

SCHICKSALSPFADE



KARTENSSET



Das Schwarze Auge

US60002



GARETHER ENTDECKER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



HAUPTMANN DER REICHSARMEE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



MAGIERIN VON SCHWERT UND STAB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



PRAIOSGEWEIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



WEIDENER RITTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER COLONELLO
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER GLADIATOR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER MEUCHLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BORONGEWEIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL'ANFA
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



RABENGARDISTIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



KAPERMAGIERIN AUS OLPORT
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SWAFNIRGEWEICHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHES HAILANZERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HETMANN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHES THINSKARI
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER WALWÜTIGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BANNMAGIERIN AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



GEISTMAGIER AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER GAUKLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER PHEXGEWEICHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHE SHARISAD
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



AMAZONENKRIEGERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



NOSTRISCHE SÖLDNERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



OGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



WEIDENER RITTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



PRAIOSGEWEIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



MAGIERIN VON SCHWERT UND STAB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



HAUPTMANN DER REICHSARMEE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



GARETHERENTDECKER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



RABENGARDISTIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL'ANFA
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BORONGEWEIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER MEUCHLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER GLADIATOR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER COLONELLO
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER WALWÜTIGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER THINSKARI
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HETMANN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HAILANZERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SWAFNIRGEWEIHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



KAPERMAGIERIN AUS OLPORT
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHE SHARISAD
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER PHEXGEWEIHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER GAUKLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



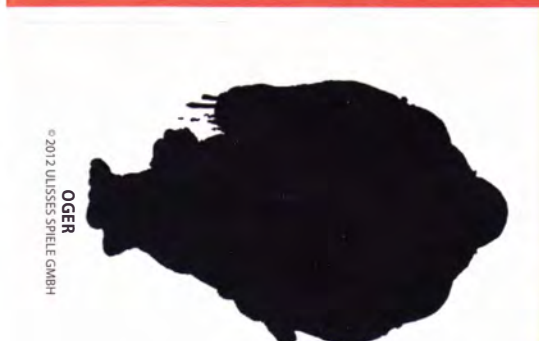
GEISTMAGIER AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BANNMAGIERIN AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



© 2012 ULISSES SPIELE GMBH
OGGER



NOSTRISCHE SÖLDNERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



AMAZONENKRIEGERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH

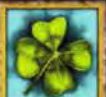
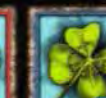


ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH

Desorientiert	Desorientiert	Desorientiert
Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht	Desorientiert
Schlechte Schwingungen	Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht
Schock	Schock	Schlechte Schwingungen
Angst	Angst	Angst



Waffe abgefeuert	Defensiver Kampfstil								
Meisterparade	Corpo Frigo	Attributo Intuition	Kampfgespür	Meisterstrategie	Defensiver Kampfstil	Waffe abgefeuert	Goldene Rüstung	Geblendet	
Sternenstaub	Band und Fessel	Band und Fessel	Firuns Jagd	Tanz der Unantastbarkeit	Meisterparade	Gardianum Zauberschild	Desintegratus	Geblendet	
Gelähmt	In Panik	In Panik	Defensiver Kampfstil	Klarum Purum	Meisterstrategie	Auftragsmörder Ziel	Stumm	Segen der Heiligen Velvenya	

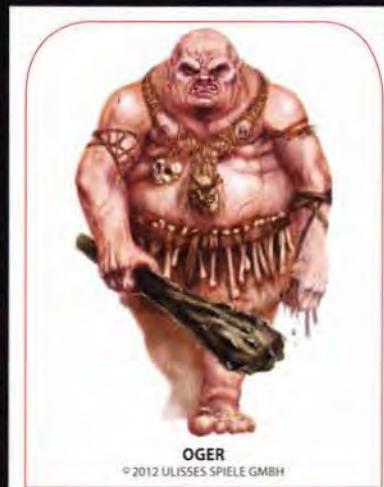


Glücksbringer AT +2	Glücksbringer FK +2	Glücksbringer PA +2	Glücksbringer FK-PA +2	Walwut	Hauch Borons	Nemekaths Bannfluch	Am Boden	Am Boden	
Am Boden	Am Boden	Am Boden	Stumm	Stumm	Stumm	Silentium Schweigekreis	Kampfrausch	Kampfrausch	
Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Kampfgespür	Anrufung der Winde	Märtyrersagen	
Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Angst	Angst	Angst	
Kampfgespür	Waffe abgefeuert	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Ziel 2	Ziel 1	Angst	Angst	

Ziel 6	Ziel 5	Ziel 4
--------	--------	--------

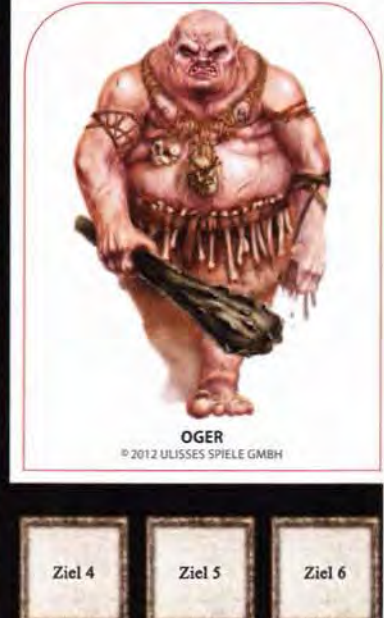
									Desorientiert	Desorientiert	Desorientiert
									Desorientiert	Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht
									Aus dem Gleichgewicht	Aus dem Gleichgewicht	Schlechte Schwingungen
									Schlechte Schwingungen	Schock	Schock
									Angst	Angst	Angst

							Defensiver Kampfstil	Waffe abgefeuert		
Geblenet	Goldene Rüstung	Waffe abgefeuert	Defensiver Kampfstil	Meisterstrategie	Kampfgespür	Attribut Intuition	Corpo Frigo	Meisterparade		
Geblenet	Desintegratus	Gardianum Zauberschild	Meisterparade	Tanz der Unantastbarkeit	Firuns Jagd	Band und Fessel	Band und Fessel	Sternenstaub		
Segen der Heiligen Velvenya	Stumm	Auftragsmörder Ziel	Meisterstrategie	Klarum Purum	Defensiver Kampfstil	In Panik	In Panik	Gelähmt		



	Stumm	Ziel 3
--	-------	--------

Am Boden	Am Boden	Nemekaths Bannfluch	Hauch Borons	Walwut	Glücksbringer FK-PA +2	Glücksbringer PA +2	Glücksbringer FK +2	Glücksbringer AT +2		
Kampfrausch	Kampfrausch	Silentium Schweigekreis	Stumm	Stumm	Stumm	Am Boden	Am Boden	Am Boden		
Märtyrersgen	Anrufung der Winde	Kampfgespür	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion		
Angst	Angst	Angst	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion		
Angst	Angst	Ziel 1	Ziel 2	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Waffe abgefeuert	Kampfgespür		



Ziel 4	Ziel 5	Ziel 6
--------	--------	--------

SCHICKSALSPFADE

SPIELZUGSANZEIGER

		19	18	17	16			
	15	15	15	14	14	14	14	
13	13	13	13	13	13	13	13	13
12	12	12	12	12	12	12	12	12
11	11	11	11	11	11	11	11	11
10	10	10	10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	8	8	8	8
	7	7	7	6	6	5	5	
		4	4	3	2	1	0	

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Veränderung der Handlungsreihenfolge:

Der Vorderste bei jedem INI-Wert rückt nach hinten, alle anderen rücken eine Position auf.
INI-Veränderungen werden von oben nach unten und links nach rechts abgehandelt und Charaktere bei ihrem neuen INI-Wert hinten eingereiht.

Ablauf eines Spielzugs

Statusphase	Initiativephase	Aktionsphase
- erteilte Gruppenbefehle enden - bestehende Zauber prüfen - Charakterzustände prüfen - Gruppenbefehle erteilen - Sonderfertigkeiten einsetzen	- Reihenfolge der INI-Marker innerhalb des gleichen Wertes verändern - INI-Veränderungen von oben nach unten abhandeln - Marker entsprechend ans Ende verschieben	- Aktivierung der Charaktere in Handlungsreihenfolge - zwei aktive Aktionen je Charakter und Aktivierung, maximal eine Kampffaktion - eine passive Aktion je Charakter als Reaktion - der Spielzug endet nach Aktivierung aller Charaktere

Aktionen

Einfache Aktionen	Kombinierte Aktionen
Abwarten: INI um 1–5 senken, um später zu handeln Bewegung: GSW des Charakters Löschen: Mutprobe +4 vor dem Löschen Schusswaffe nachladen Reaktive Kampfmanöver	Rennen: GSW des Charakters verdoppeln Spezielle Aktive Kampfmanöver (siehe umseitig) Allgemeine Kampfmanöver: Konzentration: Zauber/Liturgie mit +2 auf den Erfolgswert wirken Sturmangriff: +2 GSW, +2 AT & <i>Zurückdrängen</i> , Pflichtbewegung 3 Waben Taktischer Rückzug: GSW bewegen und einen Passierschlag untersagen Zielen: Attacke mit +2 AT oder FK Zurückdrängen: MU-Probe des Gegners, wenn misslungen: eine Wabe schieben
Kampffaktionen	
Nahkampf-/Fernkampfattacke Wirken eines Zaubers/einer Liturgie	
Passive Aktionen	Sicht- & Aktionsbereiche
Nahkampfp Parade Fernkampfp Parade Passierschlag	Frontbereich: 180 Grad in Blickrichtung des Charakters Rückenbereich: Waben hinter dem Charakter entgegengesetzt der Blickrichtung Augenwinkelbereich: Nicht-Frontbereich außer Rückenbereich

Probenmodifikatoren und Zustände

Nahkampf- und Fernkampfp Proben	AT	FK	Paradeproben	PA	FK-PA	Zauber und Liturgien	
Faktoren Angreifer:						Grundschwierigkeit:	Erfolgswert
<i>Am Boden</i>	–4	0	Attacke aus Augenwinkelbereich	–4 ½	–4 ½	Extrem simpel	15
Attacke im Augenwinkelbereich	+2	+2	Attacke im Rücken	Keine	Keine	Simple	13
Attacke im Rücken	+2	+2	<i>Gelähmt</i>	–2	–2	Norm 1	11
<i>Gelähmt</i>	–2	–4	<i>Gelähmt</i>	Keine	Keine	Komplex	9
<i>Kampf im Wasser</i> (tief/sehr tief)	–2/–4	0	Glückliche Attacke	½	½	Sehr komplex	7
<i>Sturmangriff</i>	+2	0	In Finsternis	–2	–2		
Zielen	+2	+2	Passierschlag	Keine	X		
Faktoren Ziel:			Rüstungsschutzproben	RS		Modifikatoren	
<i>Am Boden</i>	+4	–2	Rüstung:			Im Nahkampf (je gegnerischem Angriffsbereich)	–2
<i>Gelähmt</i>	+10	+10	Waffe (–)	Normal	½	Bleibt-im-Spiel-Zauber-/Liturgie (jeweils)	–2
Im Kampfgetümmel	0	–2	Waffe (<i>Rüstungsbrechend</i> /RB)	Keine	Keine	Konzentration	+2
			Waffe (<i>Rüstungsdurchschlagend</i> /RD)				
Entfernung			Zustand	Auswirkung		Abschütteln	
Kurz	X	0	<i>Am Boden</i>	keine Passierschläge, keine Kampfmanöver, Charakterhöhe: 0, 360 Grad Frontbereich, diverse Modifikatoren		Bewegungsaufwand 3 GSW	
Mittel	X	–2	<i>Angst</i>	MU-Probe oder –2 auf Erfolgswert aller Proben außer RS		MU-Probe –2	
Weit	X	–4	<i>Aus dem Gleichgewicht</i>	–4 INI im nächsten Spielzug		Automatisch	
Deckung			<i>Brennend</i>	1 Feuerschaden		1-8 oder Löschen	
Leicht	0	–2	<i>Desorientiert</i>	–2 INI im nächsten Spielzug		Automatisch	
Schwer	0	–4	<i>Gelähmt</i>	–2 AT/PA, –4 FK, nur nahe EK, Maximalreichweite Zauber/Liturgien: 4 Waben, Erfolgswert von Zauber-/Liturgieproben: –4		1-8	
Lichtverhältnisse			<i>Gelähmt</i>	kein Angriffsbereich, Keine aktiven oder passiven Aktionen, kein Gefahreninstinkt		Automatisch	
Dämmerung	0	–2	<i>In Panik</i>	Aktion Rennen oder Taktischer Rückzug als Fluchtbewegung		MU-Probe	
Mondlicht	–2	–4	<i>Stumm</i>	keine Zauber/Liturgien/Spruchspeicher, kein Befehlshaber		1-8	
Finsternis	–4	–6	<i>Vergiftet</i>	1 Giftschaten		1-8	
Größe des Ziels							
Klein	0	–2					
Normalgroß	0	0					
Groß	0	+2					

Glückliche Proben und Patzer

(1) Glückliche Probe			(20) Patzer => Aktivierung endet, W20-Wurf auf der jeweiligen Patzertabelle (#)				
Attacke	Parade	Zauber & Liturgien	#	Nahkampf & Fernkampf	Zauber & Liturgien		
immer erfolgreich, PA/FK-PA des Gegners = ½ oder falls keine Parade: Angriff wird RB, RB wird RD	immer erfolgreich	immer erfolgreich	1-5	Desorientiert	–2 INI (s.o.)	Desorientiert	–2 INI (s.o.)
			6-10	Aus dem Gleichgewicht	–4 INI (s.o.)	Aus dem Gleichgewicht	–4 INI (s.o.)
	verbraucht	Automatische Konzentration in der nächsten Aktivierung	11-15	Am Boden	<i>Am Boden</i>	Schlechte Schwingungen	–4 auf die nächste Zauber-/Liturgieprobe
	keine passive Aktion		16-20	Selbstverletzung	1 Schaden erleiden	Schock	nächste Aktivierung: –1 Aktive Aktion, keine Zauber/Liturgien

Spezielle Kampfmanöver in Kurzform

Aktiv	Kurzform
Ausfall	zweimal <i>Zurückdrängen</i> (1 Gegner), verbraucht auch eine passive Aktion
Doppelschlag	zwei NK-Attacken (beliebige Gegner) und evtl. Bewegung, dann -2AT
Eisenhagel	zwei FK-Attacken (beliebige Gegner) und evtl. Bewegung, dann -2 FK
Entrinnen	NK-Attacke und anschließender Taktischer Rückzug
Finte	Gegner -4 PA gegen diesen Angriff
Gezielte FK-Attacke	FK-Attacke wird RB bzw. RB wird zu RD
Hinterhältiger Angriff	Bewegung und Attacke, die im Augenwinkel-/Rückenbereich, gegen Gelähmte und Charaktere <i>Am Boden</i> RB ist
Niederwerfen	Ziel erleidet zusätzlich <i>Am Boden</i> , wenn NK-Attacke nicht pariert wird
Scharfschütze	<i>Zielen</i> und FK-Mali für Entfernung und Deckung halbieren
Schildkampf I	mind. zwei Waben bewegen, dann Schildattacke mit -2 AT, keine Parade, Ziel wird eine Wabe geschoben und erleidet <i>Am Boden</i> , evtl. Nachrücken, Angriff verursacht keinen Schaden
Umwerfen	mind. zwei Waben bewegen, dann FK-Attacke, Ziel erleidet <i>Am Boden</i> , wenn FK-Attacke nicht pariert wird
Wuchtschlag	NK-Attacke mit -6 AT und +1 S

Reaktiv	Kurzform
Defensiver Kampfstil	tausche Aktive gegen Passive Aktion, nur einmal pro Spielzug auf NK-Attacke des Gegners mit NK-Attacke reagieren, nicht bei Passierschlägen und vorherigem <i>Gegenhalten</i> .
Gegenhalten	tausche Aktive Aktion gg. +4 PA-Bonus
Meisterparade	

Gefechtsrelevante Sonderfertigkeiten in Kurzform

Sonderfertigkeit	Kurzform
Akrobat	Kein zusätzlicher Schaden durch Passierschläge, Parade gegen Passierschläge erlaubt, gegnerische Passierschläge mit -4 AT wenn <i>Akrobat</i> kein Kampfmanöver ausführt. Ignoriert <i>Aus dem Gleichgewicht</i> .
Anführer	RW:4, Verbündete dürfen MU-Proben einmal wiederholen, ein Verbündeter erhält Kampfesgeister
Aufmerksamkeit	Passierschläge verbrauchen keine passive Aktion, gegnerische Passierschläge mit -4 AT
Auftragsmörder	Später aufstellen, Gegner als Ziel wählen, +2 AT & FK gegen dieses Ziel
Befehlshaber	RW:4, Ziel muss im Sichtbereich sein. Eine Aktive Aktion übertragen (keine Zauber/Liturgien/Spruchspeicher), einmal pro Spielzug
Deckung nutzen	Gegner erleidet -2 FK, wenn Charakter von Deckung profitiert
Ehrenhaftigkeit	Keine Attacken gg. Gegner mit Zustand <i>Am Boden</i> , <i>Gelähmt</i> oder aus dem Rückenbereich
Eisern	MU-Proben bestehen gg. <i>Angst</i> , <i>In Panik</i> , <i>Zurückdrängen</i>
Elementarimmunität	kein Schaden durch entsprechendes Element
Furchtlos	alle MU-Proben bestehen, <i>Angst</i> und <i>In Panik</i> sofort abschütteln
Gefahreninstinkt	immun gg. Hinterhältiger Angriff, keine Fallen auslösen, Gegner kein Bonus für Angriff im Rücken
Geländekunde	entsprechendes Gelände eine Einschränkungskategorie niedriger
Glück	eine Probe pro Gefecht wiederholen (außer RS)
Groß	Gegner +2 FK, Wassergelände eine Einschränkungskategorie niedriger, Charakterhöhe: 2
Hirte der Walwütigen	Walwütige innerhalb von 4 Waben: Handeln ohne Auflagen, einfache Aktion aufwenden um Walwut zu beenden.
Immunität Gift	Der Charakter erleidet keinen Schaden durch Gift und ist immun gegen den Zustand <i>Vergiftet</i> .
Kampf im Wasser	reduzierter AT-Malus für <i>Kampf im Wasser</i>
Kampfesgeister	Abwarten ohne Verlust einer Aktiven Aktion, Position in der Handlungsreihenfolge danach wählen
Kampfrausch	Tritt ein, wenn Schaden erlitten, +2 AT und -1 PA/FK/FK-PA.
Kampfauberer	kein Malus beim Zaubern in gegnerischen Angriffsbereichen
Leibwächter	nach Aktion Bewegung Position eines Verbündeten verändern
Magieresistenz I-III	Malus auf gegnerische Zauber-/Liturgieproben in Höhe des Zahlenwerts
Meisterschütze	kein FK-Malus auf Attacken ins Kampfgetümmel, kein abweichendes Ziel, wenn Attacke nicht getroffen hat
Meisterstrategie	INI eines Verbündeten in Statusphase um bis zu 2 erhöhen oder senken
Nachtsicht	eine Mali und normale Sicht bei Dämmerung, Mondlicht & Finsternis
Nemekaths Bannfluch	Vor dem Gefecht wirken. Ein Gegner -2 auf alle Proben (außer RS).
Prophezeien	Vor dem Gefecht wirken. Ein Verbündeter erhält Glück.
Resistenz (Gift)	<i>Vergiftet</i> abschütteln mit +4 auf den Erfolgswert
Standfest	ignoriert <i>Am Boden</i>
Schnellladen	FK-Waffe in Statusphase ohne Aktion nachladen
Schreckgestalt	Charakter verursacht <i>Angst</i>
Verbotene Pforten	1 Schaden erleiden und dafür +4 auf den Erfolgswert der Zauberprobe erhalten
Walwut	tritt in der Statusphase ein, wenn Schaden erlitten oder freiwillig: möglichst Nahkampf suchen und angreifen +2 AT und INI, Furchtlos, keine Parade oder FK-Attacke, kein Defensiver Kampfstil, Finte, Gezielte Nahkampfattacke, <i>Taktischer Rückzug</i> und <i>Zielen</i>
Wettermeisterschaft	zweimal für Wetter würfeln und Ergebnis auswählen

Gelände	Bewegungseinschränkung	GSW-Kosten	Deckung
Offenes Gelände	Keine	1	Keine (0)
Lichter Wald	Keine	1	Leicht (4)
Dichter Wald	Schwierig (Wald)	2	Schwer (4)
Sehr Dichter Wald	Extrem schwierig (Wald)	3	Schwer (4)
Geröll	Schwierig (Fels)	2	Keine (0)
Ruinen	Schwierig (Fels)	2	Schwer (2)
Felsen	Extrem schwierig (Fels)	3	Leicht (2)
Seichte Gewässer	Schwierig (Wasser)	2	Keine (0)
Tiefe Gewässer	Extrem schwierig (Wasser)	3	Leicht (0)
Sehr tiefe Gewässer	Unbegehrbar (Wasser)	unbegehrbar	Schwer (0)

Höhenunterschiede

Unterschied	GSW-Kosten
1 Höhenebene	Überschreiten der Höhenlinie benötigt 1 GSW
2 Höhenebenen	Überschreiten der Höhenlinie benötigt 2 GSW
3+ Höhenebenen	Überschreiten der Höhenlinie unmöglich

Wettereffekte

Ergebnis	Wetter	Auswirkung
1-15	Normales Wetter	Keine
16-17	Heftiger Regen/Hagelschauer	Alle FK-Proben werden in diesem Gefecht mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.
18	Eisige Kälte	Mit Ausnahme der Charaktere mit der Sonderfertigkeit Kälteresistenz bzw. Immunität gegen Kälte erleiden alle Charaktere für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf AT-Proben.
19	Drückende Hitze	Mit Ausnahme der Charaktere mit der Sonderfertigkeit Hitzeresistenz bzw. Immunität gegen Feuer erleiden alle Charaktere für das gesamte Gefecht -1 INI und -2 PA.
20	Sturm	Fernkampfangriffe sind nur auf maximal mittlere Entfernung möglich und FK-Proben werden mit einem zusätzlichen Malus von -4 belegt.

Tageszeiten

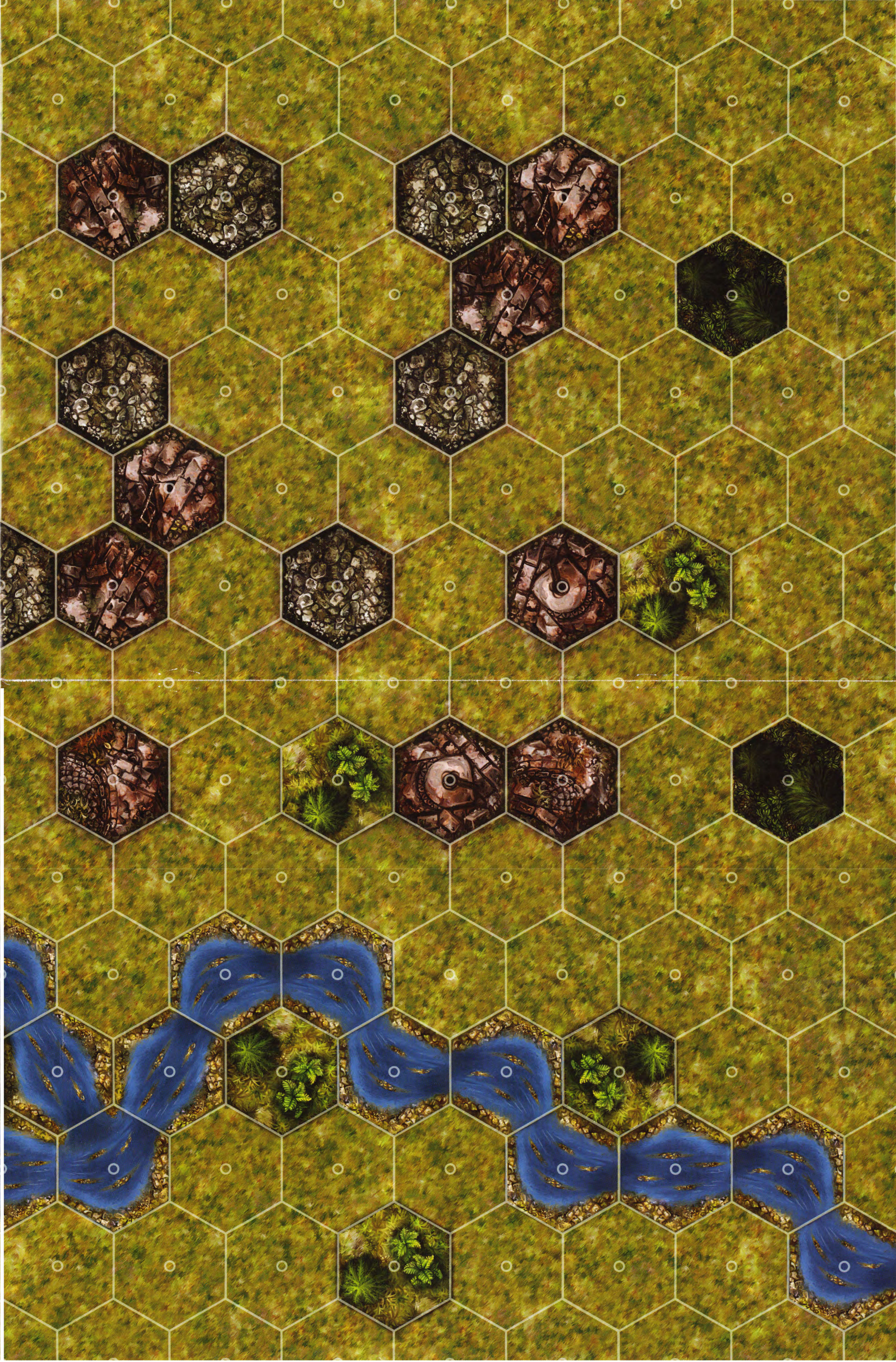
Ergebnis	Tageszeit	Auswirkung
bis 2	Sonnenaufgang	Im Laufe des Gefechts verändern sich die Lichtverhältnisse. Spielzug 1-2: Mondlicht Spielzug 3-5: Dämmerung Spielzug 6-10: Tageslicht
3-13	Tag	Das gesamte Gefecht findet bei Tageslicht statt.
14-15	Sonnenuntergang	Im Laufe des Gefechts verändern sich die Lichtverhältnisse. Spielzug 1-5: Tageslicht Spielzug 6-8: Dämmerung Spielzug 9-10: Mondlicht
ab 16	Nacht	Das gesamte Gefecht findet bei Mondlicht statt.

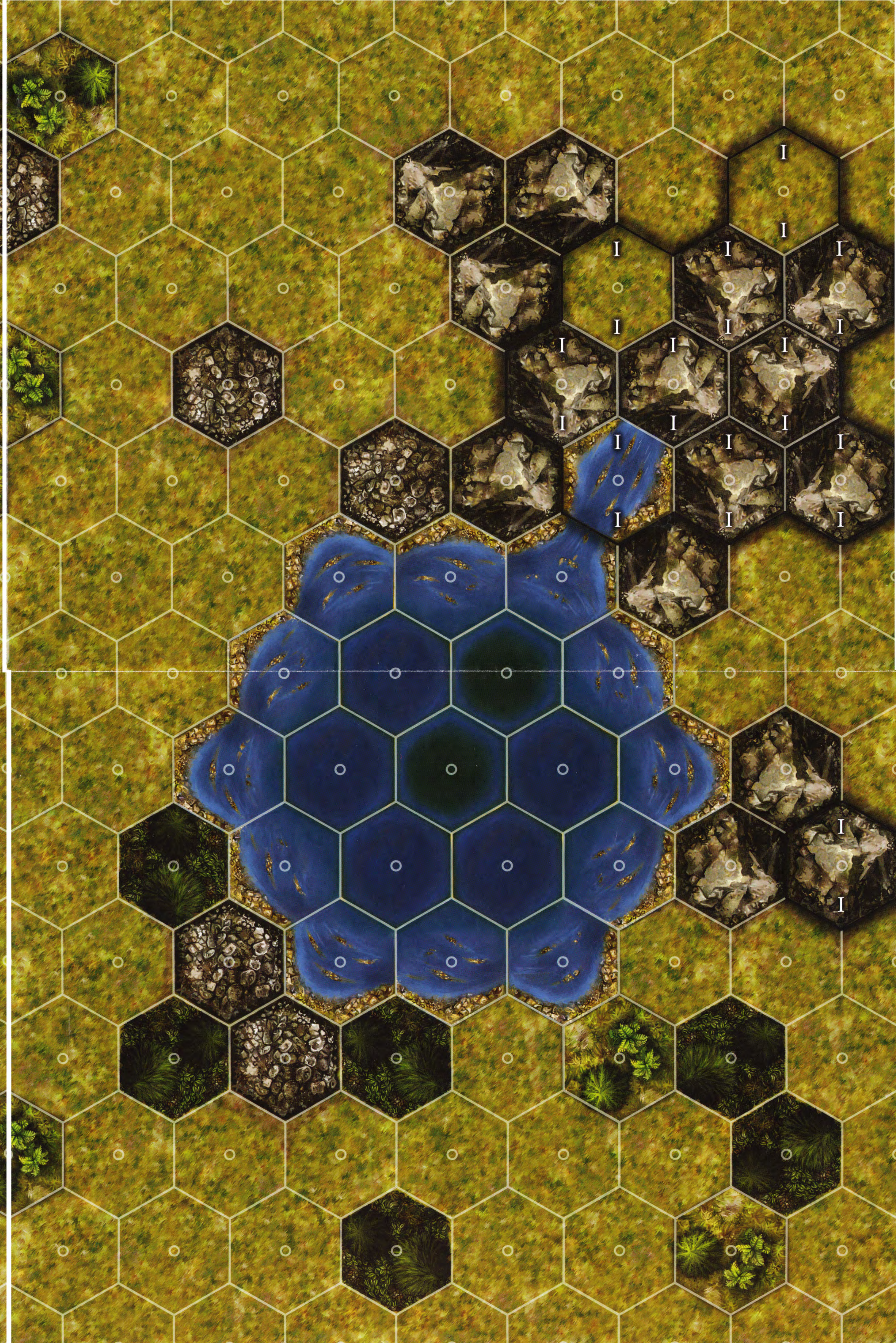
Schicksalspunkte

Befehl	SP	Auswirkung
Attacke!	6	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 AT.
Deckung!	6	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 FK-PA oder FK-PA:8 (wenn keine FK-PA vorhanden)
Feuer frei!	6	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 FK oder FK: 8, mit EK: 2/3/4, 1 Schaden
Haltet Stand!	6	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 PA
Kämpft tapfer!	4	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 MU
Volle Konzentration!	6	alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +2 auf den Erfolgswert von Zauber- und Liturgieproben
Heldentat	SP	Auswirkung
Erfolgswert nachträglich verbessern	3	nach dem Würfeln +1 auf Erfolgswert der Probe (außer RS-Probe)
Erfolgswert verbessern	1/2/3	vor dem Würfeln +1/+2/+3 auf Probe den Erfolgswert der Probe (außer RS-Probe)
Zustand abschütteln	3	Wurf für Zustand abschütteln wiederholen









SCHICKSALSPFADE

KARTENSATZ

Das *Schicksalspfade-Kartensatz* enthält zwei doppelseitig bedruckte Spielpläne für das Miniaturenspiel *Schicksalspfade*. Die Geländepläne sind auf hochwertigem Karton gedruckt. Sie können auseinandergeklappt und beliebig aneinandergelegt werden, um die Szenarien und Kampagnen aus dem Grundbuch von *Schicksalspfade* nachzuspielen.

Darüber hinaus enthält das Set auch Aufsteller der Charaktere aus dem Grundbuch, ebenfalls auf hochwertigem Karton gedruckt, sowie den Referenzbogen, den Spielzugsanzeiger und alle Marker, die für das Nachspielen der Szenarien und Kampagnen des Grundbuchs benötigt werden. Außerdem liegen dem Kartensatz Plastikfüße bei, um die innerhalb eines *Schicksalspfade*-Szenarios gegeneinander antretenden Charaktere auf den Geländeplänen aufstellen zu können.



€ 25,00 [D]



9 783868 892529

ISBN 978-3-86889-252-9

Das Schwarze Auge

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de

US60002