

# 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 ALANFA**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**RABENGARDISTIN**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**KAPERMAGIERIN AUS OLPORT**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**SWAFNIRGEWEIHTER**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**THORWALSCHER HAILANZERIN**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**THORWALSCHER HETMANN**  
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



**THORWALSCHER 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 PHEGGEIHTER**  
© 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



**PRAIOSGEWEIHE**  
© 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



**BORONGEWIHE**  
© 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 PHEXGEWIHTER**  
© 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  
**OGER**



**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



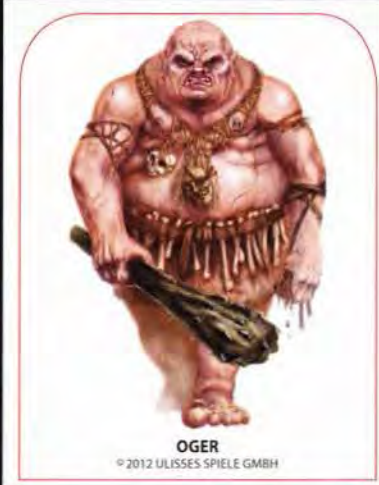

Waffe abgefeuert	Defensiver Kampfstil										
Meisterparade	Corpo Frigo	Attributo Intuition	Kampfgespür	Meisterstrategie	Defensiver Kampfstil	Waffe abgefeuert	Goldene Rüstung	Gelendet			
Sternenstaub	Band und Fessel	Band und Fessel	Firuns Jagd	Tanz der Unantastbarkeit	Meisterparade	Gardianum Zauberschild	Desintegratus	Gelendet			
Ziel 3	Stumm		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	Passive Aktion	Kampfgespür	Anrufung der Winde	Märtyrersagen		
Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Angst	Angst	Angst		
Ziel 6	Ziel 5	Ziel 4	Kampfgespür	Waffe abgefeuert	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Ziel 2	Ziel 1	Angst	Angst

									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			
Gebildet	Goldene Rüstung	Waffe abgefeuert	Defensiver Kampfstil	Meisterstrategie	Kampfgespür	Attribut Intuition	Corpo Frigo	Meisterparade			
Gebildet	Desintegratus	Gardianum Zauberschild	Meisterparade	Tanz der Unantastbarkeit	Firuns Jagd	Band und Fessel	Band und Fessel	Sternstaub			
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
-------	-------	--------	--------	--------------------	--------------------	--------------------	------------------	-------------	--------	--------	--------



## Ablauf eines Spielzugs

Statusphase	Initiativephase	Aktionsphase
<ul style="list-style-type: none"> <li>• erteilte Gruppenbefehle enden</li> <li>• bestehende Zauber prüfen</li> <li>• Charakterzustände prüfen</li> <li>• Gruppenbefehle erteilen</li> <li>• Sonderfertigkeiten einsetzen</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reihenfolge der INI-Marker innerhalb des gleichen Wertes verändern</li> <li>• INI-Veränderungen von oben nach unten abhandeln</li> <li>• Marker entsprechend ans Ende verschieben</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aktivierung der Charaktere in Handlungsreihenfolge</li> <li>• zwei aktive Aktionen je Charakter und Aktivierung, maximal eine Kampffaktion</li> <li>• eine passive Aktion je Charakter als Reaktion</li> <li>• der Spielzug endet nach Aktivierung aller Charaktere</li> </ul>

## Aktionen

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

## Probenmodifikatoren und Zustände

Nahkampf- und Fernkampfproben	AT	FK	Paradeproben	PA	FK-PA	Zauber und Liturgien	Erfolgswert
<b>Faktoren Angreifer:</b>			<i>Am Boden</i>	-4	-4	<b>Grundschwierigkeit:</b>	
<i>Am Boden</i>	-4	0	Attacke aus Augenwinkelbereich	½	½	Extrem simpel	15
Attacke im Augenwinkelbereich	+2	+2	Attacke im Rücken	Keine	Keine	Simplel	13
Attacke im Rücken	+2	+2	<i>Gebündet</i>	-2	-2	Norm 1	11
<i>Gebündet</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		
			Rüstungsschutzproben	RS	Modifikatoren		
<b>Faktoren Ziel:</b>			<b>Rüstung:</b>			Im Nahkampf	-2
<i>Am Boden</i>	+4	-2	Waffe (-)	Normal		(je gegnerischem Angriffsbereich)	
<i>Gelähmt</i>	+10	+10	Waffe ( <i>Rüstungsbrechend</i> /RB)	½		Bleibt-im-Spiel-Zauber-/Liturgie (jeweils)	-2
Im Kampfgetümmel	0	-2	Waffe ( <i>Rüstungsdurchschlagend</i> /RD)	Keine		Konzentration	+2
			Zustand	Auswirkung		Abschütteln	
<b>Entfernung</b>			<i>Am Boden</i>	keine Passierschläge, keine Kampfmanöver, Charakterhöhe: 0, 360 Grad Frontbereich, diverse Modifikatoren		Bewegungsaufwand 3 GSW	
Kurz	X	0	<i>Angst</i>	MU-Probe oder -2 auf Erfolgswert aller Proben außer RS		MU-Probe -2	
Mittel	X	-2	<i>Aus dem Gleichgewicht</i>	-4 INI im nächsten Spielzug		Automatisch	
Weit	X	-4	<i>Brennend</i>	1 Feuerschaden		1-8 oder Löschen	
<b>Deckung</b>			<i>Desorientiert</i>	-2 INI im nächsten Spielzug		Automatisch	
Leicht	0	-2	<i>Gebündet</i>	-2 AT/PA, -4 FK, nur nahe EK, Maximalreichweite Zauber/Liturgien: 4 Waben, Erfolgswert von Zauber-/Liturgieproben: -4		1-8	
Schwer	0	-4	<i>Gelähmt</i>	kein Angriffsbereich, Keine aktiven oder passiven Aktionen, kein Gefahreninstinkt		Automatisch	
<b>Lichtverhältnisse</b>			<i>In Panik</i>	Aktion Rennen oder Taktischer Rückzug als Fluchtbewegung		MU-Probe	
Dämmerung	0	-2	<i>Stumm</i>	keine Zauber/Liturgien/Spruchspeicher, kein Befehlshaber		1-8	
Mondlicht	-2	-4	<i>Vergiftet</i>	1 Giftschaden		1-8	
Finsternis	-4	-6					
<b>Größe des Ziels</b>							
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 (#)				
Angriff	Parade	Zauber & Liturgien	#	Nahkampf & Fernkampf	Zauber & Liturgien		
immer erfolgreich, PA/FK-PA des Gegners = ½ <b>oder</b> verbraucht falls keine Parade: Angriff wird RB, RB wird RD	immer erfolgreich  verbraucht keine passive Aktion	immer erfolgreich  Automatische Konzentration in der nächsten Aktivierung	1-5	<b>Desorientiert</b>	-2 INI (s.o.)	<b>Desorientiert</b>	-2 INI (s.o.)
			6-10	<b>Aus dem Gleichgewicht</b>	-4 INI (s.o.)	<b>Aus dem Gleichgewicht</b>	-4 INI (s.o.)
			11-15	<b>Am Boden</b>	<i>Am Boden</i>	<b>Schlechte Schwingungen</b>	-4 auf die nächste Zauber-/Liturgieprobe
			16-20	<b>Selbstverletzung</b>	1 Schaden erleiden	<b>Schock</b>	nächste Aktivierung: -1 Aktive Aktion, keine Zauber/Liturgien

## Spezielle Kampfmanöver in Kurzform

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

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

## Gefechtsrelevante Sonderfertigkeiten in Kurzform

Sonderfertigkeit	Kurzform
<b>Akrobat</b>	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> .
<b>Anführer</b>	RW:4, Verbündete dürfen MU-Proben einmal wiederholen, ein Verbündeter erhält Kampfgespür
<b>Aufmerksamkeit</b>	Passierschläge verbrauchen keine passive Aktion, gegnerische Passierschläge mit -4 AT
<b>Auftragsmörder</b>	Später aufstellen, Gegner als Ziel wählen, +2 AT & FK gegen dieses Ziel
<b>Befehlshaber</b>	RW:4, Ziel muss im Sichtbereich sein. Eine Aktive Aktion übertragen (keine Zauber/Liturgien/Spruchspeicher), einmal pro Spielzug
<b>Deckung nutzen</b>	Gegner erleidet -2 FK, wenn Charakter von Deckung profitiert
<b>Ehrenhaftigkeit</b>	Keine Attacken gg. Gegner mit Zustand <i>Am Boden</i> , <i>Gelähmt</i> oder aus dem Rückenbereich
<b>Eisern</b>	MU-Proben bestehen gg. <i>Angst</i> , <i>In Panik</i> , <i>Zurückdrängen</i>
<b>Elementarimmunität</b>	kein Schaden durch entsprechendes Element
<b>Furchtlos</b>	alle MU-Proben bestehen, <i>Angst</i> und <i>In Panik</i> sofort abschütteln
<b>Gefahreninstinkt</b>	immun gg. Hinterhältiger Angriff, keine Fallen auslösen, Gegner kein Bonus für Angriff im Rücken
<b>Geländekunde</b>	entsprechendes Gelände eine Einschränkungskategorie niedriger
<b>Glück</b>	eine Probe pro Gefecht wiederholen (außer RS)
<b>Groß</b>	Gegner +2 FK, Wassergelände eine Einschränkungskategorie niedriger, Charakterehöhe: 2
<b>Hirte der Walwütigen</b>	Walwütige innerhalb von 4 Waben: Handeln ohne Auflagen, einfache Aktion aufwenden um Walwut zu beenden.
<b>Immunität Gift</b>	Der Charakter erleidet keinen Schaden durch Gift und ist immun gegen den Zustand <i>Vergiftet</i> .
<b>Kampf im Wasser</b>	reduzierter AT-Malus für <i>Kampf im Wasser</i>
<b>Kampfgespür</b>	Abwarten ohne Verlust einer Aktiven Aktion, Position in der Handlungsreihenfolge danach wählen
<b>Kampfrausch</b>	Tritt ein, wenn Schaden erlitten, +2 AT und -1 PA/FK/FK-PA.
<b>Kampfaauberer</b>	kein Malus beim Zaubern in gegnerischen Angriffsbereichen
<b>Leibwächter</b>	nach Aktion Bewegung Position eines Verbündeten verändern
<b>Magieresistenz I-III</b>	Malus auf gegnerische Zauber-/Liturgieproben in Höhe des Zahlenwerts
<b>Meisterschütze</b>	kein FK-Malus auf Attacken ins Kampfgetümmel, kein abweichendes Ziel, wenn Attacke nicht getroffen hat
<b>Meisterstrategie</b>	INI eines Verbündeten in Statusphase um bis zu 2 erhöhen oder senken
<b>Nachtsicht</b>	keine Mali und normale Sicht bei Dämmerung, Mondlicht & Finsternis
<b>Nemekaths Bannfluch</b>	Vor dem Gefecht wirken. Ein Gegner -2 auf alle Proben (außer RS).
<b>Prophezeien</b>	Vor dem Gefecht wirken. Ein Verbündeter erhält Glück.
<b>Resistenz (Gift)</b>	<i>Vergiftet</i> abschütteln mit +4 auf den Erfolgswert
<b>Standfest</b>	ignoriert <i>Am Boden</i>
<b>Schnellladen</b>	FK-Waffe in Statusphase ohne Aktion nachladen
<b>Schreckgestalt</b>	Charakter verursacht <i>Angst</i>
<b>Verbotene Pforten</b>	1 Schaden erleiden und dafür +4 auf den Erfolgswert
<b>Walwut</b>	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>
<b>Wettermeisterschaft</b>	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 <i>Kälteresistenz</i> bzw. <i>Immunität gegen Kälte</i> erleiden alle Charaktere für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf AT-Proben.
19	Drückende Hitze	Mit Ausnahme der Charaktere mit der Sonderfertigkeit <i>Hitzeresistenz</i> bzw. <i>Immunität gegen Feuer</i> 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](http://www.ulisses-spiele.de)

US60002