

AVENTURIEN

KAMPAGNENREGELN FÜR MINIATURKRIEGE



# SCHICKSALSPFADE

## КАМПАГНЕНРЕГЕЛН



Das Schwarze Auge

# SCHICKSALSPFADE



Das Schwarze Auge

# SCHICKSALSPFADE

## KAMPAGNENREGELN

EPISCHE KAMPAGNEN IN DER WELT VON SCHICKSALSPFADE

**SCHICKSALSPFADE ERSCHEFFEN VON**  
CHRISTIAN TRJPCZEK MIT CHRISTIAN BÜRGER &  
MICHAEL WISCHERMAPI

**GESAMTREDAKTION**  
DANIEL SIMON RICHTER UND CHRISTIAN TRJPCZEK

**PRODUKTION**  
MARJO TRVANT

**AUTOREN DIESES BANDES**  
CHRISTIAN TRJPCZEK UND MICHAEL WISCHERMAPI (REGELN)

DANIEL SIMON RICHTER UND JENS ULRICH  
(HINTERGRUNDTEXTE)

ANDRÉ WIESLER (GESCHICHTEN UND ERZÄHLUNGEN)

**ZUSÄTZLICHES LEKTORAT**  
ANJA HAPKA, STEFANIE KREUTZER, MAIK MALCHEREK,  
CHRISTIAN PALMER, MARKUS PLÖTZ

**COVERILLUSTRATION**  
TRISTAN DEPECKE

**ILLUSTRATIONEN UND GRAFIK**  
FLORIAN STITZ UND PATRICK SÖDER

**ERGÄNZENDE ILLUSTRATIONEN UND GRAFIKEN**  
TRISTAN DEPECKE, MICHAEL JAECKS,  
MELANIE MAIER, ANJA DI PAOLO, VIOLA PLÖTZ,

**SAZ UND LAYOUT**  
CHRISTIAN LONSSING

**MODELLIERUNG**  
GREGOR ADRIAN/RUPENCAST MINIATURES,  
STEFAN PIEHVES/MASQUERADE MINIATURES UND  
MATTHIAS ZANDER/BADSMILE MINIATURES

**MINIATURENBEMALUNG**  
GUIDO GÜNTHER UND MARTIN STILLER

**FOTOGRAFIEEN**  
WERNER KLOCKE

**SPIELETESTER, IDEENGEBER & HELFENDE HÄNDE**  
DENNIS BIEGEL, SVEN BRÜDERLEIN, CHRISTIAN BÜRGER,  
JAN GIESEN, ANJA HAPKA, ALEXANDER KLIMKE,  
STEFANIE KREUTZER, STEFFEN KYRKA, MICHAEL MINGERS,  
CHRISTIAN OTTO, CHRISTIAN PALMER, CLEMENS SCHNITZLER,  
MARTIN STILLER, MARC ANDRÉ VEBERALL,  
CHRISTIAN WISCHERMAPI, JENS WISCHERMAPI,  
KATJA WISCHERMAPI

**DANKSAGUNGEN**  
UNSER DANK GILT ALL DENEN, DIE MIT IHRER ARBEIT EINEN  
WERTVOLLEN BEITRAG ZUM GELINGEN VON SCHICKSALSPFADE  
BEIGETRAGEN HABEN, EGAL IN WELCHER WEISE DIES GESCHEHEN  
IST. VORALLEM SEIEN HIER DIE MÄDELS UND JUNGS VOM  
ULISSES-DEMOTEAM ERWÄHNT, DIE UNSER SPIEL SO TATKRÄFTIG  
IN GANZ DEUTSCHLAND VERBREITEN, ALLEN VORAN ANNELIE  
DÜRR, JULIAN KLIPPERT, MAIK MALCHEREK, HOLGER PABST  
UND SVEN-ERIC VALENTIN. DARÜBER HINAUS MÖCHTEN  
WIR UNS BEI BRÜCKENKOPF-ONLINE, MAGABOTATO UND  
PANOVRIOP FÜR DIE AUSFÜHRLICHE BERICHTERSTATTUNG  
BEDANKEN. NICHT VERNACHLÄSSIGT BLEIBEN SOLLTEN AUCH  
MELANIE WISCHERMAPI, DIE FÜR UNS SPANIEN EROBERT  
HAT UND DENNIS WALDHÄUSER, DER MAPI, DER IMMER –  
WIRKLICH IMMER – ONLINE IST, VON UNSERER SCHICKSALSPFADE-  
ENTWICKLERBEITRÄGE IN DER ERSTEN MINUTE NACH  
VERÖFFENTLICHUNG MIT „GEFÄLLT MIR“ ZU MARKIEREN!  
EIN RIESENGROßER DANK GILT NATÜRLICH AUCH ALL  
DEN LIEBEN MENSCHEN, DIE BEIM RPC-AWARD FÜR UNS  
ABGESTIMMT HABEN!

GEWIDMET CHRISTIAN BÜRGER, DEM VIERTEN  
MUSKETIER DER ERSTEN STUNDE, DER AUCH IN  
DIESEM BAND NOCH EINEN GROßEN EINDRUCK  
HINTERLASSEN HAT! VIELEN DANK FÜR ALLES!

Copyright ©2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGEN, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE  
sind eingetragene Marken der Significant GbR. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH, Waldems vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,  
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem  
oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-702-9

# Vorwort

Als wir mit der Arbeit an *Schicksalspfade* begonnen haben, wurde uns sehr schnell klar, dass das gesamte Thema Kampagne, wie wir es uns vorstellten, viel zu umfangreich sein würde, um es noch mit in unser Grundregelwerk zu packen. Zudem war es in der vorgegebenen Zeit einfach nicht möglich, die vielen Möglichkeiten einer Kampagne parallel zum Regelwerk sauber durchzutesten. Nun, etwa ein Jahr später, ist es endlich soweit, dass der zweite Teil der *Schicksalspfade*-Grundregeln – wie wir diesen Band gerne nennen – bereit ist, das Licht der Welt zu erblicken.

Wir haben nahezu alles hineingepackt, was uns zum Thema Kampagne eingefallen ist und mit der Zeit wuchs dieser Band immer weiter. Am Ende wurde es wieder so viel, dass wir die Zwergensöldner bereits in einem eigenen Spielset ausgelagert haben, sowie auch die andere neue Fraktion des *Directoriums* aus dem Horasreich, die in ein paar Monaten erscheinen wird. Die Idee der Fraktionserweiterungen gefällt uns so gut, dass wir von nun an alle neuen Fraktionen mit einem eigenen kleinen Spielset veröffentlichen werden.

Doch was macht diesen Band aus? Ausgehend von den Kampagnen-Einsteiger-Regeln des Grundregelwerks gehen wir in jede Richtung ein großes Stück weiter: umfassendere Möglichkeiten zum Gruppenwertausgleich, neue Verletzungstabellen, die Chance, auch zwischen den eigentlichen Gefechten etwas zu erleben und natürlich und vor allem, umfangreiche Regeln zum Steigern eurer Charaktere mit

einer Vielzahl neuer Möglichkeiten. Darüber hinaus haben wir unsere Szenariobausteine wie Monster, Fallen usw. einmal aufgebrochen und ganz allgemein erklärt, um euch zu ermutigen, mit diesem Grundgerüst selbst tätig zu werden und eigene Kampagnen zu erschaffen.

Abschließend noch etwas in eigener Sache: Kurz bevor wir diese Zeilen verfasst haben, haben wir einen Preis für *Schicksalspfade* verliehen bekommen: den 1. Platz des RPC-Awards in der Kategorie Tabletops und Miniaturensysteme. Da dieser Preis ein Publikumspreis ist, brauche ich euch natürlich nicht zu sagen, wie stolz wir darauf sind. Vielen Dank noch einmal vom gesamten Team an alle, die für *Schicksalspfade* abgestimmt haben. Dieser Preis wird uns ein Ansporn sein, euch weiter in die Welt von *Das Schwarze Auge* und *Schicksalspfade* zu führen – irgendwann vielleicht dann auch mit fliegenden Monstern!

*Christian Trinczek, Michael Wischermann  
und Daniel Simon Richter*

## ABKÜRZUNGEN

AP	Abenteuerepunkt(e)
AT	Angriff
EK	Entfernungskategorie
FK	Fernkampf
FK-PA	Fernkampfparade
Grund	<i>Schicksalspfade</i> -Grundregelwerk
GSW	Geschwindigkeit
INI	Initiative
KAT	Schadenskategorie
Kampagne	<i>Schicksalspfade</i> -Kampagnenregeln
LP	Lebenspunkt(e)
MR	Magieresistenz
MU	Mut
NK	Nahkampf
PA	Parade (Nahkampf-Parade)
RB	Rüstungsbrechend
RD	Rüstungsdurchschlagend
RS	Rüstungsschutz
RW	Reichweite
RWW	Reichweitenwaffe
SGr	Schwarmgröße
SP	Schicksalspunkt(e)
STT	Steigerungstabelle MU, AT, PA und FK
SZP	Szenariozielpunkt(e)
W6	sechseckiger Würfel
W20	zwanzigseitiger Würfel
Zwerg	<i>Schicksalspfade</i> -Zwergensöldner-Spielset

# Inhalt

Ratten unter sich .....	5	Kapitel VIII: Abenteurergruppen der Helden & Schurken Aventuriens .....	51
Kapitel I: Kampagnenregeln .....	7	Die Diener des Namenlosen .....	68
Kapitel II: Neue Eigenschaften von Waffen, Schilden und Rüstungen .....	35	Kapitel IX: Allgemeine Szenariomechaniken ...	75
Kapitel III: Neue Zustände .....	36	Der Schicksalspfade-Monstermeister .....	80
Kapitel IV: Neue Gruppenbefehle und Heldentaten .....	36	Kapitel X: Szenarien .....	91
Kapitel V: Neue Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver .....	39	Zwist um Zhamorrah – Abenteuerkampagne ...	99
Kapitel VI: Allgemeine Zauber, Kleine Segnungen und Universelle Liturgien .....	46	Wie die Ratten – Abenteuerkampagne .....	109
Kapitel VII: Neue Ausrüstung .....	50	Miniaturengalerie .....	126
		Index .....	129
		Referenzbogen .....	133

Neue Grundregel:

## ZUSATZAKTION

Einige Regeln gestatten einem Charakter die Durchführung einer zusätzlichen Aktion (z.B. Sonderfertigkeit *Befehlshaber*, Liturgie Heiliger Befehl).

Ein Charakter kann nur eine *Zusatzaktion* pro Spielzug erhalten.

Eine solche Aktion zählt nicht gegen die Eine-Kampfaktion-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das *Wirken eines Zaubers/einer Liturgie* noch der Einsatz eines Spruchspeichers sein. Auch darf sie nicht zum *Abwarten* oder in Verbindung mit dem reaktiven Kampfmanöver *Defensiver Kampfstil* genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbündeten Charakters. *Gelähmte* oder *In Panik* befindliche Charaktere können nicht von einer *Zusatzaktion* profitieren, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Walwut*, selbst dann nicht, wenn die *Walwut* noch nicht aktiv ist.





# Ratten unter sich

„Das nennst du kühl?“, rief Eglamo und warf dem Diener den schweren Pokal ins Gesicht. Das goldene Gefäß prallte mit einem feuchten Klopfen an Stirn und Wange des Mannes und der rote Wein schwappte auf sein Hemd. „Wage es noch einmal, mir so lauwarme Brühe zu servieren, und du spürst die Knute!“ Der Magnat winkte verärgert und der Diener beilte sich, den Kelch aufzulesen und davonzukommen.

Ein nasales, gekünsteltes Lachen perlte von der anderen Seite des Tisches herüber und Eglamo wirbelte erobert herum.

„Du hast eine so kunstvolle Art, mit den niederen Schichten umzugehen, mein Lieber! Diese Eleganz, diese feine Führung. Wirklich ...“ Arraloth klatschte geziert und ein Lächeln zuckte in ihren Mundwinkeln. Da sie von Natur aus nach unten strebten, wirkte es eher grausam als amüsiert.

„Esel muss man schlagen, sonst spüren sie nicht.“ Eglamo ließ sich in den kunstvoll verzierten Stuhl fallen und griff zum Papierfächer. „Gerade bei dieser Hitze muss man sie stetig anhalten.“

„Oder man lockt sie mit Karotten“, schlug Arraloth vor und nippte an ihrem Wasser.

„Gemüse, Wasser, Enthaltbarkeit ... es ist kaum zu ahnen, dass wir dem gleichen Herrn dienen.“ Eglamo riss ein Bein von der gebratenen Ente und biss hinein. Das herauslaufende Fett wischte er achtlos mit dem Ärmel weg.

„Ich bevorzuge es, mein Werkzeug scharf zu halten.“ Die Magierin tippte sich an den Kopf.

„Nun, dann bringe es doch bitte einmal zum Einsatz, und verrate mir, was wir mit diesen verfluchten Abenteurern machen?“

Er machte eine ausladende Geste, als befänden sich die Störenfriede in dem sorgsam angelegten, von bunten Blüten übersäten Garten, der sich vor ihnen ausbreitete.

„Ich sage“, fuhr er fort, gewöhnt daran, dass seine Meinung als die wichtigste und damit richtige geschätzt wurde, „wir zerquetschen sie wie die Insekten, die sie sind. Zwei Dutzend Söldner und einer unserer Akoluthen sollten reichen. Mit dem Segen unseres Herrn ist das ein schnell gemachtes Bett.“

Die Magierin beugte sich vor und legte die Fingerspitzen aneinander. „Oder wir nutzen sie für unsere Zwecke. Wenn wir sie dazu bekommen, unsere Arbeit zu erledigen, ist das von doppeltem Nutzen. Wir schonen unsere Mittel, während die Helden ihren Kopf hinhalten, und nach getaner Arbeit ist ihr Ruf gleich mitruiniert.“

„Schön und gut“, gestand Eglamo ein, der stets darauf bedacht war, sein Vermögen beisammenzuhalten. „Aber mir ist die Gefahr zu groß, dass sie uns dazwischenfunken könnten. Das weiß man doch bei diesen Gecken und Dirnen nie. Allein diese Praiosgeweihte ... Ich würde sie gerne an Leib und Seele geschändet in die Niederhöllen geschickt sehen.“ „Wer nicht, mein Lieber, wer nicht ... diese selbstgerechte

Art, dieses Gutmenschentun. Widerlich!“ Arraloth nahm sich eine Beere, als müsse sie einen schlechten Geschmack aus ihrem Mund vertreiben. „Aber alles zu seiner Zeit. Man schlachtet das Huhn nicht, solange es noch gute Eier legt.“ Es war Fügung, dass sie beide zugleich schwiegen, denn sonst wäre das leise Klirren ungehört verhallt, das sie nun aufmerksam werden ließ.

„Sprecht weiter, als sei nichts“, sagte Eglamo im Plauderton. „Was ihr hörtet, war eine meiner Wachen, die zusammengebrochen ist. Am Osttor scheint sich jemand Zutritt zu verschaffen.“

Arraloth nickte mit einem Lächeln, wie eine hungrige Katze, die einen Spatz entdeckt hatte. „Sagt Bescheid, wann ...“

Eglamo legte die Hand wie zufällig auf die Lehne des Stuhls neben sich, auf dem seine Waffe ruhte. Der Diener kam mit einem neuen Pokal voll Wein auf die Terrasse des Hauses und näherte sich dem Tisch. Da sah Eglamo die ersten Eindringlinge durch die Büsche schleichen. Ein Angriff am helllichten Tag war ebenso mutig wie dumm.

„Bescheid“, rief er, sprang auf, und beschwor die Kraft seines finsternen Herrn. Er spürte, wie sein Körper stärker wurde, wie ihn göttliche Energie wie tausend eisige Nadeln durchflutete.

Arraloth trat zu dem Diener und berührte seinen rechten Arm. Der Mann versteifte sich, dann verdrehte er die Augen, bis nur noch das Weiße zu sehen war. Während die Magierin sich schon wieder abwandte, brüllte der Diener auf, griff sich das lange Bratenmesser vom Tisch und stürmte mit einem Wutschrei auf die Eindringlinge zu.

Zwei Armbrustbolzen schlugen in Eglamos Brust ein. Mit einem angewiderten Schnauben zog der Magnat sie aus seinem Fleisch und warf sie beiseite. „Mehr habt ihr nicht zu bieten?“, verspottete er die Gestalten. Es waren insgesamt sechs, die jetzt aus den Gebüsch gestürmt kamen. Sie führten Schwerter und trugen die gleichen nichtssagenden weiten Hosen und engen Hemden in Erdtönen. Ihre Gesichter waren mit Stoffbahnen vermummt. Wer auch immer so dumm war, sie beide anzugreifen, wollte seine Farben nicht zeigen.

Eglamo lief auf die Angreifer zu, aber sein Diener überholte ihn und sprang den ersten Gegner an. Der Mann schlug mit dem Schwert zu und traf den Diener quer über die Brust. Blut spritzte, aber der Bedienstete schien es kaum zu bemerken. Rasend vor Wut und Geifer spuckend riss er den Mann um, ramnte ihm das Messer in den Bauch und warf sich dann vor, um seine Zähne in die Kehle des Unglücklichen zu graben.

Eglamo wies mit dem Schwert auf den zweiten Gegner. „Du wirst als nächster sterben!“

Die Entschlossenheit wich aus den Augen des Mannes und er hielt inne, ließ seine Kameraden passieren und mach-

te sogar einen Schritt rückwärts. Aber Eglamo konnte sich nicht lange freuen, denn jetzt hatten ihn drei der Angreifer erreicht. Einen Hieb konnte er parieren, der zweite glitt schadlos an seiner gesegneten Haut ab, ruinierte aber seine Hose. Der dritte jedoch schnitt gleißend in seinen Arm.

*Eine geweihte Waffe!*, stellte der Magnat wütend fest. *Der muss weg!*

Arraloth hielt sich wie immer im Hintergrund. Aber einer der Gegner, eine Frau offenbar, hatte sie aufs Korn genommen und rannte auf sie zu. *Zeit genug*, dachte sie unbesorgt und begann, einen weiteren Zauber zu wirken. Sie wies mit dem Zauberstab auf die Angreiferin und gähnte herablassend. Vielleicht provozierte dies die Gegnerin oder sie ahnte, dass sie bezaubert werden sollte – auf jeden Fall schleuderte sie mitten im Lauf ihr Schwert. Die Klinge flog sich überschlagend auf Arraloth zu, ihr Zauber wirkte und die Angreiferin sackte bewusstlos zu Boden.

Arraloth riss den Stab zur Seite und schlug das Schwert aus der Luft. „Was kommst du auch mit einem Schwert zu einem magischen Duell?“, lachte sie.

Eglamo trieb den Mann mit der geweihten Waffe mit wuchtigen Schlägen vor sich her, aber bisher gelang es ihm nicht, die Abwehr zu durchdringen. Das lag sicherlich auch an den beiden anderen, die unentwegt auf ihn eindroschen, obwohl ihre Waffen ihm nichts anhaben konnten.

Nun aber besann sich auch der vierte, der bisher in Ehrfurcht erstarrt gewesen war, und lief auf ihn zu. Das schmuckvolle, mit Göttersymbolen verzierte Schwert verhielt nichts Gutes.

„Arraloth!“ rief er.

„Sag bitte!“, antwortete die Magierin amüsiert.

„Arraloth!“, wiederholte er gereizt und zog dem Mann links von ihm verärgert die geschwungene Klinge durchs Gesicht, traf aber nicht richtig und hinterließ nur einen Schmiss. Der Getroffene ließ das Schwert fahren und stürzte sich stattdessen auf Eglamos Waffenarm. Der vierte Gegner hatte ihn fast erreicht, da hörte der Magnat das leicht schräge, aber betörende Klängen der namenlosen Sphäre. Die Magierin machte ihre Arbeit.

Der Träger des Götterschwertes wurde nicht langsamer, statt aber Eglamo anzugreifen, rammte er sein Schwert mit trübem Blick seinem Gefährten in den Rücken. Dem Mann blieb nicht einmal genug Zeit, sich zu wundern. Der Griff an Eglamos Schwertarm erschlaffte und der Magnat nutzte die erlangte Freiheit, um sich bei seinem Wohltäter mit einem Hieb durch den Hals zu bedanken.

Blieben zwei, der Mann mit dem geweihten Schwert und eine Frau, wie Eglamo nun erkannte. *Ich sollte ...*

Sein Diener sprang, vom Bauchnabel abwärts in eigenes und aufwärts in fremdes Blut gebadet, an ihm vorbei, riss die Frau um und schlug mit bloßen Fäusten auf sie ein. Sie riss das Schwert hoch und stieß es ihm ins Herz. Trotzdem schlug er noch zweimal zu, bevor er seitlich von ihr heruntersackte.

Eglamo brüllte triumphierend auf und drang erneut auf den letzten stehenden Gegner ein. Das geweihte Schwert wurde beiseitegeschlagen und der Magnat trieb dem Mann seine breite Klinge mit Genugtuung in den Leib.

Der Mann ließ das Schwert fallen, während Eglamo nah an ihn herantrat, um seine Augen brechen zu sehen. Aber es klirrte nicht zu Boden. Er blickte zur Seite. Die Frau stand wieder, hatte das Schwert gefangen und rammte es Eglamo in die Seite. Nur der Leichnam ihres Gefährten, der ihr dabei im Weg war, verhinderte, dass die Klinge seinen Körper durchdrang.

Eglamo sah aus dem Augenwinkel, wie Arraloth zu ihm trat. Der Blick der Gegnerin zuckte zu ihr herum, und ein heiserer Schrei entrang sich ihrer Kehle. Sie ließ die Waffe fahren, hob bebende Hände zur Abwehr und wirbelte dann herum, um zu fliehen.

Eglamo trat den Gegner von seinem Schwert, holte aus und schleuderte der Flichenden die Waffe in den Rücken. Der Treffer fällte sie, und sie überschlug sich zweimal, wie ein galoppierendes Pferd, dem man die Vorderläufe abgeschlagen hatte.

Arraloth lachte kalt. „Also wirklich, Eglamo. Du sollst dir doch nicht immer so viel Mühe machen, um mich zu unterhalten.“

Eglamo verzog das Gesicht, während er seine Wunden untersuchte. Schmerzhaft, aber nicht lebensgefährlich. „Erfrischend, nicht wahr? Aber diese Ehre kann ich nicht für mich in Anspruch nehmen.“

„Dann lass uns doch herausfinden, wer uns dieses Geschenk gemacht hat.“ Sie wies mit dem Zauberstab auf die Bewusstlose. „Hast du dein gemütliches Kellerverlies noch?“

Eglamo lächelte und reichte der Magierin den Arm. „Aber sicher!“

Die schüttelte jedoch den Kopf. „Du bist voller Blut, mein Lieber. Wir wollen die Freundlichkeiten ja auch nicht übertreiben.“

„Ganz recht – zuviel Freundlichkeit hat bisher noch jedem geschadet“, stimmte Eglamo ihr zu und ging voran.

# Kapitel I: Kampagnenregeln

Als Kampagne wird bei *Schicksalspfade* eine inhaltlich miteinander verbundene Serie von Gefechten bezeichnet. Ein Kampagnengefecht steht nicht nur für sich selbst, sondern hat Einfluss auf das oder die nächsten Gefechte. In einer Kampagne können Charaktere Erfahrungen sammeln, ihre Fähigkeiten verbessern, Verletzungen davontragen, interessante Bekanntschaften machen und mit der Zeit zu großen und berühmten Helden heranreifen. Jede Kampagne erzählt eine Geschichte, die der einer Abenteurergruppe im *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel nicht unähnlich ist.

Bei *Schicksalspfade* unterscheiden wir zwei Arten von Kampagnen: Die **Abenteurerkampagne**, bei der zwei Spieler einem vorgegebenen Handlungsstrang von Szenarien folgen und die **Offene Kampagne**, bei der zwei oder mehr Spieler mit ihren Gruppen ohne vorher festgelegten Handlungsstrang um die Vorherrschaft kämpfen. Beispiele für eine Abenteurerkampagne sind die Mini-Kampagne „Oger vor den Toren!“ aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk und die Kampagne „Der Schatz unter dem Berg“ aus dem *Schicksalspfade*-Zwergensöldner-Spielset.

## DIE ABENTEUERKAMPAGNE

Eine *Abenteurerkampagne* definiert sich durch die folgenden Eigenschaften:

- Sie erzählt eine Geschichte ähnlich einem Abenteuer im *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel.
- Normalerweise können nur zwei Spieler mit ihren Gruppen daran teilnehmen.
- Sie hat eine vorher festgelegte Menge an Kampagnenrunden.
- Die Reihenfolge und das gespielte Szenario jeder Kampagnenrunde sind festgelegt.

- Durch den Sieg in einem Gefecht erringt ein Spieler einen Vorteil im nächsten oder einem späteren Gefecht.
- Ist die Kampagne durchgespielt, ist sie beendet und sollte nicht erneut mit der gleichen Gruppe gespielt werden.

Eine Abenteurerkampagne erlaubt es Spielern, Teil des lebendigen *Aventurien* zu werden. Die offiziellen Abenteurerkampagnen spielen in der *Das Schwarze Auge*-Kontinuität. Hier wird wahrhaft Geschichte geschrieben. Die Kampagnen „Wie die Ratten“ (siehe Seite 109ff.) und „Zwist um Zhamorrah“ (siehe Seite 99ff.) sind Abenteurerkampagnen.

## DIE OFFENE KAMPAGNE

Im Gegensatz zur *Abenteurerkampagne* kennzeichnen die *Offene Kampagne* folgende Charakteristiken:

- Die Geschichte ist am Anfang der Kampagne nicht festgelegt. Sie bestimmt sich durch die gespielten Szenarien, die jeweiligen Sieger und Verlierer sowie unter den Spielern entstehende Fehden und Rivalitäten.
- Zwei oder mehr Spieler können daran teilnehmen.
- Die Anzahl der Kampagnenrunden darf von den Spielern selbst bestimmt werden.
- Ein Sieg in einem Gefecht bringt zunächst keinen unmittelbaren Vorteil für die späteren Spiele. Die Spieler können jedoch eigene Kampagnenziele festlegen.
- Die Kampagne kann fortlaufend weitergespielt werden und hat daher kein definitives Ende.

Insgesamt ist die *Offene Kampagne* flexibler als die *Abenteurerkampagne* und kann in hohem Maße von den beteiligten Spielern selbst gestaltet werden.

## Allgemeine Kampagnenregeln

Beide Kampagnenarten haben bis auf die oben erwähnten Unterschiede viele Gemeinsamkeiten, daher gelten die folgenden Regeln für beide Kampagnenarten.

### ZUSAMMENSTELLUNG DER ABENTEUERERGRUPPE

Auch in Kampagnen gelten die allgemeinen Regeln für die *Zusammenstellung einer Abenteurergruppe* (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 26f.). Die Spieler können sich jedoch vor Beginn der Kampagne darauf einigen, die optionale Regel für **Verstärkungen** (siehe Seitenkasten) einzusetzen.

### FORTLAUFENDER SCHICKSALSPUNKTE-POOL

Anders als in einem Einzelgefecht sind die Spiele einer Kampagne miteinander verbunden. Aus diesem Grund ist es möglich, nicht genutzte Schicksalspunkte mit ins nächste Gefecht zu übernehmen. Nach jeder *Begegnungsphase* eines Kampagnenspielzugs werden die verbliebenen Schicksalspunkte jeder Gruppe notiert. Dabei sollte nicht vergessen werden, eventuell zum Ende des Gefechts noch erzielte Schicksalspunkte festzuhalten.

Zu Beginn des nächsten Gefechts werden diese überzähligen Schicksalspunkte auf die halben aufgerundeten *Basis-Schicksalspunkte* der Abenteurergruppe addiert und ergeben den SP-Pool für dieses Gefecht. Eine Gruppe hat aber zu Beginn eines Gefechts immer mindestens ihren Basis-SP-Pool zur Verfügung. Natürlich gilt auch hier die Grenze





von maximal 20 Schicksalspunkten im Pool. Überzählige Punkte, die über diese 20 hinausgehen, verfallen.

*Beispiel: Steffi hat nach der Begegnungsphase eines Kampagnenspielzugs noch 8 Schicksalspunkte übrig.*

*Der Basis-Schicksalspunktwert ihrer Gruppe beträgt 12. Zu Beginn des nächsten Gefechts hat sie also 14 Schicksalspunkte (8+6) zur Verfügung. Hätte sie nur 3 Schicksalspunkte übrig behalten, würde sie das nächste Gefecht mit 12 Schicksalspunkten beginnen (3+6=9, aber Minimum in Höhe des Basis-SP-Pools).*

## Der Ablauf einer Kampagne

Optionale Kampagnenregel:

### VERSTÄRKUNGEN

Auch wenn jedes Gefecht immer mit Gruppen gespielt wird, die für eine bestimmte Menge an Dukaten angeworben wurden, heißt das nicht, dass eine Gruppe insgesamt auch nur aus dieser Anzahl von Charakteren bestehen muss. Meist wird es sogar sinnvoll sein, mehr waffenfähige Mitstreiter dabei zu haben, die in bestimmten Situationen oder gegen bestimmte Gegner brillieren können. Aus diesem Grund wird die Dukatenmenge zum Anwerben der Gruppe erhöht, wenn die Regeln für Verstärkungen verwendet werden:

- Spielgröße 800 Dukaten, *Sold* für Gruppenzusammenstellung: 1.000 Dukaten
- Spielgröße 1.000 Dukaten, *Sold* für Gruppenzusammenstellung: 1.400 Dukaten
- Spielgröße 1.200 Dukaten, *Sold* für Gruppenzusammenstellung: 1.600 Dukaten

Auch hier müssen die Regeln der Zusammenstellung einer Abenteurergruppe beachtet werden.

*Beispiel: Jens wirbt eine Kampagnengruppe der Hand Borons mit Verstärkungen auf einer Spielgröße von 1.200 Dukaten an. Dafür hat er 1.600 Dukaten zur Verfügung. Er entscheidet sich für die 6 Charaktere der Hand Borons aus dem Schicksalspfade-Grundregelwerk für 1.200 Punkte und ergänzt um die Helden & Schurken Halbfelfische Späherin, eine Magiebegabte für 190 Punkte und den Oijaniha-Stammeskrieger, einen Kämpfer für 210 Punkte.*

*Von seinen insgesamt 8 Charakteren dürften maximal jeweils ein Drittel Götterdiener bzw. Magiebegabte sein, was abgerundet 2 ergibt. Nur die Leibmagierin und die Halbfelfische Späherin sind Magiebegabte und nur die Boron-Geweihte ist eine Götterdienerin, also bleibt er hier im Rahmen der Vorgaben. Auch setzt er nur zwei Helden & Schurken ein, obwohl es bis zu drei bei den acht Charakteren hätten sein dürfen. Seine Gruppe ist daher regelkonform.*

Aus dieser Gruppe stellt ein Spieler vor jedem Gefecht seine Truppe zusammen. Wichtig ist hierbei, dass sie der Spielgröße entsprechen muss und zwar gemessen an den Basis-*Sold*-Werten der Charaktere ohne Steigerungen und Verletzungen. Tatsächliche Unterschiede der Gruppenwerte werden nach den Regeln für *Unterschiedliche Gruppenwerte* (siehe nebenstehend) ausgeglichen. Hierbei zählen nur die Charaktere zum Gesamt-*Sold* der Gruppe hinzu, die auch tatsächlich im jeweiligen Gefecht eingesetzt werden, allerdings inklusive ihrer Steigerungen und Verletzungen.

Eine Kampagne ist in mehrere Kampagnenspielzüge unterteilt. Jeder Kampagnenspielzug besteht aus einem Gefecht inklusive der dazugehörigen Vor- und Nachbereitung. Er ist daher in mehrere Phasen unterteilt:

1. Vorbereitungsphase (siehe nachfolgend)
2. Gefechtsphase (siehe Seite 17)
3. Erholungsphase (siehe Seite 17)
4. Begegnungsphase (siehe Seite 22)
5. Steigerungsphase (siehe Seite 25)
6. Belohnungsphase (siehe Seite 34)

Die meisten Phasen laufen in beiden Kampagnenarten identisch ab. Wo es Unterschiede gibt, werden sie explizit aufgeführt. Sind alle Phasen durchlaufen, beginnt der nächste Spielzug.

### DIE VORBEREITUNGSPHASE

In der Vorbereitungsphase ermitteln beide Spieler den aktuellen *Sold*-Wert ihrer Abenteurergruppen. Differenzen werden nach den Regeln für *Unterschiedliche Gruppenwerte* (siehe unten) mit zusätzlichen Schicksalspunkten, zusätzlicher Ausrüstung oder sogar weiteren Charakteren als Unterstützung ausgeglichen.

### UNTERSCHIEDLICHE GRUPPENWERTE

In Kampagnen sind die Gruppenwerte der verschiedenen Gruppen aus vielerlei Gründen unterschiedlich hoch. Ein Spieler steigt später in eine laufende *Offene Kampagne* ein, ein Spieler spart auf eine teure Steigerung, während sein Gegner seine AP schneller investiert, usw. Damit es für den Unterlegenen nicht schwieriger wird, einen Sieg zu erringen, werden diese Unterschiede bei *Schicksalspfade* bis zu einem gewissen Grad ausgeglichen, um darzustellen, dass sich die vermeintlich weniger erfahrene Gruppe mit Hilfe ihres Lehnscherrn anständig vorbereiten wird, bevor sie sich ihrem Gegner stellt. Allerdings ist dieser Ausgleich teurer als die entsprechende reguläre Steigerung oder Sonderfertigkeit.

### AUSGLEICH UNTERSCHIEDLICHER GRUPPENWERTE

Zunächst werden die Gruppenwerte beider Gruppen ermittelt, indem die aktuellen *Sold*-Werte aller Charaktere, die am Gefecht teilnehmen, addiert werden. Anschließend wird die Differenz der beiden Werte ermittelt. Nun kann die Gruppe mit dem niedrigeren *Sold*-Wert (*unterlegene Gruppe*) die Differenz in einige Hilfsmittel investieren, in

dem sie die dafür angegebenen Kosten entrichtet. Hierbei hat sie folgende Optionen:

- ☞ Erwerb **zusätzlicher Schicksalspunkte** (siehe nachfolgend)
- ☞ Ausstattung der eigenen Charaktere mit jedweder Art von **Ausrüstung** (siehe unten)
- ☞ **Unterstützung durch einen zusätzlichen Charakter** (siehe Seite 16)

Die *Sold*-Werte der Charaktere erhöhen sich durch diesen Ausgleich nicht, da der Lehnsherr die Zuwendungen am Ende des Gefechts von der Gruppe zurückfordert oder sie sich verbraucht haben. Wird ein Charakter im Gefecht ausgeschaltet, wird nur der *Sold*-Wert vor dem Ausgleich herangezogen.

### ZUSÄTZLICHE SCHICKSALSUNKTE

Das Schicksal steht immer auf der Seite des Schwächeren. Daher kann die unterlegene Gruppe ihren Schicksalspunkte-Pool zu Beginn des Gefechts zu den angegebenen *Sold*-Kosten aufstocken. Allerdings gilt weiterhin, dass eine Gruppe zu keinem Zeitpunkt mehr als 20 Schicksalspunkte in ihrem SP-Pool besitzen darf.

**SOLD-KOSTEN FÜR  
ZUSÄTZLICHE SCHICKSALSUNKTE**

SP-Bonus	Sold-Kosten
1	2
2	5
3	8
4	12
5	16
6	20
7	24
8	28
9	32
10	36

### AUSRÜSTUNG

Die gebräuchlichste Art und Weise, wie ein Lehnsherr seine Mannen im Kampf gegen einen übermächtigen Feind unterstützen kann, ist durch das Bereitstellen von Ausrüstung. Diese Ausrüstung reicht von profanen Gegenständen, über Tränke und bessere Waffen bzw. Rüstungen bis hin zu Spruchspeichern und anderen magischen Utensilien. Auf den nächsten Seiten werden tabellarisch alle Ausrüstungsgegenstände aufgeführt, mit denen ein schlechterer *Sold*-Wert ausgeglichen werden kann. Allerdings besteht bei manchen Ausrüstungsgegenständen auch die Möglichkeit, sie auf anderem Wege zu erwerben, z.B. können Alchimisten ihre Gruppe mit Tränken und Elixieren versorgen und ein Ingerimmgeweihter kann zu Beginn eines Gefechts eine Waffe aufwerten.

#### Lebensdauer von Ausrüstung

Ausrüstung, die zum Ausgleich eines Gruppenwertunterschiedes erworben wurde, gilt immer nur für das konkrete

Gefecht. Nach dem Gefecht verbraucht sich jedwede Ausrüstung, kann aber aufgrund erneuter Unterlegenheit im nächsten Gefecht ein weiteres Mal erworben werden. Der Lehnsherr fordert aber immer das zurück, was die Gruppe seiner Ansicht nach nicht mehr benötigt.

Ausrüstung, die aufgrund von Sonderfertigkeiten von Charakteren erworben wurde, folgt den Regeln der Sonderfertigkeit. Die Tränke des Alchimisten des Roten Salamanders z.B. verfallen und werden für jedes Gefecht neu gebraut, ebenso wie die *Allmacht der Lohe* des Ingerimmgeweihten eine Waffe nur für ein Gefecht aufwertet.

Ausrüstung, die im Rahmen einer Kampagne erworben wurde, z.B. als Ergebnis eines Wurfes auf der *Begegnungstabelle* oder als Szenariobelohnung, verbleibt so lange beim Charakter, wie die entsprechende Regel es vorgibt.

Egal aus welcher Quelle sie stammt, dauerhaft beim Charakter verbleibende Ausrüstung erhöht immer den *Sold*-Wert des entsprechenden Charakters um den in den Ausrüstungstabellen angegebenen Betrag. Ausrüstung, die einem Charakter nur vorübergehend für ein Gefecht zur Verfügung steht, tut dies nicht. Die Verbesserungen eines dauerhaften Gegenstandes werden beim Steigern eines Eigenschaftswertes oder bei der Aufwertung des Ranges einer Sonderfertigkeit nicht berücksichtigt, sondern addieren sich immer erst am Ende hinzu.

Manche Gegenstände **verbrauchen** sich nach einer Anwendung. Erwirbt ein Charakter einen solchen Ausrüstungsgegenstand dauerhaft, darf er ihn einmal pro Gefecht einsetzen.


#### Ausrüstungsbegrenzung

Ein Charakter kann nur eine begrenzte Menge an Ausrüstung tragen. Hierzu zählt sowohl Ausrüstung, die der **Basischarakter** bereits trägt, als auch Ausrüstung, die er auf anderem Wege, z.B. durch den Alchimisten bekommen hat. Der *Basischarakter* ist die unveränderte Version des Charakters, wie er in den einzelnen Bucheinträgen zu finden ist.

Die Ausrüstungsbegrenzungen sind:

- ☞ maximal ein profaner Ausrüstungsgegenstand von jeder Sorte
  - ☞ maximal 2 Tränke bzw. Elixiere
  - ☞ maximal eine profane Verbesserung für Waffen, Schilde und Rüstungen
  - ☞ maximal drei magische Verbesserungen für Waffen, Schilde und Rüstungen
- Wichtig:** Magische und profane Verbesserungen sind nicht kompatibel. Wird ein profaner Gegenstand später magisch, bleibt eine etwaige profane Verbesserung zwar erhalten, wird aber zu einer Verbesserung magischen Ursprungs.
- ☞ maximal ein Spruchspeicher (nur für *Magiebegabte* Charaktere)
  - ☞ maximal ein verzauberter bzw. einzigartiger magischer Gegenstand (optional)

**Beispiele:** Der *Garether Entdecker* hat bereits einen *Spruchspeicher* (*Balsam Salabunde*) und einen *einzigartigen magischen Gegenstand* (*Schutzamulett* (*Elementarbann* (*Alle*))). Er



darf also keine weiteren Gegenstände aus diesen Kategorien erhalten. Der Swafnir-geweihte trägt ein magisches Runenmesser bei sich, das eine Magische Waffe mit Erhöhter Trefferchance ist. Diese Waffe dürfte also nur noch eine weitere magische Verbesserung erhalten.

### PROFANE AUSTRÜSTUNG

Unter profaner Ausrüstung wird jede Form von regulärer Abenteurerausrüstung verstanden, die ein Charakter normalerweise mit sich führt. Sie verleiht meist nur einen kleinen Bonus, kann aber dennoch über Leben und Tod entscheiden.

Optionale Regel:

## ABENTEURERAUSRÜSTUNG

Um der Tatsache Rechnung zu tragen, dass profane Ausrüstung meistens in jeder Abenteurergruppe vorhanden ist, können sich Spieler zu Beginn einer Kampagne darauf einigen, dass der Sold-Wert bei der Zusammenstellung der Abenteurergruppe auch für profane Ausrüstung verwendet werden kann, die dann dauerhaft bestimmten Charakteren zugeordnet wird. Oft kann das auch interessant sein, um ein paar nicht verbrauchte Dukaten sinnvoll einzusetzen. Wir weisen aber darauf hin, dass die Ausrüstung in manchen Fällen geeignet ist, die Stärken eines Charakters oder die Sondereffekte einer ganzen Fraktion abzuschwächen, deswegen ist diese Regel optional und sollte nur eingesetzt werden, wenn die betroffenen Spieler damit einverstanden sind.

### TRÄNKE UND ELIXIERE

Bei Tränken und Elixieren werden zwei Dinge unterschieden. Die erste Unterscheidung ist die **Potenz** des Trankes. Es gibt **einfache, potente und hochpotente** Versionen von den meisten Tränken und Elixieren. Diese Unterscheidung ist zum einen für den Gebrauch der verschiedenen Stufen der Sonderfertigkeit *Tränke und Elixiere brauen* wichtig (siehe Seite 44), zum anderen ist der Bonus, den die verschiedenen Trankpotenzen verleihen, regeltechnisch aus derselben Quelle entstanden, kumuliert also nicht mit sich selbst. Ein Charakter kann dementsprechend nicht gleichzeitig von einem potenten und hochpotenten Mutelixier profitieren, um seinen MU-Wert um insgesamt 5 Punkte zu erhöhen. Er kann aber von unterschiedlichen Elixieren profitieren, selbst wenn sie die gleiche Potenz besitzen. Ein potentes Kraftelixier entfaltet also seine volle Wirkung neben einem potenten Mutelixier.

Die zweite Unterscheidung ist die Art und Weise, wie ein Trank eingesetzt wird.

Ein Trank, der vor dem Gefecht eingesetzt wird, muss vom Charakter, dem dieser Trank zugewiesen wurde, spätestens bei der Aufstellung der Charaktere eingenommen werden. Die angegebenen Maximalwerte gelten zu diesem Zeitpunkt und dürfen im Gefecht selbst durch andere Auswir-

kungen übertroffen werden (z.B. Einsatz von Schicksalspunkten, Sonderfertigkeiten, Zaubern, Spielsituationen).

Ein Elixier, das im Gefecht eingesetzt wird, wird von dem Charakter, dem dieses Elixier zugewiesen wurde, im Spiel bei sich geführt. Ein solches Elixier kann mit einer passiven Aktion getrunken werden, woraufhin es seine Wirkung entfaltet. Es kann aber auch an einen anderen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe im Angriffsbereich des Charakters mit einer aktiven Aktion weitergegeben werden, woraufhin der Verbündete das Elixier wiederum mit einer passiven Aktion sofort trinkt. Der Verbündete kann es nicht in Empfang nehmen, wenn ihm die passive Aktion zum Trinken fehlt und auch nicht statt des ursprünglichen Charakters von nun an mit sich führen. Damit wird repräsentiert, dass ein Charakter sich nur im äußersten Notfall von seiner Ausrüstung trennt und nicht als vorübergehender Packesel für einen Gefährten fungiert.

### VERBESSERUNGEN FÜR WAFFEN, RÜSTUNGEN UND SCHILDE

Nichts lässt das Herz eines wahren Kriegers höher schlagen als eine Waffe oder Rüstung besonders hervorragender Machart. Wenn es sich dabei auch noch um einen verzauberten Gegenstand handelt, ist dies natürlich für den Charakter umso schöner.

Derart kunstfertig hergestellte oder verzauberte Kampfausstattung wird bei *Schicksalspfade* durch besondere Eigenschaften, sogenannte **Verbesserungen** repräsentiert. Die Verbesserungen sind im Wesentlichen identisch mit bestimmten Waffeneigenschaften, aber nicht alle Waffeneigenschaften sind Verbesserungen, da sie zum Wesen der Waffe selbst gehören, wie z.B. *Reichweitenwaffe*, *Nachladen* oder *Schwer zu parieren*.

Profane Gegenstände besitzen maximal eine dieser Verbesserungen, dürfen aber zusätzlich noch *Geweihte Waffe bzw. Rüstung* etc. erhalten. Verzauberte Gegenstände besitzen maximal drei Verbesserungen, wobei die Verbesserung *Magische(r) Waffe/Rüstung/Schild* immer die erste dieser Verbesserungen sein muss und zur Maximalmenge zählt. Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden. Rüstungsergänzungen stellen einen Sonderfall dar. Arm-/Beinschienen und ein Helm dürfen zusätzlich zu den anderen Verbesserungen jeweils einmal erworben werden.

**Beispiel:** Die *Amazonenkriegerin* trägt bereits einen Helm sowie *Arm-/Beinschienen*, darf diese Ausrüstung also nicht mehr nachträglich erhalten.

Wie schon erwähnt, sind magische und profane Verbesserungen nicht kompatibel. Wird ein profaner Gegenstand später verzaubert, bleibt eine etwaige profane Verbesserung zwar erhalten, wird aber zu einer Verbesserung magischen Ursprungs. Dies gilt auch für die Waffeneigenschaften, die bereits zur Grundausrüstung des Charakters gehören.

**Beispiel:** Der *Tulamidische Gaukler* erhält durch den Ausgleich des Gruppenwertunterschiedes verzauberte *Gaukler-Wurfwaffen*. Diese besaßen vor der Verzauberung bereits *Verbesserte*

PROFANE AUSTRÜSTUNG (JEDER GEGENSTAND NUR EINMAL PRO CHARAKTER)

Name	Sold-Kosten	Auswirkung	
Kletterausrüstung	7	Der Charakter bezahlt für das Überschreiten einer Höhenebene 1 GSW-Punkt weniger, als es normalerweise erforderlich wäre.	Kampagne 50
Leichte Winterkleidung	10	Der Charakter ist immun gegen die Wetterauswirkung von Eisiger Kälte und erhält die Sonderfertigkeit <i>Resistenz (Kälte)</i> .	Kampagne 50
Lichtquelle (Fackel, Laterne, Kerze, Kaltes Licht/Phosphoros oder Eulentränen)	7	In der Wabe des Charakters und allen angrenzenden Waben verbessern sich die Lichtverhältnisse: <i>Finsternis</i> wird zu <i>Mondlicht</i> , <i>Mondlicht</i> zu <i>Dämmerung</i> , <i>Dämmerung</i> zu Tageslicht. Zum Einsatz muss der Charakter mindestens eine freie Hand haben. Die Schildhand zählt zu diesem Zweck als frei. Mehrere Lichtquellen addieren ihre Auswirkungen nicht.	Grund 140
Mutmacher	5	Der Charakter trinkt vor dem Gefecht einen kräftigen Schluck alkoholisches Getränk. Er darf einmal eine misslungene MU-Probe in Bezug auf <i>Angst</i> oder <i>In Panik</i> im Gefecht wiederholen. Danach ist der Mutmacher verbraucht.	Kampagne 50
Rucksack	10	Der Charakter kann in Szenarien, bei denen Gegenstände aufgenommen werden (z.B. Schatzsuche), einen <i>schweren Gegenstand</i> mehr aufnehmen und tragen, als es in den Szenarioregeln angegeben ist.	Kampagne 50
Verbandszeug oder Wundpulver	10	Der Charakter darf nach dem Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Heilkunde (Wunden)</i> einsetzen, solange er den Gegenstand bei sich trägt. Besitzt er sie bereits, erholt sich der Charakter, der damit nach den Regeln für <i>Heilkunde (Wunden)</i> versorgt wird, automatisch vollständig.	Kampagne 50
Wallender Umhang	10	Der Wallende Umhang kann einmal pro Gefecht eingesetzt werden, um eine misslungene PA- oder FK-PA Probe zu wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Dabei wird der Umhang zerstört und wird unbrauchbar.	Kampagne 50
Wasserschlauch	10	Der Charakter kann den Zustand <i>Brennend</i> mit einer <i>Aktiven Aktion</i> von sich selbst entfernen, so als ob er sich in seichtem Gewässer befindet. Dies verbraucht den Wasserschlauch. Außerdem ist er immun gegen die Wetterauswirkung von Drückender Hitze, solange er den Wasserschlauch nicht verbraucht hat.	Kampagne 50

TRÄNKE UND ELIXIERE (MAXIMAL 2 PRO CHARAKTER)

EINFACHE TRÄNKE UND ELIXIERE			
Name	Sold-Kosten	Auswirkung	
Einfaches Charismaelixier	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Liturgieproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel und Simpel besitzen.	
Einfaches Fingerfertigkeitsexier	7	Vor dem Gefecht. Der FK-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von FK 13.	
Einfaches Gewandtheitsexier	10	Vor dem Gefecht. Der INI-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von INI 13.	
Einfacher Heiltrank	15	Im Gefecht. Ein Charakter kann durch Trinken des Heiltranks einmalig 1 <i>Schaden</i> von sich selbst heilen.	
Einfacher Ifirnstrunk	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Resistenz (Kälte)</i> .	

Einfaches Intuitionselixier	10	Vor dem Gefecht. Der PA-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von PA 13.
Einfaches Klugheitselixier	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Zauberberproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel und Simpel besitzen.
Einfaches Kraftelixier	10	Vor dem Gefecht. Der AT-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von AT 13.
Einfaches Mutelixier	7	Vor dem Gefecht. Der MU-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von MU 13.
Einfaches Unverwundbarkeitselixier	20	Vor dem Gefecht. Der RS-Wert dieses Charakters steigt in diesem Gefecht auf RS: 6. Die <i>Behinderungsklasse</i> ändert sich nicht. Charaktere mit höherem RS profitieren von dem Elixier nicht.
Prophylaktikum	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Resistenz (Gift)</i> .
Zielwasser	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Meisterschütze</i> .
Zwergentrank	5	Vor dem Gefecht. Der normalgroße Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Klein</i> . Auf <i>Kleine</i> und <i>Große</i> Charaktere hat der Trank keine Auswirkung.

POTENTE TRÄNKE UND ELIXIERE		
Name	Sold-Kosten	Auswirkung
Antidot	15	Im Gefecht. Ein Charakter kann durch Trinken des Antidots einmalig den Zustand <i>Vergiftet</i> von sich selbst entfernen.
Berserkerelexier	10	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Kampfrausch</i> .
Giftampullen	15	Vor dem Gefecht. Eine Waffe der KAT Stich, die keine Torsionswaffe sein darf, erhält für dieses Gefecht die Eigenschaft <i>Vergiftete Waffe</i> . Giftampullen können auch in Verbindung mit <i>Magischen Waffen</i> eingesetzt werden, nicht aber mit <i>Brennenden Waffen</i> . Charaktere mit der Sonderfertigkeit <i>Ehrenhaftigkeit</i> dürfen die Giftampullen nicht verwenden.
Potentes Charismaelixier	30	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Liturgieproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel, Simpel und Normal besitzen.
Potentes Fingerfertigkeitsexier	20	Vor dem Gefecht. Der FK-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 2 Punkte, bis zu einem Maximum von FK 15.
Potentes Gewandtheitselixier	20	Vor dem Gefecht. Der INI-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 2 Punkte, bis zu einem Maximum von INI 15.
Potenter Heiltrank	40	Im Gefecht. Ein Charakter kann durch Trinken des Heiltranks einmalig bis zu 2 <i>Schaden</i> von sich selbst heilen.
Potenter Ifirnstrunk	15	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Elementarimmunität (Kälte)</i> .
Potentes Intuitionselixier	30	Vor dem Gefecht. Der PA-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 2 Punkte, bis zu einem Maximum von PA 15.
Potentes Klugheitselixier	30	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Zauberberproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel, Simpel und Normal besitzen.
Potentes Kraftelixier	30	Vor dem Gefecht. Der AT-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 2 Punkte, bis zu einem Maximum von AT 15.
Potentes Mutelixier	15	Vor dem Gefecht. Der MU-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 2 Punkte, bis zu einem Maximum von MU 15.
Potentes Unverwundbarkeitselixier	30	Vor dem Gefecht. Der RS-Wert dieses Charakters steigt in diesem Gefecht auf RS:8. Die <i>Behinderungsklasse</i> ändert sich nicht. Charaktere mit höherem RS profitieren von dem Elixier nicht.

## HOCHPOTENTE TRÄNKE UND ELIXIERE

Name	Sold-Kosten	Auswirkung
Hochpotentes Charismaelixier	45	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Liturgieproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel, Simpel, Normal und Komplex besitzen.
Hochpotentes Fingerfertigkeitsexier	30	Vor dem Gefecht. Der FK-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 3 Punkte, bis zu einem Maximum von FK 17.
Hochpotentes Gewandtheitsexier	30	Vor dem Gefecht. Der INI-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 3 Punkte, bis zu einem Maximum von INI 17.
Hochpotenter Heiltrank	70	Im Gefecht. Ein Charakter kann durch Trinken des Heiltranks einmalig bis zu 3 <i>Schaden</i> von sich selbst heilen.
Hochpotenter Ifirnstrunk	30	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeiten <i>Elementarimmunität (Kälte)</i> und <i>Geländekunde (Wasser &amp; Schnee)</i> .
Hochpotentes Intuitionsexier	45	Vor dem Gefecht. Der PA-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 3 Punkte, bis zu einem Maximum von PA 17.
Hochpotentes Klugheitsexier	45	Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Zauberberproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel, Simpel, Normal & Komplex besitzen.
Hochpotentes Kraftelixier	45	Vor dem Gefecht. Der AT-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 3 Punkte, bis zu einem Maximum von AT 17.
Hochpotentes Mutelixier	25	Vor dem Gefecht. Der MU-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 3 Punkte, bis zu einem Maximum von MU 17.
Hochpotentes Unverwundbarkeitsexier	45	Vor dem Gefecht. Der RS-Wert dieses Charakters steigt in diesem Gefecht auf RS:10. Die <i>Behinderungsklasse</i> ändert sich nicht. Charaktere mit höherem RS profitieren von dem Elixier nicht.
Konstitutionsexier	40	Vor dem Gefecht. Der LP-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von LP 5.

*Entfernungskategorien profanen Ursprungs. Sie besitzen also nun die Verbesserungen Magische Waffe und Verbesserte Entfernungskategorie. Der Gaukler könnte im Rahmen des Gruppenwertausgleichs also nur noch eine weitere Verbesserung für seine Wurfaffen erwerben.*

Bei der Maximalmenge an Verbesserungen wird jeder Gegenstand für sich betrachtet. Ein Charakter kann also seine Nah- und Fernkampfaffe, seinen Schild und seine Rüstung mit der Maximalmenge an Verbesserungen ausstatten. Hierbei darf er z.B. auch eine profan verbesserte Fernkampfaffe und eine verzauberte Rüstung tragen.

Ein Charakter muss einen bestimmten Gegenstand tragen, um Verbesserungen dafür erwerben zu können. Wenn jemand *Keine* Rüstung trägt, kann diese auch nicht verbessert werden. **Beispiel:** *Der Geistmagier aus Fasar trägt normale Kleidung, die nicht als Rüstung zählt. Er kann also keine Rüstungsverbesserungen erwerben.*

### Stufenweise Erhöhung von Schaden, Durchschlagskraft und Treffer-/Paradechance

Bei verzauberten Waffen kann sowohl die Durchschlagskraft als auch der *Schaden* verbessert werden. Dies ist aber immer nur um eine Stufe nach oben möglich und jede einzelne Stufe belegt den Platz einer Verbesserung.

Die Rangfolge ist:

- ☞ Schaden 1 ohne Modifikator
- ☞ Schaden 1 Rüstungsbrechend
- ☞ Schaden 2 Rüstungsbrechend
- ☞ Schaden 2 Rüstungsdurchschlagend
- ☞ Schaden 3 Rüstungsdurchschlagend

**Beispiel:** *Ein Charakter mit einer Waffe mit Schaden: 1 ohne RS-Probemodifikator muss erst die Verbesserung Erhöhte Durchschlagskraft (ohne Modifikator zu RB) erwerben, bevor er die Verbesserung Erhöhter Schaden (1 auf 2) erwerben kann. Danach sind seine Verbesserungsmöglichkeiten erschöpft.*

Auch die sukzessive Erhöhung der eigenen Treffer-/Paradechance muss nacheinander erfolgen und belegt dann jeweils den Platz einer Verbesserung.

**Beispiel:** *Ein Charakter muss erst die Verbesserung Erhöhte Trefferchance erwerben, bevor er die Deutlich erhöhte Trefferchance erwerben kann.*

### Kosten von RS-Verbesserungen

Die Kosten für die Verbesserung des eigenen RS-Wertes durch Rüstungsergänzungen und die Eigenschaft *Erhöhter Rüstungsschutz* fallen je nach bereits getragener Rüstung un-



terschiedlich aus. Zur Berechnung wird der Wert vor und nach der Verbesserung herangezogen und mit nachfolgender Tabelle verglichen. Die Gesamt-Sold-Kosten ergeben sich aus der Addition der Kosten für jeden Schritt auf dem Weg vom alten zum neuen Wert.

**Beispiel:** Der Colonello besitzt einen RS-Wert von 9 und erwirbt die Verbesserung Erhöhter Rüstungsschutz für seinen Kürass, was ihm einen RS-Wert von 11 verleiht. Die Sold-Kosten dafür belaufen sich auf 15 Punkte (6 für die Erhöhung von 9 auf 10 und dazu 9 für die Erhöhung von 10 auf 11).

### KOSTEN VON RS-VERBESSERUNGEN

Neuer Wert	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Kosten	4	4	4	4	4	4	6	6	6	6	9	9	9	9	12	12	12	12

### WAFFENVERBESSERUNGEN (MAXIMAL 1 PROFANE ODER 3 MAGISCHE PRO GEGENSTAND)

Verbesserung	Sold-Kosten	Auswirkung	Im Detail
Brennende Waffe	15	Treffer verursacht Zustand <i>Brennend</i> , nur für <i>Magische</i> oder <i>Geweihte</i> Waffen	Kampagne 35
Erhöhte Durchschlagskraft (ohne Mod. zu RB)	15	Nur für Waffen, die <i>Schaden</i> 1 verursachen, <i>Schaden</i> steigt auf 1 RB	Grund 23
Erhöhte Durchschlagskraft (RB zu RD)	30	Nur für Waffen, die <i>Schaden</i> 2 RB verursachen: <i>Schaden</i> steigt auf 2 RD	Grund 23
Erhöhter Schaden (1 auf 2)	30	Nur für Waffen, die <i>Schaden</i> 1 RB verursachen: <i>Schaden</i> steigt auf 2 RB	Kampagne 35
Erhöhter Schaden (2 auf 3)	40	Nur für Waffen, die <i>Schaden</i> 2 RD verursachen: <i>Schaden</i> steigt auf 3 RD	Kampagne 35
Erhöhte Trefferchance	15	+1 AT oder FK, wird nicht bei Steigerungen berücksichtigt	Grund 23
Deutlich erhöhte Trefferchance	30	Weitere +1 AT oder FK, wird nicht bei Steigerungen berücksichtigt, erfordert <i>Erhöhte Trefferchance</i>	Kampagne 35
Geweihte Waffe	10	Nur für <i>Götterdiener</i> , RD gegen Dämonen und Untote, nicht kompatibel mit <i>Magische Waffe</i>	Grund 23
Magische Waffe	5	Ermöglicht bis zu 2 weitere Verbesserungen, nicht kompatibel mit <i>Geweihte Waffe</i> , verletzt Gegner mit <i>Resistenz gegen profane Waffen</i> ohne Mali	Grund 23 Kampagne 35
Verbesserte Entfernungskategorien (Wurfaffen)	5	Nur für Fernkampfwaffen. EK steigen: +1 Nah / +2 Mittel / +3 Weit	Grund 23
Verbesserte Entfernungskategorien (Schusswaffen)	10	Nur für Fernkampfwaffen. EK steigen: +2 Nah / +4 Mittel / +6 Weit	Grund 23

### SCHILDVERBESSERUNGEN (MAXIMAL 1 PROFANE ODER 3 MAGISCHE PRO GEGENSTAND)

Verbesserung	Sold-Kosten	Auswirkung	
Erhöhte Paradechance	15	+1 PA, wird nicht bei Steigerungen berücksichtigt	Grund 24
Deutlich erhöhte Paradechance	30	Weitere +1 PA, wird nicht bei Steigerungen berücksichtigt, erfordert <i>Erhöhte Paradechance</i>	Kampagne 35
Erhöhte Abwehrchance	10	+2 FK-PA	Grund 24
Magischer Schild	5	Ermöglicht bis zu 2 weitere Verbesserungen	Grund 24 Kampagne 35

## RÜSTUNGSVERBESSERUNGEN (MAXIMAL 1 PROFANE ODER 3 MAGISCHE PRO GEGENSTAND)

Verbesserung	Sold-Kosten	Auswirkung	
Erhöhter Rüstungsschutz	Siehe Tabelle	RS +2, Kosten siehe Tabelle: Kosten von RS-Verbesserungen auf Seite 14	Grund 25
Geringe Behinderung	15	Nur bei mittlerer und schwerer Rüstung, <i>Behinderungsklasse</i> sinkt um eine Kategorie, effektiv INI und GSW dauerhaft +1	Grund 25
Geweihte Rüstung	10	Nur für <i>Götterdiener</i> , Untote und Dämonen dürfen Charakter nicht im Nahkampf attackieren, nicht kompatibel mit <i>Magische Rüstung</i>	Grund 25
Magische Rüstung	5	Ermöglicht bis zu 2 weitere Verbesserungen nicht kompatibel mit <i>Geweihte Rüstung</i>	Grund 25 Kampagne 36

## RÜSTUNGSERGÄNZUNGEN (JEDE MAXIMAL EINMAL PRO CHARAKTER)

Verbesserung	Sold-Kosten	Auswirkung	
Arm-/Beinschienen	Siehe Tabelle	RS+1, Bonus nur einmalig, Kosten siehe Tabelle: Kosten von RS-Verbesserungen auf Seite 14	Grund 25
Helm	Siehe Tabelle	RS+1, Kosten siehe Tabelle: Kosten von RS-Verbesserungen auf Seite 14	Grund 25

### SPRUCHSPEICHER

*Magiebegabte* Charaktere dürfen mit bis zu einem Spruchspeicher ausgestattet werden, den sie von ihrer Akademie oder ihrem Meister erhalten haben. Jeder Spruchspeicher folgt den allgemeinen Regeln zu seinem Einsatz aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk auf Seite 140.

Ein *Bleibt-im-Spiel*-Zauber, der mit einem Spruchspeicher gewirkt wird, hält drei Spielzüge an, wenn er nicht gebannt wird. Es gibt keine Spruchspeicher von Liturgien. Die *Sold*-Kosten eines Spruchspeichers bemessen sich nach der Kategorie des Zaubers.

## SPRUCHSPEICHER (MAXIMAL 1 PRO MAGIEBEGABTEM CHARAKTER)

Kategorie	Sold-Kosten	Beispiele
A	7	Attributo (Gewandtheit, Intuition, Mut)
B	15	Animatio, Attributo (Charisma, Klugheit, Körperkraft), Blitz Dich Find, Desintegratus, Horriphobus, Kraftbann
C	25	Armatruz, Balsam Salabunde, Paralysis Starr wie Stein
D	30	Aquafaxius, Fulminictus, Ignifaxius
E	40	Zorn der Elemente

### VERZAUBERTE UND EINZIGARTIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

Verzauberte und *Einzigartige magische Gegenstände* sind so vielfältig wie *Aventurien* selbst. Da sie extrem selten und mächtig sind, empfehlen wir ihre Verwendung beim Ausgleich unterschiedlicher Gruppenwerte nur optional. Jeder Charakter darf maximal einen verzauberten oder einzigartigen magischen Gegenstand im Zuge des Gruppenwertausgleichs erhalten. Diese Einschränkung gilt nicht für

Gegenstände, die als Szenario- oder Kampagnenbelohnungen verdient wurden.

Ein Charakter darf jeden verzauberten Gegenstand nur einmal erhalten.

Einzigartige magische Gegenstände dürfen in der gesamten Gruppe nur einmal vorkommen. Ihren Einsatz empfehlen wir ausschließlich als Szenario- oder Kampagnenbelohnung.





## VERZAUBERTE GEGENSTÄNDE

### Glücksbringer (Sold-Kosten: 15)

Der Glücksbringer verleiht dem Charakter die Sonderfertigkeit *Glück I*.

### Schutzgegenstand Armatruz (Sold-Kosten: 25)

Eine beliebte Verzauberung für Amulette, Mäntel oder andere Objekte, die man am Körper trägt, die im Sinne der Regeln eine *Rüstungsergänzung* darstellt. Der Charakter profitiert von einem magischen +4 Bonus auf seinen RS, der ihn nicht zusätzlich behindert, jedoch seine Grenzen hat (maximaler RS-Wert: 10). Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatruz) keinen Effekt. Geweihtengewandung ist grundsätzlich mit dieser Verzauberung versehen.

### Schutzgegenstand Elementarbann (ein Element) (Sold-Kosten: 25)

Eine Variante des Schutzgegenstands, die dem Träger eine Elementarimmunität nach Wahl verleiht. Möglich sind: Feuer, Kälte, Wasser, Kraft, Erz, Luft und Humus.

## EINZIGARTIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

### Gürtel der Zähigkeit (Sold-Kosten: 15)

Der Charakter erhält die Sonderfertigkeiten *Resistenz (Gift)* und *Schnelle Heilung I*. Besitzt er die Sonderfertigkeit *Resistenz (Gift)* bereits, erhält er stattdessen *Immunität (Gift)*. Besitzt er bereits *Schnelle Heilung I* oder *II*, erhöht sich der Rang der Sonderfertigkeit um I. Weitere Steigerungen dieser Sonderfertigkeit werden ohne Berücksichtigung dieses Gegenstandes durchgeführt und der Bonus wird anschließend erst addiert (bis zu einem Maximum von *Schnelle Heilung III*). Diese Sonderfertigkeiten zählen nicht zum Maximum der erlaubten Sonderfertigkeiten des Charakters hinzu.

### Licht spendender Brillant (Sold-Kosten: 10)

Der Charakter profitiert vom Ausrüstungsgegenstand Lichtquelle (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk S. 140), benötigt aber keine freie Hand, um ihn zu nutzen. Außerdem wirkt die Lichtquelle im Umkreis von 2 Waben um den Charakter.

### Mächtiger Glücksbringer (Sold-Kosten: 30)

Der mächtige Glücksbringer verleiht dem Charakter die Sonderfertigkeit *Glück I*. Zusätzlich erhält der Charakter einen dauerhaften Bonus von +2 auf eine der folgenden Proben: AT, PA, FK oder FK-PA. Welche Proben vom Glücksbringer betroffen sind, darf vor jedem Gefecht neu bestimmt werden.

### Schutzgegenstand (Elementarbann (alle Elemente)) (Sold-Kosten: 50)

Der Charakter erhält die Elementarimmunitäten: Feuer, Eis, Wasser, Luft, Kraft, Erz und Humus.

### Stiefel des Bergsteigers (Sold-Kosten: 20)

Der Charakter erhält die Sonderfertigkeiten *Geländekunde (Fels)* und *Standfest*. Diese beiden Sonderfertigkeiten zählen nicht zum Maximum der erlaubten Sonderfertigkeiten des Charakters hinzu.

## UNTERSTÜTZUNG

Wenn eine Gruppe ihrem Gegner extrem unterlegen ist, reichen herkömmliche Maßnahmen zum Ausgleich des Gruppenwertunterschiedes nicht mehr aus. In so einem Fall darf die unterlegene Gruppe für ein Gefecht einen zusätzlichen Charakter zu ihrer Gruppe hinzufügen. Dieser **Unterstützungscharakter** besitzt keine AP, sein *Sold*-Wert liegt aber 25 Dukaten höher als bei einem regulären Charakter seiner Art.

**Beispiel:** Als *Unterstützungscharakter* eingesetzt, liegt der *Sold*-Wert des *Weidener Ritters* nicht bei 210, sondern bei 235 Dukaten.

Der zusätzliche Charakter muss den Regeln zum *Zusammenstellen einer Abenteurergruppe* (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 26f.) entsprechen, zählt für dieses Gefecht aber zur Gesamtzahl hinzu.

**Beispiel:** Eine sechs Charaktere große Gruppe hat bereits zwei *Magiebegabte* in ihren Reihen. Der *Unterstützungscharakter* darf also kein weiterer *Magiebegabter* sein, weil bei sieben Charakteren weiterhin nur zwei *Magiebegabte* erlaubt sind. Anders läge der Fall, wenn eine fünf Charaktere starke Gruppe nur einen *Magiebegabten* in ihren Reihen hätte. Der sechste Charakter insgesamt ermöglicht einen zweiten *Magiebegabten* in der Gruppe, der dann der *Unterstützungscharakter* sein darf.

### Unterstützungscharaktere als neue Gruppenmitglieder

Ist eine Gruppe aufgrund des *Rückzugs* eines Charakters aus dem *Abenteuerleben* (siehe Seite 18) oder durch den Tod eines Charakters (optionale Regel auf Seite 21) unter ihre anfängliche Mannschaftsstärke gefallen, wird der *Unterstützungscharakter* sofort nach dem Gefecht automatisch zum neuen Mitglied der Gruppe, damit diese wieder ihre Sollstärke erreicht. Dies geschieht aber nur, wenn die Gruppe durch das neue Mitglied innerhalb der Regeln zum *Zusammenstellen einer Abenteurergruppe* bleibt. Der *Sold*-Wert des *Unterstützungscharakters* sinkt dadurch wieder auf den regulären Wert und er erhält für dieses Gefecht bereits die vollen AP und führt ggf. Verletzungs- und Begegnungswürfe bzw. Steigerungen durch. Dies gilt auch, wenn in dem Gefecht, in dem der *Unterstützungscharakter* eingesetzt wurde, ein anderes Gruppenmitglied durch *Rückzug* oder *Tod* endgültig ausscheidet.

Ist dieser Sachverhalt nicht gegeben, verlässt der *Unterstützungscharakter* die Gruppe nach dem Gefecht wieder. In einem späteren Gefecht kann derselbe Charakter nicht erneut angeworben werden, wohl aber ein anderer Charakter der gleichen Art.

## Die Gefechtsphase

In der Gefechtsphase findet das eigentliche Spiel statt. In einer *Abenteuerkampagne* wird das Szenario gespielt, das an der Reihe ist.

In einer *Offenen Kampagne* muss dieses Szenario erst bestimmt werden. Hier können sich die Beteiligten entweder einigen, welches Szenario mit welchen Regelmechaniken sie spielen wollen, oder alles durch einen Würfelwurf entscheiden. Zur Ermittlung eines Szenarios siehe *Zufallsermittlung des Grund szenarios in Offenen Kampagnen* auf Seite 93).

## Die Erholungsphase

In einem Gefecht wird es häufig vorkommen, dass ein Charakter ausgeschaltet wird und so aus dem Spiel ausscheidet. In einer Kampagne bedeutet dies allerdings nicht automatisch, dass er gestorben ist. Meistens erholt er sich bis zum nächsten Gefecht wieder, ohne dass er bleibende Schäden davonträgt. Manche Verletzungen heilen allerdings nur langsam und beeinträchtigen den Charakter noch eine Weile in seinen Handlungen. Im schlimmsten Fall trägt er eine *Bleibende Verletzung* davon, die ihn für den Rest seines Lebens in seiner Leistungsfähigkeit einschränkt. Den Tod eines Charakters infolge eines Ausscheidens aus dem Spiel haben wir nur als Optionalregel vorgesehen (siehe Seite 21).

Um zu ermitteln, wie sich das Ausscheiden aus dem Spiel auf den Charakter auswirkt, wird in der *Erholungsphase* ein Wurf auf unten stehender *Verletzungstabelle* durchgeführt. Nur Charaktere, die durch den Verlust des letzten Lebenspunkts aus dem Spiel ausscheiden, würfeln auf dieser Tabelle. Charaktere, die durch das Verlassen des Spielfelds (z.B.

Optionalregel:

## WIEDERKEHRENDE UNTERSTÜTZUNGSCHARAKTERE IN EINER KAMPAGNE


Wer in seinen Kampagnen auch den Unterstützungscharakteren eine Identität verleihen möchte, kann sie ebenfalls AP sammeln und aufsteigen lassen. In dem Fall wird ein gemeinsamer Söldner-Pool angelegt, in den jeder Unterstützungscharakter wandert, den eine der Gruppen eingesetzt hat. Seine AP, Steigerungen, Verletzungen und der daraus resultierende effektive *Sold*-Wert (erhöht um die 25 Dukaten, weil er ein Unterstützungscharakter ist) werden wie bei eigenen Charakteren nachgehalten. Steigerungen werden nach einem Gefecht von dem Spieler durchgeführt, der ihn eingesetzt hat. Für die folgenden Gefechte steht er nun allen Spielern zur Verfügung, allerdings sollte jeder Unterstützungscharakter in *Offenen Kampagnen* nur einmal pro Kampagnenspielzug eingesetzt werden. Bei Uneinigkeit sollte ein Würfelwurf entscheiden, welcher Spieler einen speziellen Charakter einsetzen darf. Wird ein solcher Unterstützungscharakter als Ersatz für ein ausgeschiedenes Gruppenmitglied rekrutiert, verlässt er den Söldner-Pool wieder und wird zu einem Mitglied der entsprechenden Gruppe.

Optionalregel:

## VERSTÄRKUNGEN ALS UNTERSTÜTZUNGS-CHARAKTERE

Wenn die optionalen Regeln für Verstärkungen verwendet werden (siehe Seite 8), dürfen die überzähligen Charaktere der Gruppe ohne die 25 Dukaten Aufschlag als Unterstützung eingesetzt werden. Sie gelten dann als Teil der Gruppe und sammeln normal Abenteuerpunkte.





durch *In Panik*) oder auf andere Weise aus dem Spiel ausscheiden, würfeln nicht auf dieser Tabelle. Sie sind im nächsten Gefecht wieder voll einsatzfähig.

Manche Sonderfertigkeiten gestatten es, dass ein Charakter zweimal auf der *Verletzungstabelle* würfeln darf. In dem Fall darf der Spieler sich eines der erwürfelten Ergebnisse aussuchen. Diese Sonderfertigkeiten beziehen sich immer nur auf den Wurf auf der *Verletzungstabelle* selbst, nicht auf den Wurf für *Langwierige* oder *Bleibende Verletzungen*.

## LANGWIERIGE VERLETZUNGEN

Manchmal heilt eine Verletzung nicht bis zum nächsten Gefecht vollständig. Eine solche Verletzung wird als langwierig bezeichnet. Sie beeinflusst den Charakter noch im nächsten Gefecht, ist dann aber vollständig ausgeheilt, selbst wenn der Charakter mit der Verletzung erneut ausgeschaltet wird und eine weitere Verletzung erleidet.

## BLEIBENDE VERLETZUNGEN UND NACHTEILE

Wenn eine Verletzung dauerhaften *Schaden* anrichtet, wird sie als bleibende Verletzung bezeichnet. Eine *Bleibende Verletzung* sorgt dafür, dass der Charakter das nächste Gefecht automatisch mit 1 *Schaden* beginnt und wird zudem durch einen *Nachteil* repräsentiert, den der Spieler auf dem Gruppenbogen bei dem Charakter vermerken muss. Ein Charakter kann jeden *Nachteil* normalerweise nur einmal erleiden. Erzielt er bei einer späteren Verletzung noch einmal den gleichen *Nachteil*, wird der Wurf auf der Tabelle für *Bleibende Verletzungen* so lange wiederholt, bis ein *Nachteil* ermittelt wurde, den der Charakter noch nicht besitzt. Manche *Nachteile* können alternativ unterschiedliche Eigenschaften senken. In dem Fall wählt der Spieler eine der Möglichkeiten aus und kann im späteren Verlauf diesen *Nachteil* nochmal erleiden, muss dann aber die zuvor nicht gewählte Variante hinnehmen.

Jeder *Nachteil* senkt den *Sold*-Wert des Charakters um einen bestimmten Betrag. Wird eine steigerbare Eigenschaft durch einen *Nachteil* gesenkt, ermittle die *Sold*-Reduktion anhand der Steigerungstabelle, nur werden hier die für die entsprechende Steigerung notwendigen AP abgezogen (bzw. wieder aufgeschlagen, wenn die Verletzung geheilt werden sollte). Gleichzeitig sinkt mit einem solchen *Nachteil* auch das *Eigenschaftsmaximum* dieser Eigenschaft entsprechend. Senken verschiedene *Nachteile* des Charakters die gleiche Eigenschaft, wirken sie kumulativ.

**Beispiel:** Der *Walwütige* (*Sold*-Wert 210) erleidet den *Verlust von Fingern*, was  $-1$  AT entspricht. Sein AT-Wert sinkt dadurch von 11 auf 10. Die Steigerung von 10 auf 11 würde 8 AP kosten, also sinkt der *Sold*-Wert des *Walwütigen* um 8 auf 202 Dukaten.

Später erleidet der *Walwütige* noch eine *Bleibende Armverletzung*, was den *Verlust eines weiteren AT-Punktes* nach sich zieht. Dieser addiert sich zur ersten Verletzung und senkt die AT auf 9, was 4 AP entspricht. Somit ist der *Walwütige* nur noch 198 Dukaten wert. Sollte die Verletzung durch besondere Umstände wieder geheilt werden, würden die 4 AP wieder aufgeschlagen.

Wird ein durch eine Verletzung gesenkter Eigenschaftswert gesteigert, wird für die Steigerung der Wert ohne Berücksichtigung der Verletzung verwendet.

**Beispiel:** Oben erwähnter *Walwütiger* möchte seinen AT-Wert wieder steigern. Sein AT-Wert ohne Verletzungen ist 11, also muss er zum Steigern des Wertes die AP-Kosten für eine Steigerung von 11 auf 12 bezahlen (8 AP), nicht etwa nur 4 AP für die Steigerung von 9 auf 10.

## RÜCKZUG EINES CHARAKTERS AUS DEM ABENTEURERLEBEN

In einer Kampagne kann es vorkommen, dass ein Charakter dermaßen viele bleibende Verletzungen erlitten hat, dass er kaum noch effektiv einsetzbar ist – er wird zum *Invaliden*. Je nach Vorliebe der Spieler kann die Invaliditätsgrenze bei 2, 3, 4 oder 5 bleibenden Verletzungen liegen. Als *Invalide* darf sich der Charakter aus dem Abenteuerleben zurückziehen. Er verlässt die Gruppe, wird vom Gruppenbogen gestrichen und wird durch einen neuen Charakter ersetzt. Dieser neue Charakter wird vor dem nächsten Gefecht angeheuert. Dabei müssen die Regeln zur Zusammenstellung einer Abenteurergruppe (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 26) beachtet werden. Der neue Charakter besitzt keine Abenteuerpunkte und darf maximal den *Sold*-Wert erfordern, den der *Invalide* zum Zeitpunkt seines Ausscheidens besaß, mindestens aber den anfänglichen *Basis-Sold*-Wert des ausgeschiedenen Charakters.

**Beispiel 1:** Der *Weidener Ritter* (*Sold*-Wert 210 Dukaten) hat die für die Kampagne verabredete Menge an bleibenden Verletzungen erlitten und sein Spieler entscheidet sich dazu, ihn aus dem Abenteuerleben zurückzuziehen. Er hat zu diesem Zeitpunkt 48 AP in Steigerungen investiert und seine bleibenden Verletzungen haben seinen *Sold*-Wert um 58 Dukaten reduziert. Somit beträgt sein aktueller *Sold*-Wert 200 Dukaten. Dennoch darf der Spieler als Ersatz einen Charakter auswählen, der bis zu 210 Dukaten an *Sold* verlangt, da dies der Anfangswert des *Weidener Ritters* war.

**Beispiel 2:** Der *Almadaner Söldnerschütze* (*Sold*-Wert 195 Dukaten) darf sich ebenfalls aufs Altenteil zurückziehen. Er hat 50 Dukaten an *Bleibenden Verletzungen* angesammelt, aber 70 AP an Steigerungen erworben, so dass sein *Sold*-Wert zum Zeitpunkt des Rückzugs 215 Dukaten beträgt. Also darf der neue Charakter ebenfalls maximal diesen *Sold*-Wert besitzen.

Alternativ kann auch ein im letzten Spiel eingesetzter *Unterstützungscharakter* (siehe Seite 16) den Platz des ausgeschiedenen Charakters einnehmen. In dem Fall gelten die *Sold*-Beschränkungen nicht.

## VERLETZUNGSTABELLE (KAMPAGNEN-VERSION)

Ergebnis	Art der Verletzung	Effekt
1-12	Vollständige Erholung	Der Charakter erholt sich bis zum nächsten Gefecht vollständig von seinen Verletzungen.
13-18	Langwierige Verletzung	Die Verletzung des Charakters heilt nur langsam. Würfle auf der Tabelle für <i>Langwierige Verletzungen</i> , um die Art der Verletzung zu ermitteln.
19-20	Bleibende Verletzung	Der Charakter hat eine dauerhafte Verletzung erlitten. Würfle auf der Tabelle für <i>Bleibende Verletzungen</i> , um die Art der Verletzung zu ermitteln.

### LANGWIERIGE VERLETZUNGEN

Ergebnis	Art der Verletzung	Effekt
1-3	Schock	Der Charakter erholt sich zwar, ist aber durch die Nahtoderfahrung traumatisiert. Er erleidet daher im gesamten nächsten Gefecht einen Malus von -1 MU.
4-6	Beinverletzung	Der Charakter hat eine Beinverletzung erlitten, die bis zum nächsten Gefecht nicht vollständig verheilt ist. Er erleidet daher im gesamten nächsten Gefecht einen Malus von -1 GSW.
7-9	Nervenschaden	Wichtige Nervenbahnen des Charakters wurden beschädigt und der Heilungsprozess dauert dabei etwas länger. Im gesamten nächsten Gefecht erleidet der Charakter einen Malus von -1 INI.
10-12	Armverletzung	Der Charakter hat eine Armverletzung erlitten, die schlecht verheilt und ihn beim Kämpfen behindert. Er erleidet im gesamten nächsten Gefecht nach Wahl des Spielers einen Malus von -1 auf eine der folgenden Eigenschaften: AT, PA und falls vorhanden FK und auf einem Schild basierende FK-PA.
13-14	Schwerer Schock	Der Charakter erholt sich zwar, ist aber durch die Nahtoderfahrung traumatisiert. Er erleidet daher im gesamten nächsten Gefecht einen Malus von -2 MU. Außerdem profitiert er für ein Gefecht nicht von <i>Eisern</i> .
15-16	Schwere Beinverletzung	Der Charakter hat eine schwere Beinverletzung erlitten, die bis zum nächsten Gefecht nicht vollständig verheilt ist. Er erleidet daher im gesamten nächsten Gefecht einen Malus von -1 GSW und darf nicht die Aktion <i>Rennen</i> durchführen. Außerdem erleidet er einen Malus von -2 auf eine ggf. vorhandene auf <i>Ausweichen</i> basierende FK-PA.
17-18	Schwerer Nervenschaden	Wichtige Nervenbahnen des Charakters wurden beschädigt und der Heilungsprozess dauert dabei etwas länger. Im gesamten nächsten Gefecht erleidet der Charakter einen Malus von -2 INI. Er darf zudem im nächsten Gefecht nicht die Sonderfertigkeit <i>Kampfgespür</i> einsetzen.
19	Schwere Armverletzung	Der Charakter hat eine Armverletzung erlitten, die schlecht verheilt und ihn beim Kämpfen behindert. Er erleidet im gesamten nächsten Gefecht nach Wahl des Spielers einen Malus von -2 auf eine der folgenden Eigenschaften: AT, PA und falls vorhanden FK und auf einem Schild basierende FK-PA. Zudem behindert die Verletzung ihn so sehr, dass er eines seiner Kampfmanöver im nächsten Gefecht nicht einsetzen kann. Der Spieler wählt selbst, welches Manöver betroffen ist.
20	Schwere Verletzung	Der Charakter ist schwer verletzt und seine Heilung dauert länger. Nicht nur beginnt er das nächste Gefecht bereits mit 1 <i>Schaden</i> , er erleidet zudem noch die Auswirkungen einer Armverletzung (Ergebnis 10-12 auf dieser Tabelle).

## BLEIBENDE VERLETZUNGEN

Ergebnis	Art der Verletzung	Effekt	Sold-Reduktion
1	Grässliche Narben	Die Verletzungen des Charakters hinterlassen ihre Spuren. Der Charakter erleidet den Nachteil <i>Widerwärtiges Aussehen</i> (siehe Seite 21). Allerdings erhält er auch die Sonderfertigkeit <i>Schreckgestalt</i> ( <i>Schicksalspfade</i> -Grundregelwerk, Seite 136).	0
2	Schlecht verheilte Knochen	Die Knochen des Charakters bleiben durch die Verletzung dauerhaft geschwächt. Er erleidet den Nachteil <i>Glasknochen</i> (siehe Seite 21).	5
3-5	Trauma	Die Psyche des Charakters erleidet bleibenden Schaden durch die schwere Verletzung. Er erhält den Nachteil <i>Traumatisiert</i> (siehe Seite 21).	STT Seite 26
6	Psychose	Die Psyche des Charakters erleidet bleibenden Schaden. Er erhält den Nachteil <i>Gebrochen</i> (siehe Seite 21). Nicht bei <i>Furchtlosen</i> Charakteren.	STT Seite 26 + 7 wenn <i>Eisern</i>
7	Lungenflügel beschädigt	Einer der Lungenflügel des Charakters ist dauerhaft beschädigt. Dadurch ist er von nun an <i>Kurzatmig</i> (siehe Seite 21).	10
8-9	Lahmendes Bein	Ein Bein des Charakters erleidet dauerhaften Schaden und ist von nun an <i>Lahm</i> (siehe Seite 21).	7
10	Verlust eines Beins	Die Verletzungen eines Charakters sind so schwer, dass sein Bein abgenommen werden muss und er von nun an eine Prothese benötigt. Er erhält den Nachteil <i>Einbeinig</i> (siehe unten).	10 +7 wenn <i>Ausweichen</i> betroffen
11-12	Bleibender Nervenschaden	Die Nervenbahnen des Charakters sind dauerhaft in Mitleidenschaft gezogen. Er erhält den Nachteil <i>Schlechtes Reaktionsvermögen</i> (siehe Seite 21).	7
13	Schwerer bleibender Nervenschaden	Der Charakter erleidet einen schweren Nervenschaden, der durch den Nachteil <i>Schwache Reflexe</i> repräsentiert wird (siehe Seite 21).	7
14-16	Verlust von Fingern	Der Charakter verliert einen oder mehrere Finger an einer Hand. Dadurch erhält er den Nachteil <i>Nicht alle Finger</i> (siehe Seite 21). Dieser Nachteil kann zweimal erwürfelt werden.	STT Seite 26
17	Bleibende Handverletzung	Die Hand heilt nicht vollständig und bleibt in ihrer Motorik gestört. Der Charakter erleidet den Nachteil <i>Steife Hand</i> (siehe Seite 21).	STT Seite 26
18	Bleibende Armverletzung	Der Arm des Charakters wächst nicht ordentlich zusammen und bleibt teilweise steif. Somit erleidet er den Nachteil <i>Steifer Arm</i> (siehe Seite 21). Dieser Nachteil kann zweimal erwürfelt werden.	STT Seite 26
19	Bleibende Augenverletzung	Der Charakter erleidet einen dauerhaften Schaden an seinen Augen. Er erhält den Nachteil <i>Eingeschränkte Sicht</i> (siehe Seite 21).	5
20	Verlust eines Auges	Der Charakter hat eines seiner Augen eingebüßt und erhält den Nachteil <i>Einäugig</i> (siehe unten).	STT Seite 26

## DIE NACHTEILE IM EINZELNEN:

### EINÄUGIG

Der Charakter verliert dauerhaft 2 Punkte PA und, falls vorhanden, vier Punkte FK. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle, je nachdem welche Mali greifen.

### EINBEINIG

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt GSW und kann nicht mehr die Aktion *Rennen* durchführen. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 10. Schließlich erleidet der Charakter, falls vorhanden oder nachträglich erlernt, einen Malus von -2 auf seine auf *Ausweichen* basierende FK-PA. Sollte dies der Fall sein, sinkt sein *Sold*-Wert um weitere 7 Punkte.

### EINGESCHRÄNKTE SICHT

Der Charakter nimmt seine Umgebung nur noch eingeschränkt wahr. Er kann nicht mehr das Kampfmanöver *Zielen* durchführen. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 5. Außerdem erleidet er, falls vorhanden, einen Malus von -2 FK. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt dann zusätzlich gemäß der Steigerungstabelle.

### GEBROCHEN

Der Charakter verliert dauerhaft 2 Punkte MU. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle. Außerdem verliert der Charakter, falls vorhanden, die Sonderfertigkeiten *Eisern*. Sollte dies der Fall sein, sinkt sein *Sold*-Wert um weitere 7 Punkte. *Furchtlose* Charaktere können dieses Ergebnis nicht erleiden.

### GLASKNOCHEN

Der Charakter modifiziert alle weiteren Würfe auf der *Verletzungstabelle* mit +4, so dass die Chance auf weitere Verletzungen deutlich steigt. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 5.

### KURZATMIG

Der Charakter darf folgende Aktionen nicht mehr durchführen: *Sturmangriff* (inkl. *Heftiger*) & *Rennen*. Ein kurzatmiger Charakter darf außerdem nicht das Ziel der *Befehlshaber*-Sonderfertigkeit sein, weil ihm die Luft fehlt, die Zusatzaktion auszuführen. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 10.

### LAHM

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt GSW. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 7.

### NICHT ALLE FINGER (GEWÄHLTE EIGENSCHAFT)

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt AT oder, falls vorhanden, FK. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle. Dieser Nachteil kann unter Umständen zweimal erwürfelt werden, einmal für AT und einmal für FK.

### SCHLECHTES REAKTIONSVERMÖGEN

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt INI. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 7.

### SCHWACHE REFLEXE

Der Charakter verliert dauerhaft 2 Punkte INI. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt um 7.

### STEIFE HAND

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt AT und, falls vorhanden, FK. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaften. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle.

Optionalregel:

## WARUM HAT GEVATTER BORON BEI SCHICKSALSPFADE KEINEN AUFTRITT?

Wir haben den Tod eines Charakters in der Tabelle für Bleibende Verletzungen bewusst nicht aufgeführt, da wir es für wichtig erachten, dass alle Spieler den Spaß an einer *Schicksalspfade*-Kampagne behalten und dies nicht durch einen Würfelwurf ruiniert wird. Eine bleibende Verletzung kann einen Charakter prägen und sogar seine Geschichte bereichern, aber wer möchte schon gerne, dass nach 50 oder 100 gesammelten AP eine gnadenlose Doppel-20 dem Charakter ein jähes Ende beschert? Wer den Ruf in Borons Arme aber als Teil seiner Kampagne sieht, ändert einfach den hinteren Bereich der Tabelle für Bleibende Verletzungen wie folgt:

- 14-15 Verlust von Fingern
- 16 Bleibende Handverletzung
- 17 Bleibende Armverletzung
- 18 Bleibende Augenverletzung
- 19 Verlust eines Auges
- 20 Tod des Charakters, ersetze ihn entsprechend der Regeln für den Rückzug eines Charakters aus dem Abenteuerleben auf Seite 18.

### STEIFER ARM (GEWÄHLTE EIGENSCHAFT)

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt AT und, falls vorhanden, FK. Alternativ kann auch, falls vorhanden, die auf einem Schild basierende PA um 2 Punkte gesenkt werden. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaften. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle. Dieser Nachteil kann unter Umständen zweimal erwürfelt werden, einmal für AT und FK bzw. einmal für PA.


### TRAUMATISIERT

Der Charakter verliert dauerhaft 1 Punkt MU. Dies senkt auch den Maximalwert dieser Eigenschaft. Der *Sold*-Wert des Charakters sinkt gemäß der Steigerungstabelle.

### WIDERWÄRTIGES AUSSEHEN

Wenn auf der *Begegnungstabelle* gewürfelt werden darf, würfelt der Charakter mit diesem Nachteil mit 1W20. Erzielt er ein Resultat von unter oder gleich 8, darf auch er auf der *Begegnungstabelle* eine Begegnung auswürfeln. Ansonsten tut er dies nicht. Dieser Wurf ist keine Probe, der Charakter darf aber den *Ruf* der Gruppe von dem ausgewürfelten Resultat abziehen. Da ein Charakter mit *Widerwärtigem Aussehen* auch zur *Schreckgestalt* wird, verändert sich sein *Sold*-Wert effektiv nicht.

# Die Begegnungsphase



In einer Kampagne vergeht zwischen zwei Gefechten normalerweise ein wenig Zeit, welche die Abenteurer natürlich zu nutzen wissen. Sie wandern umher, begeben sich ins nächste Dorf, in die nächste Stadt oder Burg oder gar in einen Tempel und halten Ausschau nach Personen, die ihnen bei ihrer Aufgabe behilflich sein können. Allerdings

haben sie selbst nur begrenzte Kontrolle darüber, wer ihnen über den Weg läuft, deswegen wird eine solche Begegnung zufällig ermittelt.

In *Offenen Kampagnen* wird dieser Wurf nach jedem Gefecht durchgeführt, in *Abenteurerkampagnen* nur dann, wenn dies explizit erwähnt wird, denn oft bleibt zwischen zwei Gefechten nicht die Zeit für kurzweilige Zerstreuung. Als generelle Regel gilt aber, dass nach dem Abschluss einer *Abenteurerkampagne* alle Charaktere beider Gruppen eine Begegnung auswürfeln dürfen, bevor sie sich ins nächste Abenteuer stürzen.

## DER RUF EINER GRUPPE

Große Taten sind zwar keine leichte Sache, bringen aber auch einen gewissen Ruhm mit sich, der die Normalbürger *Aventuriens* reichlich beeindruckt.

Deswegen erhalten Gruppen für den Sieg im letzten Gefecht einer Abenteurerkampagne jedes Mal einen Punkt *Ruf*, der sich positiv auf ihre Begegnungen abseits des Abenteuerlebens auswirkt.

In *Offenen Kampagnen* ohne feste Etappenziele erhält eine Gruppe für jeweils 10 gewonnene Gefechte einen Punkt *Ruf*. Je höher der *Ruf* wird, umso höher ist die Chance, dass Charaktere dieser Gruppe wirklich bedeutsame Begegnungen erleben.

## DIE BEGEGNUNGSTABELLE

Um eine Begegnung zu ermitteln, würfelt jeder Charakter einen W20, subtrahiert den *Ruf* der Gruppe und liest auf der *Begegnungstabelle* ab, welche Art von Begegnung ihm zwischen zwei Gefechten widerfahren ist – eine einfache oder eine besondere.

Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Verbindungen* wählen erst eines der Ergebnisse aus, subtrahieren dann den *Ruf* ihrer Gruppe und ziehen die Tabelle zu Rate. Ein zweiter Würfelwurf bestimmt anschließend in der entsprechenden Tabelle, wen der Charakter tatsächlich getroffen hat.

Den Vorteil einer Begegnung darf ein beliebiger Charakter der eigenen Gruppe nutzen, da wir davon ausgehen, dass Mitglieder derselben Gruppe im Sinne ihrer Kameraden denken und ihnen für sie nutzbringende Bekanntschaften vorstellen. Allerdings darf ein Charakter nur von einer Begegnung pro Begegnungsphase profitieren. Kann kein Charakter der Gruppe von einer Begegnung profitieren, ist sie vergeudet und entfaltet keine Auswirkung.

*Beispiel: Der Alanfanische Gladiator trifft einen Kirchengelehrten, mit dem er selbst wenig anfangen kann. Also stellt er ihn der Borongeweihten vor, die nach einem ausgiebigen Gespräch mit dem Gelehrten über Theologie neue Erfahrungen gemacht hat und einen zusätzlichen AP erhält. Die Borongeweihte selbst hat gleichzeitig einen Waffenschmied getroffen, mit dem sie sich nun aber nicht weiter beschäftigen kann. Der Gladiator, nun ohne Gesprächspartner, ist aber zu gerne bereit, sich dieses Mannes anzunehmen, um von ihm eine neue bessere Waffe zu erwerben.*

### BEGEGNUNGSTABELLE

W20 – Ruf	Begegnung	Auswirkung
0 oder weniger	Besondere Begegnung	Würfle auf der Tabelle für <i>Besondere Begegnungen</i> und verwende das dort ausgewürfelte Ergebnis.
1-20	Einfache Begegnung	Würfle auf der Tabelle für <i>Einfache Begegnungen</i> und verwende das dort ausgewürfelte Ergebnis.

## TABELLE EINFACHE BEGEGNUNGEN

Ergebnis	Begegnung	Auswirkung
1	Ereignisreiche Zeit	Würfle erneut zweimal auf dieser Tabelle und erlebe beide Begegnungen. Weitere Einsen werden dabei ignoriert und neu gewürfelt. Auf diese Weise kann auch zweimal dieselbe Begegnung erwürfelt werden.
2	Wundarzt	Ein Charakter der Gruppe darf eine im vorherigen Gefecht erlittene <i>Langwierige Verletzung</i> sofort auskurieren. Bei <i>Bleibenden Verletzungen</i> kann der Wundarzt jedoch nicht helfen.
3	Veteran	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen Veteranen, der einige Kampftricks weiterzugeben hat. Nach einer Trainingsrunde mit ihm erhält ein <i>Kämpfer</i> der Gruppe sofort 1 AP.
4	Privatlehrer	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen gebildeten Privatlehrer, der eine große Menge nandusgefälliges Wissen weiterzugeben hat. Nach einer Lehrstunde mit ihm erhält ein <i>Magiebegabter</i> der Gruppe sofort 1 AP.
5	Kirchengelehrter	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen weisen Kirchengelehrten, der einige interessante Theorien zum Glauben vertritt. Nach einem Gespräch mit ihm erhält ein <i>Götterdiener</i> der Gruppe sofort 1 AP.
6	Hure oder Lustknabe	Der Charakter verbringt die Zeit zwischen zwei Gefechten in den Armen äußerst angenehmer Gesellschaft. So euphorisiert und glücklich erhält er für das nächste Gefecht +2 MU. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
7	Unerfahrener Alchemist	Ein Charakter der Gruppe darf einen Gegenstand aus der Liste für <i>Einfache Tränke und Elixiere</i> für bis zu 15 Dukaten <i>Sold</i> (siehe Seite 11f.) auswählen und im nächsten Gefecht einsetzen. Nach dem Gefecht verliert der Gegenstand seine Wirkung, selbst wenn er nicht eingesetzt wurde. Der <i>Sold</i> -Wert des Charakters erhöht sich dadurch nicht.
8	Ledermacher	Ein Charakter der Gruppe, der maximal mittlere Rüstung trägt, darf entweder Arm-/Beinschienen oder einen Helm als <i>Rüstungsergänzung</i> (siehe Seite 15) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
9	Waffenschmied	Ein Charakter der Gruppe darf für eine Nahkampfwaffe eine <i>profane Verbesserung</i> für bis zu 15 Dukaten <i>Sold</i> (siehe Seite 14) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
10	Bogenmacher	Ein Charakter der Gruppe darf für eine Fernkampfwaffe eine <i>profane Verbesserung</i> für bis zu 15 Dukaten <i>Sold</i> (siehe Seite 14) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
11	Händler	Ein Charakter der Gruppe darf einen Gegenstand aus der Liste für <i>Profane Gegenstände</i> (siehe Seite 11) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
12	Wahrsagerin	Eine Wahrsagerin blickt in die Zukunft eines Charakters. Er darf im nächsten Gefecht eine beliebige Probe (außer RS) mit einem Bonus von +2 auf den Erfolgswert durchführen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
13	Zöllner	Der <i>Sold</i> -Wert des Charakters erhöht sich im nächsten Gefecht um 10 Dukaten, weil er einen größeren Anteil verlangt, um die monetären Folgen dieser Begegnung auszugleichen.
14	Barde	Ein Barde verbreitet in seinen Werken euphorisch die Heldentaten der Gruppe. Würfle 1W6. Ist das Ergebnis größer als der aktuelle <i>Ruf</i> der Gruppe, steigt er um 1. Der Wurf wird nur durchgeführt, wenn die Gruppe das vorherige Gefecht gewonnen hat. Außerdem kann pro Begegnungsphase nur 1 zusätzlicher <i>Ruf</i> -Punkt auf diese Weise gewonnen werden.
15	Bader oder Barbier	Ein Charakter wird von einer <i>Krankheit</i> geheilt (z.B. Schlachtfeldfieber). Darüber hinaus wird ein zweiter Wurf auf dieser Tabelle durchgeführt, der für einen weiteren Kunden des Baders/Barbiere steht. Ein erneutes Ergebnis von „Bader oder Barbier“ wird dabei ignoriert.
16	Wirt	Ein freundlicher Wirt lässt den Charakter in seinem besten Zimmer schlafen und seine besten Speisen genießen. Dadurch gestärkt, generiert der Charakter im nächsten Gefecht 1 Schicksalspunkt zusätzlich für den SP-Pool.
17	Kundschafter	Ein Kundschafter zeigt dem Charakter einen geheimen Pfad zu seinem Zielort. Er erhält im nächsten Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Ortskenntnis</i> . Dies erhöht seinen <i>Sold</i> -Wert nicht.
18	Bettler	Der Charakter wird von einem Bettler belästigt, dessen aufdringliche Art alle anderen Mitmenschen von ihm fernhält. Die Begegnung ist vergeudet.
19	Hochstapler	Der Charakter verlässt sich auf eine Wahrsagung, die er von einem Hochstapler erhalten hat. Dadurch ist er bis zum Ende des dritten Spielzugs des nächsten Gefechts <i>Desorientiert</i> , ohne diesen Zustand abzuschütteln.
20	Dieb	Der Charakter wird von einem Dieb bestohlen. Der Charakter verliert dauerhaft einen zufällig ermittelten Gegenstand aus seiner Ausrüstung. Ausrüstung, die er in seiner grundlegenden Version bereits besaß, kann nicht gestohlen werden.



TABELLE BESONDERE BEGEGNUNGEN

Ergebnis	Begegnung	Auswirkung
1	Ereignisreiche Zeit	Würfle erneut zweimal auf dieser Tabelle und erlebe beide Begegnungen. Weitere Einsen werden dabei ignoriert und neu gewürfelt. Auf diese Weise kann auch zweimal dieselbe Begegnung erwürfelt werden.
2	Tsageweihete/r	Ein Charakter der Gruppe darf eine <i>Bleibende Verletzung</i> sofort auskurieren. Der Nachteil wird entfernt, ggf. steigen die betroffenen Eigenschaftswerte wieder und der <i>Sold</i> -Wert erhöht sich entsprechend.
3	Schwertmeister	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen Schwertmeister, der einige Kampftricks weiterzugeben hat. Nach einer Trainingsrunde mit ihm erhält ein <i>Kämpfer</i> der Gruppe sofort 3 AP.
4	Lehrmeister	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen reisenden Magier, der reichhaltiges Wissen über die Zauberei besitzt. Nach einer Lehrstunde mit ihm erhält ein <i>Magiebegabter</i> der Gruppe sofort 3 AP.
5	Prediger	Ein Mitglied der Gruppe trifft einen eifrigen Prediger, der den Glauben der Gruppe neu entfacht. Nach einem Gespräch mit ihm erhält ein <i>Götterdiener</i> der Gruppe sofort 3 AP.
6	Rahjageweihete/r	Ein Charakter verbringt die Zeit zwischen zwei Gefechten in wollüstig-harmonischer Seligkeit. So euphorisiert und glücklich erhält er für das nächste Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Furchtlos</i> . Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
7	Erfahrener Alchimist	Ein Charakter der Gruppe darf einen Gegenstand im Wert von bis zu 30 Dukaten <i>Sold</i> aus der Liste für <i>Potente Tränke und Elixiere</i> (siehe Seite 12) auswählen und im nächsten Gefecht einsetzen. Nach dem Gefecht verliert der Gegenstand seine Wirkung, selbst wenn er nicht eingesetzt wurde. Der <i>Sold</i> -Wert des Charakters erhöht sich dadurch nicht.
8	Rüstungsmacher	Ein Charakter der Gruppe darf für eine <i>Rüstung</i> oder ein <i>Schild</i> eine <i>profane Verbesserung</i> eines beliebigen <i>Sold</i> -Werts (siehe Seite 15) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Alternativ darf er auch entweder <i>Arm-/Beinschienen</i> oder einen <i>Helm</i> als <i>Rüstungsergänzung</i> (siehe Seite 15) erwerben. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
9	Meisterwaffenschmied	Ein Charakter der Gruppe darf für eine <i>Nahkampfwaffe</i> eine <i>profane Verbesserung</i> eines beliebigen <i>Sold</i> -Werts (siehe Seite 14) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
10	Meisterbogenmacher	Ein Charakter der Gruppe darf für eine <i>Fernkampfwaffe</i> eine <i>profane Verbesserung</i> eines beliebigen <i>Sold</i> -Werts (siehe Seite 14) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
11	Artefakt-händler	Ein Charakter der Gruppe darf einen <i>Verzauberten Gegenstand</i> (siehe Seite 15f.) oder <i>Spruchspeicher</i> (siehe Seite 15) erwerben und dauerhaft seiner Ausrüstung hinzufügen. Sein <i>Sold</i> -Wert steigt entsprechend.
12	Seherin von Heute und Morgen Hexe	Eine Hexe blickt in die Zukunft eines Charakters. Er erhält für das nächste Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Glück I</i> . Besitzt der ausgewählte Charakter bereits <i>Glück I</i> oder <i>II</i> , steigt der Rang der Sonderfertigkeit vorübergehend um 1 (maximaler Rang 3). Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
13	Anhänger des Namenlosen	Dem Charakter gelingt es, einen Anhänger des Namenlosen zu enttarnen, der jedoch entkommt. Aus Rache spinnt er Intrigen gegen die Gruppe. Würfle 2W6 und addiere die Augenzahl. Ist das Ergebnis kleiner als der aktuelle <i>Ruf</i> der Gruppe, sinkt er um 1.
14	Beilunker Reiter	Ein Beilunker Reiter verbreitet euphorisch die Geschichten von den Heldentaten der Gruppe. Würfle 2W6 und addiere die Augenzahl. Ist das Ergebnis größer als der aktuelle <i>Ruf</i> der Gruppe, steigt er um 1. Der Wurf wird nur durchgeführt, wenn die Gruppe das vorherige Gefecht gewonnen hat. Außerdem kann pro Begegnungsphase nur 1 zusätzlicher <i>Ruf</i> -Punkt auf diese Weise gewonnen werden.
15	Dorfschulze	Dieser Mann kennt jeden. Führe einen zweiten Wurf auf dieser Tabelle durch. Das Ergebnis darf um einen Wert von 1 nach oben oder unten verschoben werden, um die Begegnung zu ermitteln. Das Ergebnis „Dorfschulze“ darf nicht erneut gewählt werden.
16	Perainegeweihete/r	Der Charakter erwirbt den Segen Peraines. Er erhält für das nächste Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Immunität (Gift)</i> . Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
17	Hesindegeweihete/r	Der Charakter erwirbt den Segen Hesindes. Er erhält für das nächste Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Magieresistenz I</i> . Besitzt der ausgewählte Charakter bereits <i>Magieresistenz I</i> oder <i>II</i> , steigt der Rang der Sonderfertigkeit vorübergehend um 1 (maximaler Rang 3). Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
18	Traviageweihete/r	Der Charakter erwirbt den Segen Travias. Er erhält für das nächste Gefecht die Sonderfertigkeit <i>Elementarimmunität (Feuer)</i> . Sein <i>Sold</i> -Wert steigt dadurch nicht.
19	Strategie	Ein gewiefter Armeoffizier gibt dem Charakter Strategietipps für das nächste Gefecht. Im nächsten Gefecht sind die Kosten aller <i>Gruppenbefehle</i> dieser Gruppe um 1 reduziert. Dies erhöht den <i>Sold</i> -Wert der Gruppe nicht.
20	Schelm	Ein Schelm hat den Charakter als Ziel seines Schabernacks auserkoren, der ihn sogar bis zum nächsten Gefecht verfolgt. Der Charakter muss im ersten Spielzug des nächsten Gefechts auf seine Aktivierung verzichten, weil er damit beschäftigt ist, den vom Schelm angerichteten Schaden an seiner Ausrüstung zu beseitigen. Allerdings hat der Schelm auch etwas zurück gelassen. Der Charakter erhält fürs nächste Gefecht einen <i>Mächtigen Glücksbringer</i> (siehe Seite 16). Dadurch steigt sein <i>Sold</i> -Wert nicht.

# Die Steigerungsphase

In der Steigerungsphase können beide Spieler ihre wohlverdienten AP in die Ausbildung ihrer Charaktere investieren.

## ABENTEUERPUNKTE UND CHARAKTERENTWICKLUNG

In jedem Gefecht verdient sich ein Charakter Abenteuerpunkte (AP), deren Menge vom Erfolg des jeweiligen Charakters abhängt (siehe den Eintrag **Abenteuerpunkte** bei den einzelnen Szenarien). Sie werden z.B. für das Erreichen des Szenarioziels, das Niederstrecken eines Gegners oder das bloße Überleben eines Gefechtes gewährt. Dabei sammelt ein Charakter seine Abenteuerpunkte individuell nur für sich. Er kann sie nicht auf einen anderen Charakter übertragen.

Die einem Charakter aktuell zur Verfügung stehenden AP werden als **Abenteuerpunkte-Pool** bezeichnet. Mit den Punkten in seinem AP-Pool kann der Charakter bestehende Fähigkeiten verbessern und neue Sonderfertigkeiten erlernen. Um eine Fähigkeit zu verbessern oder eine neue Sonderfertigkeit zu erlernen, werden die entsprechenden AP-Kosten aus dem AP-Pool des Charakters beglichen. Die AP sind damit verbraucht, der Charakter profitiert von nun an von der Verbesserung bzw. der neuen Sonderfertigkeit. Sein *Sold*-Wert erhöht sich um die AP-Kosten der Verbesserung oder Sonderfertigkeit. Das bedeutet auch, dass der Wert der gesamten Gruppe entsprechend ansteigt und dem Gegner ggf. ein Ausgleich dafür zusteht (siehe **Unterschiedliche Gruppenwerte** auf Seite 8). Auf dem **Gruppenbogen** im Anhang dieses Buches können der aktuelle AP-Pool sowie alle Verbesserungen und Steigerungen des Charakters festgehalten werden. Er darf zum persönlichen Gebrauch fotografiert werden.

## GRENZEN DER CHARAKTERENTWICKLUNG

Nicht jeder *Schicksalspfade*-Charakter kann alle Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver erlernen. Seine Profession bestimmt in hohem Maße, welche Entwicklungsmöglichkeiten der Charakter besitzt. Sie legt die **Maximalwerte seiner Eigenschaften** fest und bestimmt, ob und wie viele Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver einer bestimmten Profession der Charakter erlernen darf.

Ein Charakter kann seine Eigenschaftswerte nicht weiter steigern, wenn der Maximalwert seiner Profession erreicht ist. Nur Ausrüstungsgegenstände, Zauber, Liturgien und situationsbedingte Modifikatoren im Spiel selbst können den Eigenschaftswert dann noch (kurzzeitig) erhöhen. Gewisse Sonderfertigkeiten wie z.B. *Kämpferischer Götterdiener* und *Kampfsauberer* verändern auch die Maximalwerte eines Charakters. Die Tabelle mit den Maximalwerten befindet sich auf Seite 26 unter **Steigerung der Eigenschaftswerte**.

Hat der Charakter die durch seine Profession vorgegebene Höchstzahl an Kampfmanövern oder Sonderfertigkeiten erlernt, kann er keine weiteren Fertigkeiten dieser Katego-

rie mehr erlernen. Die bereits im Grundprofil des Charakters aufgeführten Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver werden bei dieser Beschränkung eingerechnet. Die Tabelle mit der maximalen Menge befindet sich auf Seite 27 unter **Erlernen und Steigern von Sonderfertigkeiten und Kampfmanövern**.

## STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTSWERTE

Jeder Charakter kann seinen Mut- (MU), Attacke- (AT), Parade- (PA), Lebenspunkte- (LP) und, falls vorhanden, Fernkampf (FK)-Wert mit seinen AP steigern. Dabei wird eine Verbesserung kostspieliger, je höher der entsprechende Wert des Charakters vor der Steigerung bereits ist. Es ist halt schwieriger, seine Fähigkeiten zu verbessern, je stärker man bereits ist. Die AP-Kosten für eine Steigerung ergeben sich aus den **Steigerungstabellen MU, AT, PA und FK** und der **Steigerungstabelle Lebenspunkte (LP)**. Hat ein Charakter das Maximum seiner Profession erreicht, kann er diese Eigenschaft nicht weiter steigern.

Manche Faktoren werden beim Festlegen des Ausgangswertes einer Eigenschaft vor dem Steigern nicht berücksichtigt. Dazu zählen die Auswirkungen von Sonderfertigkeiten (siehe nachfolgend) und Ausrüstungsgegenständen (siehe Seite 14f.), welche die entsprechende Eigenschaft verbessern sowie *Bleibende Verletzungen* (siehe Seite 20), die den Wert senken. Entsprechende Beispiele befinden sich in den jeweiligen Abschnitten.

Dies stellt eine Erweiterung zu den Kampagneneinsteiger-Regeln aus dem Grundregelwerk dar und Spieler, die anhand der vereinfachten Regelung aus dem Grundregelwerk für eine Steigerung zu viele AP bezahlt haben und diesen Charakter nun nach den vollständigen Regeln weiterspielen, sollten die zu viel bezahlte Menge an AP zurück erhalten, um sie anderweitig einsetzen zu können.

In welchen Fällen bekomme ich eventuell bereits in der Mini-Kampagne verbrauchte AP gut geschrieben?

Von dieser Regelung könnten folgende Charaktere betroffen sein:

- ☞ alle Charaktere der *Reichsarmee*, deren übliche Helden & Schurken sowie die Rabengardistin, wenn sie ihren MU-Wert gesteigert haben (aufgrund der *Tapferkeit*).
- ☞ der Alanfanische Gladiator, wenn er seinen AT- oder PA-Wert gesteigert haben sollte (aufgrund seiner *Waffenspezialisierung*).
- ☞ der Swafnirgewiseite und die Tülamidische Sharisad, wenn sie ihre AT-Werte gesteigert haben (aufgrund der *Erhöhten Trefferchance ihrer Magischen Waffen*).

Manche Steigerungen erfordern identische AP-Mengen, es kann also durchaus sein, dass trotz der Nichtberücksichtigung eines Bonus die Kosten identisch bleiben. In dem Fall findet keine Rückerstattung statt.



### EIGENSCHAFTS- STEIGERUNGEN MIT HILFE VON SONDERFERTIGKEITEN

Manche Eigenschaften sind mehr oder weniger bei den meisten Abenteurern identisch. Nur sehr intensives Training oder Veranlagung können eine solche Abweichung von der Norm herbeiführen. Aus diesem Grunde können Initiative (INI), Geschwindigkeit (GSW) und die auf *Ausweichen*-basierende Fernkampf-Parade (FK-PA) nicht auf regulärem Wege gesteigert werden, sondern erfordern das Erlernen bzw. Steigern einer Sonderfertigkeit. Um INI zu steigern, ist die Sonderfertigkeit *Kampfreflexe I-III* erforderlich, GSW lässt sich nur mit *Flink* steigern und FK-PA erfordert *Ausweichen I-III* (siehe entsprechenden Eintrag unter Erlernen und Steigern von Sonderfertigkeiten auf Seite 28). Die meisten dieser Fertigkeiten haben gewisse Voraussetzungen, die ihr Erlernen erst ermöglichen und stehen nicht allen Charakteren zur Verfügung.

Manche Sonderfertigkeiten wie z.B. *Tapferkeit* oder *Waffenspezialisierung* steigern dauerhaft Eigenschaftswerte, die auch auf regulärem Wege steigerbar sind. Diese Sonderfertigkeiten sind gerade bei hohen Eigenschaftswerten günstiger als eine reguläre Steigerung und haben zudem den Vorteil, dass sie den Maximalwert der Eigenschaft um den entsprechenden Bonus erhöhen. Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Waffenspezialisierung* hätte also einen AT-Maximalwert von 19. Außerdem wird der Bonus dieser Sonderfertigkeit bei allen Steigerungen dieses Eigenschaftswertes nicht berücksichtigt, sondern nur der Wert ohne die Sonderfertigkeit.

*Beispiel: Der Alanfanische Gladiator hat einen AT-Wert von 14 inklusive seiner Waffenspezialisierung, die seinen AT-Wert dauerhaft um 1 erhöht. Will er diesen Wert auf 15 steigern, muss er nur die Kosten für eine Steigerung von AT 13 auf 14, also 8 AP, entrichten, nicht etwa die 12 AP, die eine Steigerung von 14 auf 15 kosten würde.*

### STEIGERUNGSTABELLE MU, AT, PA UND FK

Neuer Wert	AP-Kosten			
	Mut	Attacke	Parade	Fernkampf
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	4	4	3
7	X	4	4	3
8	X	4	4	3
9	3	4	4	3
10	3	4	8	3
11	3	8	8	3
12	3	8	8	5
13	5	8	8	5
14	5	8	12	5
15	5	12	12	5
16	5	12	12	8
17	8	12	12	8
18	8	12	X	8

### STEIGERUNGSTABELLE LEBENSPUNKTE (LP)

Neuer Wert	3	4	5
AP-Kosten	20	32	35

### MAXIMALE EIGENSCHAFTSWERTE EINES CHARAKTERS

	Profession Kämpfer & Kämpferischer Götterdiener	Profession Götterdiener & Kampfzauberer	Profession Magiebegabter
Attacke (AT)	18	15	12
Parade (PA)	17	15	15
Fernkampf (FK)	18	16	14
Fernkampfparade (FK-PA)	Nur mit Sonderfertigkeiten bzw. Ausrüstung steigerbar (siehe <i>Ausweichen</i> und <i>Schilde</i> ).		
Rüstungsschutz (RS)	Nur mit Ausrüstung steigerbar.		
Lebenspunkte (LP)	5	4	3
Initiative (INI)	Nur mit Sonderfertigkeiten steigerbar (siehe <i>Kampfreflexe</i> ).		
Geschwindigkeit (GSW)	Nur mit Sonderfertigkeiten steigerbar (siehe <i>Flink</i> ).		
Mut (MU)	18	18	18

## EIGENSCHAFTSSTEIGERUNGEN MIT HILFE VON AUSRÜSTUNG

Der Rüstungsschutz (RS) und die auf einem Schild basierende Fernkampf-Parade (FK-PA) beruhen nicht auf dem Charakter selbst, sondern auf seiner getragenen Ausrüstung. Sie können daher nicht mit Hilfe von AP gesteigert werden. Zusätzliche Rüstungs- und Schildeigenschaften können aber innerhalb einer Kampagne aufgrund eines Gruppenwertausgleichs, eines Erfolges innerhalb eines Szenarios bzw. innerhalb einer Kampagne oder aufgrund einer Begegnung erworben werden.

## ERLERNEN UND STEIGERN VON SONDERFERTIGKEITEN UND KAMPFMANÖVERN

Um eine Sonderfertigkeit oder ein Kampfmanöver zu erlernen, muss der Charakter die Voraussetzung für das Erlernen erfüllen und die erforderlichen AP aus seinem Pool begleichen. Jede Sonderfertigkeit kann nur einmal erlernt werden und der Charakter muss die maximale Anzahl von Sonderfertigkeiten und Kampfmanövern beachten, die seiner Profession zur Verfügung stehen. Außerdem müssen auch alle weiteren Voraussetzungen erfüllt sein, die die entsprechende Sonderfertigkeit oder das Kampfmanöver verlangen. Einzigartige Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver können nicht nachträglich erlernt werden und sind daher in den nachfolgenden Tabellen nicht aufgeführt.

### SONDERFERTIGKEITEN MIT RÄNGEN

Hat eine Sonderfertigkeit oder ein Kampfmanöver mehrere Ränge, wie z.B. *Ausweichen*, *Kampfflexe* oder *Magieresistenz*, müssen die entsprechenden Ränge nacheinander in aufsteigender numerischer Reihenfolge erworben werden. Ein höherer Rang ersetzt dabei immer die gleiche(n) Sonderfertigkeit(en) eines niedrigeren Ranges. Dadurch zählt eine Sonderfertigkeit mit Rängen für die maximale Anzahl immer nur als eine Fertigkeit, egal wie hoch der Rang der Fertigkeit ist.

*Beispiel:* Die *Balayanim nach Marwan Sahib* besitzt die sechs *Sonderfertigkeiten Akrobat, Kampffespor, Leibwächter, Ma-*

*gieresistenz I, Ausweichen II und Kampfflexe I. Obwohl sie damit auch Ausweichen I erlernt haben muss, wurde diese Sonderfertigkeit durch die Aufwertung auf Ausweichen II obsolet und zählt nicht mehr zu der Gesamtzahl an Sonderfertigkeiten hinzu.*

Im Grundregelwerk haben einige Sonderfertigkeiten wie z.B. *Glück* und *Schnelle Heilung* keinen Zahlenwert als Rang erhalten. Wo dies nicht der Fall war, entspricht die Version aus dem Grundregelwerk immer Rang I.

### KUMULATION VON SONDERFERTIGKEITEN

Manchmal erhalten Charaktere durch Gegenstände, Zauber, usw. Sonderfertigkeiten, die sie eventuell bereits regulär besitzen. Diese addieren ihre Auswirkungen normalerweise nicht. Ein Charakter, der bereits z.B. *Geländekunde (Fels)* besitzt, erhält keine bessere Version dieser Sonderfertigkeit, wenn er von dem Zauber *Leib des Erzes* des Zwergischen Herrn der Erde Geoden profitiert.

Eine Ausnahme bilden die Sonderfertigkeiten mit Rängen. Diese addieren ihre Ränge, um die endgültige Auswirkung der Sonderfertigkeit zu ermitteln. Das Maximum ist der höchste Rang dieser Fertigkeit.

*Beispiel 1:* Der *Zwergische Söldner* besitzt *Schnelle Heilung I* und bekommt in einer Kampagne den *Gürtel der Zähigkeit* zugewiesen, der ihm unter anderem ebenfalls *Schnelle Heilung I* verleiht. Im Ergebnis profitiert er nun von *Schnelle Heilung II*, solange er den *Gürtel* trägt.

*Beispiel 2:* Der *Phexgeweihte* besitzt *Glück I*. Wendet er seinen *Glücksegen*, der ebenfalls *Glück I* verleiht, auf sich selbst an, erhält er *effektiv Glück II*. Ob *Liturgie* oder *Sonderfertigkeit* nach dem ersten Einsatz des *Glücks* verbraucht ist, entscheidet der *Phexgeweihte*.

Auch verschiedene Sonderfertigkeiten mit Rängen, die dieselbe Auswirkung haben, addieren ihre Ränge zueinander hinzu.

*Beispiel 3:* Der *Phexgeweihte* besitzt *Glück I*. Wird er das *Ziel der Sonderfertigkeit Prophezeien I*, die ebenfalls *Glück I* verleiht, hat der *Phexgeweihte* im entsprechenden *Gefecht* nun *effektiv Glück II*.

## MAXIMALE ANZAHL VON SONDERFERTIGKEITEN UND KAMPFMANÖVERN

	Profession Kämpfer	Profession Götterdiener	Profession Magiebegabter
Höchstmenge von Sonderfertigkeiten pro Charakter	10		
Allgemeine Sonderfertigkeiten	Unbegrenzt bis zur Höchstmenge	Unbegrenzt bis zur Höchstmenge	Unbegrenzt bis zur Höchstmenge
Kämpferfertigkeiten	4	2	1
Götterdienerfertigkeiten	Keine	4	Keine
Magiebegabtenfertigkeiten	Keine	Keine	4
Kampfmanöver	3	1	1

## ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Anführer	12	Einem Verbündeten in 4 Waben <i>Kampfgespür</i> verleihen, Verbündete in 4 Waben wiederholen MU-Proben, Gegner +1 SZP fürs Ausschalten, nur einmal pro Abenteurergruppe	Grund 132
Ausweichen I	12	FK-PA: 8, maximal leichte Rüstung	Grund 133
Ausweichen II	7	FK-PA: 10, erfordert <i>Ausweichen I</i>	Grund 133
Ausweichen III	7	FK-PA: 12, erfordert <i>Ausweichen II</i>	Kampagne 40
Deckung nutzen	7	Gegner höherer FK-Malus, wenn Charakter in Deckung	Grund 133
Flink	7	Dauerhaft GSW+1, keine Rüstung	Grund 133
Gefahreninstinkt	18	Dauerhaft +1 INI, immun gg. <i>Hinterhältiger Angriff</i> und höhere Chance, Fallen zu umgehen und ihnen zu widerstehen, Gegner kein AT-Bonus im Rücken und Augenwinkel	Grund 133 Kampagne 40f.
Geländekunde	7	Art des Geländes wählen, weniger GSW-Malus	Grund 134
Glück I	12	Einmal pro Spiel Probe wiederholen (kein RS)	Grund 134
Glück II	12	Zweimal pro Spiel Probe wiederholen (kein RS), erfordert <i>Glück I</i>	Kampagne 41
Glück III	12	Dreimal pro Spiel Probe wiederholen (kein RS), erfordert <i>Glück II</i>	Kampagne 41
Heilkunde (Gift)	12	Zustand <i>Vergiftet</i> von Selbst oder Verbündetem entfernen, erfordert <i>Heilkunde (Wunden)</i>	Kampagne 41
Heilkunde (Wunden)	7	Zwei Würfe auf <i>Verletzungstabelle</i> und wählen (Verbündeter)	Grund 134
Kampfflexe I	7	Dauerhaft +1 INI	Grund 134
Kampfflexe II	7	Dauerhaft +1 INI, erfordert <i>Kampfflexe I</i>	Kampagne 41
Kampfflexe III	7	Dauerhaft +1 INI, erfordert <i>Kampfflexe II</i>	Kampagne 41
Magieresistenz I	7	Gegnerische Zauberproben Malus von -1	Grund 135
Magieresistenz II	7	Gegnerische Zauberproben Malus von -2, erfordert <i>Magieresistenz I</i>	Grund 135
Magieresistenz III	7	Gegnerische Zauberproben Malus von -3, erfordert <i>Magieresistenz II</i>	Grund 135
Resistenz (Feuer)	7	+4 beim Abschütteln von <i>Brennend</i>	Kampagne 42
Resistenz (Gift)	7	+4 beim Abschütteln von <i>Vergiftet</i>	Grund 135
Resistenz (Kälte)	7	+4 beim Abschütteln von <i>Unterkühlt</i>	Kampagne 43
Schnelle Heilung I	7	Zwei Würfe auf der <i>Verletzungstabelle</i> und wählen	Grund 135
Schnelle Heilung II	3	Keine <i>Bleibenden Verletzungen</i> , erfordert <i>Schnelle Heilung I</i>	Kampagne 43
Schnelle Heilung III	7	Vollständige Erholung nach jedem Gefecht, erfordert <i>Schnelle Heilung II</i>	Kampagne 43
Schwer zu verzaubern	7	MU-Proben gegen Zauber- und Liturgieauswirkungen wiederholen	Kampagne 44
Standfest	12	<i>Immun gegen Am Boden</i>	Grund 136
Tapferkeit	7	<i>Dauerhaft +1 MU (inkl. Maximum), nicht berücksichtigt beim Steigern</i>	Grund 136 Kampagne 44
Verbindungen	7	<i>Zwei Würfe auf der Begegnungstabelle und einen auswählen</i>	Kampagne 44

## KÄMPFER-SONDERFERTIGKEITEN

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Aufmerksamkeit	18	Gegner -4 auf <i>Passierschläge</i> gg. Charakter, eigene <i>Passierschläge</i> verbrauchen keine Aktion	Grund 132
Beidhändiger Kampf I	7	Malus bei Doppelschlag in <i>Bewegung</i> -1	Kampagne 40
Beidhändiger Kampf II	7	Malus bei Doppelschlag in <i>Bewegung</i> 0, erfordert <i>Beidhändiger Kampf I</i>	Kampagne 40
Blindkampf	3	Halbierte AT- und PA-Mali in <i>Mondlicht</i> und <i>Finsternis</i> , erfordert <i>Kampfgespür</i>	Kampagne 40
Eisern	7	MU-Proben bestehen gegen <i>Angst</i> , <i>In Panik</i> und <i>Zurückdrängen</i>	Grund 133
Entfernungssinn	12	FK-Malus für Entfernung eine Kategorie niedriger	Kampagne 40
Formationsangriff	7	Nahkampfattacke durch Verbündete, erfordert Reichweitenwaffe	Kampagne 40
Kampf im Wasser	3	Reduzierter Malus für <i>Kampf im Wasser</i>	Grund 134
Kampfgespür	12	<i>Abwarten</i> kostet keine Aktion, beliebiges Einreihen nach <i>Abwarten</i>	Grund 134
Kampfrausch	7	+2 AT, -1 PA, FK und FK-PA, wenn <i>Schaden</i> erlitten	Grund 134
Kräfte Schub	12	Zusätzlicher +2 Bonus bei Kampfmanöver <i>Zielen</i>	Kampagne 42
Meisterschütze	7	Kein FK-Malus für Schüsse ins <i>Kampfgetümmel</i>	Grund 135
Rüstungsgewöhnung I	12	Reduziert INI- und GSW-Mali durch Rüstung um 1, erfordert das Tragen mindestens mittlerer Rüstung ohne <i>Geringe Behinderung</i> oder schwerer Rüstung	Grund 135 Kampagne 43
Rüstungsgewöhnung II	12	Reduziert INI- und GSW-Mali durch Rüstung um 2, erfordert <i>Rüstungsgewöhnung I</i> und das Tragen schwerer Rüstung ohne <i>Geringe Behinderung</i>	Kampagne 43
Schnellladen	12	FK-Waffe in Statusphase <i>nachladen</i>	Grund 136
Sturmangriff abblocken	7	Gegner erhält keinen Sturmangriffsbonus, sondern Malus abhängig von MU-Probe und <i>Schaden</i> bei <i>Patzer</i> , erfordert Reichweitenwaffe oder Schild	Kampagne 44
Waffenspezialisierung	18	Dauerhaft +1 AT und PA (inkl. Maximum), nicht berücksichtigt beim Steigern	Grund 136 Kampagne 44

## GÖTTERDIENER-SONDERFERTIGKEITEN

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Allmacht der Lohe	18	Eine NK-Waffe wird für ein Gefecht RB. Nur für Geweihte des Ingerimm, Angrosch oder Gravesch	Kampagne 39
Auserwählter	7	Charakter bezahlt für <i>Heldentaten</i> einen Schicksalspunkt weniger, Minimum: 1, erfordert <i>Von den Göttern gesegnet</i>	Kampagne 40
Fester Glaube	7	Liturgiepatzer resultieren immer in <i>Desorientiert</i>	Kampagne 40
Göttliches Zeichen	7	Einmal pro Gefecht mit aktiver Aktion: +4 auf den SP-Pool, erfordert <i>Von den Göttern gesegnet</i>	Kampagne 41
Kämpferischer Götterdiener	3	+1 Kämpfersonderfertigkeit und Kampfmanöver, verbesserte Maximalwerte, Ausschluss vom Erlernen gewisser Sonderfertigkeiten	Grund 134 Kampagne 41
Karmale Regeneration I	12	Vor dem Spiel <i>Wirken einer Liturgie</i> , um eine <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Liturgie mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> ins Spiel zu bringen, nicht für <i>Kämpferische Götterdiener</i>	Kampagne 41
Karmale Regeneration II	3	Vor dem Spiel <i>Konzentration</i> , um eine <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Liturgie mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> ins Spiel zu bringen, erfordert <i>Karmale Regeneration I</i>	Kampagne 41
Karmale Regeneration III	7	Vor dem Spiel eine <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Liturgie mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> automatisch ins Spiel bringen, erfordert <i>Karmale Regeneration II</i>	Kampagne 41

Konzentrationsstärke	12	Zusätzlicher +1 Bonus bei Kampfmanöver <i>Konzentration</i>	Kampagne 42
Liturgiekenntnis	25	Dauerhaft +1 auf Erfolgswert eigener Liturgien, nicht berücksichtigt beim Steigern, nicht für <i>Kämpferische Götterdiener</i>	Grund 135 Kampagne 42
Lockerer Wunder wirken	18	Beim Wirken von Liturgien keine gegnerische <i>Magieresistenz</i> , nicht für <i>Kämpferische Götterdiener</i>	Kampagne 42
Prophezeien I	12	Verbündeter Charakter erhält <i>Glück I</i>	Grund 135
Prophezeien II	12	Zwei verbündete Charaktere erhalten <i>Glück I</i> oder einer erhält <i>Glück II</i> , erfordert <i>Prophezeien I</i>	Kampagne 42
Prophezeien III	12	Drei verbündete Charaktere erhalten <i>Glück I</i> oder jeweils einer erhält <i>Glück II</i> und <i>Glück I</i> , erfordert <i>Prophezeien II</i>	Kampagne 42
Schutz der Götter	7	Einmal pro Gefecht: <i>Resistenz gegen profane Waffen</i> gegen eine Attacke oder RS-Probenmodifikator eine Kategorie kleiner gegen magische Attacken (auch Zauber)	Kampagne 43
Simultanes Wunder wirken	18	Halbierter Malus auf Erfolgswert durch eigene <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Liturgien, nicht für <i>Kämpferische Götterdiener</i>	Kampagne 44
Von den Göttern gesegnet	3	+1 Schicksalspunkt zu Gefechtsbeginn generieren	Kampagne 44

### MAGIEBEGABTEN-SONDERFERTIGKEITEN

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Astrale Regeneration I	12	Vor dem Spiel <i>Wirken eines Zaubers</i> , um einen <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Zauber mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> ins Spiel zu bringen, nicht für <i>Kampfsauberer</i>	Kampagne 39
Astrale Regeneration II	3	Vor dem Spiel <i>Konzentration</i> , um einen <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Zauber mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> ins Spiel zu bringen, erfordert <i>Astrale Regeneration I</i>	Kampagne 39
Astrale Regeneration III	7	Vor dem Spiel einen <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Zauber mit Ziel: <i>Selbst</i> und/oder <i>Verbündeter</i> automatisch ins Spiel bringen, erfordert <i>Astrale Regeneration II</i>	Kampagne 40
Aurapanzer	12	Schadenszauber: RD wird RB, RB = ohne Modifikator.	Kampagne 40
Fernzauberei	12	RW+2 auf Zauber, nicht <i>Selbst</i> bzw. <i>Berührung</i>	Grund 133
Feste Matrix	7	<i>Zauberpatzer</i> resultieren immer in <i>Desorientiert</i>	Kampagne 40
Kampfsauberer	12	Kein Malus für Zaubern im Nahkampf, +1 Kämpfersonderfertigkeit und Kampfmanöver, verbesserte Maximalwerte, Ausschluss vom Erlernen gewisser Sonderfertigkeiten	Grund 134 Kampagne 41
Konzentrationsstärke	12	Zusätzlicher +1 Bonus bei Kampfmanöver <i>Konzentration</i>	Kampagne 42
Lockerer Zaubern	18	Beim Zaubern keine gegnerische <i>Magieresistenz</i> , nicht für <i>Kampfsauberer</i>	Kampagne 42
Meisterliche Zauberkontrolle I	3	Während der Aktivierung eigene <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Zauber mit aktiver Aktion beenden	Kampagne 42
Merkmalskenntnis	25	Dauerhaft +1 auf Erfolgswert eigener Zauber, nicht berücksichtigt beim Steigern, nicht für <i>Kampfsauberer</i>	Grund 135 Kampagne 42
Prophezeien I	12	Verbündeter Charakter erhält <i>Glück I</i>	Grund 135
Prophezeien II	12	Zwei verbündete Charaktere erhalten <i>Glück I</i> oder einer erhält <i>Glück II</i> , erfordert <i>Prophezeien I</i>	Kampagne 42
Prophezeien III	12	Drei verbündete Charaktere erhalten <i>Glück I</i> oder jeweils einer erhält <i>Glück II</i> und <i>Glück I</i> , erfordert <i>Prophezeien II</i>	Kampagne 42
Simultanzaubern	18	Halbierter Malus auf Erfolgswert durch eigene <i>Bleibt-im-Spiel</i> -Zauber, nicht für <i>Kampfsauberer</i>	Kampagne 44
Verbotene Pforten	3	1 <i>Schaden</i> erleiden, dann Erfolgswert einer Zauberprobe +4	Grund 136
Zauber unterbrechen	7	<i>Konzentration</i> spielzugübergreifend durchführen, nicht für <i>Kampfsauberer</i>	Kampagne 45

## ALCHIMISTEN-SONDERFERTIGKEITEN

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Alchimie II	25	Vor dem Gefecht für 75 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen, erfordert <i>Alchimie I</i>	Kampagne 39
Alchimie III	25	Vor dem Gefecht für 100 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen, erfordert <i>Alchimie II</i>	Kampagne 39
Tränke und Elixiere brauen II	7	Potente Tränke und Elixiere herstellen, erfordert <i>Tränke und Elixiere brauen I</i>	Kampagne 44
Tränke und Elixiere brauen III	7	Hochpotente Tränke und Elixiere herstellen, erfordert <i>Tränke und Elixiere brauen II</i>	Kampagne 44

## KAMPFMANÖVER

Name	AP-Kosten	Kurzerklärung samt Voraussetzungen	Im Detail
Ausfall	18	Zwei <i>Nahkampfattacken</i> inkl. <i>Zurückdrängen</i> , erfordert 2 aktive Aktionen und 1 passive Aktion, erfordert einhändige Nahkampfwaffe	Grund 137 Kampagne 45
Defensiver Kampfstil	18	Reaktiv, Umwandlung aktiver in passive Aktion	Grund 137
Doppelschlag	25	<i>Bewegung</i> und eine NK-Attacke mit jeder Waffe, -2 Malus, wenn mit <i>Bewegung</i> kombiniert, erfordert zwei einhändige Nahkampfwaffen	Grund 137
Eisenhagel	25	<i>Bewegung</i> und zwei FK-Attacken, -2 Malus, wenn mit <i>Bewegung</i> kombiniert, erfordert Wurf-waffen	Grund 138
Eiserner Wille I	7	Reaktiv, nur für <i>Götterdiener</i> und <i>Magiebegabte</i> , Erfolgswerte gegnerischer Zauber und Liturgien gegen den Charakter erhalten Malus von -2	Kampagne 45
Eiserner Wille II	7	Reaktiv, nur für <i>Götterdiener</i> und <i>Magiebegabte</i> , Erfolgswerte gegnerischer Zauber und Liturgien gegen den Charakter erhalten Malus von -4, erfordert <i>Eiserner Wille I</i>	Kampagne 45
Finte	12	Gegner erhält -4 auf Erfolgswert der PA-Probe	Grund 138
Gegenhalten	18	Reaktiv, Gegenattacke statt Parade, nur wenn Gegner getroffen hat	Grund 138
Gezielte Fernkampfattacke	18	Normale FK-Attacke wird RB, RB wird zu RD, erfordert zweihändige Fernkampfwaffe mit KAT Stich und <i>Scharfschütze</i>	Grund 138
Gezielte Nahkampfattacke	18	Normale NK-Attacke wird RB, RB wird zu RD, erfordert Profession <i>Kämpfer</i> oder Sonderfertigkeit <i>Kämpferischer Götterdiener</i> bzw. <i>Kampfzauberer</i>	Kampagne 45
Heftiger Sturmangriff	7	Sturmangriffsattacken verursachen auch <i>Am Boden</i> , wenn Ziel zurückgedrängt wird	Kampagne 45
Meisterparade	12	Reaktiv, +4 auf PA für aktive Aktion, erfordert einhändige Waffe	Grund 138
Niederwerfen	12	Ziel erleidet <i>Am Boden</i> , wenn Attacke nicht pariert wird, erfordert Zweihandwaffe oder KAT Wucht	Grund 138
Reaktionsschuss	12	Reaktiv, FK-Attacke mit -2 FK, wenn Gegner <i>Angriffsbereich</i> betritt und Waffe geladen	Kampagne 45
Scharfschütze	18	<i>Zielen</i> und halbierte Mali für Entfernung und Deckung, erfordert Fernkampfwaffe	Grund 139
Schildkampf I	12	Nach <i>Bewegung</i> nicht parierbare Schildattacke, Gegner erleidet <i>Am Boden</i> , aber keinen <i>Schaden</i> , erfordert Schild	Grund 139
Schildkampf II	12	Schildattacke verursacht 1 <i>Schaden</i> aber AT -4, erfordert Schild, erfordert <i>Schildkampf I</i>	Kampagne 45
Wuchtschlag	18	-6 AT, dafür +1 <i>Schaden</i>	Grund 139



## STEIGERN UND ERLERNEN VON ZAUBERN/LITURGIEN

*Magiebegabte* und *Götterdiener* können ihre AP auch dafür einsetzen, ihre Zauber bzw. Liturgien verlässlicher anzuwenden oder neue Zauber bzw. Liturgien zu erlernen.

### STEIGERN VON BESTEHENDEN ZAUBERN/LITURGIEN

Die AP-Kosten beim Steigern von Zaubern und Liturgien bemessen sich nach der Kategorie des Zaubers/der Liturgie (zur Einordnung bestehender Zauber und Liturgien siehe die nebenstehende Tabelle **Zauber und Liturgien mit Steigerungskategorie**). Wie bei den Eigenschaften ist jede weitere Steigerung des gleichen Zaubers kostspieliger als die vorherige. Der Erfolgswert jedes Zaubers darf maximal dreimal gesteigert werden.

## Anders als im Rollenspiel WARUM EINE SHARISAD BEI SCHICKSALSPFADE ECHTE MAGIERZAUBER ERLERNEN KANN!

*Schicksalspfade* ist eine strategische Simulation, die einige Aspekte aus dem Rollenspiel verallgemeinern muss, um flüssig ablaufen zu können und ausgewogen zu bleiben. Aus diesem Grund haben wir die *Magiebegabten* nicht in die vielen Repräsentationen und Ritualgebiete aufgeteilt, die es im Rollenspiel gibt, weil diese Regeln viel zu speziell für nur einen Charakter wären. Jeder, der zaubern kann, ist ein *Magiebegabter*, egal woher seine Kenntnisse stammen. Das bringt es natürlich mit sich, dass einige *Magiebegabte* nach den Kampagnenregeln Zauber erlernen können, die sie im Rollenspiel nicht beherrschen. Wer das nicht möchte, darf dem *Das Schwarze Auge*-Hintergrund gerne treu bleiben und das Erlernen neuer Zauber und Liturgien bei den Charakteren ganz oder teilweise verbieten, wo es ihm passend erscheint.

Die Sonderfertigkeiten *Liturgie-* und *Merkmalskenntnis* erhöhen dauerhaft alle Erfolgswerte der Liturgien bzw. Zauber des Charakters. Sie haben zudem den Vorteil, dass sie die „vierte“ Steigerung jedes Erfolgswertes darstellen. Außerdem wird der Bonus dieser Sonderfertigkeit bei allen Steigerungen dieses Erfolgswertes nicht berücksichtigt, sondern nur der Wert ohne die Sonderfertigkeit.

**Beispiel:** Der *Geistmagier* aus *Fasar* möchte den Erfolgswert seines Zaubers *Paralysis Starr wie Stein* verbessern. Dieser Zauber ist in Kategorie C eingeordnet und er wendet ihm aktuell mit einem Erfolgswert von 10 an, da seine *Merkmalskenntnis* den Erfolgswert bereits um 1 verbessert. Dennoch ist die Steigerung

auf 11 seine erste, da die *Merkmalskenntnis* nicht bei Steigerungen mitberücksichtigt wird. Also gilt die Verbesserung als erste Steigerung eines Zaubers der Kategorie C und kostet 8 AP.

### STEIGERUNGSTABELLE FÜR ZAUBER UND LITURGIEN

Kategorie	Erste Steigerung	Zweite Steigerung	Dritte Steigerung
A	4	6	8
B	6	9	12
C	8	12	16
D	10	15	20
E	12	18	24

### ERLERNEN NEUER ZAUBER/LITURGIEN

Sowohl *Magiebegabte* als auch *Götterdiener* dürfen für ihre Abenteuerpunkte maximal einen neuen Zauber oder eine neue Liturgie erlernen. Um die Identität der jeweiligen *Magierakademie* oder des jeweiligen religiösen Kultes des Charakters zu erhalten und weil es ein Abenteuer schwer haben wird, während seiner Reisen an einer Akademie oder einem Tempel zu studieren, beschränkt sich das Erlernen neuer Zauber und Liturgien jedoch auf **Allgemeine Zauber** mit extrem hoher Verbreitung bzw. bei *Götterdienern* auf die so genannten **Kleinen Segnungen** und **Universellen Liturgien**, die allen Glaubensrichtungen zur Verfügung stehen. Auch hier bemessen sich die Kosten für das Erlernen nach der Kategorie, in die der Zauber bzw. die Liturgie eingruppiert ist.

### KOSTEN FÜR DAS ERLERNEN VON ZAUBERN UND LITURGIEN

Kategorie	Kosten für das Erlernen
A	15
B	25
C	40
D	50
E	65



## ALLGEMEINE ZAUBER

Name	Kategorie	Kurzerklärung	Im Detail
Animatio	B	<i>Nahkampftacke</i> mit Waffe des Magiers auf Distanz, verbraucht zwei Aktionen	Grund 63 Kampagne 46
Armatruz	C	Verbündeter oder Anwender erhält RS: 10	Kampagne 46
Attributo (Charisma)	B	Verbündeter erhält +1 auf den Erfolgswert seiner Liturgieproben	Kampagne 46
Attributo (Fingerfertigkeit)	B	Verbündeter erhält +2 FK	Kampagne 46
Attributo (Gewandtheit)	A	Verbündeter erhält +2 INI	Kampagne 46
Attributo (Intuition)	A	Verbündeter erhält +2 PA	Grund 66
Attributo (Klugheit)	B	Verbündeter erhält +1 auf den Erfolgswert seiner Zauberproben	Kampagne 46
Attributo (Körperkraft)	B	Verbündeter erhält +2 AT	Kampagne 46
Attributo (Mut)	A	Verbündeter erhält +2 MU, <i>moralbasierend</i>	Kampagne 46
Balsam Salabunde	C	Heilt 1 <i>Schaden</i> von Verbündetem	Grund 86 Kampagne 47
Bannbaladin	B	Gegner darf Anwender evtl. nicht mehr als Ziel bestimmen, <i>moralbasierend</i>	Kampagne 47
Blitz Dich Find	B	Gegner erleidet <i>Gebundet</i>	Kampagne 47
Flim Flam Funkel	A	Erschafft Lichtbereich	Kampagne 47
Gardianum Zauberschild (Persönlicher Schild)	B	Ziel des Zaubers darf nicht mehr Ziel von Zaubern sein.	Kampagne 47
Horriphobus Schreckgestalt	A	Anwender erhält <i>Schreckgestalt</i> .	Kampagne 47
Klarum Purum	A	Verbündeter erhält <i>Immunität (Gift)</i> und schüttelt <i>Vergiftet</i> ab.	Grund 87 Kampagne 47
Plumbumbarum Schwerer Arm	C	Gegner erleidet -4 AT und INI.	Kampagne 47
Psychostabilis	B	Gegner erleiden -4 auf Erfolgswert bei <i>moralbasierende Zauber- und Liturgieproben</i> gegen den Anwender	Kampagne 47

## KLEINE SEGNUNGEN UND UNIVERSELLE LITURGIEN

Name	Kategorie	Kurzerklärung	Im Detail
Eidsegen	A	Verbündeter erhält +2 MU, <i>moralbasierend</i>	Kampagne 47
Exorzismus	B	Dämon erhält 1 RD <i>Schaden</i>	Kampagne 48
Feuersegen	B	Erschafft eine Lichtquelle oder erschwert das Abschütteln von <i>Brennend</i>	Kampagne 48
Glückssegen	A	Verleiht einem Verbündeten <i>Glück</i>	Grund 118 Kampagne 48
Grabsegen	A	Schicksalspunkt generieren für eigenen ausgeschalteten Charakter	Kampagne 48
Harmoniesegen	B	Reduziert Mali auf MU-Proben eines Verbündeten um 2, Verbündeter bezahlt weniger SP für Heldentaten, <i>moralbasierend</i>	Kampagne 48
Heiliger Befehl	B	Anwender überträgt aktive Aktion einsetzen	Kampagne 48
Heilungssegen	C	Heilt 1 <i>Schaden</i> von Verbündetem oder Anwender	Grund 69 Kampagne 48
Märtyrersegen	A	Zusatzaktivierung, wenn Anwender ausgeschaltet	Grund 97 Kampagne 48
Objektsegen	B	Waffe wird geweiht und erhält Attackebonus	Kampagne 48
Schutzsegen	B	Geweihter Bereich verursacht Untoten und Dämonen <i>Schaden</i>	Kampagne 48
Weisheitssegen	B	Verbündeter erhält +1 auf den Erfolgswert seiner Zauber- und Liturgieproben.	Kampagne 48

## KOMPLETTLISTE ALLER ZAUBER UND LITURGIEN MIT STEIGERUNGSKATEGORIE

ZAUBER	
Animatio	B
Aquafaxius	D
Armatruz	C
Attributo (Charisma)	B
Attributo (Fingerfertigkeit)	B
Attributo (Gewandtheit)	A
Attributo (Intuition)	A
Attributo (Klugheit)	B
Attributo (Körperkraft)	B
Attributo (Mut)	A
Balsam Salabunde	C
Band und Fessel	B
Bannbaladin	B
Blitz Dich Find	B
Chamaelioni	A
Corpofesso Gliederschmerz	C
Corpofrigo Kälteschock	C
Eisenrost	B
Eiseskälte Kämpferherz	D
Firuns Jagd	A
Flim Flam Funkel	A
Fulminictus	D
Gardianum Zauberschild (gg. Zauber)	B
Gardianum Zauberschild (persönlich)	B
Horriphobus	B
Horriphobus Schreckgestalt	A
Ignifaxius	D
Karnifilo Raserei (Bluttausch)	C
Klarum Purum	A
Kraftbann	B
Leib des Erzes	C
Nebelwand	A
Paralysis Starr wie Stein	C
Plumbumbarum Schwerer Arm	C

ZAUBER (FORTSETZUNG)	
Psychostabilis	B
Satuarias Herrlichkeit	B
Silentium Schweigekreis	B
Somnigravis Tiefer Schlaf (Ohnmacht)	C
Tanz der Unantastbarkeit	C
Wand aus Erz	A
Zauberzwang	B
Zorn der Elemente (Erz)	E

LITURGIEN	
Angroschs Zorn	E
Anrufung der Winde	A
Blendstrahl aus Alveran	B
Des Einen bezaubernder Sphärenklang	D
Eidsegen	A
Exorzismus	B
Feuersegen	B
Glückssegen	A
Goldene Rüstung	B
Grabsegen	A
Harmoniesege	B
Hauch Borons	C
Heiliger Befehl	B
Heilungssegen	C
Herbeirufung der Diener des Herrn (Maruk-Methai)	E
Märtyrersegen	A
Namenlose Zweifel	B
Neun Streiche in Einem	C
Objektsegen	B
Ruf zur Ruhe	A
Schutzsegen	B
Segen der Heiligen Velvenya	A
Sternenstaub	B
Vertrauter der Flamme	A
Waffensegen	C
Weisheitssegen	B

## Die Belohnungsphase

Wenn der Sieger eines Gefechts feststeht und alle Nachwehen des Gefechts abgehandelt wurden, erhält die siegreiche Seite nicht selten eine Belohnung dafür. Manche Belohnungen werden erst in der nächsten Gefechtsphase relevant (wie z.B. die Wahl der Aufstellungszone), andere Belohnungen gewähren der Gruppe oder einzelnen Charakteren einen vorübergehenden oder dauerhaften Ausrüstungs-

oder sonstigen Vorteil. In der Belohnungsphase wird eine solche Belohnung den Charakteren zugeordnet.

In einer *Abenteuerkampagne* gibt das Szenario eine Belohnung vor, in einer *Offenen Kampagne* gibt es üblicherweise keine Belohnung. Natürlich steht es den Spielern frei, sich vor dem Gefecht auf eine Szenariobelohnung zu einigen.

# Kapitel II: Neue Eigenschaften von Waffen, Schilden und Rüstungen

## NEUE

### WAFFENEIGENSCHAFTEN

Diese Waffeneigenschaften ergänzen die Auflistung in Kapitel III des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 23, die im Übrigen denselben Regeln folgen. Erweiterungen der bestehenden Regel einer Eigenschaft sind farblich hervorgehoben. Die entsprechende Eigenschaft ist mit einem \* gekennzeichnet.

#### BRENNENDE WAFFE

Wenn ein Charakter einen Treffer mit einer *Brennenden Waffe* nicht pariert, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Brennend*, selbst wenn der Schaden der Waffe durch die Rüstung abgefangen wird. Erfordert eine *Magische* oder *Geweihte Waffe*.

#### DEUTLICH ERHÖHTE TREFFERCHANCE

Manche Waffen wurden durch magische Verzauberung derart verbessert, dass sie deutlich effektiver geführt werden können als profane Waffen. Sie verleihen einen zusätzlichen AT- oder FK-Bonus von +1. Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft von Beginn an, wurde sie bereits bei den Eigenschaften des Charakters berücksichtigt und wird nur deswegen angegeben, weil gewisse Regeln einen magischen Bonus dieser Art aufheben oder verändern können und der entsprechende Charakter diesen Bonus in Kampagnenspielen nicht ein weiteres Mal erwerben kann. Der Bonus wird beim Steigern der Eigenschaftswerte des Charakters nicht berücksichtigt. Bevor diese Eigenschaft für eine Waffe erworben werden kann, muss zunächst die Eigenschaft *Erhöhte Trefferchance* (und *Magische Waffe*) erworben werden.

#### ERHÖHTER SCHADEN

Magische Verzauberung und/oder große Schmiedekunst kann den Schaden einer Waffe erhöhen. Der Schaden der entsprechenden Waffe erhöht sich um 1. Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft von Beginn an, wurde dieser Bonus bereits bei den Eigenschaften des Charakters berücksichtigt und wird nur deswegen angegeben, weil gewisse Regeln einen magischen Bonus dieser Art aufheben oder verändern können und der entsprechende Charakter diesen Bonus in Kampagnenspielen nicht ein weiteres Mal erwerben kann. Diese Eigenschaft kann nur für bestimmte Waffen erworben werden:

- ☛ Waffen, die Schaden 1 RB verursachen, können damit auf 2 RB verbessert werden.
- ☛ Waffen, die Schaden 2 RD verursachen, können damit auf 3 RD verbessert werden.

#### LÄHMUNGSGIFT

Wenn eine Waffe mit dieser Eigenschaft Schaden verursacht, erleidet der Zielcharakter der Attacke zusätzlich zum Schaden den Zustand *Gelähmt*. Charaktere, die *Immun gegen Gift* sind, erleiden den Zustand nicht bzw. schütteln ihn sofort ab, falls sie nach Eintritt der Lähmung *Immun gegen Gift* werden. Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Resistenz (Gift)* dürfen sofort, nachdem der Zustand eingetreten ist, versuchen ihn abzuschütteln. Dies gilt auch, wenn sie nach Eintritt des Zustands diese Sonderfertigkeit erhalten.

#### MAGISCHE WAFFE\*

Eine *Magische Waffe* kann auch Wesen verletzen, welche die Sonderfertigkeit *Resistenz gegen profane Waffen* besitzen. Sie kann außerdem mit maximal zwei der folgenden Boni versehen sein: *Brennende Waffe*, *Erhöhte Durchschlagskraft*, *Erhöhter Schaden*, *Erhöhte Trefferchance*, *Deutlich erhöhte Trefferchance* und *Verbesserte Entfernungskategorien*. Wenn ein solcher Bonus von einer *Magischen Waffe* stammt, wird er auf der Charakterkarte in Klammern hinter der *Magischen Waffe* aufgeführt. Ansonsten ist er profanen Ursprungs.

#### VERFLUCHTE WAFFE

Die Waffe dieses Charakters ist mit einem Waffenfluch belegt. Dadurch erhält sie die Eigenschaft *Vergiftete Waffe*.

## NEUE

### SCHILDEIGENSCHAFTEN

Diese Schildeigenschaften ergänzen die Auflistung in Kapitel III des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 24, die im Übrigen denselben Regeln folgen.

#### DEUTLICH ERHÖHTE PARADECHANCE

Manche Schilde wurden durch magische Verzauberung derart verbessert, dass sie in der Defensive deutlich effektiver geführt werden können als profane Schilde. Sie verleihen einen zusätzlichen PA-Bonus von +1. Besitzt ein Charakter diese Eigenschaft von Beginn an, wurde sie bereits bei den Eigenschaften des Charakters berücksichtigt und wird nur deswegen angegeben, weil gewisse Regeln einen magischen Bonus dieser Art aufheben oder verändern können und der entsprechende Charakter diesen Bonus in Kampagnenspielen nicht ein weiteres Mal erwerben kann. Der Bonus wird beim Steigern der Eigenschaftswerte des Charakters nicht berücksichtigt. Bevor diese Eigenschaft für eine Waffe erworben werden kann, muss zunächst die Eigenschaft *Erhöhte Paradechance* (und *Magische Waffe*) erworben werden.

#### MAGISCHER SCHILD\*

Ein *Magischer Schild* kann mit maximal zwei der folgenden Boni versehen sein: *Erhöhte Paradechance*, *Deutlich erhöhte Paradechance* oder *Erhöhte Abwehrchance*. Wenn ein solcher Bonus von einem magischen Schild stammt, wird er in Klammern hinter dem *Magischen Schild* aufgeführt. Ansonsten ist er profanen Ursprungs.

## NEUE RÜSTUNGSEIGENSCHAFT

Diese Rüstungseigenschaft ergänzt die Auflistung in Kapitel III des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 25, die im Übrigen denselben Regeln folgen.

### MAGISCHE RÜSTUNG

Eine *Magische Rüstung* kann mit **maximal zwei** der folgenden Boni versehen sein: *Erhöhter Rüstungsschutz* oder *Geringe Behinderung*. Wenn ein solcher Bonus von einer *Magischen Rüstung* stammt, wird er in Klammern hinter der *Magischen Rüstung* aufgeführt. Ansonsten ist er profanen Ursprungs.

# Kapitel III: Neue Zustände

Diese Zustände ergänzen die Auflistung der Zustände in Kapitel XII des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 51f., folgen im Übrigen aber denselben Regeln.

### ABGELENKT

Ein Charakter, der *Abgelenkt* ist, hat während seiner Aktivierung nur eine aktive Aktion zur Verfügung. Dieser Zustand endet automatisch in der nächsten Statusphase.

### GEFESSELT

Der Zustand *Gefesselt* ist in vielen Punkten identisch mit dem Zustand *Gelähmt* (siehe *Schicksalspfade*-Grundregel-

werk, Seite 52). Auch hier darf der Charakter weder aktive noch passive Aktionen durchführen, besitzt keinen Angriffsbereich und Gegner erhalten gegen ihn +10 auf den Erfolgswert von AT- und FK-Proben. *Gefesselt* endet aber nicht automatisch in der nächsten Statusphase, sondern hält so lange an, bis der getroffene Charakter das nächste Mal aktiviert wird. Dann schüttelt er den Zustand automatisch ab, kann aber nichts anderes mehr während seiner Aktivierung unternehmen. Alternativ kann ein Verbündeter des Gefesselten eine aktive Aktion aufwenden, um den Zustand automatisch zu beenden, wenn der Gefesselte sich in einer angrenzenden Wabe im Angriffsbereich von ihm befindet.

# Kapitel IV: Neue Gruppenbefehle und Heldentaten

Diese Gruppenbefehle und Heldentaten ergänzen die Auflistung der Gruppenbefehle und Heldentaten in Kapitel XIV des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 54f., die im Übrigen denselben Regeln folgen.

Eine Kampagne stellt eine Abenteurergruppe vor neue Herausforderungen. Um diese besser meistern zu können, stehen der Gruppe weitere Möglichkeiten offen, ihre Schicksalspunkte einzusetzen. Manche der neuen Gruppenbefehle und Heldentaten bieten aber auch neue taktische Optionen, um das Spiel insgesamt zu bereichern und dürfen ebenso in Gefechten eingesetzt werden, die nicht Teil einer Kampagne sind.

Die **Kampagnen-Gruppenbefehle und -Heldentaten** bilden dabei eine neue Gruppe, die nicht im Gefecht eingesetzt werden, sondern in den übrigen Phasen eines Kampagnenspielzugs (siehe dazu Ablauf einer Kampagne auf Seite 8). Wann und wie sie eingesetzt werden, ist beim Gruppenbefehl oder bei der Heldentat selbst vermerkt. Ein Charakter kann pro Kampagnenspielzug nur von jeweils einem Kampagnen-Gruppenbefehl und einer Kampagnen-Heldentat profitieren. Die Auswirkungen von Heldentaten und Gruppenbefehlen sind nicht miteinander kumulativ, wenn sie dieselbe Sache betreffen.

*Beispiel: Der Gruppenbefehl Ausschwärmen und die Heldentat Schicksalshafte Begegnung sind nicht miteinander kumulativ, weil sie beide den Wurf auf der Begegnungstabelle betreffen. Gleiches gilt für Erholt euch! und Gutes Heilfleisch, da sie den Wurf auf der Verletzungstabelle beeinflussen. Die Kombination Ausschwärmen und Gutes Heilfleisch ist hingegen zulässig.*

## NEUE GRUPPENBEFEHLE

### AUSSCHWÄRMEN!

(Kampagnen-Gruppenbefehl)

Kosten: 1 SP pro verbündetem Charakter, der nicht ausgeschaltet wurde

Auswirkung: Dieser Gruppenbefehl wird nach einem Gefecht mit eventuell noch verbliebenen Schicksalspunkten eingesetzt. Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe profitieren für die Begegnungsphase des Kampagnenspielzugs von der Sonderfertigkeit *Verbindungen*, wenn sie diese nicht bereits besitzen. Wenn sie bereits über *Verbindungen* verfügen, erhöht sich ihr *Ruf* für diesen Spielzug um 1. Charaktere, die in diesem Spielzug auf der *Verletzungstabelle* würfeln mussten, profitieren nicht von diesem Gruppenbefehl.

### BEEILUNG!

Kosten: 6 SP (bzw. 10 SP für die zweite Gruppe bei gleichzeitigem Einsatz in derselben Runde)

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +1 INI. Die zweite Gruppe, die in einem Spielzug *Beeilung* einsetzen will, muss dafür 4 Schicksalspunkte zusätzlich bezahlen (also insgesamt 10 SP).

### ERHOLT EUCH!

(Kampagnen-Gruppenbefehl)

Kosten: 1 SP pro ausgeschaltetem verbündetem Charakter

Auswirkung: Dieser Gruppenbefehl wird nach einem Gefecht mit eventuell noch verbliebenen Schicksalspunkten eingesetzt. Alle ausgeschalteten Charaktere der eigenen Abenteurergruppe profitieren für die Verletzungswürfe dieses Gefechts von der Sonderfertigkeit *Schnelle Heilung I*, wenn sie diese oder eine höhere Stufe dieser Fertigkeit nicht bereits besitzen. Ein Charakter, der die durch den Gruppenbefehl gewährte *Schnelle Heilung* in Anspruch nehmen muss (also einen zweiten Wurf auf der *Verletzungstabelle* durchführt), darf in der Begegnungsphase dieses Kampagnenspielzugs keine Begegnung auf der *Begegnungstabelle* auswürfeln.

### VORWÄRTS!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +1 GSW, dürfen aber nicht *Rennen* oder *Sturmangriffe* durchführen.

## NEUE HELDENTATEN

### ENTWISCHEN

Kosten: 4 SP

Auswirkung: Diese Heldentat wird eingesetzt, nachdem ein Gegner angesagt hat, gegen den Charakter einen *Passierschlag* durchführen zu wollen. Der Charakter darf versuchen, diesen gegnerischen *Passierschlag* zu parieren, wenn er die erforderliche Aktion noch zur Verfügung hat. Er muss allerdings wie gewohnt eine passive Aktion für seine Parade einsetzen. Verfügt ein Charakter bereits über die Möglichkeit *Passierschläge* zu parieren, weil er z.B. *Akrobat* ist, verschafft ihm diese Heldentat einen Wiederholungswurf für seine PA-Probe. Bei Einsatz dieser Heldentat verbraucht der Charakter in jedem Fall eine passive Aktion, selbst wenn der *Passierschlag* des Gegners nicht treffen sollte.

### GUTES HEILFLEISCH

(Kampagnen-Heldentat)

Kosten: 2 SP

Auswirkung: Diese Heldentat wird nach einem Gefecht mit eventuell noch verbliebenen Schicksalspunkten eingesetzt. Ein in diesem Gefecht ausgeschalteter Charakter zieht von seinem Wurf auf der *Verletzungstabelle* 4 Punkte ab. Diese Heldentat greift nach der Wahl des Ergebnisses bei eventuellen zusätzlichen Würfeln auf dieser Tabelle und darf auch erst nach dem Würfeln eingesetzt werden, um das Ergebnis zu senken.

### HEROISCHE INTERVENTION

Kosten: 2, 4 oder 6 SP

Auswirkung: Diese Heldentat wird eingesetzt, nachdem in der Aktionsphase ein beliebiger Charakter seine Aktivierung beendet hat. Die Handlungsreihenfolge wird unterbrochen und der Charakter, der die Heldentat vollbringen will, klettert in der Handlungsreihenfolge je nach eingesetzter Menge an SP nach vorne, wobei sein Handlungsmarker entsprechend verschoben wird:

**2 SP:** Der Charakter wird beim aktuellen INI-Wert einen Platz in der Handlungsreihenfolge nach vorne bewegt.

**4 SP:** Der Charakter wird bei einem um 1 höheren INI-Wert ans Ende der Handlungsreihenfolge dieses Wertes eingeordnet.

**6 SP:** Der Charakter wird bei einem um 1 höheren INI-Wert an die erste Stelle der Handlungsreihenfolge dieses Wertes platziert.

Mit dieser Heldentat kann ein Charakter maximal bis zu dem Punkt vorrücken, an dem sich die Handlungsreihenfolge momentan befindet, um direkt nach dem Einsatz dieser Heldentat den entsprechenden Charakter zu aktivieren. Nur ein Charakter kann auf diese Weise in der Handlungsreihenfolge zwischen zwei Aktivierungen vorrücken. Außerdem zählt diese Heldentat als die eine, die einem Charakter pro Spielzug zusteht. Wollen beide Spieler zwischen zwei Aktivierungen einen Charakter mit dieser Heldentat in der Handlungsreihenfolge nach oben verschieben, hat der Spieler Vorrang, der in der aktuellen Handlungsreihenfolge vor dem Einsatz der Heldentat nicht als nächster mit einem seiner Charaktere an der Reihe wäre. Im Anschluss an die nach der Verschiebung erfolgte Aktivierung darf der zuvor nach dieser Regelung unterlegene Spieler aber seinerseits die Heldentat durchführen. Macht er nicht davon Gebrauch, kann der andere Spieler sich dazu entschließen, erneut diese Heldentat einzusetzen. Wird auch davon kein Gebrauch gemacht, setzt sich die reguläre Handlungsreihenfolge fort.

Optionale Kampagnen-Heldentat:

## DEM TOD VON DER SCHIPPE SPRINGEN

Sollte in einer Kampagne die Optionale Regel zum Tod eines Charakters (siehe Seite 21) eingesetzt werden, kann zusätzlich diese Heldentat eingesetzt werden.

Dem Tod von der Schippe springen

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Diese Heldentat wird nach einem Gefecht mit eventuell noch verbliebenen Schicksalspunkten eingesetzt. Hat der Charakter auf der Tabelle für *Bleibende Verletzungen* das Ergebnis Tot erzielt, darf der Charakter dies ignorieren und erneut auf der Tabelle für *Bleibende Verletzungen* würfeln, wobei jedes weitere Ergebnis mit dem Resultat „Tot“ erneut ignoriert wird. Diese Heldentat wird eingesetzt, nachdem das Ergebnis erzielt wurde.



**Beispiel:** Charakter A hat seine Aktivierung beendet. Die Spieler Marc und Steffi erklären beide, dass sie die Heldentat *Heroische Intervention* einsetzen wollen, um einen ihrer Charaktere in der Handlungsreihenfolge nach vorne zu schieben. Vor dem Einsatz dieser Heldentat wäre Charakter B von Marc als Nächster an der Reihe, also darf zunächst Steffi diese Heldentat vollbringen. Sie schiebt ihren Charakter C vor B und handelt damit als Nächste. Nach der Aktivierung von C dürfte nun Marc seine Heldentat einsetzen. Da Steffi, wie nicht selten vom Würfelpech verfolgt, die Aktion mit Charakter C in den Sand gesetzt hat, reicht es Marc aus, die normale Handlungsreihenfolge fortzusetzen und mit B zu agieren, der nun regulär an der Reihe wäre. Er verzichtet auf den Einsatz der Heldentat. Steffi würde zwar gerne erneut versuchen, einen ihrer Charaktere vor B zu positionieren, hat aber nicht mehr die erforderlichen SP für diese Heldentat zur Verfügung. Also handelt B als nächster Charakter.

### SCHICKSALHAFTE BEGEGNUNG

(Kampagnen-Heldentat)

Kosten: 2 SP

Auswirkung: Diese Heldentat wird nach einem Gefecht mit eventuell noch verbliebenen Schicksalspunkten einge-

setzt. Der Charakter erhält einen um 1 höheren *Ruf* für den Wurf auf der Begegnungstabelle. Diese Heldentat greift nach der Wahl des Ergebnisses bei eventuellen zusätzlichen Würfeln auf dieser Tabelle und darf auch erst nach dem Würfeln eingesetzt werden, um das Ergebnis zu senken oder zu erhöhen.

### SCHNELL

Kosten: 2 SP

Auswirkung: Der Charakter erhält in diesem Spielzug +1 GSW, darf aber nicht *Rennen* oder *Sturmangriffe* durchführen.

### SCHRITT ZUR SEITE

Kosten: 2 SP + 2 SP pro verhindertem Passierschlag

Auswirkung: Der Charakter darf sich während seiner Aktivierung sofort mit GSW 1 bewegen. Während dieser *Bewegung* kann er keine *Passierschläge* erleiden. Die Bewegung muss außerhalb einer Aktion durchgeführt werden, darf also z.B. nicht Teil einer *Bewegung* sein. Ein Charakter, der diese Heldentat einsetzen will, darf in dieser Aktivierung keine kombinierten Aktionen durchführen oder durchgeführt haben.



# Kapitel V: Neue Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver

Dieses Kapitel enthält alle neuen Sonderfertigkeiten, die innerhalb der Kampagnenregeln erlernt werden können und all diejenigen, die erstmals bei einem der neuen Charaktere auftauchen. Außerdem werden manche Sonderfertigkeiten aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk um ein paar erklärende Sätze ergänzt, um Unklarheiten zu beseitigen. Diese Sonderfertigkeiten sind mit einem \* markiert und die jeweiligen Ergänzungen wurden farbig hervorgehoben.

## SONDERFERTIGKEITEN

### ÄTZENDE HAUT

Einzigartige Sonderfertigkeit. Wenn dieser Charakter durch eine Attacke (Nah- oder Fernkampf) Schaden erleidet, muss jeder andere Charakter (Gegner wie Verbündeter) in einer angrenzenden Wabe eine RS-Probe ablegen. Misslingt diese Probe, erleidet der andere Charakter 1 Schaden. Charaktere mit *Ätzender Haut* sind gegen die *Ätzende Haut* anderer Charaktere immun.

### ALCHIMIE I

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann vor jedem Gefecht für bis zu 50 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen und diese beliebig auf seine verbündeten Charaktere verteilen. Jeder Charakter darf auf diese Weise maximal 2 Tränke pro Gefecht erhalten. Tränke dürfen nicht für spätere Gefechte aufgespart werden. Wie potent diese Tränke sein dürfen, bestimmt der Rang der Sonderfertigkeit *Tränke und Elixiere brauen*.

### ALCHIMIE II

Der Charakter kann vor jedem Gefecht für bis zu 75 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen und diese beliebig auf seine verbündeten Charaktere verteilen. Jeder Charakter darf auf diese Weise maximal 2 Tränke pro Gefecht erhalten. Tränke dürfen nicht für spätere Gefechte aufgespart werden. Wie potent diese Tränke sein dürfen, bestimmt der Rang der Sonderfertigkeit *Tränke und Elixiere brauen*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Alchimie I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### ALCHIMIE III

Der Charakter kann vor jedem Gefecht für bis zu 100 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen und diese beliebig auf seine verbündeten Charaktere verteilen. Jeder Charakter darf auf diese Weise maximal 2 Tränke pro Gefecht erhalten. Tränke dürfen nicht für spätere Gefechte aufgespart werden. Wie potent diese Tränke sein dürfen, bestimmt der Rang der Sonderfertigkeit *Tränke und Elixiere brauen*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Alchimie II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### ALLMACHT DER LOHE

Götterdienerfertigkeit. Vor dem Gefecht kann der Charakter einer Nahkampfwaffe eines Verbündeten oder seine eigene für ein Gefecht die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend* verleihen, wenn sie diese nicht bereits besitzt. Nach dem Gefecht verschwindet die Waffeneigenschaft wieder von der Waffe. Diese Sonderfertigkeit kann nur von Ingerimmgeweihten, Angroschgeweihten und Gravesh Priestern erlernt werden.

### ASTRALE REGENERATION I

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter darf vor jedem Gefecht einmal die Aktion *Wirken eines Zaubers* durchführen, um einen eigenen Zauber mit Wirkungsbereich: *Selbst* und/oder *Verbündeter* ins Spiel zu bringen. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfsauberer*.

### ASTRALE REGENERATION II

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter darf vor jedem Gefecht einmal das Kampfmanöver *Konzentration* in Verbindung mit dem *Wirken eines Zaubers* durchführen, um einen eigenen Zauber mit Wirkungsbereich: *Selbst* und/oder *Verbündeter* ins Spiel zu bringen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Astrale Regeneration I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

## ASTRALE UND KARMALE REGENERATION

Fans des Rollenspiels werden sich wundern, dass die Sonderfertigkeit *Astrale Regeneration* bei *Schicksalspfade* das *Wirken eines Zaubers* vor dem Spiel ermöglicht. Da wir es uns zum Ziel gesetzt haben, möglichst alle besonderen Fertigkeiten des Rollenspiels für *Schicksalspfade* umzusetzen, mussten wir mangels eines Wertes für Astralenergie hier kreativ werden. Stellt euch einfach vor, dass euer Magier so schnell seine Astralenergie regenerieren konnte, dass er das Risiko eingehen kann, vor dem Gefecht schon einen seiner Kameraden oder sich selbst mit einem Zauber zu belegen.

Ein anderer abgewandelter Punkt ist das analoge Anwenden von Sonderfertigkeiten *Magiebegabter* auch für *Götterdiener*. Durch unsere weitgehende Angleichung der Mechanismen für Zauber und Liturgien erschien es uns nur konsequent, viele der Optionen auch *Götterdienern* zu ermöglichen. In einem Konfliktspiel wie *Schicksalspfade* erhöht dies einfach deutlich die Möglichkeiten dieser Profession. Wie immer gilt: Wer dem Rollenspiel treu bleiben möchte, lässt diese Optionen einfach weg.





### ASTRALE REGENERATION III

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter darf vor jedem Gefecht einen eigenen Zauber mit Wirkungsbereich: *Selbst* und/oder *Verbündeter* automatisch ins Spiel zu bringen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Astrale Regeneration II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### AURAPANZER

Magiebegabtenfertigkeit. Wird der Charakter das Ziel eines gegnerischen Zaubers (gilt nicht für Liturgien), der *Schaden* verursacht, kann er den RS-Probenmodifikator des Zaubers um eine Kategorie senken (RD wird RB, RB wird zu ohne Modifikator).

### AUSERWÄHLTER

Götterdienerfertigkeit. Der Charakter bezahlt für Heldentaten einen *Schicksalspunkt* weniger als normal, bis zu einem Minimum von einem Punkt pro Heldentat. Erfordert das vorherige Erlernen von *Von den Göttern gesegnet*.

### AUSWEICHEN III

Der Charakter erhält FK-PA: 12. Nur Charaktere, die keine oder leichte Rüstung tragen, dürfen diese Sonderfertigkeit erlernen und einsetzen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Ausweichen II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### BEIDHÄNDIGER KAMPF I

Kämpferfertigkeit. Führt der Charakter das *Doppelschlag*-Kampfmanöver durch und bewegt sich dabei, beträgt sein AT-Malus nur -1 auf beide Attacken. Bewegt er sich nicht, hat diese Sonderfertigkeit keine Auswirkung. Erfordert das vorherige Erlernen des *Doppelschlag*-Kampfmanövers.

### BEIDHÄNDIGER KAMPF II

Kämpferfertigkeit. Führt der Charakter das *Doppelschlag*-Kampfmanöver durch und bewegt sich dabei, erleidet er keinen AT-Malus mehr auf die beiden Attacken. Bewegt er sich nicht, hat diese Sonderfertigkeit keine Auswirkung. Erfordert das vorherige Erlernen von *Beidhändiger Kampf I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### BLINDKAMPF

Kämpferfertigkeit. Der Charakter halbiert bei seinen NK-Attacke- und NK-Paradeproben den Malus durch *Finsternis* oder *Blind*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Kampfgespür*. Die Auswirkung dieser Sonderfertigkeit ist nicht kumulativ mit der Sonderfertigkeit *Dämmerungssicht* und *Lichtquellen*, sondern ist eine Alternative dazu.

### DÄMMERUNGSSICHT

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter behandelt bei der Ermittlung seiner Sichtweite und Probenmali (AT, PA, FK und FK-PA) das Lichtverhältnis um eine Kategorie heller, als sie es normalerweise wäre: *Finsternis* ist für ihn wie *Mondlicht*, *Mondlicht* wie *Dämmerung*, usw. Diese Sonderfertigkeit addiert ihre Auswirkung zum Effekt einer Lichtquelle.

### DÄMON

Einzigartige Sonderfertigkeit. Ein *Dämon* besitzt eine gewisse Verwundbarkeit gegen *Geweihete Waffen und Rüstungen* (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, S. 23 und S. 25). Darüber hinaus dürfen Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Ehrenhaftigkeit* diese ignorieren, wenn sie einen *Dämon* attackieren wollen.

### ELEMENTARVERWUNDBARKEIT (ELEMENTART)

Einzigartige Sonderfertigkeit. Die in Klammern festgelegte Elementart ist gegen den Charakter *Rüstungsdurchschlagend*. Ist der *Schaden* bereits *Rüstungsdurchschlagend*, verursacht er stattdessen +1 *Schaden*. Bei Zuständen, die den elementaren Ursprung haben, gegen den die Verwundbarkeit besteht, erhält der Charakter einen Malus von -4 auf den Erfolgswert, diesen Zustand in der Statusphase abzuschütteln. (Beispiel: *Elementarverwundbarkeit (Feuer)* verursacht einen Malus beim Abschütteln von *Brennend*.)

### ENTFERNUNGSSINN

Kämpferfertigkeit. Bei Fernkampfattacken wird der entsprechende Malus für den Erfolgswert der FK-Probe um eine *Entfernungskategorie* reduziert, das bedeutet, dass Attacken auf nahe und mittlere Entfernung ohne Malus und solche auf weite Entfernung nur mit einem Malus von -2 durchgeführt werden.

### FESTER GLAUBE

Götterdienerfertigkeit. Liturgiepatzer des Charakters resultieren immer im Zustand *Desorientiert*. Es wird kein Wurf auf der Patzertabelle durchgeführt.

### FESTE MATRIX

Magiebegabtenfertigkeit. Zauberpatzer des Charakters resultieren immer im Zustand *Desorientiert*. Es wird kein Wurf auf der Patzertabelle durchgeführt.

### FORMATIONSANGRIFF

Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf mit seiner *Reichweitenwaffe* auch durch Waben mit verbündeten Charakteren hindurch Attacken ausführen (einschließlich *Passierschlägen*), weiterhin aber nicht durch Gelände egal welcher Art. Das Erlernen dieser Sonderfertigkeit erfordert das Tragen einer *Reichweitenwaffe* und das vorherige Erlernen von *Aufmerksamkeit*.

### FURCHTLOS\*

**Einzigartige Sonderfertigkeit.** *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht jede MU-Probe automatisch. Außerdem ist ein *Furchtloser* Charakter vollständig immun gegen die Auswirkungen von *Angst* und *In Panik*. Sollte er unter diesen Zuständen leiden, wenn er *Furchtlos* wird (z.B. durch einen Gruppenbefehl), schüttelt er diese Zustände sofort ab.

### GEFAHRENINSTINKT\*

Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augewinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hin-*

*terhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter wird von *Mechanischen Fallen* nur in seinem *Frontbereich* getroffen und darf *Paraden* gegen *Fallen* durchführen, ohne dass er dadurch eine *passive Aktion* verbraucht. Er kann also selbst dann noch *Paraden* gegen *Fallen* durchführen, wenn er seine *passive Aktion* bereits verbraucht hat. Er muss aber die entsprechende *Parade-Art* besitzen. Wenn dieser Charakter überprüft, ob er eine *Falle* in einem *Bereich* ausgelöst hat, werden vom *Ergebnis* seines *W20-Wurfs* 2 abgezogen und erst dann die *Tabelle* konsultiert. Außerdem erhöht sich seine *INI* dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der *Zustand* anhält, nicht von dieser *Sonderfertigkeit*.

**Klarstellung:** Ein Charakter kann nur dann versuchen, *Fallen* mit der *Angriffsart Fernkampfattacke* zu parieren, wenn er einen *FK-PA-Wert* besitzt. Die *PA* oder *FK-PA* wird abhängig von der *Richtung*, aus der die *Falle* zuschlägt, evtl. halbiert oder negiert. Der *Abzug* von -2 gilt für die *Tabelle* *Fallenhäufigkeit* auf Seite 76, nicht für die *Fallenstärke* oder -art.

### GLÜCK II

Der Charakter darf zweimal pro *Spiel* eine beliebige *Probe* (außer *RS-Probe*) wiederholen. Das *Ergebnis* des zweiten *Wurfs* ist bindend. Auch *Putzer* dürfen auf diese Weise wiederholt werden. Erfordert das vorherige Erlernen von *Glück I* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### GLÜCK III

Der Charakter darf dreimal pro *Spiel* eine beliebige *Probe* (außer *RS-Probe*) wiederholen. Das *Ergebnis* des zweiten *Wurfs* ist bindend. Auch *Putzer* dürfen auf diese Weise wiederholt werden. Erfordert das vorherige Erlernen von *Glück II* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### GÖTTLICHES ZEICHEN

*Götterdienerfertigkeit*. Der Charakter kann einmal pro *Gefecht* mit einer *Aktiven Aktion* ein *Stoßgebet* an seine *Gotttheit* richten, um den *SP-Pool* seiner *Gruppe* sofort um 4 *Punkte* zu erhöhen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Von den Göttern gesegnet*.

### HEILKUNDE (GIFT)

Der Charakter kann mit einer *einfachen Aktion* den *Zustand* *Vergiftet* von einem *verbündeten Charakter* in einer *angrenzenden Wabe* in seinem *Angriffsbereich* oder sich selbst entfernen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Heilkunde (Wunden)*.

### HEXENFLUCH: ÄNGSTE MEHREN

*Einzigartige Fertigkeit*. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter kann vor jedem *Gefecht* einen *gegnerischen Charakter* verfluchen. Der *betroffene Charakter* erleidet für das *gesamte Gefecht* einen *Malus* von -2 *MU*.

### KÄMPFERISCHER GÖTTERDIENER\*

*Götterdienerfertigkeit*. Der Charakter kann eine *Kämpferfähigkeit* und ein *Kampfmanöver* mehr erlernen, als es *Göt-*

*terdienern* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die *Maximalwerte* seiner *Eigenschaften*. Im *Gegenzug* darf er aber gewisse *Sonderfertigkeiten* nicht erlernen und/oder einsetzen (siehe *Maximale Eigenschaftswerte eines Charakters* auf Seite 26) und *Götterdiener-Sonderfertigkeiten* auf Seite 29f.).

### KAMPFREFLEXE II

Der Charakter erhält dauerhaft +2 *INI*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Kampfreflexe I* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### KAMPFREFLEXE III

Der Charakter erhält dauerhaft +3 *INI*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Kampfreflexe II* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### KAMPFZAUBERER\*

*Magiebegabtenfertigkeit*. Wenn der Charakter sich im *Angriffsbereich* eines *gegnerischen Charakters* befindet, erleidet er nicht den *Malus* für das *Zaubern im Nahkampf*. Außerdem kann er eine *Kämpferfähigkeit* und ein *Kampfmanöver* mehr erlernen, als es *Magiebegabten* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die *Maximalwerte* seiner *Eigenschaften*. Im *Gegenzug* darf er aber gewisse *Sonderfertigkeiten* nicht erlernen und/oder einsetzen (siehe *Maximale Eigenschaftswerte eines Charakters* auf Seite 26 und *Magiebegabten-Sonderfertigkeiten* auf Seite 30).

### KARMALE REGENERATION I

Der Charakter darf vor jedem *Gefecht* einmal die *Aktion* *Wirken einer Liturgie* durchführen, um eine *eigene Liturgie* mit *Wirkungsbereich: Selbst* und/oder *Verbündeter* ins *Spiel* zu bringen. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von *Charakteren* mit der *Sonderfertigkeit* *Kämpferischer Götterdiener*.

### KARMALE REGENERATION II

Der Charakter darf vor jedem *Gefecht* einmal das *Kampfmanöver* *Konzentration* in *Verbindung* mit dem *Wirken einer Liturgie* durchführen, um eine *eigene Liturgie* mit *Wirkungsbereich: Selbst* und/oder *Verbündeter* ins *Spiel* zu bringen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Karmale Regeneration I* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### KARMALE REGENERATION III

Der Charakter darf vor jedem *Gefecht* eine *eigene Liturgie* mit *Wirkungsbereich: Selbst* und/oder *Verbündeter* ins *Spiel* zu bringen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Karmale Regeneration II* und ersetzt die *Regel* dieser *Sonderfertigkeit*.

### KLEIN

*Einzigartige Sonderfertigkeit*. *Fernkampfattacken*, die diesen *Charakter* zum *Ziel* haben, sind mit einem *Malus* von -2 *belegt*. Der *Charakter* behandelt *Wassergelände* als eine *Einschränkungskategorie* höher, als sie es eigentlich wäre (Beispiele siehe oben *Geländekunde*). Ein *kleiner Charakter* hat eine *Höhe* von 1.



### KONZENTRATIONSTÄRKE

Götterdiener- und Magiebegabtenfertigkeit. Führt der Charakter das Kampfmanöver *Konzentration* durch, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +1 auf den Erfolgswert seiner Zauber- bzw. Liturgieprobe.

### KRÄFTESCHUB

Kämpferfertigkeit. Führt der Charakter das Kampfmanöver *Zielen* durch, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +2 auf den Erfolgswert seiner Attackeprobe.

### LEVTHANS FEUER

Einzigartige Fertigkeit. Würde dieser Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet, darf er verhindern, dass ein anderer verbündeter Charakter auf der *Verletzungstabelle* würfeln muss. Der andere Charakter erholt sich vollständig. Würde dieser Charakter in einem Gefecht ausgeschaltet, aber mindestens ein anderer verbündeter Charakter nicht, so muss der Charakter mit dieser Fähigkeit keinen Wurf auf der *Verletzungstabelle* durchführen, sondern erholt sich vollständig. *Levthans Feuer* ist ein Hexenzauber, dessen Auswirkung sich nach einem Gefecht augenblicklich ohne Zauberprobe entfaltet.

### LITURGIEKENNTNIS\*

Götterdienerfertigkeit. Alle Liturgieproben, die der Charakter ablegen muss, erhalten einen dauerhaften Bonus von +1 auf den Erfolgswert. **Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kämpferischer Götterdiener*.**

### LOCKERES WUNDER WIRKEN

Götterdienerfertigkeit. Beim *Wirken einer Liturgie* ignoriert der Charakter die Sonderfertigkeiten *Magieresistenz I, II und III* seines Ziels. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kämpferischer Götterdiener*.

### LOCKERES ZAUBERN

Magiebegabtenfertigkeit. Beim *Wirken eines Zaubers* ignoriert der Charakter die Sonderfertigkeiten *Magieresistenz I, II und III* seines Ziels. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfsauberer*.

### MEISTERLICHE ZAUBERKONTROLLE I

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann während seiner Aktivierung eigene *Bleibt-im-Spiel*-Zauber beenden. Er kann dies natürlich auch weiterhin in der *Statusphase* tun.

### MERKMALSKENNTNIS\*

Magiebegabtenfertigkeit. Alle Zauberproben, die der Charakter ablegen muss, erhalten einen dauerhaften Bonus von +1 auf den Erfolgswert. **Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfsauberer*.**

### NATÜRLICHE WAFFE: SCHWANZ

Einzigartige Sonderfertigkeit. Manche Lebewesen haben einen Schwanz als *natürliche Waffe*, mit der sie *Nah-*

*kampfattacken* nur in ihren *Augenwinkel- und Rückenbereich* durchführen können. Er verleiht keine zusätzlichen *Attacke*-Aktionen und alle *Attacken* mit ihm sind mit einem Malus von -4 AT belegt. Mit einem Schwanz können keine *Passierschläge* durchgeführt werden. Der *Schaden* der *Attacke* und der Einsatz im Rahmen gewisser Kampfmanöver werden im Eintrag des Charakters oder Monsters beschrieben.

### NATÜRLICHER RÜSTUNGSSCHUTZ (RS-WERT)

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der in Klammern dahinter angegebene Wert entspricht dem RS-Wert, den der Charakter aufgrund *natürlicher Rüstung*, wie z.B. durch Fell oder Schuppen erhält. Er addiert sich zum Wert der getragenen Rüstung hinzu, ohne dessen *Behinderungsklasse* zu erhöhen.

### ORTSKENNTNIS

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter darf sich zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Fertigkeit und gleichzeitig mit denen aufstellen, welche die Fertigkeit *Auftragsmörder* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Fertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Außerdem darf er sich bis zu 3 Waben von der eigenen Aufstellungszone entfernt aufstellen. Einige Szenarien geben eine besondere Weise vor, wie diese Sonderfertigkeit eingesetzt wird.

### PLAGE

Einzigartige Sonderfertigkeit. Wird ein *Schwarm* aus dem Spiel entfernt, erscheint am Ende der anschließenden Statusphase ein neuer *Schwarm*. Die Schwarmgröße und der Startpunkt des neuen *Schwarms* werden durch die jeweiligen Szenario-Regeln festgelegt.

### PROPHEZEIEN II

Götterdiener- und Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er zwei verbündeten Charakteren für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück I* verleihen. Alternativ darf er einem Charakter die Sonderfertigkeit *Glück II* verleihen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Prophezeien I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### PROPHEZEIEN III

Götterdiener- und Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er drei verbündeten Charakteren für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück I* verleihen. Alternativ darf er einem Charakter die Sonderfertigkeit *Glück II* verleihen und einem weiteren die Sonderfertigkeit *Glück I*. Erfordert das vorherige Erlernen von *Prophezeien II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

### RESISTENZ (FEUER)

Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Brennend* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1-12 ab.

## RESISTENZ (KÄLTE)

Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Unterkühlt* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1–12 ab.

## RESISTENZ GEGEN PROFANE WAFFEN

Einzigartige Sonderfertigkeit. Waffen die weder *magisch* noch *geweiht* sind (sog. profane Waffen), reduzieren ihren Schaden und RS-Probenmodifikator gegen diesen Charakter um eins bzw. eine Kategorie (RD wird zu RB, RB zu ohne Modifikator). Dadurch kann der Schaden auf 0 sinken, womit der Charakter von der entsprechenden Waffe unter normalen Umständen nicht verletzt werden kann. Der Bonus eines *Passierschlags* (+1 Schaden, Attacke mindestens RB) gilt auch gegen Charaktere mit dieser Sonderfertigkeit.

*Beispiel: Eine profane Waffe mit Schaden: 2 RB wird zu einer Waffe mit Schaden 1. Bei der Durchführung eines Passierschlags gegen den resistenten Charakter steigt sie effektiv wieder auf Schaden: 2 RB.*

## RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I\*

Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist so sehr an das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass der durch sie verursachte INI- und GSW-Abzug dauerhaft um 1 reduziert wird. Besitzt ein Charakter diese Sonderfertigkeit bereits von Beginn an, ist dies schon in seinen Eigenschaftswerten berücksichtigt. Das Erlernen dieser Sonderfertigkeit erfordert das Tragen einer mittleren Rüstung ohne die Eigenschaft *Geringe Behinderung* oder das Tragen einer schweren Rüstung.

## RÜSTUNGSGEWÖHNUNG II

Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist so sehr an das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass der durch sie verursachte INI- und GSW-Abzug dauerhaft um 2 reduziert wird. Besitzt ein Charakter diese Sonderfertigkeit bereits von Beginn an, ist dies bereits in seinen Eigenschaftswerten berücksichtigt. Das Erlernen dieser Sonderfertigkeit erfordert das Tragen einer schweren Rüstung ohne die Eigenschaft *Geringe Behinderung* und das vorherige Erlernen von *Rüstungsgewöhnung I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

## SCHNELLE HEILUNG II

Der Charakter kann keine *Bleibenden Verletzungen* erleiden. Erzielt der Charakter ein Ergebnis von 19 und 20 auf der *Verletzungstabelle*, würfelt er seine Verletzung auf der Tabelle für *Langwierige Verletzungen* aus. Erfordert das Vorherige Erlernen von *Schnelle Heilung I* und ist mit der Auswirkung dieser Sonderfertigkeit kumulativ.

## SCHNELLE HEILUNG III

Der Charakter erholt sich nach jedem Gefecht, in dem er ausgeschaltet wurde, vollständig von seinen Verletzungen. Er führt keinen Wurf auf der *Verletzungstabelle* durch. Erfordert das vorherige Erlernen von *Schnelle Heilung II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

## SCHUTZ DER GÖTTER

Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann einmal pro Gefecht gegen den Treffer eines Gegners (Nah- oder Fernkampf) von der Sonderfertigkeit *Resistenz gegen profane Waffen* profitieren. Alternativ kann er den RS-Probenmodifikator eines Treffers um eine Kategorie senken (RD wird RB, RB wird zu ohne Modifikator), wenn der Treffer von einer *magischen* oder ihn speziell schädigenden *geweihten* Waffe oder einem Zauber bzw. einer Liturgie verursacht wurde. Diese Sonderfertigkeit wird eingesetzt, nachdem etwaige Paradeproben durchgeführt, aber bevor für die RS-Probe gewürfelt wurde.

## SCHWACHE ARME

Einzigartige Sonderfertigkeit. Hat der Charakter in seiner Aktivierung mindestens eine *Nahkampfatacke* durchgeführt hat, wird mit einem W20-Wurf gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-14 passiert nichts. Bei einem Ergebnis von 15-20 lässt der Charakter vor Schwäche alle Nahkampfwaffen fallen und kann sie in diesem Gefecht nicht mehr einsetzen. Danach kann er nur noch waffenlos kämpfen oder *natürliche Waffen* einsetzen.

## ANWENDUNG VON RÜSTUNGSGEWÖHNUNG

Mittlere Rüstung reduziert die INI und GSW eines Charakters dauerhaft um 1, Schwere Rüstung um 2. Besitzt die Rüstung die Eigenschaft *Geringe Behinderung* ist der Malus jeweils um 1 niedriger. In den Eigenschaftswerten der *Schicksalspfade*-Charaktere ist dies schon berücksichtigt. Wenn ein Charakter also *Rüstungsgewöhnung I* oder *II* erlernt, wird effektiv der INI und GSW-Wert dauerhaft um 1 erhöht. Durch Kombination von *Rüstungsgewöhnung* und *geringer Behinderung* kann der Rüstungsmalus nicht in einen Bonus umgekehrt werden.

## SCHWARM (MAXIMALE SCHWARMGRÖSSE)

Einzigartige Sonderfertigkeit. Ein *Schwarm* besteht aus mehreren *winzigen* Individuen gleicher Art, wie z.B. Ratten, Insekten, Fischen usw. und hat dadurch einen **360 Grad Front- und Angriffsbereich**. Er agiert wie ein einzelner Charakter mit zwei aktiven und einer passiven Aktion pro Spielzug und wird auf dem Spielfeld durch einen Aufsteller oder eine Miniatur dargestellt. Die Größe eines *Schwarms* (sogenannte Schwarmgröße) wird durch den Wert seines Markers festgelegt. Jeder Punkt Schwarmgröße (SGr) symbolisiert dabei eine bestimmte Menge von Individuen und Lebenspunkten (LP). Die Schwarmgröße sinkt, wenn der *Schwarm* die gesamte Menge an LP verloren hat, die ein Punkt der Schwarmgröße repräsentiert. Ist die Schwarmgröße größer als 1, erhält der *Schwarm* zusätzliche Sonderfertigkeiten und/oder Kampfmanöver.

- 🐾 Schwarmgröße 2: *Gezielte Nahkampfatacke*
- 🐾 Schwarmgröße 3: *Doppelschlag*
- 🐾 Schwarmgröße 4: *Aufmerksamkeit*



Die auf diese Weise erhaltenen Fähigkeiten sind kumulativ – ein *Schwarm* der Größe 3 kann also die Kampfmanöver *Gezielte Nahkampfattacke* und *Doppelschlag* einsetzen. Erleidet ein *Schwarm* während seiner Aktivierung *Schaden* (z.B. durch einen *Passierschlag*), verliert er die durch die Schwarmgröße erhaltenen Eigenschaften erst nach der laufenden Aktivierung. Ein *Schwarm* kann nicht Ziel der Sonderfertigkeit *Befehlshaber* sein.

### SCHWER ZU VERZAUBERN

Der Charakter darf alle MU-Proben, die ihm gegen die Auswirkungen von Zauber- und Liturgien zustehen, einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend.

### SIMULTANES WUNDER WIRKEN

Götterdienerfertigkeit. Beim *Wirken einer Liturgie* halbiert der Charakter die Mali für eigene im Spiel befindliche *Bleibt-im-Spiel*-Liturgien. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kämpferischer Götterdiener*.

### SIMULTANZAUBERN

Magiebegabtenfertigkeit. Beim *Wirken eines Zaubers* halbiert der Charakter die Mali für eigene im Spiel befindliche *Bleibt-im-Spiel*-Zauber. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfsauberer*.

### SPRUNGKRAFT

Einzigartige Sonderfertigkeit. Dieser Charakter muss bei seiner *Bewegung* keine zusätzlichen GSW-Punkte aufwenden, um einen Höhenunterschied von bis zu zwei Ebenen zu übertreten. Drei Höhenebenen Unterschied bleiben allerdings auch für ihn *unpassierbar*. Ein Charakter mit dieser Sonderfertigkeit erleidet ungeachtet der getragenen Rüstung Sturzschaden, wie ein Charakter, der keine Rüstung trägt.

### STURMANGRIFF ABBLOCKEN

Kämpferfertigkeit. Ist dieser Charakter das Ziel eines *Sturmangriffs* und wird dieser gegen seine Front ausgeführt, erhält der Gegner nicht den AT-Bonus für den *Sturmangriff* und der Charakter wird nicht zurückgedrängt. Zudem muss der Gegner eine MU-Probe durchführen. Misslingt diese Probe, ist die AT-Probe des *Sturmangriffs* um -4 erschwert. Gelingt die Probe, beträgt der Malus nur -2. Würfelt der Angreifer bei seiner Attacke einen *Patzer*, erleidet er zusätzlich zum Effekt des *Patzers* auch *Schaden* durch die Waffe dieses Charakters, gegen den allerdings eine RS-Probe zulässig ist. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer *Reichweitenwaffe* und/oder eines Schildes.

### TAPFERKEIT\*

*Moralbasierender Effekt*. Der Charakter erhält dauerhaft +1 MU. Diese Sonderfertigkeit erhöht den Maximalwert dieser Eigenschaft entsprechend. Außerdem wird ihr Bonus bei der Ermittlung der Kosten bei allen Steigerungen dieses Eigenschaftswertes nicht berücksichtigt, sondern nur der Wert ohne die Sonderfertigkeit.

### TRÄNKE UND ELIXIERE BRAUEN I

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter darf *Einfache Tränke und Elixiere* herstellen. Die Menge an Tränken, die vor einem Gefecht hergestellt werden kann, wird durch den Rang der Sonderfertigkeit *Alchimie* bestimmt.

### TRÄNKE UND ELIXIERE BRAUEN II

Der Charakter darf auch *Potente Tränke und Elixiere* herstellen. Die Menge an Tränken, die vor einem Gefecht hergestellt werden kann, wird durch den Rang der Sonderfertigkeit *Alchimie* bestimmt. Erfordert das vorherige Erlernen von *Tränke und Elixiere brauen I* und erweitert diese Sonderfertigkeit.

### TRÄNKE UND ELIXIERE BRAUEN III

Der Charakter darf auch *Hochpotente Tränke und Elixiere* herstellen. Die Menge an Tränken, die vor einem Gefecht hergestellt werden kann, wird durch den Rang der Sonderfertigkeit *Alchimie* bestimmt. Erfordert das vorherige Erlernen von *Tränke und Elixiere brauen II* und erweitert diese Sonderfertigkeit.

### VERBINDUNGEN

Wenn der Charakter in einer Kampagne auf der *Begegnungstabelle* würfeln darf (siehe Seite 22), führt er zwei Würfe durch und sucht sich eines der Ergebnisse aus. Erzielt er zweimal dasselbe Ergebnis, muss er dieses auch auswählen. Von dem Ergebnis darf er, falls vorhanden, den *Ruf* der Gruppe subtrahieren. Auf die Ermittlung der tatsächlichen Begegnung auf den Tabellen *Einfache bzw. Besondere Begegnungen* hat diese Sonderfertigkeit keine Auswirkung.

### VON DEN GÖTTERN GESEGNET

Götterdienerfertigkeit. Der Charakter generiert vor jedem Gefecht einen *Schicksalspunkt* mehr als üblich.

### WAFFENSPEZIALISIERUNG\*

Kämpferfertigkeit. Der Charakter erhält dauerhaft +1 AT und PA. Diese Sonderfertigkeit erhöht den Maximalwert dieser Eigenschaften entsprechend. Außerdem wird ihr Bonus bei der Ermittlung der Kosten bei allen Steigerungen dieses Eigenschaftswertes nicht berücksichtigt, sondern nur der Wert ohne die Sonderfertigkeit.

### WESEN DER NACHT

Magiebegabtenfertigkeit. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +1 auf Zauberproben, wenn er sich in einer Wabe unter dem Einfluss von *Mondlicht* oder *Finsternis* befindet.

### WINZIG

Einzigartige Sonderfertigkeit. Fernkampfattacken, die diesen Charakter zum Ziel haben, sind mit einem Malus von -6 belegt, *Nahkampfattacken* mit einem Malus von -2. Nahkampfparden gegen Attacken eines *winzigen* Charakters sind mit einem Malus von -2 belegt. Der Charakter behandelt Wassergelände als eine Einschränkungskategorie höher, als sie es eigentlich wäre (Beispiele siehe *Geländekunde*). Ein *winziger* Charakter hat eine Höhe von 0.

## ZAUBER UNTERBRECHEN

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann in seiner Aktivierung mit der zweiten Aktion das Kampfmanöver *Konzentration* beginnen, muss dann aber im nächsten Spielzug mit seiner ersten Aktion das *Wirken des Zaubers* durchführen. Ist das nicht möglich, ist die *Konzentration* vergebend. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfsauberer*.

# KAMPFMANÖVER

## AUSFALL\*

Aktives Kampfmanöver. Verbraucht neben den zwei aktiven auch eine passive Aktion und kann somit nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung hat. Der Charakter führt zwei *Nahkampfattacken* nacheinander mit der gleichen Waffe gegen einen Gegner durch. Jede Attacke entspricht dem Kampfmanöver *Zurückdrängen*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Nahkampfwaffe.

**Klarstellung:** Der Charakter darf auch in die Wabe seines Ziels nachrücken, wenn eine seiner Attacken das Ziel ausgeschaltet hat.

## EISERNER WILLE I

Reaktives Kampfmanöver. Nur für *Götterdiener* und *Magiebegabte*. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine passive Aktion verwenden, um den Erfolgswert einer Zauber- oder Liturgieprobe mit ihm als Ziel um 2 Punkte zu senken. Hat der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung, kann er dieses Manöver nicht einsetzen.

## EISERNER WILLE II

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine passive Aktion verwenden, um den Erfolgswert einer Zauber- oder Liturgieprobe mit ihm als Ziel um 4 Punkte zu senken. Hat der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung, kann er dieses Manöver nicht einsetzen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Eiserner Wille I* und ersetzt die Regel dieses Kampfmanövers.

## GEZIELTE NAHKAMPFATTACKE

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene *Nahkampfattacke* trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert es, dass der Charakter der Kämpfer-Profession angehört oder die Sonderfertigkeiten *Kämpferischer Götterdiener* bzw. *Kampfsauberer* besitzt.

## HEFTIGER STURMANGRIFF

Aktives Kampfmanöver. Wenn dieser Charakter einen *Sturmangriff* durchführt, mit der dazugehörigen *Nahkampfattacke* trifft und diese nicht pariert wird, erleidet sein Ziel, nachdem es zurückgedrängt wurde, den Zustand *Am Boden*, selbst wenn der *Schaden* noch von der Rüstung abgefangen wird. Wurde das Ziel nicht zurückgedrängt, geht es auch nicht zu Boden.


## REAKTIONSSCHUSS

Reaktives Kampfmanöver. Wenn ein Gegner eine Bewegungsaktion in einer angrenzenden Wabe im *Angriffsbereich* dieses Charakters beendet und die Fernkampfwaffe dieses Charakters geladen ist, darf dieser sofort mit einer passiven Aktion eine Fernkampfattacke mit einem Malus von -2 gegen den Gegner durchführen. Diese Attacke wird auf kurze Entfernung durchgeführt und erst nach Abhandlung des Schusses befindet sich dieser Charakter im *Kampfgetümmel* mit seinem Gegner. Die Wabe, in der das Ziel steht, bestimmt seine Deckung. Der *Reaktionsschuss* kann nicht eingesetzt werden, wenn die Durchführung einer Fernkampfattacke auf das Ziel nicht gestattet ist, weil z.B. der Schütze sich im *Kampfgetümmel* mit anderen Gegnern befindet.

## SCHILDKAMPF II

Aktives Kampfmanöver. Dieses Manöver funktioniert auf die gleiche Weise wie das Basismanöver *Schildkampf I* (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 139), nur dass die nicht parierbare Schildattacke zusätzlich *Schaden: 1* verursacht. Allerdings wird der Erfolgswert der AT-Probe mit einem Malus von -4 belegt, da es schlichtweg schwieriger ist, jemanden mit einem Schild zu verletzen, als ihn nur umzuhauen. RS-Proben werden normal durchgeführt. Der Charakter kann sich aber auch entscheiden, keinen Schaden zu verursachen und ohne Malus zuzuschlagen. Es ist nicht möglich, einem Schild die Eigenschaft *Rüstungsbrechend* oder *-durchschlagend* zu verleihen oder den Schaden des Schildes zu erhöhen. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das vorherige Erlernen von *Schildkampf I* und ersetzt die Regel dieses Kampfmanövers.





# Kapitel VI: Allgemeine Zauber, Kleine Segnungen und Universelle Liturgien

Dieses Kapitel enthält alle Allgemeinen Zauber, Kleinen Segnungen und Universellen Liturgien, die innerhalb der Kampagnenregeln erlernt werden können.

## ALLGEMEINE ZAUBER

### ANIMATIO (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: 4

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich

**Auswirkung:** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet einen Treffer mit der Nahkampfwaffe des Anwenders. Die Attacke kommt aus der Richtung des Anwenders und darf pariert werden. Auch eine RS-Probe ist gegen diesen Treffer gestattet. Der Zauber verbraucht zwei aktive Aktionen des Anwenders (je eine für den Zauber und für die Attacke).

### ARMATRUTZ (STEIGERUNGSKATEGORIE C)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Der RS-Wert des Zielcharakters steigt auf 10. Durch diesen Zauber wird die *Behinderungsklasse* der Rüstung des Charakters nicht verändert.

### ATTRIBUTO (CHARISMA) (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält einen Bonus von +1 auf den Erfolgswert seiner Liturgieproben.

### ATTRIBUTO (FINGERFERTIGKEIT) (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 FK.

### ATTRIBUTO (GEWANDTHEIT) (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 INI.

### ATTRIBUTO (INTUITION) (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 PA.

### ATTRIBUTO (KLUGHEIT) (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält einen Bonus von +1 auf den Erfolgswert seiner Zauberproben.

### ATTRIBUTO (KÖRPERKRAFT) (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 AT.

### ATTRIBUTO (MUT) (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** *Moralbasierender Effekt.* Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 MU.

**BALSAM SALABUNDE  
(STEIGERUNGSKATEGORIE C)**

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

**BANNBALADIN (STEIGERUNGSKATEGORIE B)**

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 2

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt.* Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser führt eine MU-Probe mit einem Malus von -6 durch. Misslingt diese Probe, darf er den Anwender dieses Zaubers nicht mehr als Ziel von Aktionen bestimmen. Dieser Zauber endet augenblicklich, sobald der Anwender das Ziel dieses Zaubers als Ziel einer Aktion bestimmt, die gegen einen Gegner eingesetzt wird.

**BLITZ DICH FIND (STEIGERUNGSKATEGORIE B)**

Schwierigkeit: Komplex (9)

RW: 8

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet den Zustand *Gebundet*.

**FLIM FLAM FUNKEL  
(STEIGERUNGSKATEGORIE A)**

Schwierigkeit: Extrem simpel (15)

RW: Selbst oder 6

Wirkungsbereich: 1 Wabe um den Anwender oder 3 Waben Durchmesser

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Erschafft eine magische Lichtkugel, die sich mit dem Anwender bewegt oder einen Bereich in der Nähe erhellt. Das Lichtverhältnis in vom Zauber betroffenen Waben wird zu *Tageslicht*. Wird ein Bereich magisch oder göttlich hervorgerufener Dunkelheit betroffen (wie z.B. die des Hauch Borons), verbessert sich das Lichtverhältnis darin um eine Stufe, solange sich die Wirkungsbereiche überlappen (*Finsternis* wird zu *Mondlicht*, usw.).

**GARDIANUM ZAUBERSCHILD  
(PERSÖNLICHER SCHILD)  
(STEIGERUNGSKATEGORIE B)**

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Der Anwender darf nicht mehr das Ziel von Zaubern (verbündeten wie gegnerischen) sein. Er darf weiterhin das Ziel gegnerischer Liturgien sein. Ein bereits im Spiel befindlicher gegnerischer *Bleibt-im-Spiel*-Zauber auf dem Anwender behalten ihre Wirkung.

**HORRIPHOBUS (SCHRECKGESTALT)  
(STEIGERUNGSKATEGORIE A)**

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Der Anwender erhält die Sonderfertigkeit *Schreckgestalt*.

**KLARUM PURUM (STEIGERUNGSKATEGORIE A)**

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält die Sonderfertigkeit *Immunität (Gift)*. Liegt zum Zeitpunkt der Anwendung des Zaubers der Zustand *Vergiftet* auf dem Ziel, wird dieser augenblicklich abgeschüttelt.

**PLUMBUMBARUM SCHWERER ARM  
(STEIGERUNGSKATEGORIE C)**

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 4

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet einen Malus von -4 AT und INI. Der INI-Malus tritt wie gewohnt erst ab dem nächsten Spielzug ein, der AT-Malus sofort.

**PSYCHOSTABILIS  
(STEIGERUNGSKATEGORIE B)**

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt.* Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Gegnerische *Zauber und Liturgien* mit *moralbasierenden Effekten*, die diesen Charakter zum Ziel haben, werden mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt. Dieser Malus gilt zusätzlich zur *Magieresistenz* des Charakters. Ist dieser Charakter nicht das Ziel, aber von der Auswirkung betroffen (z.B. bei Goldene Rüstung, Satuarias Herrlichkeit, Horriphobus (Schreckgestalt)) erhält er einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert seiner MU-Probe gegen diese Auswirkung.

## KLEINE SEGNUNGEN UND UNIVERSELLE LITURGIEN

**EIDSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE A)**

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt.* Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 MU.





### EXORZISMUS (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein gegnerischer Dämon

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter mit der Sonderfertigkeit *Dämon* als Ziel aus. Dieser erleidet 1 *rüstungsdurchschlagenden Schaden*.

Bei der Liturgieprobe wird die *Magieresistenz* des Ziels nicht berücksichtigt.

### FEUERSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Extrem simpel (15)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Gegner oder Anwender

Dauer: Temporär oder Bleibt im Spiel

Auswirkung: Diese Liturgie hat zwei Einsatzgebiete. Auf den Anwender selbst angewandt erschafft sie eine *Lichtquelle (Fackel)*, die den Regeln des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks, S. 140 folgt. Sie kann aber auch mit einem gegnerischen Charakter als Ziel eingesetzt werden, der bereits unter dem Zustand *Brennend* leidet. Dieser Charakter erleidet ein Malus von -4 auf den Erfolgswert bei dem Versuch, den Zustand *Brennend* in der Statusphase abzuschütteln. Außerdem kann der Charakter nicht durch die Aktion *Löschen* von diesem Zustand befreit werden.

### GLÜCKSSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Er erhält die Sonderfertigkeit *Glück I*. Würde die Sonderfertigkeit eingesetzt, endet die Liturgie und kann erneut eingesetzt werden.

### GRABSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Extrem simpel (15)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle die Wabe, in der ein verbündeter Charakter ausgeschaltet wurde, als Ziel aus. Wenn die Liturgieprobe gelingt, erhält die Gruppe sofort 2 Schicksalspunkte für ihren SP-Pool.

## ZUM GRABSEGEN

Natürlich ist der Charakter tatsächlich nicht gestorben, was sich aber erst nach dem Gefecht herausstellen wird. Bis dahin reicht das Wissen um einen vermeintlich heilvollen Wechsel ins Jenseits aus, um seinen Kameraden neue Kraft zu spenden.

### HARMONIESEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt*. Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Das Ziel erhält einen Bonus von +2 auf den Erfolgswert und darf misslungene MU-Proben gegen die Auswirkungen gegnerischer Zauber und Liturgien mit *moralbasierenden Effekten* einmal wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Zudem bezahlt der Charakter für Heldentaten einen Schicksalspunkt weniger als normal, bis zu einem Minimum von einem Punkt pro Heldentat.

### HEILIGER BEFEHL (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 10

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus, der in diesem Spielzug noch *Zusatzaktion* erhalten hat. Ist die Liturgieprobe erfolgreich, erhält der Charakter eine aktive *Zusatzaktion* (siehe Seite 4). Die Aktion wird sofort durchgeführt und unterbricht die Aktivierung dieses Charakters.

### HEILUNGSSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE C)

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

### MÄRTYRERSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE A)

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wenn der Charakter ausgeschaltet wird, darf er sofort eine normale Aktivierung ausführen, selbst wenn er in diesem Spielzug schon aktiviert wurde. Erst in der folgenden Statusphase wird er aus dem Spiel entfernt. Bis dahin kann ihm kein weiterer *Schaden* zugefügt werden, er kann aber auch nicht geheilt werden. Zudem verliert er in diesem Spielzug seine reguläre Aktivierung, wenn er ausgeschaltet wurde, bevor er aktiviert werden konnte.

### OBJEKTSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

**Schwierigkeit:** Sempel (13)

**RW:** Berührung oder Selbst

**Wirkungsbereich:** Eine Waffe

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle die Waffe des Anwenders oder eines verbündeten Charakters als Ziel aus. Diese wird für die Dauer der Liturgie zu einer *Geweihten Waffe*. Außerdem erhält der Charakter, der die Waffe trägt, +2 AT oder FK, je nachdem, ob die Waffe eine Nah- oder Fernkampf-Waffe ist. Im Falle einer Fernkampf-Waffe erstreckt sich der Objektsegen auf die gesamte Munition. Führt der Zielcharakter während einer Aktivierung Attacken mit mehreren Waffen durch (z.B. beim *Doppelschlag*), gilt der Bonus durch den Objektsegen nur für eine der Attacken (nach Wahl des handelnden Spielers).

### SCHUTZSEGEN (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

**Schwierigkeit:** Normal (11)

**RW:** Speziell

**Wirkungsbereich:** 3-Waben-Durchmesser

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle die Wabe des Anwenders als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Die Liturgie erschafft dort geweihten Boden. Dämonen und Dämonenpaktierer müssen eine MU-Probe ablegen, wenn sie sich im Wirkungsbereich der Liturgie befinden, wenn er gewirkt wird oder wenn sie ihn betreten wollen. Mislingt die Probe, müssen sie den Bereich während ihrer nächsten Aktivierung sofort verlassen bzw. dürfen ihn nicht betreten. Untote und Dämonen erleiden in jeder Statusphase 1 *rüstungsdurchschlagenden magischen Schaden*, in der sie sich im Wirkungsbereich der Liturgie aufhalten.

### WEISHEITSEGEN

#### (STEIGERUNGSKATEGORIE B)

**Schwierigkeit:** Normal (11)

**RW:** Berührung oder Selbst

**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter oder Anwender

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Dieser erhält einen Bonus von +1 auf den Erfolgswert seiner Zauber- und Liturgieproben.


## ZAUBER UND LITURGIEN MIT MORALBASIERENDEN EFFEKTEN

Ab diesem Band gehen wir dazu über, Zauber und Liturgien mit *moralbasierenden Effekten* auch als solche zu kennzeichnen, da an manchen Stellen diesbezüglich Unklarheit herrschte. Nach wie vor gilt die Definition des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks, S. 53, nach der alles das *moralbasierend* ist, was eine MU-Probe verlangt oder den MU-Wert beeinflusst.

Folgende Zauber aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk und dem *Zwergensöldner*-Spielset sind moralbasierend:

- ☞ Goldene Rüstung der Praiosgeweihten
- ☞ Hauch Borons (nur für Dämonen und Paktierer) der Borongeweihten
- ☞ Ruf zur Ruhe der Borongeweihten
- ☞ Segen der Heiligen Velynya der Borongeweihten
- ☞ Band und Fessel des Geistmagiers aus Fasar
- ☞ Horriphobus des Geistmagiers aus Fasar
- ☞ Angroschs Zorn des Angroschgeweihten





# Kapitel VII: Neue Ausrüstung

Diese Ausrüstung ergänzt die Auflistung des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks auf Seite 140f.

## KLETTERAUSRÜSTUNG

Spitzhacken, Kletterhaken oder einfach ein simples Seil – als Kletterausrüstung zählt alles, was dem Abenteuerer dabei hilft, möglichst schnell und einfach vertikale Hindernisse zu überwinden. Ein Charakter mit Kletterausrüstung bezahlt für das Überschreiten einer Höhenebene 1 GSW-Punkt weniger, als es normalerweise erforderlich wäre.

## LEICHTE WINTERKLEIDUNG

Es mag den ein oder anderen abgehärteten Recken geben, dem Kälte nichts ausmacht. Alle anderen müssen sich warm anziehen. Ein Charakter mit leichter Winterkleidung ist immun gegen die Wetterauswirkung von *Eisiger Kälte* und erhält die Sonderfertigkeit *Resistenz (Kälte)*.

## MUTMACHER

Nenne dein Gift! Premer Feuer, Koschwasser oder Wehrheimer Löwenbiss, eigentlich egal wie das Zeug heißt, Hauptsache es wärmt Leib und Seele. Niemand wird den motivierenden Charakter eines anständigen Tropfens verneinen, sei es im Angesicht der Angebeteten oder eines Drachen. Daher darf ein Charakter mit einem Mutmacher einmal eine misslungene MU-Probe in Bezug auf *Angst* oder *Panik* im Gefecht wiederholen. Danach ist der Mutmacher allerdings verbraucht. (Deswegen ist der Rum übrigens immer alle!)

## PFEILE DES (ELEMENTS) (MUNITION: X)

Pfeile mit Elementarverzauberung resultieren aus der Anwendung eines Zaubers. Bei *Schicksalspfade* wird dieser Zauber vor einem Gefecht gewirkt, so dass eine bestimmte Menge verzauberter Pfeile oder Bolzen im Gefecht abgefeuert werden kann. Normalerweise besitzt ein Charakter mit dieser Ausrüstung daher die Profession *Magiebegabter*. Alle Pfeile des (Elements) haben gemein, dass sie den entsprechenden Elementarschaden verursachen und Fernkampfattacken mit ihnen die Eigenschaft *Magische Waffe* besitzen. Je nach Element sind weitere Auswirkungen möglich, so ist z.B. ein Pfeil des Feuers zusätzlich eine *Brennende Waffe*. Als Beispiel trägt die Halbfelsche Späherin Pfeile der Luft bei sich, die sie vor dem Gefecht selbst verzaubert hat.

## RUCKSACK

Schon klar, jeder *aventurische* Abenteuerer trägt einen Rucksack bei sich.

Der Charakter kann in Szenarien, bei denen Gegenstände aufgenommen werden (z.B. Schatzsuche), einen *Schweren*

*Gegenstand* mehr aufnehmen und tragen, als es in den Szenarieregeln angegeben ist.

## VERBANDSZEUG ODER WUNDPULVER

Mit der richtigen Ausrüstung ist jeder ein Wundarzt. Naja nicht ganz, aber da ein Abenteuerer auf seinen Reisen wenigstens die Grundlagen des Wunden Reinigens und Versorgens beobachten konnte, sollte er in der Lage sein, mit dem richtigen Verbandszeug oder anderen Hilfsmitteln halbwegs akkurat Wunden versorgen zu können. Aus diesem Grund darf der Charakter nach dem Gefecht die Sonderfertigkeit *Heilkunde (Wunden)* einsetzen, solange er den Gegenstand bei sich trägt. Besitzt er sie bereits, erholt sich der Charakter, der damit nach den Regeln für *Heilkunde (Wunden)* versorgt wird, automatisch vollständig.

## VERTRAUDENTIER (ART DES TIERES)

Hexen werden je nach Schwesternschaft von einem bestimmten Vertraudentier begleitet. Die Art des Tieres reicht von Eule und Rabe über Katze und Schlange, bis hin zu Affe oder Spinne. Jedes Vertraudentier bringt ganz eigene Fähigkeiten mit, die die Hexe in einem *Schicksalspfade*-Gefecht nutzen kann. Die Schöne der Nacht Hexe z.B. wird von ihrer Katze begleitet, die ihre Gegner im Nahkampf ablenkt.

## WALLENDER UMHANG

Vor allem bei Fechttern, die mit Grazie und Anmut kämpfen, ist ein wallender Umhang Teil der Lebensart und des eigenen Kampfstils. Defensiv eingesetzt ist er in der Lage, Attacken des Gegners abzulenken. Das zerstört meistens den Umhang, der ist im Gegensatz zu dem Helden, der ihn trägt, aber leicht zu ersetzen. Der Wallende Umhang kann einmal pro Gefecht eingesetzt werden, um eine misslungene PA- oder FK-PA Probe zu wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Dabei wird der Umhang zerstört und unbrauchbar.

## WASSERSCHLAUCH

In vielen Gegenden *Aventuriens* ist der eigene Wasserschlauch wichtiger als eine gute Rüstung oder Waffe. Bei *Schicksalspfade* hilft es einem Abenteuerer jedenfalls recht gut dabei, sommerliche Hitze zu ertragen oder sich selbst zu löschen, sollte gerade kein Gefährte mit einer dicken Decke in der Nähe sein. Ein Charakter mit Wasserschlauch kann den Zustand *Brennend* mit einer *Aktiven Aktion* von sich selbst entfernen, so als ob er sich in seichtem Gewässer befindet. Dies verbraucht den Wasserschlauch. Außerdem ist er immun gegen die Wetterauswirkung von *Drückender Hitze*, solange er den Wasserschlauch nicht verbraucht hat.



# Kapitel VIII: Abenteuergruppen der Helden & Schurken Aventuriens

## „Aus aller Herren Länder“

Im *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel ist der Kampf von aventurischen Organisationen gegeneinander, wie ihn *Schicksalspfade* zum Thema hat, eher die Ausnahme als die Regel. Die meisten Spielrunden führen vielmehr Charaktere aus ganz *Aventuriens* zusammen, die sich gemeinsam auf Abenteuer begeben, ohne von den Dogmen einer Organisation geprägt zu sein. Mit Hilfe der nachfolgenden Regel kann nun auch eine klassische Abenteuergruppe aus dem Rollenspiel bei *Schicksalspfade* eingesetzt werden.

### SONDERREGELN VON ABENTEURERGRUPPEN DER HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS

Eine Abenteuergruppe der *Helden & Schurken Aventuriens* ist meist ein bunt zusammengewürfelter Haufen von Individuen, der aufgrund der Vielfältigkeit seiner Mitglieder jedes Hindernis überwinden kann. Solchen Gruppen fehlt allerdings auch meist das koordinierte gemeinsame Training und kleinere Reibereien innerhalb der Gemeinschaft sind nicht selten.

**Fraktionsbonus:** „Aus aller Herren Länder“

Abenteurergruppen der *Helden & Schurken Aventuriens* dürfen alle *Helden & Schurken Aventuriens* enthalten, ungeachtet der Tatsache, für welche andere Fraktion die einzelnen Charaktere üblich oder unüblich sind. Sie gelten als Fraktionscharaktere, was vor allem Bedeutung für die Zusammenstellung der Gruppe und die Schicksalspunktermittlung hat. Die Beschränkungen hinsichtlich des Einsatzes von Charakteren der *Götterdiener-* und *Magiebegabten*-Profession (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 26f.) behalten weiterhin Gültigkeit.

Anstelle von *Helden und Schurken Aventuriens*, wie dies bei den anderen Fraktionen möglich ist, dürfen sie in gleicher Weise Charaktere anderer Fraktionen enthalten, d.h. eine sechs Mann starke Gruppe darf z.B. bis zu zwei solcher Charaktere aufnehmen.

Hinsichtlich der Schicksalspunktermittlung werden diese Charaktere wie Helden & Schurken behandelt. Stammen alle aus derselben Fraktion, zählen sie als *üblich*, stammen sie aus verschiedenen Fraktionen, gelten alle als *unüblich*, da ihre Querelen den Frieden in der Gruppe stören.

**Beispiele:** Eine Gruppe der *Helden & Schurken* setzt die *Rabengardistin* und den *Alanfanischen Meuchler* in ihren Reihen ein. Beide entstammen der *Hand Borons*, sind also *übliche Helden & Schurken* und steuern jeweils 1 SP zum Pool bei. Würde statt dem *Meuchler* die *Praiosgeweihte der Reichsarmee* in dieser Gruppe eingesetzt, ist *Ärger* vorprogrammiert. Beide werden zu *unüblichen Helden & Schurken*, was bedeutet, dass die *Rabengardistin* den SP-Pool um 2 und die *Praiosgeweihte* als *Götterdienerin* sogar um 3 Punkte senkt.

**Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:**

Die *Helden & Schurken Aventuriens* haben nur Zugriff auf die allgemeinen Gruppenbefehle.

### ÜBLICHKEIT DER HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS IN ANDEREN FRAKTIONEN

	Reichsarmee	Hand Borons	Ottajasko	Tulamidsche Reiter	Kor-Knaben
Albernischer Schwertgeselle	üblich	unüblich	üblich	üblich	üblich
Alchimist des Roten Salamanders	unüblich	üblich	üblich	üblich	unüblich
Almadaner Söldnerschütze	üblich	üblich	üblich	üblich	üblich
Amazonenkriegerin	üblich	unüblich	unüblich	üblich	üblich
Halbelfische Späherin	üblich	üblich	üblich	unüblich	unüblich
Ingerimmgeweihter	üblich	unüblich	üblich	unüblich	üblich
Kampfmagierin aus Andergast	üblich	unüblich	üblich	üblich	unüblich
Korgeweihter	üblich	üblich	unüblich	üblich	üblich
Nostrische Söldnerin	üblich	üblich	üblich	üblich	üblich
Oijaniha-Stammeskrieger	unüblich	üblich	üblich	üblich	üblich
Schöne der Nacht Hexe	unüblich	üblich	üblich	üblich	unüblich
Zahorischer Streuner	unüblich	üblich	üblich	üblich	unüblich



# Alchimist des Roten Salamanders

„Ganz langsam und vorsichtig. Jetzt noch das Drachenblut hinein tropfen lassen, fünf Tropfen, nicht mehr. Warten ... ja, es schäumt, so soll es sein. Jetzt noch die Kräutlein hinzu und das Elixier ist fertig. Damit wirst du stark sein wie ein Bulle!“

—Nirrano De Sylphur

ALCHIMIST DES ROTEN SALAMANDERS Kämpfer / Helden & Schurken				SOLD <b>185</b>
INI <b>11</b>	Gsw <b>5</b>	MU <b>11</b>	RS <b>5</b>	LP <b>3</b>
AT <b>10</b>	Schaden: 1			PA <b>7</b>
FK <b>11</b>	Schaden: 1, Vergiftete Waffe, Munition: 3 EK: 2/4/6			FK-PA —

angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter wird von *Mechanischen Fallen* nur in seinem *Frontbereich* getroffen und darf Paraden gegen Fallen durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch Paraden gegen Fallen durchführen, wenn er seine passive Aktion bereits verbraucht hat. Er muss aber die entsprechende Parade-Art besitzen. Wenn dieser Charakter überprüft, ob er eine Falle in einem Bereich ausgelöst hat, werden vom Ergebnis seines W20-Wurfs 2 abgezogen und erst dann die Tabelle konsultiert. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

**Vergiftete Waffe:** Wenn ein Charakter durch einen Treffer mit einer *Vergifteten Waffe* Schaden erleidet, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Vergiftet*.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Alchimie I:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann vor jedem Gefecht für bis zu 50 Dukaten Tränke und Elixiere herstellen und diese beliebig auf seine verbündeten Charaktere verteilen. Jeder Charakter darf auf diese Weise maximal 2 Tränke pro Gefecht erhalten. Tränke dürfen nicht für spätere Gefechte aufgespart werden. Wie potent diese Tränke sein dürfen, bestimmt der Rang der Sonderfertigkeit *Tränke und Elixiere brauen*.

**Gefahreninstinkt:** Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel

**Resistenz (Feuer):** Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Brennend* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1–12 ab.

**Resistenz (Gift):** Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Vergiftet* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1–12 ab.

**Tränke und Elixiere brauen I:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter darf *Einfache Tränke und Elixiere* herstellen. Die Menge an Tränken, die vor einem Gefecht hergestellt werden kann, wird durch den Rang der Sonderfertigkeit *Alchimie* bestimmt.

## KAMPFMANÖVER

Keine

## AUSRÜSTUNG

Dolch (Stich, einhändig)  
Krötenhauch-Phiolen  
Wattierte Unterkleidung (Leicht)

#### Einfache Tränke und Elixiere:

**Einfaches Charismaelixier.** Kosten: 10, Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Liturgieproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel und Simpel besitzen.

**Einfaches Fingerfertigkeitsexier.** Kosten: 7. Vor dem Gefecht. Der FK-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von FK 13.

**Einfaches Gewandtheitsexier.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der INI-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von INI 13.

**Einfacher Heiltrank.** Kosten: 15. Im Gefecht. Ein Charakter kann durch Trinken des Heiltranks einmalig 1 *Schaden* von sich selbst heilen.

**Einfacher Ifirnstrunk.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Resistenz (Kälte)*.

**Einfaches Intuitionsexier.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der PA-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von PA 13.

**Einfaches Klugheitsexier.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält +1 auf den Erfolgswert aller Zauberproben, die eine Grundschwierigkeit von Extrem simpel und Simpel besitzen.

**Einfaches Kraftelixier.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der AT-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von AT 13.

**Einfaches Mutelixier.** Kosten: 7. Vor dem Gefecht. Der MU-Wert eines Charakters steigt für ein Gefecht um 1 Punkt, bis zu einem Maximum von MU 13.

**Einfaches Unverwundbarkeitselixier.** Kosten: 20. Vor dem Gefecht. Der RS-Wert dieses Charakters steigt in diesem Gefecht auf RS:6. Die *Behinderungsklasse* ändert sich nicht. Charaktere mit höherem RS profitieren von dem Elixier nicht.

**Prophylaktikum.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Resistenz (Gift)*.

**Zielwasser.** Kosten: 10. Vor dem Gefecht. Der Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Meisterschütze*.

**Zwergentrunk.** Kosten: 5. Vor dem Gefecht. Ein normalgroßer Charakter erhält für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Klein*. Auf *Kleine* und *Große* Charaktere hat der Trank keine Auswirkung.



Auf vielen Tiegeln und Fläschchen in ganz Aventurien findet sich der gewundene, rote Salamander, das Zeichen des größten Alchimistenbundes Aventuriens. Kein Wunder, denn seine Niederlassungen finden sich vom kalten Bornland bis in das schwüle, übel beleumdete Brabak. Goldmacherei wird seinen Mitgliedern nachgesagt, das Erforschen der letzten Geheimnisse des Stofflichen, ja manchmal sogar der allzu sorglose Umgang mit gefährlichen Zaubermitteln, die ganze Dörfer in Flammen aufgehen lassen können. Doch wenn es hart auf hart kommt, kann sich jeder glücklich schätzen, an dessen Seite ein Alchimist des Roten Salamanders in den Kampf zieht. Denn dank seiner jahrelangen Ausbildung in den stickigen Laboratorien des Bundes hat er Kenntnis von den vielen Wundern, die die Alchimie zu bieten hat.

An vorderster Front mag der Alchimist wenig verloren haben, doch seine Künste können so manche Schlacht entscheiden. Denn während Krieger und Söldner sich im Kampf üben oder dem Würfelspiel frönen, erschafft er in seinem Laboratorium wahre Wundertinkturen und magische Tränke, die Kraft, Geschick und Mut schenken und im blutigen Scharmützel Leben retten können. So mancher Kämpfer blickt dankbar zu ihm auf, wenn ein Heiltrank ihn von der Schwelle des Todes rettet, und so wundert es nicht, dass der Alchimist von seinen Mitstreitern in hohen Ehren gehalten und im dichtesten Gewühl beschützt wird.





# Halbelfische Späherin

„Drei Läufer, einer von ihnen schwer gerüstet. Sie scheinen es eilig zu haben.“

„Ich seh' da nur Schlamm.“

„Schau genau hin! Dieser Abdruck ist tiefer, aber der Absatz bohrt sich kaum in den Untergrund.“

Es kann nicht lange her sein.“

„Ich seh' immer noch nur Schlamm. Aber – den Göttern sei Dank – du weißt ja was du tust.“

–Calenya Ilmenquell

<b>HALBELFISCHE SPÄHERIN</b> Magiebegabte / Helden & Schurken				SOLD <b>190</b>
INI	Gsw	MU	RS	LP
12	5	11	2	3
AT	Schaden: 1			PA
10				8
FK	Schaden: 1, Rüstungsbrechend (RB), Munition: Unbegrenzt EK: 5/10/15			FK-PA
13				8

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

**Rüstungsbrechend (RB):** Waffen mit dieser Eigenschaft halbieren den Erfolgswert einer RS-Probe.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Dämmerungssicht:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter behandelt bei der Ermittlung seiner Sichtweite und Probenmali (AT, PA, FK und FK-PA) das Lichtverhältnis um eine Kategorie heller, als sie es normalerweise wäre: *Finsternis* ist für ihn wie *Mondlicht*, *Mondlicht* wie *Dämmerung*, usw. Diese Sonderfertigkeit addiert ihre Auswirkung zum Effekt einer Lichtquelle.

**Deckung nutzen:** Profitiert der Charakter von Deckung, werden Fernkampfattacken gegen ihn mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

**Eisern:** Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

**Geländekunde (Wald):** Der Charakter behandelt bei seiner *Bewegung* die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart als eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegebares Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

**Ortskenntnis:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter darf sich zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Fertigkeit und gleichzeitig mit denen aufstellen, welche die Fertigkeit *Auftragsmörder* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Fertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Außerdem darf er sich bis zu 3 Waben von der eigenen Aufstellungszone entfernt aufstellen. Einige Szenarien geben eine besondere Weise vor, wie diese Sonderfertigkeit eingesetzt wird.

**Ausweichen I** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

**Übernatürliche Begabung:** Einzigartige Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist ein Magiedilettant und kann zwei Zauber (keine Liturgien) der Kategorien A und B erlernen bzw. steigern. Außerdem verändert sich seine Charakterklasse zu *Magiebegabt*. Das Erlernen dieser Fähigkeit ist nur Charakteren der Klasse *Kämpfer* gestattet, die keine oder leichte Rüstung tragen.

## KAMPFMANÖVER

**Scharfschütze:** Aktives Kampfmanöver. Der Charakter führt das Kampfmanöver *Zielen* durch und halbiert dabei zusätzlich die Mali für die Entfernung zu seinem Ziel und für die Deckung, von der das Ziel profitiert. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Fernkampf-Waffe.

## AUSRÜSTUNG

Dolch (Stich, einhändig)  
Langbogen (Stich, zweihändig)  
Normale Kleidung (Keine)

**Pfeile der Luft (Munition: 3):** Der Charakter hat vor dem Gefecht einige Pfeile mit diesem Zauber belegt. Werden diese speziellen Pfeile eingesetzt, hat die dazugehörige Fernkampf-Attacke EK: 7/14/21, verursacht *Luft-Schaden* und besitzt die Eigenschaft *Magische Waf-*

*fe*. Außerdem haben die Liturgie *Anrufung der Winde* und die Wetterauswirkungen von *Heftigem Regen/Hagelschauer* und *Sturm* keinen Einfluss auf diese Attacke. Dem Charakter stehen zu Beginn jedes Gefechts drei dieser Pfeile zur Verfügung.

## ZAUBER

### CHAMAEIONI

**Schwierigkeit:** Extrem Sempel (15)

**RW:** Selbst

**Wirkungsbereich:** Anwender

**Dauer:** Temporär

**Auswirkung:** Der Anwender ist das Ziel des Zaubers und verschmilzt mit der Umgebung. Er profitiert selbst in freiem Gelände von *Leichter Deckung*. Für die Bestimmung von Sichtlinien gilt die Wabe, in der sich der Anwender befindet, weiterhin nur als eine Wabe mit *Leichter Deckung*. Die Wirkung des Zaubers endet, wenn der Charakter sich bewegt.



Geboren aus einer Verbindung zwischen Mensch und Elf ist die halbfische Späherin ein Wanderer zwischen zwei Welten. Die Welt der Elfen hat ihr nicht nur einen Teil der Zauber-*macht* ihrer Ahnen geschenkt, sondern auch eine tiefe Verbindung mit der Natur und ein scharfes Auge für die kleinen Details, die ihr geradezu magisch einflüstern, was in den Wäldern und Steppen vor geht. Kaum etwas bleibt ihrem Blick verborgen, selbst im Glanz des Mondes. Die Welt der Menschen wiederum lässt die Späherin sich auf das Hier und Jetzt konzentrieren. Und wo Elfen Jahrhunderte mit den letzten Fragen des Lebens oder dem Fertigen einer Flöte zubringen können, steht sie mit beiden Beinen auf dem Boden der Tatsachen. Bringt man ihr Respekt entgegen und bezahlt man sie wie es Brauch ist, hat man in ihr einen treuen Verbündeten.

Als Gefährtin im Kampf ist die halbfische Späherin kaum zu überschätzen.

Unerwartet und ungesehen kann sie zuschlagen, meist aus der Deckung von Buschwerk und Hecken, und ihre Pfeile tragen den Tod weit hinaus ins Getümmel. So mancher Feind fiel, bevor er ihr überhaupt gewahr wurde, und ihre Magie lässt sie zwischen Blättern und Gräsern verschwinden, macht sie zu einem Geist in der Dunkelheit. So sind Schwarzpelze, Räuber und Wafenknechte ihren Pfeilen schon zum Opfer gefallen, die sich zielgenau durch die empfindlichen Stellen der Rüstung bohren, und es werden nicht die letzten gewesen sein





# Ingerimmgeweihter

„Stahl, mein Freund, alles hängt am Stahl. Väterchen Ingerimm gab uns das Feuer und er gab uns das Eisen, und er lehrte uns, den Stahl zu schmieden. Mit ihm bist du ein Krieger, ohne ihn nur ein Menschlein, das zornig die Fäuste zum Himmel reckt!“

–Bosper Hammerschmied

INGERIMMGEWEIHTER Götterdiener / Helden & Schurken				SOLD <b>200</b>
INI	Gsw	MU	Rs	LP
<b>10</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>10</b>	<b>3</b>
AT	Schaden: 1 Brennende Waffe Geweihte Waffe		Erhöhter Rüstungs- schutz	PA
<b>11</b>				<b>9</b>
FK				FK-PA
—				—

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

**Brennende Waffe:** Wenn ein Charakter einen Treffer mit einer *Brennenden Waffe* nicht pariert, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Brennend*, selbst wenn der Schaden der Waffe durch die Rüstung abgefangen wird.

**Erhöhter Rüstungsschutz:** Manche Rüstungen wurden durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Schmiedekunst derart verbessert, dass sie ihrem Träger einen RS-Bonus von +2 verleihen. Dieser Bonus ist bereits bei den Eigenschaften des Charakters berücksichtigt und wird nur deswegen angegeben, weil gewisse Regeln einen magischen Bonus dieser Art aufheben oder verändern können und in Kampagnenspielen der entsprechende Charakter diesen Bonus nicht ein weiteres Mal erwerben kann.

**Geweihte Waffe:** Eine *Geweihte Waffe* ist *Rüstungsdurchschlagend* gegen Untote, Dämonen und Dämonenpaktierer. *Geweihte Waffen* sind keine *Magischen Waffen*, gegen Untote, Dämonen und Dämonenpaktierer werden sie aber wie solche behandelt.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Allmacht der Lohe:** Götterdienerfertigkeit. Vor dem Gefecht kann der Charakter einer Nahkampfwaffe eines Verbündeten oder seine eigene für ein Gefecht die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend* verleihen, wenn sie diese nicht bereits besitzt. Nach dem Gefecht verschwindet die Waffeneigenschaft wieder von der Waffe. Diese Sonderfertigkeit kann nur von Ingerimmgeweihten, Angroschgeweihten und Gravesh Priestern erlernt werden.

**Resistenz (Feuer):** Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Brennend* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1–12 ab.

**Kämpferischer Götterdiener:** Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es *Götterdienern* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die Maximalwerte seiner Eigenschaften. Im Gegenzug darf er aber gewisse Sonderfertigkeiten nicht erlernen und/oder einsetzen.

**Rüstungsgewöhnung I:** Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist so sehr an das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass der durch sie verursachte INI- und GSW-Abzug dauerhaft um 1 reduziert wird. Besitzt ein Charakter diese Sonderfertigkeit bereits von Beginn an, ist dies schon in seinen Eigenschaftswerten berücksichtigt. Das Erlernen dieser Sonderfertigkeit erfordert das Tragen einer mittleren Rüstung ohne die Eigenschaft *Geringe Behinderung* oder das Tragen einer schweren Rüstung.

## KAMPFMANÖVER

Keine

## AUSRÜSTUNG

Schmiedehammer (Wucht, einhändig)  
Lederharnisch (Mittel)

**Lichtquelle (Laterne):** In der Wabe des Charakters und allen angrenzenden Waben verbessern sich die Lichtverhältnisse: *Finsternis* wird zu *Mondlicht*, *Mondlicht* zu *Dämmerung*, *Dämmerung* zu *Tageslicht*. Zum Einsatz muss der Charakter mindestens eine freie Hand haben. Die Schildhand zählt zu diesem Zweck als frei. Mehrere Lichtquellen addieren ihre Auswirkungen nicht.

## LITURGIEN

### VERTRAUTER DER FLAMME

**Schwierigkeit:** Sempel (13)  
**RW:** Selbst  
**Wirkungsbereich:** Anwender  
**Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Der Anwender dieser Liturgie erhält die Sonderfertigkeit *Elementarimmunität (Feuer)*.

An der Glut der Esse oder in der Werkstatt eines Zimmermanns kann man die Geweihten des Ingerimm finden, denn der Vater von Feuer und Stahl ist der Gott der Schmiede und des Handwerks. Und wie er sind auch seine Diener bekannt für ihren Langmut, wenn es gilt das Metall mit dem Schmiedehammer zu formen, über Tage und Wochen hinweg, und aus einem einfachen Werkstück ein Meisterwerke zu formen. Meister aller Handwerke finden sich unter den Geweihten, doch die Arbeit mit dem glühenden Stahl ist Ingerimm besonders gefällig.

Wie er sind seine Geweihten aber nicht nur für ihren Langmut bekannt, sondern auch für ihren lodernden Zorn gefürchtet, sollte jemand närrisch genug gewesen sein ihn einmal zu entzünden. Dann kann ihr brennender Jähzorn verheerender sein als eine Feuersbrunst.

Wenn der Ingerimmgeweihte seine Schmiede verlässt und in den Kampf zieht, dann mit aller Leidenschaft. Geführt von der ewigen Flamme, die in seiner Laterne brennt, und geschützt vor dem Element seines Gottes ist er ein verlässlicher Kamerad, dessen Segnungen die Waffen seiner Kameraden stärkt. Und wenn der Geweihte seinen flammenden Hammer kreisen lässt, zeigt sich, dass er mehr ist als ein braver Handwerksmeister. Vor der Schlacht in Hylailer Feuer getränkt und mit einer Liturgie auf Dauer Flammen getaucht trägt er die Strafe des Schmiedegottes zu Untoten, Dämonen und jedem anderen, der dumm genug ist sich ihm in den Weg zu stellen.

### WAFFENSEGEN

**Schwierigkeit:** Normal (11)  
**RW:** Berührung  
**Wirkungsbereich:** Eine Nahkampfwaffe  
**Dauer:** Bleibt im Spiel  
**Auswirkung:** Wähle eine Nahkampfwaffe eines verbündeten Charakters als Ziel aus. Diese wird zu einer *Geweihten Waffe*. Außerdem darf der Charakter, der die Waffe trägt, eine misslungene AT-Probe pro Spielzug mit dieser Waffe wiederholen. Führt der Zielcharakter während einer Aktivierung Attacken mit mehreren Waffen durch (z.B. beim *Doppelschlag*), gilt der Bonus durch den Waffensegen nur für eine der Attacken (nach Wahl des handelnden Spielers).





# Kampfmagierin aus Andergast

„Oh nein, so billig kommst du mir nicht davon. Mein Stab erklärt dir gleich mal, wer hier Hinterwäldler ist! Ich hab nicht in Andergast arkane Künste studiert, um mir von einem parfümierten Hampelmann sagen zu lassen, dass ich aus einem Bauernkaff komme!“

– Varena von Kolburg

<b>KAMPFMAGIERIN AUS ANDERGAST</b>				<b>SOLD</b>
Magiebegabte / Helden & Schurken				<b>215</b>
INI	GSW	MU	RS	LP
<b>10</b>	<b>5</b>	<b>12</b>	<b>6</b>	<b>3</b>
AT	Schaden: 1 Reichweitenwaffe			PA
<b>9</b>				<b>9</b>
FK				FK-PA
—				<b>8</b>

Geländeart als eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegehbare Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

**Kampfzauberer:** Magiebegabtenfertigkeit. Wenn der Charakter sich im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters befindet, erleidet er nicht den Malus für das *Zaubern im Nahkampf*. Außerdem kann er eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es *Magiebegabten* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die Maximalwerte seiner Eigenschaften. Im Gegenzug darf er aber gewisse Sonderfertigkeiten nicht erlernen und/oder einsetzen.

**Ausweichen I** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

## WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

**Reichweitenwaffe (RWW):** Der *Angriffsbereich* einer Waffe mit dieser Eigenschaft erstreckt sich über zwei Waben. Zwischen Angreifer und Ziel darf sich nach der *Regel der kürzesten Strecke* maximal eine freie Wabe befinden, d.h. es darf sich keine sichtblockierende höhere Ebene, kein Gelände mit Deckung (außer es hat Höhe 0 wie Gewässer oder Geröll) noch ein Charakter in einer Wabe zwischen dem Attackierenden und seinem Ziel befinden. Mit einer RWW kann maximal ein Höhenunterschied von zwei Ebenen überwunden werden. Erst bei noch größeren Höhenunterschieden befindet sich ein Gegner nicht im *Angriffsbereich* des Charakters.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Geländekunde (Wald):** Der Charakter behandelt bei seiner *Bewegung* die in Klammern dahinter festgelegte

## KAMPFMANÖVER

Keine

## AUSRÜSTUNG

Kampfstab (Wucht, zweihändig)  
Leichter Lederpanzer (Leicht)

## ZAUBER

### ARMATRUTZ

**Schwierigkeit:** Simpel (13)

**RW:** Berührung oder Selbst

**Wirkungsbereich:** Ein Verbündeter oder Anwender

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Der RS-Wert des Zielcharakters steigt auf 10. Durch diesen Zauber wird die *Behinderungsklasse* der Rüstung des Charakters nicht verändert.

## EISENROST

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Trägt der Charakter eine mittlere oder schwere Rüstung, wird sein RS-Wert um 4 reduziert, solange der Zauber anhält.

## FULMINICTUS

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 *rüstungsdurchschlagenden* Kraftschaden.

Wenn man jemanden in Vinsalt oder der Kaiserstadt Gareth fragt, welche Stadt wohl der hinterwälderischste, rückständigste und schmutzigste Ort in Aventurien ist, dann ist die Antwort oft genug *Andergast*. Und tatsächlich sind hier die Sitten rau, die Menschen einfach und die Straßen schlammig und ungepflastert. Doch über die engen Gassen Andergasts, auf denen das einfache Volk seinem Tagewerk nachgeht und streunende Schweine sich im Schmutz suhlen, erhebt sich das Kampfseminar Andergast, die einzige Magierakademie im ganzen Königreich. Im Vergleich zu den prachtvollen Gebäude der Akademien im Mittelreich oder dem lieblichen Feld wirken die Fachwerkbauten einfach und ehrlich, und dies sagt man auch den Abgängern des Seminars nach. Ausgebildet für den Kampf gerade heraus mit Magie und Stab, ohne verkopfte Theorie und unnötig komplizierte Winkelzüge, gilt die Kampfmagierin aus Andergast als schlagkräftige wie charakterstarke Begleiterin. Mit ihren arkanen Kräften vermag sie auf einige Schritt Entfernung schmerzhaft Schläge auszuteilen, doch im Gegensatz zu vielen anderen ihrer Standesgenossen geht

sie erst im direkten Kampf in ihrem Element auf. Geschützt durch den Armatutz hält sie ihre Feinde mit dem Stab auf Abstand, und so mancher Krieger musste mit Schrecken feststellen, dass sie damit nicht nur harte Hiebe und Stöße austeilt, sondern ihnen auch unter der Berührung des Stabes glänzende Kettenhemden und Plattenharnische in wenigen Augenblicken als rostige Flocken vom Leib fielen.



# Korgeweihter

*Zwei Dukaten, so steht es im Khunchomer Kodex. Bezahlst du gut und zur rechten Zeit, dann kämpfen wir für dich, so wie es Kor gefällig ist. Aber betrügst du uns, behältst du unseren Sold ein oder verrätst uns, dann werde ich wütend. Und du wirst mich nicht mögen, wenn ich wütend bin.*

–Geldor Blutbanner

KORGEWEIHTER Götterdiener / Helden & Schurken				SOLD <b>215</b>
INI <b>9</b>	Gsw <b>4</b>	MU <b>14</b>	RS <b>9</b>	LP <b>3</b>
AT <b>12</b>	Schaden: 2 Rüstungsbrechend (RB) Geweihte Waffe Reichweitenwaffe			PA <b>7</b>
FK —				FK-PA —

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

**Geweihte Waffe:** Eine *Geweihte Waffe* ist *Rüstungsdurchschlagend* gegen Untote, Dämonen und Dämonenpaktierer. *Geweihte Waffen* sind keine *Magischen Waffen*, gegen Untote, Dämonen und Dämonenpaktierer werden sie aber wie solche behandelt.

**Reichweitenwaffe (RWW):** Der *Angriffsbereich* einer Waffe mit dieser Eigenschaft erstreckt sich über zwei Waben. Zwischen Angreifer und Ziel darf sich nach der *Regel der kürzesten Strecke* maximal eine freie Wabe befinden, d.h. es darf sich keine sichtblockierende höhere Ebene, kein Gelände mit Deckung (außer es hat Höhe 0 wie Gewässer oder Geröll) noch ein Charakter in einer Wabe zwischen dem Attackierenden und seinem Ziel befinden. Mit einer RWW kann maximal ein Höhenunterschied von zwei Ebenen überwunden werden. Erst bei noch größeren Höhenunterschieden befindet sich ein Gegner nicht im *Angriffsbereich* des Charakters.

**Rüstungsbrechend (RB):** Waffen mit dieser Eigenschaft halbieren den Erfolgswert einer RS-Probe.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Eisern:** Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

**Kämpferischer Götterdiener:** Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es *Götterdienern* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die Maximalwerte seiner Eigenschaften. Im Gegenzug darf er aber gewisse Sonderfertigkeiten nicht erlernen und/oder einsetzen.

## KAMPFMANÖVER

Keine

## AUSRÜSTUNG

Korspieß (Klinge und Stich, zweihändig)  
Halbes Kettenhemd (Mittel)  
Helm

## LITURGIEN

### NEUN STREICHE IN EINEM

**Schwierigkeit:** Normal (11)

**RW:** Selbst

**Wirkungsbereich:** Anwender

**Dauer:** Temporär

**Auswirkung:** Die nächste *Nahkampfattacke* des Anwenders ist *Rüstungsdurchschlagend* und verursacht +1 *Schaden*. Nach der Attacke endet der Zauber, selbst wenn die Attacke nicht getroffen hat oder pariert wurde.

## OBJEKTSEGEN

**Schwierigkeit:** Simpel (13)

**RW:** Berührung oder Selbst

**Wirkungsbereich:** Eine Waffe

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Wähle die Waffe des Anwenders oder eines verbündeten Charakters als Ziel aus. Diese wird für die Dauer der Liturgie zu einer *Geweihten Waffe*. Außerdem erhält der Charakter, der die Waffe trägt, +2 AT oder

FK, je nachdem, ob die Waffe eine Nah- oder Fernkampfwaffe ist. Im Falle einer Fernkampfwaffe erstreckt sich der Objektsegen auf die gesamte Munition. Führt der Zielcharakter während einer Aktivierung Attacken mit mehreren Waffen durch (z.B. beim *Doppelschlag*), gilt der Bonus durch den Objektsegen nur für eine der Attacken (nach Wahl des handelnden Spielers).

Wenn die Schlacht am hitzigsten tobt, wenn Waffen klirren und Verwundete schreien, dann wandert der Korgeweihete durch sein Reich. Die schwächeren Mutes sind, fliehen oftmals vom Schlachtfeld, wenn sie dem Streiter mit dem neunfach gekrönten Korspieß ansichtig werden, alleine schon wegen all der Geschichten voller Blut, Gewalt und Tod, die man sich über ihn erzählt. Die, die mutig oder dumm genug sind, sich ihm entgegen zu stellen, fallen hingegen allzu oft unter den rituellen Neun Streichen, die wie eine göttliche Faust auf sie nieder gehen.

Der Krieg, schmutzig und brutal, ist sein Heim, und die Söldner sind seine Kinder. Oft ist er ihr Anführer, manchmal ihr Berater, aber auch alleine kann man ihn auf den Schlachtfeldern Aventuriens antreffen, seinem Herren mit der Waffe in der Hand dienend, sein eigenes Blut als Opfer anbietend. Die Geweihten der Rondra, der göttlichen Mutter Kors, verachten den Herren der Schlachten, kämpft er doch nur für Gold und Blut, und manch einem Heerführer ist der Diener Kors unheimlich, denn wer sehnt sich schon nach dem grausamen Getümmel des Krieges?

Doch er ist keine reißende Bestie, die ohne Sinn und Verstand Mord und Bluttaten sucht. Er sorgt dafür, dass die Söldner ihren Lohn erhalten und nicht vor dem Zahntag in sinnlose Kämpfe gehetzt werden, nur damit ein Fürst ein paar Dukaten sparen kann. So blickt das einfache Waffenvolk voller Respekt auf zu dem Korgeweihten und so mancher Hauptmann wird es sich zweimal überlegen, ob er in seiner Nähe seine Waffenknechte als billiges Schwertfutter verheizt.





# Oijaniha- Stammeskrieger

„Was schaust du, Weisgesicht? Was schaust du auf Tsantsa? Ja, du nennst Schrumpfkopf. Ist gefangen Tapam von mächtige Krieger in Tsantsa. Mit Hände ich hab' getötet Krieger von Yakosh-Dey, und jetzt sein Geist sicher in Tsantsa. Dein Kopf hübsch. Wenig Tapam drin, aber macht schönen Tsantsa.“

–Topa Tonku

OIJANIHA-STAMMESKRIEGER Kämpfer / Helden & Schurken				SOLD <b>210</b>
INI	Gsw	MU	RS	LP
<b>11</b>	<b>6</b>	<b>12</b>	<b>0</b>	<b>4</b>
AT	Schaden: 1, Rüstungsbrechend (RB), Reichweitenwaffe			PA
<b>11</b>				<b>7</b>
FK	Schaden: 1, Vergiftete Waffe, Munition: Unbegrenzt EK: 2/4/6			FK-PA
<b>11</b>				<b>8</b>

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilverwert enthalten.

**Deckung nutzen:** Profitiert der Charakter von Deckung, werden Fernkampfattacken gegen ihn mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

**Gefahreninstinkt:** Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter wird von *Mechanischen Fallen* nur in seinem *Frontbereich* getroffen und darf Paraden gegen Fallen durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch Paraden gegen Fallen durchführen, wenn er seine passive Aktion bereits verbraucht hat. Er muss aber die entsprechende Parade-Art besitzen. Wenn dieser Charakter überprüft, ob er eine Falle in einem Bereich ausgelöst hat, werden vom Ergebnis seines W20-Wurfs 2 abgezogen und erst dann die Tabelle konsultiert. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

**Geländekunde (Wald):** Der Charakter behandelt bei seiner *Bewegung* die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart als eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegebares Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

## WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

**Reichweitenwaffe (RWW):** Der *Angriffsbereich* einer Waffe mit dieser Eigenschaft erstreckt sich über zwei Waben. Zwischen Angreifer und Ziel darf sich nach der *Regel der kürzesten Strecke* maximal eine freie Wabe befinden, d.h. es darf sich keine sichtblockierende höhere Ebene, kein Gelände mit Deckung (außer es hat Höhe 0 wie Gewässer oder Geröll) noch ein Charakter in einer Wabe zwischen dem Attackierenden und seinem Ziel befinden. Mit einer RWW kann maximal ein Höhenunterschied von zwei Ebenen überwunden werden. Erst bei noch größeren Höhenunterschieden befindet sich ein Gegner nicht im *Angriffsbereich* des Charakters.

**Rüstungsbrechend (RB):** Waffen mit dieser Eigenschaft halbieren den Erfolgswert einer RS-Probe.

**Vergiftete Waffe:** Wenn ein Charakter durch einen Treffer mit einer *Vergifteten Waffe* Schaden erleidet, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Vergiftet*.

**Kampfrausch: Moralbasierender Effekt.** Kämpferfertigkeit. Sobald der Charakter 1 Schaden erlitten hat, verfällt er in der nächsten Statusphase in einen Kampfrausch. Dieser verleiht ihm folgende Modifikationen auf seine Kampfeigenschaften: +2 AT, -1 PA, -1 FK und -1 FK-PA. Der Kampfrausch hält bis zum Ende des Gefechts an, selbst wenn der Charakter später wieder geheilt wird.

**Resistenz (Gift):** Der Charakter erhält bei dem Versuch, den Zustand *Vergiftet* abzuschütteln, einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert. Normalerweise schüttelt er diesen Zustand also auf 1–12 ab.

**Ausweichen I** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

**Flink** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

## KAMPFMANÖVER

**Gezielte Nahkampfattacke:** Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene *Nahkampfattacke* trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert es, dass der Charakter der Kämpfer-Profession angehört oder die Sonderfertigkeiten *Kämpferischer Götterdiener* bzw. *Kampfmagier* besitzt.

## AUSRÜSTUNG

Speer (Stich, zweihändig)  
Blasrohr (Stich, zweihändig)  
Lendenschurz (Keine)

In den Tiefen des Regengebirges, wo der dampfende Dschungel so dicht ist, dass man um jeden Schritt mit dem Haumesser kämpfen muss, ist der Stammeskrieger des Oijaniha-Stammes zu Hause. Niemand kennt die Gefahren des Urwaldes besser, den Jaguar, die giftigen Schlangen und Spinnen und die anderen Stämme, die immer wieder gegen ihre Nachbarn in den Krieg ziehen. Im Dschungel bleibt der Oijaniha-Stammeskrieger meist unsichtbar, nicht viel mehr als ein Waldgeist, und so mancher alanfanische Skla-

venjäger starb schon an den vergifteten Pfeilen seines Blasrohrs, ohne auch nur begriffen zu haben, was ihn aus dem grünen Meer der Urwaldbäume heraus getroffen hat. Doch manchmal, wenn der Schamane seines Stammes ihn fort schickt, wenn die Neugierde ihn aus dem Wald lockt oder er den Worten eines Missionars folgt, ja manchmal sogar, wenn er Opfer der Netze und Fallen der Sklavenjäger geworden ist, mag es ihn in die Länder der Weißgesichter verschlagen. Oft wird der Oijaniha-Stammeskrieger für einen harmlosen Wilden gehalten, wenn er sich mit Speer, gekleidet nur in einen Lendenschurz, zum Kampf stellt. Doch schnell muss sein Gegner feststellen, dass er den Mangel an Rüstung mit einer Leichtigkeit wett macht, die an einen tanzenden Schmetterling erinnert. Die Gifte aus seiner Heimat sind sein steter Begleiter, und so kann der Stich des Blasrohrpfeiles oder der Stoß mit dem primitiven Speer tödlicher wirken als die Lanze eines heranstürmenden Ritters.





# Schöne der Nacht Hexe

„Oh, dieser Grobian scheint dich ja arg verletzt zu haben. Keine Angst, ich werde dich den Schmerz vergessen lassen. Zieh dein Hemd aus, es ist sowieso viel zu heiß. Und nun schließ die Augen und gib dich Levthans Feuer hin. Ich werde dich heilen, und glaub mir, es wird dir besser gefallen als die bitteren Tinkturen vom Medikus.“  
 –Gylvana Krallenschlag

SCHÖNE DER NACHT HEXE Magiebegabte / Helden & Schurken				SOLD <b>195</b>
INI <b>11</b>	Gsw <b>5</b>	MU <b>11</b>	RS <b>2</b>	LP <b>3</b>
AT <b>10</b>	Schaden: 1 Magische Waffe			PA <b>7</b>
FK —				FK-PA <b>8</b>

## WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

**Magische Waffe:** Eine *Magische Waffe* kann Wesen verletzen, welche die Sonderfertigkeit *Immunität gegen profane Waffen* besitzen. Sie kann außerdem mit einem oder mehreren der folgenden Boni versehen sein: *Erhöhte Durchschlagskraft*, *Erhöhte Trefferchance* und *Verbesserte Entfernungskategorien*. Wenn ein solcher Bonus von einer magischen Waffe stammt, wird er auf der Charakterkarte in Klammern hinter der magischen Waffe aufgeführt. Ansonsten ist er profanen Ursprungs.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Deckung nutzen:** Profitiert der Charakter von Deckung, werden Fernkampfattacken gegen ihn mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

**Hexenfluch: Ängste mehren:** Einzigartige Fertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter kann vor jedem Gefecht einen gegnerischen Charakter verfluchen. Der betroffene Charakter erleidet für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 MU.

**Magieresistenz I:** Die Proben von gegnerischen Zaubern und Liturgien, die diesen Charakter zum Ziel haben, erleiden einen Malus von -1 auf den Erfolgswert.

**Nachtsicht:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter ignoriert bei seinen Attacke- und Paradeproben den Malus durch *Dämmerung*, *Mondlicht* und *Finsternis*. Die Sichtweite des Charakters wird durch *Mondlicht* und *Finsternis* nicht beeinträchtigt.

**Wesen der Nacht:** Magiebegabtenfertigkeit. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +1 auf Zauberproben, wenn er sich in einer Wabe unter dem Einfluss von *Mondlicht* oder *Finsternis* befindet.

**Ausweichen I** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

**Levthans Feuer:** Einzigartige Fertigkeit. Wurde dieser Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet, darf er verhindern, dass ein anderer verbündeter Charakter auf der *Verletzungstabelle* würfeln muss. Der andere Charakter erholt sich vollständig. Wurde dieser Charakter in einem Gefecht ausgeschaltet, aber mindestens ein anderer verbündeter Charakter nicht, so muss der Charakter mit dieser Fähigkeit keinen Wurf auf der *Verletzungstabelle* durchführen, sondern erholt sich vollständig. *Levthans Feuer* ist ein Hexenzauber, dessen Auswirkung sich nach einem Gefecht augenblicklich ohne Zauberprobe entfaltet.

## KAMPFMANÖVER

**Doppelschlag:** Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion *Bewegung* mit zwei *Nahkampfattacken*. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion *Nahkampfattacke* durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2 auf den Erfolgswert. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden, sie müssen aber beide entweder vor oder nach der *Bewegung* abgehandelt werden. Verzichtet der Charakter auf die

*Bewegung*, entfällt der -2 Malus. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen von zwei Nahkampfwaffen. Schilde zählen hierbei nicht.

*Zum besseren Verständnis:* Bei einem *Doppelschlag* wird eine Attacke mit jeder Nahkampfwaffe durchgeführt, deswegen beeinflussen alle Auswirkungen, die sich auf eine Waffe des Charakters beziehen auch nur eine der Attacken (nach Wahl des Spielers, der den Effekt hervorgerufen hat). Die Attacken finden nacheinander statt und werden getrennt voneinander abgehandelt.

## AUSRÜSTUNG

Hexenkralen (Stich, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)

**Vertrautentier (Katze):** Gegnerische Charaktere in einer angrenzenden Wabe zur Hexe (auch im *Augenwinkel-* oder *Rückenbereich*) führen AT-Proben gegen die Hexe mit einem Malus von -2 durch, weil die Katze sie ablenkt. Die Katze kann nicht als Ziel einer Aktion bestimmt werden.

## ZAUBER

### SATUARIAS HERRLICHKEIT

**Schwierigkeit:** Sipel (13)  
**RW:** Selbst  
**Wirkungsbereich:** Anwender  
**Dauer:** Bleibt im Spiel

Viele Bauern erzählen ihren Kindern, dass Hexen tief im Wald verborgen leben und bucklige, alte Vettel sind. Doch die Schöne der Nacht passt so gar nicht in die Vorstellungen des einfachen Volkes. Nicht als altes Kräuterweiblein oder Hebamme verdient sie ihren Lebensunterhalt, verborgen in einer kleinen Hütte fern der Zivilisation. Nein, sie bewegt sich als Kurtisane oder Lebefrau, manchmal sogar als Hofdame in der höheren Gesellschaft, wunderschön, bestimmend und mit unzähmbarem Willen, einzig treu ihrer Katze, die mehr ist als nur ein Haustier. Sie genießt das Leben der Reichen und Schönen, lässt sich aushalten und beschenken und steigt so als Geliebte und Schöngest die Stufen der Gesellschaft hinauf.

Wie ihre Schwestern auf dem Land vermeidet sie es als Hexe erkannt zu werden, einerseits um die alten Vorurteile nicht zu wecken, andererseits aber auch um nicht verdächtigt zu werden mit Hexerei ihre Ziele zu erreichen. Ein Verdacht im übrigen, der allzu oft der Wahrheit entspricht. Denn die Schöne der Nacht ist eine Meisterin der Verführung, der Manipulation und der magischen Unterwerfung. Sollte sie einen offenen Konflikt nicht umgehen können, versucht sie mit den Mitteln der Magie Feinde zum umgarnen, ihn zu bezwingen oder in Angst und Schrecken zu versetzen. Doch selbst sollte all dies keine Wirkung entfalten, ist sie nicht wehrlos, denn wie ihre Katze kann sie ihre Klauen ausfahren, um allzu wagemutigen Angreifern die Augen auszukratzen.

**Auswirkung: Moralbasierender Effekt.** Bevor ein gegnerischer Charakter den Anwender als Ziel einer Attacke oder eines Zaubers/einer Liturgie auswählen darf, muss der Gegner eine MU-Probe mit einem Malus von -4 ablegen. Misslingt diese Probe, sind AT-, FK- und Zauber- bzw. Liturgieproben des gegnerischen Charakters gegen den Anwender mit einem Malus von -6 belegt. Der Gegner darf stattdessen aber auch ein neues Ziel wählen, wenn dies möglich ist.

### ZAUBERZWANG

**Schwierigkeit:** Normal (11)  
**RW:** Berührung  
**Wirkungsbereich:** Ein Gegner  
**Dauer:** Augenblicklich  
**Auswirkung: Moralbasierender Effekt.** Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser führt sofort eine MU-Probe mit einem Malus von -6 durch. Misslingt diese Probe, darf der Anwender dieses Zaubers einen anderen gegnerischen Charakter bestimmen, den das Ziel dieses Zaubers sofort mit einer Nah- oder Fernkampfattacke angreifen muss. Der Angriff wird nach den normalen Regeln durchgeführt, aber für diesen einen Angriff zählt der Anwender als nicht im Nahkampf mit dem Ziel befindlich. Nach dem Angriff endet die Wirkung dieses Zaubers. Um zu verhindern, dass es den Angriff durchführen muss, darf das Ziel stattdessen auch 1 Schaden erleiden, gegen den keine RS-Proben erlaubt sind. Dann endet die Wirkung des Zaubers ebenfalls.





# Zahorischer Streuner

„Schaut nur, ist es nicht wunderschön? Diese Gravur, die klaren, glänzenden Steine. Es ist Original, ganz ohne Zweifel. Keine Fälschung kann so perfekt sein. Und keine Sorge, natürlich ganz rechtmäßig erworben. Es gehörte meiner Tante, Boron möge sie schützen, und ich trenne mich ungern von diesem Stück. Aber für Euch, sagen wir, 30 Dukaten.“  
 –Ahricio von Weinquell

ZAHORISCHER STREUNER Kämpfer / Helden & Schurken				SOLD <b>190</b>
INI <b>13</b>	Gsw <b>5</b>	MU <b>13</b>	Rs <b>2</b>	LP <b>3</b>
AT <b>11</b>	Schaden: 1			PA <b>10</b>
FK <b>10</b>	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6			FK-PA <b>8</b>

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilverwert enthalten.

**Akrobat:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Wenn ein *Akrobat* einen *Passierschlag* erleidet, erhält der Gegner nicht den Schadensbonus von +1. Außerdem kann ein *Akrobat* *Passierschläge* parieren, wenn er die erforderlichen Aktionen zur Verfügung hat. PA-Mali für Angriffe im *Augenwinkelbereich* oder Rücken kommen dabei nicht zur Anwendung. *Passierschläge* gegen einen *Akrobaten* werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Führt der *Akrobat* ein aktives Kampfmanöver durch, erleiden etwaige *Passierschläge* gegen ihn jedoch keinen Malus. Zusätzlich muss ein *Akrobat* keine GSW-Punkte aufwenden, um den Zustand *Am Boden* durch Aufstehen zu beenden (siehe Seite 51). Er kann auch niemals den Zustand *Aus dem Gleichgewicht* erleiden. Nur Charaktere, die keine Rüstung tragen, dürfen diese Sonderfertigkeit einsetzen.

**Aufmerksamkeit:** Kämpferfertigkeit. *Passierschläge* gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4

belegt. Der Charakter selbst darf *Passierschläge* durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch *Passierschläge* durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

**Deckung nutzen:** Profitiert der Charakter von Deckung, werden Fernkampfattacken gegen ihn mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.

**Gefahreninstinkt:** Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter wird von *Mechanischen Fallen* nur in seinem *Frontbereich* getroffen und darf *Paraden* gegen *Fallen* durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch *Paraden* gegen *Fallen* durchführen, wenn er seine passive Aktion bereits verbraucht hat. Er muss aber die entsprechende Parade-Art besitzen. Wenn dieser Charakter überprüft, ob er eine Falle in einem Bereich ausgelöst hat, werden vom Ergebnis seines W20-Wurfs 2 abgezogen und erst dann die Tabelle konsultiert. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

**Glück I:** Der Charakter darf einmal pro Spiel eine beliebige Probe (außer RS-Probe) wiederholen. Das Ergebnis des zweiten Wurfs ist bindend. Auch *Patzer* dürfen auf diese Weise wiederholt werden.

**Ausweichen I** (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 133)

## KAMPFMANÖVER

Keine

## AUSRÜSTUNG

Rapier (Stich, einhändig)  
Wurfmesser (Stich, einhändig)  
Normale Kleidung (Keine)

**Wallender Umhang:** Der Wallende Umhang kann einmal pro Gefecht eingesetzt werden, um eine misslungene PA- oder FK-PA Probe zu wiederholen. Das zweite Ergebnis ist bindend. Dabei wird der Umhang zerstört und ist für den Rest des Gefechts unbrauchbar.

Wenn die bunten Wagen der Zahoris in die Stadt kommen, kann man allerorten glänzende Kinderaugen sehen. Denn mit ihnen kommen Gaukler, Seiltänzer, Feuerspucker und andere Schausteller, die mit ihren Kunststücken Freude und Staunen in das triste Leben bringen. Doch wenn der Abend graut, dann werden die Zahoris der Stadt verwiesen und schlagen ihr Lager vor den Mauern auf. Denn so sehr sie geschätzt und geliebt werden für ihre Schaustellerei, so sehr fürchtet man sich vor ihren langen Fingern und scharfen Messern.

Es mag am Leben auf der Straße, der immerwährenden Reise ohne Heim und Herd liegen, oder an einem Streit mit dem Anführer der

Sippe, dass ein junger Zahori ohne gelerntes Handwerk und mit kaum einem Heller in der Tasche seine Sippe verlässt und sein Glück alleine in der Fremde versucht, nur vertrauend auf seine flinken Finger und seine schnellen Beine. Der zahorische Streuner erscheint wahrlich nicht als beeindruckender Kämpfer und selten wird er von sich aus den Kampf suchen, doch wenn es gilt seine Haut zu verteidigen, nutzt er all die Künste, die er beim fahrenden Volk erlernt hat. Fast spielerisch kann er wuchtigen Schlägen ausweichen und seine Wurfmesser, dafür gemacht bei Auftritten knapp an ihrem Ziel vorbei zu fliegen, treffen nun punktgenau. Mit Rapier und dem wallenden, den Feind wie einen wütenden Bullen verwirrenden Mantel kann er sich mehr als nur zur Wehr setzen, so dass ein mutwillig gegen den vermeintlichen Tunichtgut und Herumtreiber vom Zaun gebrochener Streit oftmals schmerzhaft Konsequenzen für seinen Gegner hat



# Die Diener des Namenlosen

Ursprünglich waren die Diener des Namenlosen dazu gedacht, als reine Bösewichte die Welt von *Schicksalspfade* zu bereichern, die über den *Monstermeister* gesteuert werden. Doch bereits mit der Veröffentlichung des *Almadaner Magnaten* entstand der Wunsch, sie auch als eigene Fraktion oder im Rahmen der *Helden & Schurken*-Regel einsetzen zu können. Aus diesem Grund haben wir uns dazu entschlossen, beide Wünsche als Optionalregel in diesen Band einfließen zu lassen.

## OPTIONALREGEL: DIE DIENER DES NAMENLOSEN ALS FRAKTION

### SONDERREGELN DER DIENER DES NAMENLOSEN

Die Diener des Namenlosen organisieren sich in kleinen Kabalen, die vor allem auf die Anonymität ihrer Kultisten setzen. Oft werden sie dabei von Kreaturen unterstützt, die eine starke Assoziation zum Namenlosen haben.

#### Fraktionsbonus: „Kreaturen des Namenlosen“

Abenteurergruppen der *Diener des Namenlosen* dürfen bestimmte *Monster* in ihre Reihen aufnehmen (siehe unten Zusammenstellung der Abenteurergruppe). Diese *Monster* sammeln keine AP und generieren keine Schicksalspunkte. Sie können keine Szenariozielpunkte erringen, es sei denn, sie werden dadurch errungen, Schaden beim Gegner zu verursachen. *Monster* agieren gemäß ihres *Monstermeisters*, mit der Ausnahme, dass der Spieler der *Diener des Namenlosen* immer der führende Spieler ist und die *Monster* für die anderen *Diener des Namenlosen Verbündete* sind.

#### Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:

»*Fluch wider die Ungläubigen*«

Kosten: 6 SP

Auswirkung: In diesem Spielzug verlieren alle Charaktere der gegnerischen Abenteurergruppe eine *Aktive Aktion* und sind *Desorientiert*.

#### Zusammenstellung der Abenteurergruppe:

Abenteurergruppen der *Diener des Namenlosen* werden nach den folgenden Regeln zusammengestellt:

Die Gruppe darf beliebig viele und muss mindestens einen *Götterdiener* der eigenen Fraktion enthalten. Die Beschränkungen hinsichtlich des Einsatzes von Charakteren der *Magiebegabten*-Profession (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 26f.) und von *Helden & Schurken* behalten weiterhin Gültigkeit. Allerdings dürfen dies nur *übliche Helden & Schurken* sein und *Magiebegabte*, die auch *Götterdiener* sind, zählen gegen das Limit von *Magiebegabten*.

Die *üblichen Helden & Schurken* der *Diener des Namenlosen* sind:

Albernischer Schwertgeselle, Alchimist des Roten Salamanders, Almadaner Söldnerschütze, Halbfelsche Späherin, Kampfmagierin aus Andergast, Nostrische Söldnerin, Oijaniha-Stammeskrieger, Schöne der Nacht Hexe, Zahorischer Streuner

Die Gruppe darf bis zu zwei *Kultisten des Namenlosen* (siehe Seite 74) enthalten. Für jeden Kultisten dürfen maximal zwei *Rattenschwärme* zur Gruppe gehören.

Die Rattenschwärme beginnen das Spiel mit einer Schwarmgröße von 4 und haben einen *Sold*-Wert von jeweils 185 Dukaten. Sie besitzen weder die Sonderfertigkeit *Plage* noch das Kampfmanöver *Mit dem Rattenkönig verschmelzen*.

#### Basis-Schicksalspunkte:

Fraktions-*Götterdiener* generieren die gewohnten 3 Schicksalspunkte. Kultisten generieren aufgrund ihrer relativen Bedeutungslosigkeit nur 1 Schicksalspunkt. *Monster* generieren keine SP.

## OPTIONALREGEL: DIE DIENER DES NAMENLOSEN ALS HELDEN & SCHURKEN

Der mögliche Einsatz eines *Diener des Namenlosen* als *Held & Schurke Aventuriens* ist in der Rollenspielwelt dadurch zu erklären, dass die Identität der entsprechenden Person noch geheim ist und er als Teil seiner Tarnung mit der einen oder anderen Fraktion kooperiert. Dabei kann er durchaus auch als Verräter an der eigenen Fraktion erscheinen und so zu einem Verbündeten für eine Fraktion kämpfen, für die er normalerweise nicht in Erscheinung treten würde.

Aus diesem Grund dürfen *Diener des Namenlosen* in allen anderen Fraktionen als *Helden & Schurken* eingesetzt werden. Sie gelten dabei weder als *üblich* noch *unüblich* und beeinflussen den SP-Pool auf eine ganz eigene Weise (siehe nachfolgend). *Magiebegabte*, die auch *Götterdiener* sind, zählen gegen das Limit von beiden Professionen.

Allerdings schaffen nur bedeutende Individuen des Namenlosen-Kultes diesen Drahtseilakt, weswegen weder *Kultisten* noch *Monster* als *Helden & Schurken* eingesetzt werden dürfen.

#### Basis-Schicksalspunkte:

Das Wirken der Diener des Namenlosen in anderen Fraktionen stört deren Wirken ganz erheblich, weil sie im schlimmsten Falle den Zielen des Namenlosen dienen, ohne es zu wissen. Aus diesem Grund besitzt eine Gruppe, die einen *Diener des Namenlosen* in ihren Reihen einsetzt, nur ihren halben Basis-SP-Pool. Der oder die *Diener des Namenlosen* werden bei der Ermittlung dieses Pools nicht mitgerechnet.

Stattdessen generieren sie Schicksalspunkte wie ein Fraktionscharakter für einen eigenen zweiten Pool. Diese können für eigene *Heldentaten* eingesetzt werden. Der Spieler muss also im Gefecht zwei SP-Pools verwalten. Einen für die Gruppe und einen für seine Namenlosen Charaktere. Von einem *Diener des Namenlosen* getragene Ausrüstung, die SP generiert, wird dabei dem SP-Pool des/der Namenlosen gutgeschrieben.

Alle im Spiel errungenen SP werden dem Pool der gesamten Gruppe gutgeschrieben.

*Beispiel: Der Almadaner Magnat hat einen Stern der Reichsarmee infiltriert. Die Gruppe besteht ansonsten aus dem Hauptmann, der Magierin von Schwert und Stab, dem Schwertgesellen nach Adersin und dem Garethier Entdecker. Diese vier Charaktere generieren 4 mal 2 SP, die Dank der Anwesenheit des Magnaten auf einen Basis SP-Pool von 4 halbiert werden. Der Magnat selbst hingegen besitzt stolze 8 SP für eigene Heldentaten, drei von seiner Profession und 5 weitere durch die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen, die er bei sich führt.*



ALMADANER MAGNAT

# Almadaner Magnat

„Es ist überhaupt nicht die Frage, ob wir gewinnen werden, die einzige Frage muss lauten: Wann werden wir gewonnen haben? Der Goldene Gott hat uns den Verstand gegeben, damit wir unser Ziele beharrlich und verborgen angehen. Treten wir aber ans Licht, dann kann uns niemand im Wege stehen – so groß ist die Macht des Einen!“

–Eglando Randolph von Taladur ä.H.

ALMADANER MAGNAT Götterdiener / Helden & Schurken				SOLD <b>400</b>
INI <b>10</b>	Gsw <b>5</b>	MU <b>15</b>	Rs <b>8</b>	LP <b>4</b>
AT <b>14</b>	Schaden: 1 Verfluchte Waffe (Vergiftete Waffe)			PA <b>13</b>
FK —				FK-PA —

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilverwert enthalten.

**Anführer:** *Moralbasierender Effekt.* Verbündete Charaktere im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* außer dem *Anführer* selbst dürfen misslungene MU-Proben einmal wiederholen. Außerdem erhält pro Spielzug ein einzelner verbündeter Charakter, der seine Aktivierung im Umkreis von 4 Waben um den *Anführer* beginnt, für den Rest dieses Spielzugs die Sonderfertigkeit *Kampfgespür*. Sollte der *Anführer* im Nahkampf von einem gegnerischen Charakter ausgeschaltet werden, erhält die Gruppe des gegnerischen Charakters ungeachtet des gespielten Szenarios sofort einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*. Nur ein Charakter pro Abenteurergruppe darf diese Sonderfertigkeit besitzen.

**Aufmerksamkeit:** Kämpferfertigkeit. *Passierschläge* gegen diesen Charakter sind mit einem Malus von -4 belegt. Der Charakter selbst darf *Passierschläge* durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann also selbst dann noch *Passierschläge* durchführen, wenn er seine passive Aktion in einem Spielzug verbraucht hat.

**Befehlshaber:** Einzigartige Sonderfertigkeit. Einfache Aktion. Reichweite: 4 Waben. Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro Spielzug eine zusätzliche aktive Aktion. Die Aktion

wird sofort durchgeführt und unterbricht die Aktivierung dieses Charakters. Sie zählt nicht gegen die Eine-Kampfaktion-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das Wirken eines Zaubers/einer Liturgie bzw. der Einsatz eines Spruchspeichers sein. Auch darf sie nicht zum Abwarten oder in Verbindung mit dem reaktiven Kampfmanöver *Defensiver Kampfstil* genutzt werden. Das Durchführen dieser Aktion ist eine erneute Aktivierung des verbündeten Charakters. *Gelähmte* oder *In Panik* befindliche Charaktere können nicht das Ziel dieser Sonderfertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Walwut*, selbst dann nicht, wenn die *Walwut* noch nicht aktiv ist.

**Furchtlos:** Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht jede MU-Probe automatisch. Außerdem ist ein *Furchtloser* Charakter vollständig immun gegen die Auswirkungen von *Angst* und *In Panik*. Sollte er unter diesen Zuständen leiden, wenn er *Furchtlos* wird (z.B. durch einen Gruppenbefehl), schüttelt er diese Zustände sofort ab.

**Kämpferischer Götterdiener:** Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es *Götterdienern* normalerweise gestattet ist. Außerdem erhöhen sich die Maximalwerte seiner Eigenschaften. Im Gegenzug darf er aber gewisse Sonderfertigkeiten nicht erlernen und/oder einsetzen (siehe *Maximale Eigenschaftswerte eines Charakters* auf Seite 26) und *Götterdiener-Sonderfertigkeiten* auf Seite 29f.).

**Liturgiekenntnis:** Götterdienerfertigkeit. Alle Liturgieproben, die der Charakter ablegen muss, erhalten einen dauerhaften Bonus von +1 auf den Erfolgswert. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kämpferischer Götterdiener*. (*Anmerkung der Redaktion:* Ja, wir wissen, dass der Magnat mit *Liturgiekenntnis* etwas beherrscht, das die Regeln ihm eigentlich verbieten. Aber niemand von uns hat sich getraut, ihm das zu sagen. Willst Du?)

**Rüstungsgewöhnung I:** Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist so sehr an das Tragen schwerer Rüstungen gewöhnt, dass der durch sie verursachte INI- und GSW-Abzug dauerhaft um 1 reduziert wird. Besitzt ein Charakter diese Sonderfertigkeit bereits von Beginn an, ist dies schon

in seinen Eigenschaftswerten berücksichtigt. Das Erlernen dieser Sonderfertigkeit erfordert das Tragen einer mittleren Rüstung ohne die Eigenschaft *Geringe Behinderung* oder das Tragen einer schweren Rüstung.

**Schnelle Heilung:** Nach einem Gefecht, in dem er ausgeschaltet wurde, darf der Charakter zwei Würfe auf der *Verletzungstabelle* durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.

## KAMPFMANÖVER

**Defensiver Kampfstil:** Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion in eine passive Aktion umwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich (z.B. um die Durchführung einer Parade oder eines Passierschlags zu ermöglichen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Sonderfertigkeit nicht mehr einsetzen.

**Wuchtschlag:** Aktives Kampfmanöver. Die mit diesem Manöver verbundene *Nahkampfattacke* erleidet einen Malus von -6 AT. Wenn die Attacke erfolgreich ist und weder pariert noch von der Rüstung abgefangen wird, erleidet das Ziel +1 *Schaden*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Waffe der KAT Wucht oder Klinge.

### AUSRÜSTUNG

Sklaventod (Klinge, einhändig)  
Kürass (Mittel)

**Verfluchte Waffe:** Die Waffe dieses Charakters ist mit einem Waffenfluch belegt. Dadurch erhält sie die Eigenschaft *Vergiftete Waffe*.

**Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen:** Aus den machtvollen Worten des Namenlosen schöpfen der Magnat und seine Glaubensbrüder große Kraft. Eine

Eglamo stammt aus einer hoch angesehenen Adelsfamilie des reichen Fürstentums Almada. Früh schon konnte er sich auf den Reichtum und den guten Ruf seiner Familie verlassen und trieb so seine Studien in den besten Bibliotheken des Reiches voran, bis er eines Tages über die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen las und sich in den uralten Texten wiedererkannte. Und wo sein Bruder weiterhin Staatskunst und Rechtskunde erlernte und immer weiter am Hofe des Fürsten aufstieg, bis er es gar zum zweiten Mann im Staate brachte, so vergrub Eglamo sich immer tiefer in den okkulten Werken der Geschichte. Sein Vater schließlich sandte ihn nach Süden, damit der Sohn auf andere Gedanken käme und die Interessen des Hauses Taladur im Horasreich vertrete. Hier aber kam der Mag-

Gruppe der *Diener des Namenlosen* beginnt jedes Spiel mit 5 zusätzlichen Schicksalspunkten. In Gruppen, in denen der Magnat als Held & Schurke eingesetzt wird, wandern diese zusätzlichen SP in den zweiten Pool, auf den nur die *Diener des Namenlosen* Zugriff haben.

**Klarstellung:** Der Text dieser Ausrüstung wurde an die neuen optionalen Einsatzgebiete für den Magnaten angepasst.

## LITURGIEN

### HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERRN (MARUK-METHAI)

**Schwierigkeit:** Normal (12)

**RW:** Selbst

**Wirkungsbereich:** Anwender

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** Der Anwender erhält folgende Boni auf seine Eigenschaften:

+4 AT und +6 RS. Seine *Nahkampfattacken* erhalten die Eigenschaft *Rüstungsbrechend*. Sind sie bereits *Rüstungsbrechend* werden sie *Rüstungsdurchschlagend*. Außerdem erhält er die Sonderfertigkeit *Resistenz gegen profane Waffen*. Gegnerische Zauberproben, die diesen Charakter zum Ziel haben, werden mit einem Malus von -4 belegt. Solange diese Liturgie im Spiel ist, wird der Anwender in jeglicher Hinsicht wie ein *Dämon* behandelt, d.h. er wird z.B. anfällig für *Geweihte Waffen*.

### NAMENLOSE ZWEIFEL

**Schwierigkeit:** Simpel (14)

**RW:** 10

**Wirkungsbereich:** Ein Gegner

**Dauer:** Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** *Moralbasierender Effekt*. Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet einen Malus von -8 auf seinen MU-Wert und verliert die Sonderfertigkeiten *Furchtlos* und *Eisern*.

natensohn erstmals in Kontakt mit leibhaftigen Anhängern seines Glaubens und erhielt im Horasreich auch die Weihen des Gottes. Als er schließlich zurück nach Almada kam, war er der Lehrer, der in Windeseile einen Zirkel von Gleichgesinnten um sich scharte und mit der Apanage aus dem Landgut, das der stolze Vater ihm übereignete, sofort daran ging, den Einfluss der Zwölfgötter zu schwächen. Intrige, Heimtücke und Standesdünkel sind die Waffen, die Eglamo einzusetzen weiß, wie kaum ein Zweiter und sein eigener Einfluss reicht weit über das Fürstentum hinaus. Doch auch im Kampf ist er ein erstzunehmender Gegner, denn stets trägt er aus Angst um sein Leben eine Rüstung und führt eine erschreckende Waffe.





# Lowanger Beherrschungsmagierin

„Die Macht liegt mir im Blut und ich werde keinen armseligen Rittersmann und keine heuchlerische Priesterin dulden, die diese einschränken wollen. Aus dieser Macht erwuchs mir profundes Wissen – und genau das sollten sie fürchten. Denn mit Wissen und Willen bezwingen wir die kriechenden Sklaven der diebischen Götter, um unseren rechtmäßigen Platz einzunehmen!“

–Arraloth Westfal

LOWANGER BEHERRSCHUNGSMAGIERIN				SOLD
Magiebegabte Götterdienerin / Helden & Schurken				315
INI	Gsw	MU	RS	LP
13	5	14	6	3
AT	Schaden: 1 Magische Waffe	Geweihte Rüstung	PA	
9			10	
FK			FK-PA	
—			—	

**Magieresistenz III:** Die Proben von gegnerischen Zaubern und Liturgien, die diesen Charakter zum Ziel haben, erleiden einen Malus von –3 auf den Erfolgswert. Erfordert das vorherige Erlernen von *Magieresistenz II*.

**Simultanzaubern:** Magiebegabtenfertigkeit. Beim *Wirken eines Zaubers* halbiert der Charakter die Mali für eigene im Spiel befindliche *Bleibt-im-Spiel-Zauber*. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfzauberer*.

**Kampfreflexe II:** Der Charakter erhält dauerhaft +2 INI. Erfordert das vorherige Erlernen von *Kampfreflexe I* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

## SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert enthalten.

**Astrale Regeneration III:** Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter darf vor jedem Gefecht einen eigenen Zauber mit Wirkungsbereich: *Selbst* und/oder *Verbündeter* automatisch ins Spiel zu bringen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Astrale Regeneration II* und ersetzt die Regel dieser Sonderfertigkeit.

**Aurapanzer:** Magiebegabtenfertigkeit. Wird der Charakter das Ziel eines gegnerischen Zaubers (gilt nicht für Liturgien), der *Schaden* verursacht, kann er den RS-Probenmodifikator des Zaubers um eine Kategorie senken (RD wird RB, RB wird zu ohne Modifikator).

**Konzentrationsstärke:** Götterdiener- und Magiebegabtenfertigkeit. Führt der Charakter das Kampfmanöver *Konzentration* durch, erhält er einen zusätzlichen Bonus von +1 auf den Erfolgswert seiner Zauber- bzw. Liturgieprobe.

**Lockerer Zaubern:** Magiebegabtenfertigkeit. Beim *Wirken eines Zaubers* ignoriert der Charakter die Sonderfertigkeiten *Magieresistenz I, II und III* seines Ziels. Kann nicht erlernt und eingesetzt werden von Charakteren mit der Sonderfertigkeit *Kampfzauberer*.

## KAMPFMANÖVER

**Eiserner Wille I:** Reaktives Kampfmanöver. Nur für *Götterdiener* und *Magiebegabte*. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine passive Aktion verwenden, um den Erfolgswert einer Zauber- oder Liturgieprobe mit ihm als Ziel um 2 Punkte zu senken. Hat der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung, kann er dieses Manöver nicht einsetzen.

## AUSRÜSTUNG

Zauberstab (Wucht, einhändig)  
Geweihtengewandung (Keine)

## ZAUBER UND LITURGIEN

### DES EINEN BEZAUBERNDER SPHÄRENKLANG (LITURGIE)

Schwierigkeit: Komplex (9)  
RW: 8

Wirkungsbereich: Ein Gegner  
Dauer: Bleibt im Spiel

**Auswirkung:** *Moralbasierender Effekt*. Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel. Das Ziel des Zaubers führt in jeder Statusphase eine MU-Probe mit einem

Malus von -4 durch. Misslingt die Probe, wechselt der Charakter für diesen Spielzug die Seiten. Alle seine Verbündeten werden für ihn zu Gegnern und die Gruppe des Anwenders zu Verbündeten. Außerdem steuert der Spieler, der diesen Zauber gewirkt hat, das Ziel während seiner Aktivierung.

#### KARNIFILO RASEREI (BLUTRAUSCH) (ZAUBER)

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt*. Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel. Dieser Charakter erhält +6 AT, +6 MU, -6 PA und FK-PA. Außerdem erhalten seine Nahkampfwaffen die Eigenschaft *Rüstungsbrechend* bzw. *Rüstungsdurchschlagend*, wenn sie bereits *Rüstungsbrechend* sind. Der Charakter kann, während der Zauber anhält, nur folgende Kampfmanöver einsetzen: *Befreiungsschlag*, *Hammerschlag*, *Heftiger Sturmangriff*, *Niederwerfen*, *Sturmangriff*, *Wuchtschlag*.

Früh zeigte sich die magische Kraft in Arraloth und so folgte sie ihrer Schwester Amalia an die Halle der Macht, die Magierakademie von Lowangen. Von Schwarzmagiern umgeben entwickelte sich Arraloth zu einer Freidenkerin, die sich keinerlei Fesseln ihres Wissensdurstes oder der Ausübung ihrer Kunst auferlegen lassen wollte. Während sie auf eine Expedition durch das Svelltland ging, ein durchaus gefährliches Unterfangen, da das Gebiet durch blutrünstige Orkstämme kontrolliert wird, traf sie auf einen wandernden Geweihten des Namenlosen. In langen Gesprächen fand sie all ihre Wünsche in den Glaubensvorstellungen des Perdan Warfal wieder und trat bereitwillig dem Kult des Namenlosen bei – noch heute sucht der wandernde Perdan, der die höchsten Weihen des Goldenen Gottes empfangen hat – Arraloth auf um ihr Wissen um die Mysterien des Liegenden Gottes zu vertiefen.

Arraloth und träumt davon die Herrschaft des Namenlosen über den ganzen Norden auszubreiten und mit der Macht des Gottes auch die Orks vom Angesicht der Welt zu fegen, die die stolze Stadt Lowangen eingeschlossen haben. Sie ist eine gnadenlose Gegnerein, die sich aller Mittel bedient, derer sie habhaft werden kann, um ihre Widersacher zu beseitigen, seien es Zauber, schwarze Liturgien, Gifte oder angeheuerte Schlagetots.

#### HORRIPHOBUS (SCHRECKGESTALT) (ZAUBER)

Schwierigkeit: Sempel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel und Temporär

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt*. Der Anwender erhält die Sonderfertigkeit *Schreckgestalt*. Ein Charakter, der vom Zustand *Angst* aufgrund dieses Zaubers betroffen wird, erleidet zusätzlich den Zustand *Desorientiert*, solange die Angst anhält.

#### SOMNIGRAVIS TIEFER SCHLAF (OHNMACHT) (ZAUBER)

Schwierigkeit: Komplex (9)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt*. Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel. Das Ziel des Zaubers erleidet die Zustände *Gelähmt* und *Am Boden*.





# Kultist des Namenlosen

„Abarat, Naaghot-Shaar, om Dase, Naghot-Shar. All-Einer,  
sei angerufen und schenke uns deine unermessliche Kraft!“

–Ritualgesang der Namenlosen Kultisten

KULTIST DES NAMENLOSEN Kämpfer / Diener des Namenlosen				SOLD <b>120</b>
INI <b>10</b>	Gsw <b>5</b>	MU <b>12</b>	Rs <b>2</b>	LP <b>3</b>
AT <b>11</b>	Schaden: 1 Vergiftete Waffe			PA <b>10</b>
FK —				FK-PA —

## SONDERFERTIGKEITEN

**Eisern:** Kämpferfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter besteht folgende Mutproben automatisch: Probe gegen das *Zurückgedrängt* werden, Proben gegen *Angst* und *In Panik*.

**Magieresistenz II:** Die Proben von gegnerischen Zaubern und Liturgien, die diesen Charakter zum Ziel haben, erleiden einen Malus von  $-2$  auf den Erfolgswert. Erfordert das vorherige Erlernen von *Magieresistenz I*.

## AUSRÜSTUNG

Ritualdolch (Stich, einhändig)

Normale Kleidung (Keine)

Es gibt viele Gründe, warum ein Aventurier sich zum Kult des Namenlosen bekennt, doch immer geschieht das im Verborgenen und die meisten von ihnen leben ein außerordentlich gewöhnliches Leben, bis sie zu den Versammlungen ihres Zirkels die purpurnen Roben, die goldenen Masken und die geflammten Ritualdolche anlegen. Auch sind nicht alle Anhänger des Goldenen Gottes ihm geweiht, eher im Gegenteil, die meisten sind gewöhnliche Hand-

werker, die sich blitzendes Gold erhoffen, einfache Bauern, die reichliche Ernte erwarten oder Adlige, die sich schlicht und ergreifend langweilen.

So vielfältig diese Kultisten in ihrem normalen Leben aus sind, in der Kultgemeinschaft werden sie zu einer schlagkräftigen Armee aus Purpur, Schwarz und Gold, die keinen Augenblick zögert sich für ihren Anführer oder ihren Gott zu opfern, sollte einer von beiden es verlangen.



# Kapitel IX: Allgemeine Szenariomechaniken

Im *Schicksalspfade*-Grundregelwerk befinden sich bereits einige vorgefertigte Szenarien, doch in diesem Band gehen wir in dieser Hinsicht einen großen Schritt weiter. Zum einen enthält das folgende Kapitel einige **Allgemeine Szenariomechaniken**, wie z.B. alternative Aufstellungsregeln, Fallen, Gegenstände und deren Transport und vor allem eine automatische Steuerung für Monster, den *Schicksalspfade-Monstermeister* (siehe Seite 80ff.).

Zum anderen wird der bisherige Szenarienpool deutlich erweitert (siehe Kapitel X: Szenarien auf Seite 91ff.). Anstatt dabei exakte Vorgaben für jedes Szenario zu machen, wie wir es bei einer Abenteuerkampagne tun, sind die Grundszenarien dieses Kapitels eher allgemeine Ausgangssituationen, auf die einige der Szenariomechaniken angewandt werden können. So bleiben eure *Offenen Kampagnen* abwechslungsreich und ihr könnt auf Basis dieser Regeln eigene *Abenteuerkampagnen* erstellen.

## Alternative Aufstellungsregeln

Manche Szenarien verändern allein dadurch ihren Charakter, dass die Abenteurergruppen in einer anderen Aufstellungszone das Spiel beginnen oder dass die Charaktere verdeckt aufgestellt werden.

gien). Befindet er sich im Wirkungsbereich eines Zaubers/ einer Liturgie (z.B. Zorn der Elemente), wird er normal von der Auswirkung betroffen und muss ggf. sein Versteck verlassen (siehe nachfolgend). Aktionen, die vor dem Gefecht eingesetzt werden (z.B. *Nemekaths Bannfluch*), dürfen versteckte Charaktere zum Ziel haben.

### VERÄNDERTE

#### AUFSTELLUNGSZONE

Die meisten Szenarien geben eine bestimmte Aufstellungszone vor:

- Gegenüberliegend auf der langen oder kurzen Seite.
- In den Ecken auf der gleichen kurzen oder langen Seite.
- In diagonal gegenüberliegenden Ecken.
- In einem *3-Waben-Durchmesser*-Bereich an bestimmten Stellen des Spielfelds.
- Ein Teil der Gruppe in einem und der Rest in einem anderen Bereich.

Durch eine Veränderung der Aufstellungszone oder deren Größe kann man erreichen, dass Szenarioziele früher oder erst später angegangen werden können, dass Feindseligkeiten früher oder später beginnen, oder dass das gewählte Spielfeld mehr oder weniger Einfluss auf das Spiel nimmt.

### VERSTECKTE AUFSTELLUNG

Wird ein Charakter/eine ganze Abenteurergruppe nach den Regeln für *Versteckte Aufstellung* platziert, wird statt der Miniatur ein nummerierter Marker oder Würfel platziert. Er muss dabei in einer Wabe mit *leichter* oder *schwerer Deckung* durch feststehendes Gelände platziert werden. Die Wabenseite, an die der Marker angelegt wird, ist der mittlere Frontbereich des versteckten Charakters. Der entsprechende Spieler notiert geheim, hinter welcher Zahl sich welcher Charakter verbirgt.

Ein versteckter Charakter kann nicht das Ziel von Aktionen sein, die gegen einen Gegner im Gefecht eingesetzt werden (z.B. Attacken, bestimmte Zauber und Litur-

Ein versteckter Charakter kann zu Beginn seiner Aktivierung entscheiden, sein Versteck zu verlassen, auf seine Aktivierung ganz zu verzichten oder die Aktion *Abwarten* durchzuführen, um versteckt zu bleiben. Wenn er sein Versteck verlässt, wird der Marker durch die entsprechende Miniatur ersetzt. Danach kann normal agieren.

Auch ein Charakter, der von einem verbündeten Charakter als Ziel einer Aktion oder Auswirkung bestimmt wird oder eine solche einsetzt (z.B. Anführer, Befehlshaber, Meisterstrategie und Zauber/Liturgien) muss zuvor sein Versteck verlassen und ist von da nicht mehr versteckt. Schließlich muss jeder Charakter sein Versteck verlassen, der einen Würfelwurf durchführt, um seinem Gegner den Erfolgswert dieses Wurfes bekannt zu geben. Dies bedeutet nicht, dass der Charakter sofort handeln muss. Es wird nur der Marker durch die Miniatur ersetzt, wodurch der Charakter nicht mehr versteckt ist.

Beendet ein gegnerischer Charakter seine Aktivierung mit einer *Sichtlinie* zum versteckten Charakter, kann er ihn eventuell entdecken. Je nach Deckung des versteckten Charakters und Entfernung zum versteckten Charakter bestehen unterschiedliche Erfolgsaussichten, den Charakter zu entdecken:

Entfernung	Leichte Deckung*	Schwere Deckung*
1-4 Waben	Automatisch entdeckt	Automatisch entdeckt
5-8 Waben	Automatisch entdeckt	1-10 auf 1W20
9-12 Waben	1-10 auf 1W20	Nicht entdeckt
13+ Waben	Nicht entdeckt	Nicht entdeckt

Ein entdeckter Charakter ist nicht mehr versteckt. Sein Marker wird durch die entsprechende Miniatur ersetzt.

# Fallen

Die Gefahr durch Fallen ist elementarer Bestandteil jedes Abenteurerlebens. Es gibt Fallen, die bestimmte Gegenstände sichern (z.B. Türen oder Schatztruhen) oder das Betreten gewisser Gebiete des Spielfelds riskant machen.

## FALLEN AN GEGENSTÄNDEN

Fallen an Gegenständen werden immer ausgelöst, wenn mit dem Gegenstand interagiert wird. Eine Schatztruhe wird (erstmalig) aufgenommen, eine Tür geöffnet oder beschädigt, etc. Die *Fallenart* und *-stärke* kann vor dem Spiel festgelegt werden oder wird zufällig, allgemein oder für jede Falle neu ermittelt. Fallen an Gegenständen werden immer nur einmal ausgelöst und danach entfernt.

## FALLEN IN SPIELFELDBEREICHEN

Neben Gegenständen können auch einzelne Gebiete des Spielfelds mit Fallen versehen werden. Diese Gebiete werden mit Fallenmarkern markiert. Dazu wird ein Fallenmarker auf dem Spielfeld platziert. Der Zahlenwert auf dem Marker gibt an, in wie viel Waben Radius sich Fallen befinden. Fallen mit Radius 0 betreffen nur die Wabe, in der sich der Marker befindet. Anders als bei Fallen an Gegenständen bleiben Fallen in Spielfeldbereichen das ganze Spiel über bestehen. Sie verschwinden nicht nach einmaligem Auslösen. Wenn ein Charakter seine Aktivierung in dem entsprechenden Bereich beendet, wird mit einem W20 ermittelt, ob er eine Falle ausgelöst hat. Dabei bestimmt die durchgeführte Bewegung des Charakters, wie hoch die Chance ist, eine Falle ausgelöst zu haben:

### FALLENHÄUFIGKEIT:

- Der Charakter hat seine Wabe nicht verlassen: Falle ausgelöst bei 20 auf 1W20.
- Der Charakter hat seine Wabe verlassen: Falle ausgelöst bei 18-20 auf 1W20.
- Der Charakter hat seine Wabe verlassen und die Aktion *Rennen* oder ein *Kampfmanöver* durchgeführt: Falle ausgelöst bei 16-20 auf 1W20.

Wer es besonders gefährlich mag, kann diesen Wurf mit dem W20 mit einem Aufschlag versehen, um die *Fallenhäufigkeit* zu erhöhen. Die *Fallenart* und *-stärke* kann vor dem Spiel festgelegt werden oder wird zufällig, allgemein oder für jede Falle neu ermittelt.

## FALLENART UND -STÄRKE

Bei *Schicksalspfade* werden mechanische und magische Elementarfallen unterschieden.

### MECHANISCHE FALLEN

*Mechanische Fallen* treffen den Charakter aus einer bestimmten Richtung, dürfen aber ggf. pariert werden, bevor

sie ihre Auswirkung entfalten, wenn der Charakter über die entsprechende Parade-Art (Nah- oder Fernkampf) verfügt und noch passive Aktionen übrig hat. Ist kein AT-Wert für die Falle genannt, treffen sie grundsätzlich automatisch. Auch eine RS-Probe ist nach den normalen Regeln gegen eine *Mechanische Falle* gestattet. Die Richtung, aus der die Falle den Charakter trifft, wird mit einem Wurf mit dem W6 bestimmt (sogenannte *Zufällige Angriffsrichtung*):

### Zufällige Angriffsrichtung:

W6	
1-3	Die Attacke erfolgt gegen den <i>Frontbereich</i> des Charakters: Normale Paradechance.
4-5	Die Attacke erfolgt gegen den <i>Augenwinkelbereich</i> des Charakters: Halbierte Paradechance.
6	Die Attacke erfolgt gegen den <i>Rückenbereich</i> des Charakters: Keine Paradechance.

### Angriffsart einer mechanischen Falle:

W20	
1-12	<i>Nahkampfattacke</i>
13-20	<i>Fernkampfattacke</i>

Die Stärke einer *Mechanischen Falle* kann mit einem W20 Wurf zufällig ermittelt oder festgelegt werden. Der Wurf kann mit einem Aufschlag versehen werden, um die *Fallenstärke* zu erhöhen.

### Fallenstärke einer mechanischen Falle:

W20 (+ Aufschlag)	
1-10	Die Falle verursacht 1 <i>Schaden</i> .
11-14	Die Falle verursacht 1 <i>Schaden</i> und den Zustand <i>Vergiftet</i> .
15-18	Die Falle verursacht 1 <i>Rüstungsbrechenden Schaden</i> .
19-20	Die Falle verursacht 1 <i>Rüstungsbrechenden Schaden</i> und den Zustand <i>Vergiftet</i> .
21-24	Die Falle verursacht 2 <i>Rüstungsbrechenden Schaden</i> .
25+	Die Falle verursacht 2 <i>Rüstungsdurchschlagenden Schaden</i> .

### ELEMENTARFALLEN

*Elementarfallen* entfalten ihre Auswirkung erst nach einer erfolgreichen Zauberprobe. Der Erfolgswert dieser Probe ist 15 abzüglich der *Magieresistenz* des Ziels. Die entsprechende *Elementarimmunität* sorgt dafür, dass man keinen *Schaden* oder *Elementare Sekundärschäden* durch die Falle erleidet. Auch eine RS-Probe ist nach den normalen Regeln gegen eine *Elementarfalle* gestattet.

Die Stärke und das Element einer magischen *Elementarfalle* können zufällig ermittelt oder festgelegt werden. Der Wurf

für die Stärke kann wieder mit einem Aufschlag versehen werden. Elemente verursachen *Elementare Sekundärschäden*.

#### Fallenstärke einer Elementarfalle:

W20 (+ Aufschlag)	
1-14	Die Falle verursacht 1 Schaden.
15-20	Die Falle verursacht 1 <i>Rüstungsbrechenden</i> Schaden.
21-24	Die Falle verursacht 2 <i>Rüstungsbrechenden</i> Schaden.
25+	Die Falle verursacht 2 <i>Rüstungsdurchschlagenden</i> Schaden.

#### Bestimmung der Schadensart einer Elementarfalle:

W6	
1	Eis. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Unterkühlt</i> .
2	Erz. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Am Boden</i> .
3	Feuer. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Brennend</i> .
4	Humus. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Gefesselt</i> .
5	Luft. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Am Boden</i> , wenn es normalgroß oder kleiner ist.
6	Wasser. <i>Elementarer Sekundärschaden</i> : Das Ziel erleidet den Zustand <i>Am Boden</i> , wenn es normalgroß oder kleiner ist und schüttelt den Zustand <i>Brennend</i> automatisch ab.

## GEGENSTÄNDE

In zahlreichen Szenarien bekommen es unsere Helden mit Gegenständen verschiedener Art zu tun. Gegenstände sind entweder *beweglich* oder *unbeweglich*. Sie sind immun gegen alle Zustände, es sei denn, es ist ausdrücklich anders erwähnt.

### BEWEGLICHE GEGENSTÄNDE

Schatztruhen, Schlüssel, Ressourcen, Zielmarker, bewusstlose Personen usw. sind Beispiele für bewegliche Gegenstände. Sie werden in *leichte* und *schwere* Gegenstände unterteilt. Charaktere, die sich nicht *Am Boden* oder *In Panik* befinden, dürfen diese Gegenstände in ihrer Aktivierung mit einer aktiven Aktion aufnehmen oder ablegen. Sowohl das Aufnehmen als auch das Ablegen eines Gegenstands erlaubt dem Gegner die Durchführung eines *Passierschlags*.

Ein Charakter, der den Zustand *In Panik* erleidet, lässt alle Gegenstände, die er trägt, in der Wabe fallen, in der die Panik einsetzt. Das Gleiche gilt, wenn der Charakter ausgeschaltet wird. Gegenstände, die ein Charakter bei sich trägt, können *nicht* gesondert attackiert werden.

*Leichte Gegenstände* können aus der Wabe, in der sich der Charakter befindet und den angrenzenden Waben in sei-

## GEFAHRENINSTINKT NEU BETRACHTET!

Auch wir sind vor neuen Erkenntnissen im Entwicklungsprozess nicht gefeit. Während wir die Fallen getestet haben, fiel uns auf, dass unsere ursprüngliche Ausgestaltung der Sonderfertigkeit *Gefahreninstinkt* einfach langweilig war, wenn Fallen ins Spiel kamen. Der Reiz dieser Mechanik ging leider einfach verloren. Also haben wir uns entschieden, den Gefahreninstinkt-Wortlaut in punkto Fallen zu ändern:

### Gefahreninstinkt

Gegnerische Charaktere, die diesen Charakter im Rücken und aus dem Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter wird von *Mechanischen Fallen* nur in seinem *Frontbereich* getroffen und darf Paraden gegen Fallen durchführen, ohne dass er dadurch eine passive Aktion verbraucht. Er kann selbst dann noch Paraden gegen Fallen durchführen, wenn er seine passive Aktion bereits verbraucht hat. Er muss aber die entsprechende Paradeart besitzen. Wenn dieser Charakter überprüft, ob er eine Falle in einem Bereich ausgelöst hat, werden vom Ergebnis seines W20-Wurfs 2 abgezogen und erst dann die Tabelle konsultiert. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. Gelähmte Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

nem Angriffsbereich aufgenommen bzw. abgelegt werden und schränken die Charaktere nicht in ihren Handlungen ein. Spezielle Szenarioregeln können diese allgemeine Vorgabe abändern, weil sich der *leichte Gegenstand* z.B. in einer Truhe befindet, die erst geöffnet werden muss oder fest in der Wand verankert ist, wie z.B. eine Fackel. Ein Charakter kann beliebig viele *leichte Gegenstände* tragen. Es ist möglich, einen *leichten Gegenstand* direkt von einem auf den anderen Charakter zu übergeben. Dazu muss der übergebende Charakter eine aktive und der Empfänger eine passive Aktion aufwenden, wobei sich der Empfänger in einer angrenzenden Wabe im *Angriffsbereich* des Übergebenden befinden muss. Beispiele für *leichte Gegenstände* sind die Zutaten und Schätze im Szenario *Der Einsiedler der Kampagne „Wie die Ratten“* (siehe Seite 109ff).

*Schwere Gegenstände* können nur aufgenommen werden, wenn sich der entsprechende Charakter in der Wabe mit dem Marker befindet. Sie werden in die Wabe abgelegt, in der sich der Charakter gerade befindet. Ein Charakter, der einen *schweren Gegenstand* trägt, darf nicht *Rennen* oder *Kampfmanöver* mit Ausnahme des *Taktischen Rückzugs* durchführen. Es ist *nicht* möglich, einen *schweren Gegenstand* direkt von einem auf den anderen Charakter zu übergeben. Die Beutemarken im Szenario *Beutejagd des Schicksalspfades*-Grundregelwerks, Seite 144 sind ein Beispiel für *schwere Gegenstände*.

### UNBEWEGLICHE GEGENSTÄNDE

*Unbewegliche Gegenstände* wie Türen, Truhen oder andere größere Objekte wie z.B. die Wurzeln in Szenario 3 der Kampagne *„Wie die Ratten“* (siehe Seite 109ff.) sind Teil des Spiel-



felds. Auch wenn sie manchmal durch Aufsteller auf dem Spielfeld repräsentiert werden, führen sie weder aktive noch passive Aktionen aus und haben keinen *Angriffsbereich*. Oft ist es erforderlich, dass *Unbewegliche Gegenstände* zerstört werden müssen, um in einem Szenario Erfolg zu haben. Solche Gegenstände haben eine bestimmte Menge von LP, einen RS-Wert und sind immun gegen alle Zustände, es sei denn die individuelle Regel des Gegenstandes besagt etwas anderes. Sie können wie ein gegnerischer Charakter attackiert werden. Dies ist ausdrücklich im Nahkampf, Fernkampf und mit Zaubern und Liturgien gestattet. Im Nahkampf wird ein *unbeweglicher Gegenstand* automatisch getroffen. FK-Proben werden mit einem Bonus von +10 auf den Erfolgswert durchgeführt.

*Unbewegliche Gegenstände* mit Geländeeigenschaften:

Manchmal ist die Grenze zwischen Gelände und *unbeweglichem Gegenstand* fließend, deswegen verursachen manche *unbeweglichen Gegenstände* *Bewegungseinschränkungen* und verleihen *Deckung*. Wenn ein Gegenstand eine solche Geländeregel besitzt, muss dies explizit erwähnt sein, ansonsten hat er keine.

Interaktion mit *Unbeweglichen Gegenständen*:

Manche Gegenstände sind nicht dazu da, um zerstört zu werden, sondern verlangen den Charakteren etwas anderes ab. Meistens ist dafür die Durchführung einer aktiven Aktion notwendig, während sich der Gegenstand in einer angrenzenden Wabe im Angriffsbereich des Charakters befindet. Ein Beispiel wäre der Einsatz der Sonderfertigkeit *Schlösser knacken* oder das Öffnen oder Schließen einer unverschlossenen Tür.

## ERMITTLUNG DER SICHTWEITE BEI UNTERSCHIEDLICHEN LICHTVERHÄLTNISSEN

In Untergrundszenerien kann eine auf Distanz durchgeführte Aktion wie ein Zauber oder eine Fernkampfattacke an der Sichtweite des Charakters scheitern. Dank der Fackeln kann es dazu kommen, dass die relevanten Waben unterschiedliche Lichtverhältnisse besitzen, so dass eine klare Bestimmung der Sichtweite anhand der Regeln des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks, S. 149 nicht möglich ist. Dann wird folgende Regel zu Rate gezogen:

Die Sicht auf ein Ziel ist blockiert, wenn mindestens 8 Punkte Dunkelheit dazwischen liegen.

Eine Wabe *Finsternis* entspricht 2 Punkten Dunkelheit.

Eine Wabe *Mondlicht* entspricht einem Punkt Dunkelheit.

Probenmali werden nach den bekannten Regeln abgehandelt. Diese Regelung ersetzt die Sichtweitenregelung des *Schicksalspfade*-Grundregelwerks, Seite 149.

## BESONDERE GEGENSTÄNDE

### Türen

Eine Tür ist ein *unbeweglicher Gegenstand* und wird durch einen Aufsteller dargestellt. Sie ist *unpassierbar* und verleiht *Schwere Deckung*, ungeachtet der Geländeart, die sich vorher in der Wabe befand. Eine Tür hat die Höhe 1. Wenn sie geschlossen ist, wird die Sicht durch die *Schwere Deckung* aber bis zur größten Deckungshöhe angrenzender Waben blockiert. Sie kann normalerweise nur in einer Wabe mit *offenem Gelände* platziert werden. Eine Tür hat LP 2 und RS 14.

Eine Tür kann verschlossen oder unverschlossen sein. Ist sie verschlossen, kann sie nur mit Hilfe der Sonderfertigkeit *Schlösser knacken* oder durch Gewaltanwendung geöffnet werden, wonach sie zu einer unverschlossenen Tür (*Schlösser knacken*) oder aus dem Spiel entfernt wird (nach Gewaltanwendung).

Eine unverschlossene Tür kann mit einer einfachen Aktion geöffnet oder geschlossen werden. Eine geöffnete Tür verliert die Geländeeigenschaften *unpassierbar* und *schwere Deckung*. Um eine offene Tür darzustellen, wird der Türenaufsteller aus dem Standfuß entfernt und nur der Fuß an Ort und Stelle belassen. Auch eine unverschlossene Tür darf durch Gewaltanwendung zerstört und so aus dem Spiel entfernt werden.

### Truhen

Eine Truhe ist ein *unbeweglicher Gegenstand*, der bis zu drei *leichte* oder *einen schweren* *Gegenstand* beherbergen kann. Sie verändert das Gelände nicht, in dem sie steht und kann wie eine Tür verschlossen oder unverschlossen sein. Eine Truhe zu knacken, zu öffnen oder zu zerstören, funktioniert genau wie bei Türen. Truhen haben LP 2 und RS 10. Sie können mit Fallen jeder Art versehen werden. Das Zerstören einer Truhe zerstört darin enthaltene Gegenstände mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%, es sei denn diese sind unzerstörbar. Es wird bei jedem Gegenstand einzeln überprüft, ob er zerstört wurde.

### Fackeln

Fackelmarker folgen den Regeln für Lichtquellen im *Schicksalspfade*-Grundregelwerk auf Seite 140. In der Wabe des Fackelmarkers und allen angrenzenden Waben verbessern sich die Lichtverhältnisse: *Finsternis* wird zu *Mondlicht*, *Mondlicht* zu *Dämmerung*, *Dämmerung* zu *Tageslicht*. Fackeln sind fest in der entsprechenden Wabe verankert und können nicht aufgenommen oder entfernt werden. Fackelmarker dürfen nicht in *unpassierbarem Gelände* und Gewässern platziert werden. Die von Fackeln erleuchteten Bereiche dürfen sich nicht überlappen, außerdem müssen sie in einer Wabe Abstand zum Spielfeldrand platziert werden.

### Transportkarren

Ein Transportkarren ist weder ein *beweglicher* noch *unbeweglicher* *Gegenstand*, hat aber Elemente beider Gruppen. Er kann nicht aufgenommen werden und bewegt sich stattdessen auf eine eigene Weise. Wie *unbewegliche Gegenstände* besitzt er Geländeeigenschaften.

Er hat eine Höhe von 1, ist *unpassierbar* und verleiht wie ein Charakter *leichte Deckung*.

Der Karren kann beliebig viele *leichte* und/oder bis zu drei *schwere Gegenstände* transportieren. Er wird vor dem Spiel einer der Gruppen zugewiesen und Charaktere dieser Gruppe dürfen den Karren bewegen. Die Mitglieder der gegnerischen Gruppe können nur die Gegenstände auf dem Karren oder ggf. den Karren selbst beschädigen.

**Bewegung des Karrens:** Jeder Charakter der eigenen Gruppe darf den Karren ziehen. Es ist gestattet, den Charakter, der den Karren zieht, mehrfach im Spiel zu wechseln. Ein Charakter, der den Karren ziehen will, muss sich in der Wabe an der Front des Karrens befinden. Danach bewegt er sich auf folgende Weise:

Einfache Aktion: Bewegung mit GSW -1 (Maximum: 4 GSW)

Komplexe Aktion: Bewegung mit doppelter GSW -1 (Maximum: 8 GSW)

Der Karren kann sich nicht durch *Extrem schwieriges Gelände* bewegen und keine Höhenunterschiede von zwei Ebenen oder mehr überwinden. Bei der Bewegung zieht der Karren immer in die Wabe nach, in der der Charakter zuvor gestanden hat. Die Ausrichtung des Karrens ist dabei immer mit der Front des Karrens zum ziehenden Charakter hin. Der Charakter darf am Ende einer Bewegung wie üblich seine Ausrichtung beliebig wählen. Ein Charakter kann weder Kampfmanöver durchführen noch die Sonderfertigkeiten *Akrobat*, *Aufmerksamkeit* und *Leibwächter* einsetzen, wenn er den Karren zieht.

**Den Karren oder Gegenstände auf dem Karren zerstören:**

Der Karren kann unzerstörbar sein, wird ansonsten aber wie ein *unbeweglicher Gegenstand* attackiert und hat LP 6 und RS 14. Hat er alle LP verloren, wird er aus dem Spiel entfernt und alle geladenen Gegenstände in der Wabe des Karrens abgelegt. Ein Karren und die Waren darauf erleiden keine *Passierschläge*.

Ein Gegner kann versuchen, den oder die obersten Gegenstände auf einem Karren im Nahkampf zu zerstören. Es ist nicht möglich, die Gegenstände im Fernkampf oder mit Zauberei zu zerstören, da die Seitenwände des Karrens ein genaues Zielen verhindern. Dazu muss sich der Karren im *Angriffsbereich* des Attackierenden befinden und eine Aktion *Nahkampfattacke* gegen die Gegenstände durchgeführt werden. Ist die AT-Probe erfolgreich, wird pro Schadenspunkt ein Gegenstand auf dem Karren zerstört. Die Marker der Gegenstände werden von oben nach unten entfernt. Befindet sich der Charakter, der die Gegenstände auf dem Karren attackiert nicht im *Kampfgetümmel* mit einem gegnerischen Charakter, gelingt die AT-Probe gegen den Inhalt automatisch – ein schutzloser Karren ist ein leichtes Ziel.

Der Karren kann den Zustand *Brennend* erleiden, selbst wenn er unzerstörbar ist. In jeder Statusphase, in der *Brennend* nicht abgeschüttelt wird, wird zusätzlich der oberste nicht unzerstörbare Gegenstand auf dem Karren beschädigt und zerstört.







# Der Schicksalspfade-Monstermeister

## STEUERUNG VON MONSTERN, SCHURKEN UND ANDEREN BETEILIGTEN

In vielen Situationen und Szenarien kämpft man nicht nur gegen die andere Gruppe, sondern auch gegen denkende und handelnde Wesen, welche Ziel eines Szenarios oder schlicht und ergreifend im Weg bzw. selbst hinter dem Spielziel her sind. Ein Beispiel ist das Szenario Ogerjagd aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk.

Um diese zusätzlichen Beteiligten wirklich intelligent handeln zu lassen, kann man in einem *Schicksalspfade*-Spiel ohne Weiteres einen zusätzlichen Mitspieler rekrutieren,

der sie übernimmt, nur wird dieser selbst bei größtem Bemühen nicht immer hundertprozentig ausgewogen gegen beide Spieler vorgehen können, was insbesondere dann stört, wenn man in einem kompetitiven Spiel eine möglichst faire Umgebung erzielen will.

Aus diesem Grund empfehlen wir in solchen Situationen oder wenn gerade kein dritter Spieler vorhanden ist, die Verwendung der nachfolgenden Regeln des *Monstermeisters*. Diese „künstliche Intelligenz“ basiert auf einer „Wenn – dann“ Folgekette und ist im Wesentlichen an ältere Programmiersprachen angelehnt. Eine solche Steuerung ist selbstverständlich nicht so pfiffig wie ein lebender Mensch, sie erlaubt es beiden Spielern aber, die Aktionen des gemeinsamen Gegners voranzuplanen und so dessen Handlung mit in die eigene Strategie einzubeziehen.

## DER MONSTERMEISTER EINES CHARAKTERS

Jeder nicht von einem Spieler gesteuerte Charakter besitzt zusätzlich zu seiner Charakterkarte einen *Monstermeister*, der festlegt, wie er im Gefecht handelt. Auch Charaktere, die keine Monster sind, haben einen solchen *Monstermeister*. Deswegen sprechen wir im Folgenden der Einfachheit halber immer von Monster, selbst wenn ein Charakter mit einem *Monstermeister* gemeint ist.

## IM KOPF EINES OGERS – EIN SCHICKSALSPFADE- SPIELZUG AUS DER SICHT EINES MONSTERS

Bevor wir in die verschiedenen Aspekte des *Monstermeisters* tiefer eintauchen, erläutern wir zuerst an einem konkreten Beispiel, wo er eingreift und auf welche Weise er Spielsituationen regelt. Aus der Sicht eines Ogers namens *Tronk* erleben wir einen typischen *Schicksalspfade*-Spielzug. In diesem Beispiel sind die Regelpassagen sehr allgemein gehalten. Die ausführlichen Regeln finden sich ab Seite 83.

### DIE STATUSPHASE

Die Art und Weise, wie ein Monster in der Statusphase agiert, wird im allgemeinen Abschnitt seines *Monstermeisters* erläutert.



### Zustände:

Der *Monstermeister* regelt, wie ein Monster mit erlittenen Zuständen in der Statusphase umgeht. In den allermeisten Fällen gilt hier die Standard-Vorgabe, dass ein Monster einen erlittenen Zustand möglichst rasch wieder los werden will, also die entsprechenden Würfelwürfe durchführt, um zu überprüfen, ob ein Zustand in der Statusphase endet. Zustände, die in der Aktionsphase abgeschüttelt werden können, werden von dieser Vorgabe umfasst.

In unserem Beispiel würfelt der gute *Tronk* eine 6, und wird den Zustand *Brennend* los, der seit dem letzten Spielzug auf ihm lag.

### Bleibt-im-Spiel-Zauber und -Liturgien:

Wenn ein Monster Zauber oder Liturgien eingesetzt hat, muss es sich in der Statusphase entscheiden, ob es diese aufrecht erhalten will. Der *Monstermeister* sieht auch hier einen Standard für das Aufrechterhalten vor. Individuelle Ausnahmen greifen nur dann, wenn Spielsituationen möglich sind, bei denen ein Aufrechterhalten sinnlos wäre.

In unserem Beispiel hält die Lowanger Beherrschungsmagierin entsprechend der Vorgabe ihres *Monstermeisters* den Zauber *Karnifilo Raserei* auf *Tronks* Ogerkumpan *Mirok* aufrecht.

### Individuelle Sonderfertigkeiten:

Manche Monster besitzen Sonderfertigkeiten, die in der Statusphase eingesetzt werden, wie z.B. *Meisterstrategie* und *Schnelladen*. Dies wird im allgemeinen Teil des *Monstermeisters* individuell geregelt.

*Tronk war wütend. Dieser dürre Mensch hatte eine brennende Kugel auf ihn geworfen, die seinen schönen Lendenschurz – und was noch viel wichtiger war – sein prächtiges Rückenhaar angesengt hatte. Teile dieses brennenden Zeugs klebten immer noch an ihm. Also warf er den Lendenschurz von sich und versuchte durch heftiges Rubbeln über die Arme, das Zeug von seinem Körper zu bekommen. Irgendwie schien das zu helfen, denn die Flammen auf seiner Haut erloschen und der Schmerz ließ nach.*

*Tronk blickte sich um. Er sah die Menschenfrau, die ihm und Mirok Essen gegeben hatte, reichlich Essen, und für die sie jetzt diese kleinen Menschen verdroshen. Sie hatte schöne purpurfarbene Roben an und gerade eben auf seinen Kumpel Mirok irgendeinen Zauber geworfen, der ihn ziemlich wütend gemacht hatte, wütender sogar, als die beiden es üblicherweise wurden, wenn man ihnen weh tat. Mit einem Blick auf Mirok erkannte Tronk, dass Mirok immer noch rasend zu sein schien, denn er hatte reichlich Schaum vorm Mund und grunzte und brüllte immerzu. Die Menschen verstanden es nicht, aber Tronk freute sich, dass er nach Futter rief.*

*Tronk sah den Hügel hinauf und erblickte den Söldnerschützen, der zum Gefolge der Magierin zu gehören schien. Im Augenwinkel erkannte er, dass dieser geschwind einen neuen Bolzen in seine Armbrust lud. Tronk wunderte sich über diese Waffe, aber wahrscheinlich hatten Mickerlinge wie diese Menschen keine andere Wahl, als feige aus der Distanz mit kleinen Nadeln zu attackieren.*

## DIE INITIATIVEPHASE

Der *Monstermeister* muss in der Initiativephase normalerweise nicht beachtet werden. Wie bei anderen Charakteren auch wird rotiert und ggf. zu veränderten INI-Werten verschoben. Sollte es nötig sein, dass es eine Ausnahme gibt, ist dies auch im Allgemeinen Abschnitt des *Monstermeisters* als Individualvorgabe zu finden.

## DIE AKTIONSPHASE

Die Handlungsweise des Monsters in der Aktionsphase ist das zentrale Element des *Monstermeisters*. An vielen Stellen greift er ein und gibt vor, wie ein Monster agiert.

#### Durchführung einer aktiven Aktion während der Aktivierung:

Der wichtigste Bereich des *Monstermeisters* ist die Regelung der aktiven Aktionen eines Monsters. Zunächst versucht ein Monster gemäß der allgemeinen Regelung, die auch in der Statusphase bereits Anwendung gefunden hat, Zustände loszuwerden, die eine Aktion erfordern. Sind keine vorhanden oder neben dem Abschütteln noch andere Aktionen möglich, wird zu Beginn der Aktivierung des Monsters in einer zweistufigen Prüfung ermittelt, was das Monster tut und wer das Ziel seiner Bemühungen ist. Der *Monstermeister* gibt eine Reihenfolge vor, in der die Machbarkeit gewisser Aktionen überprüft wird. Die oberste Aktion, die durchführbar ist, wird auch durchgeführt. Bei Kampfaktionen bedeutet „durchführbar“, dass es mindestens ein legales Ziel für diese Aktion geben muss. Oft kommen auch noch zusätzliche Voraussetzungen hinzu, die gegeben sein müssen, damit eine Aktion auch Sinn macht. *Tronk* z.B. würde niemals einen *Standfesten* Charakter mit seinem *Niederwerfen* Kampfmanöver angreifen, weil der nicht zu Boden ginge. Das heißt zu diesem Zeitpunkt aber nicht, dass man ein exaktes Ziel bereits festlegen muss. Es wird nur geschaut, ob es irgendwo in Reichweite des Charakters ein Ziel gibt, gegen das die Aktion durchgeführt werden kann. Wer im Umgang mit dem *Monstermeister* erfahrener wird, wird aber feststellen, dass er die Bestimmung von Aktion und Ziel gedanklich meistens in einem Abwasch abhandeln kann. Für das Verständnis der Systematik empfehlen wir aber zunächst ein schrittweises Herangehen.

In unserem Beispiel sieht *Tronk* noch keinen seiner Gegner, weiß aber, dass er mindestens zwei von ihnen mit einer *Bewegung* erreichen und dann im Nahkampf attackieren kann.

#### Auswahl eines Ziels:

Nachdem feststeht, welche Aktion durchgeführt werden kann, wird in einem zweiten Schritt festgelegt, wer das exakte Ziel der Aktion wird, bevor die Aktion tatsächlich ausgeführt wird. Auch ein Monster ist dabei natürlich an einem möglichst effektiven Ausgang interessiert und wählt daher nach einer genau festgelegten Reihenfolge von Bedingungen sein Ziel aus. Erfüllen mehrere der potentiellen Ziele eine Bedingung, wird die nächstgenannte Bedingung hinzugezogen, so lange, bis ein einziges Ziel feststeht, auf das alle bis dahin überprüften Bedingungen zutreffen.

Zwei allgemeine Bedingungen, die immer gelten, sind zum einen, dass ein Monster auch versucht, die Verteidigungschancen des Gegners durch eine *Bewegung* in dessen Augenwinkel oder Rücken zu minimieren, und zum anderen, dass ein Monster, wenn es sich bewegt, nicht wahllos *Passierschläge* riskiert, sondern auch dafür eine allgemeine Vorgabe in seinem *Monstermeister* besitzt.

*Tronk* würde mit seiner *Bewegung* den schwer gerüsteten Ritter im Rücken, den Gareth Entdecker in der Front und die Praiosgeweihte in ihrem Augenwinkel erreichen können, letztere aber nur, wenn er vorher einen *Passierschlag* des Ritters riskiert.

*Tronk* erkannte, dass es Zeit zum Handeln war. Er überlegte, was er tun konnte. Am liebsten hatte er es, wenn er jemanden umhauen konnte. Das erforderte aber, dass jemand schön nah an ihm dran stand, damit er ihn mit einem heftigen Hieb seiner Keule zu Boden schicken konnte. Leider hatte sich ihm bisher niemand im Nahkampf gestellt, also überlegte er weiter. „Sturmangriffe sind toll! Da fliegen die kleinen Menschen immer so schön durch die Gegend.“, schoss es ihm in den Kopf, aber leider sah er niemanden, den er so richtig mit Schmachkes anstürmen konnte. Fast schon wurde er stinkig, da er befürchtete, wie gerade eben noch einfach dem Kampflärm folgend durch die Gegend rennen zu müssen, als ihm einfiel, dass der mickrige Bombenwerfer und mindestens einer seiner Kumpane sich hinter dichtes Buschwerk in der Nähe zurückgezogen hatte. *Tronk* entschied also, dass er dort hinlaufen würde, um einem dieser beiden gehörig eins auf die Omme zu verpassen.

*Tronk* erblickte die Gegner, die er erreichen konnte. Der eine war einer dieser Menschen, die einen niemals von hinten angriffen und sich ganz auf den Schutz ihrer Metallrüstung verließen, der zweite war der feige Bombenwerfer und die dritte war eine Frau in rotweißen Roben. Alle drei waren unverletzt, also konnte *Tronk* nicht hoffen, irgendjemanden von ihnen mit einem Hieb seiner Keule zur Strecke zu bringen. Zwar hegte er einen kleinen Groll gegen den Bombenwerfer, der ihn seinen Lendenschurz gekostet hatte, aber da ihm eigentlich nichts passiert war, außer dass sein prächtiges Gemächt nun reichlich frische Luft hatte, ignorierte er diesen Groll fürs Erste. Er entschloss sich dazu, dort zuzuschlagen, wo er ziemlich sicher Erfolg haben würde. Seiner gewaltigen Keule würde nicht einmal die Rüstung des Blechmanns stand halten. Außerdem hatte dieser dumme Trottel sich so positioniert, dass er die Frau beschützen und ihm eins überbraten konnte, falls *Tronk* sich für sie als Ziel entschied. Dabei hatte er aber wohl vergessen, dass *Tronk* keinerlei Skrupel hatte, ihm seinerseits von hinten einen heftigen Schlag ins Kreuz zu verpassen. „Glück gehabt, kleiner Feuerschmeißer!“ dachte *Tronk* mit einem Blick auf den nicht gerüsteten Entdecker, als er sich aufmachte, dem Weidener Ritter eins zu verpassen.

### Einsatz einer passiven Aktion

Auch Monster reagieren auf die Aktionen ihrer Gegner mit Paraden, *Passierschlägen* oder anderen passiven Aktionen. Generell setzt ein Monster immer bei der ersten Gelegenheit seine passive Aktion ein, manche verzichten aber auch kategorisch auf eine bestimmte Art von passiver Aktion. Im Verlaufe eines Gefechts können bestimmte Umstände auch den Umgang mit passiven Aktionen verändern, wie z.B. das Erleiden von *Schaden*.

In unserem Beispiel wird *Tronk* nun von den drei Charakteren der *Reichsarmee* angegangen und kann leider nicht auf alles reagieren. Als Ergebnis erleidet er *Schaden*, was anschließend dazu führt, dass sich sein Umgang mit passiven Aktionen dahingehend verändert, dass er nicht mehr pariert, sondern ab sofort auf das Kampfmanöver *Gegenhalten* zurückgreift.

„Der hat gegessen!“ dachte *Tronk*. Die Rüstung des Ritters war verbeult und er hatte es wohligh darin knacken gehört. „Macht das Kauen später leichter!“ Wie erwartet hatte der Ritter aber überlebt, doch bevor er sich umdrehen und zurückschlagen konnte, sah *Tronk* das Schwert des Feuerschmeißers aus der Distanz auf sich zufliegen, um ihn zu schlagen. Mit einer für einen Oger beachtlich schnellen Reaktion wehrte er den Schlag mit seiner Keule ab. Doch die Freude darüber wehrte nicht lange. Die *Praisogeweihte* flitzte an ihm vorbei und er hätte ihr mit Sicherheit eins verpasst, wenn er nicht dieses blöde Schwert pariert hätte. Sie sprach eines ihrer Gebete und linderte damit die Schmerzen des Ritters, der sich daraufhin umdrehte und zurückschlug. Immer noch perplex, schrie *Tronk* vor Schmerz auf, als sich der *Zweihänder* des Ritters in sein Fleisch grub. Er wurde wütend. Ab jetzt war der Spaß vorbei, jetzt würde er die lächerlichen Angriffe der Menschen nicht mehr abwehren, sondern immer dann selbst nochmal zuschlagen, wenn einer dieser Mickerlinge es wagte, ihm wehzutun.

## AUFBAU DES MONSTERMEISTERS

Der *Monstermeister* ist in vier Abschnitte unterteilt:

### ALLGEMEINES

Dieser Teil legt fest, wie ein Monster Zustände abschüttelt, die Kampfmanöver *Zielen* und *Konzentration* bzw. Schicksalspunkte einsetzt und unter welchen Bedingungen es *Passierschläge* akzeptiert (siehe *Allgemeines* Seite 85f.).

### AKTIVE AKTIONEN

Hier sind alle aktiven Aktionen und Kampfmanöver aufgeführt, die dem Monster zur Verfügung stehen und die Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit es sie einsetzt (siehe *Aktive Aktionen* Seite 86ff.).

### ZIELPRIORITÄTEN

In diesem Bereich wird festgelegt, nach welchen Richtlinien ein Monster ein Ziel für die zuvor gewählte Aktion bestimmt (siehe *Zielprioritäten* Seite 89f.).

### PASSIVE AKTIONEN

Hier sind alle passiven Aktionen und *reaktiven Kampfmanöver* aufgeführt, die dem Monster zur Verfügung stehen und die Voraussetzungen, die erfüllt sein müssen, damit es sie einsetzt (siehe *Passive Aktionen* Seite 90).

## BEISPIEL: MONSTERMEISTER DES OGERS



MONSTERMEISTER OGER	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn: LP > 3, AT (Gegner) < 8 Zielen/Konzentration: Ja/Nein Kampfrausch tritt ein, wenn Schaden erlitten	
<b>Aktive Aktionen:</b> 1. Nidenwerfen 2. Sturmangriff 3. NK-Attacke 4. Rennen 5. Bewegung	<b>Voraussetzungen:</b> Nicht, wenn Ziel Standfest oder LP (Ziel) < 3 Nur mit AT-Bonus
<b>Auswahl des Ziels:</b> 1. Ausschalten 2. Schaden durch das Ziel gegen 3. Einfachstes Ziel 4. Nächstes Ziel 5. Zufälliges Ziel	<b>Voraussetzungen:</b> Selbst
<b>Passive Aktionen:</b> Gegenhalten NK-Parade Passierschlag	<b>Voraussetzungen:</b> Immer (wenn im Kampfrausch) Immer (wenn nicht im Kampfrausch) Immer

# DIE ZWEI GOLDENEN REGELN DES MONSTERMEISTERS

## REGEL NUMMER 1:

Wenn im Folgenden bestimmte Voraussetzungen für die Durchführung einer Handlung, Auswahl eines Gegners usw. überprüft werden, ist immer die aktuelle Spielsituation zum Zeitpunkt der Prüfung relevant, inklusive aller Auswirkungen, Boni, Mali, Einschränkungen, immer aktive Sonderfertigkeiten (z.B. *Aufmerksamkeit*, *Magieresistenz*), die in diesem Moment Gültigkeit haben. Später erst zum Tragen kommende Modifikatoren, wie z.B. der mögliche Einsatz von Schicksalspunkten und *reaktiven Kampfmanövern* sind nicht relevant.

## REGEL NUMMER 2:

Ein Monster führt niemals Aktionen aus, die keinerlei Auswirkung entfalten können!

## GRUNDLAGEN DES MONSTERMEISTERS

Bevor wir uns dem *Monstermeister* im Detail widmen können, müssen zunächst ein paar grundlegende Dinge erklärt werden.

### FÜHRUNG DER MONSTER DURCH DEN GEGNERISCHEN SPIELER

Wenn ein Zielcharakter für eine Aktion bestimmt wurde, führt die Handlung selbst immer der Gegner des Ziels durch, d.h. er bewegt die Spielfigur des Monsters und führt die Würfelwürfe durch. Ist das Ziel eine Wabe, führt der Spieler die Spielfigur, der in diesem Spielzug als erster Gruppenbefehle ansagen musste. Die detaillierten Regeln zur *Bewegung* werden unter *Bewegung* eines Monsters auf Seite 87f. erläutert.

### DIE VORAUSSETZUNGEN

Zur Einschätzung, wann eine Aktion oder Handlung sinnvoll ist, benötigt ein Monster gewisse Vorgaben, die so genannten Voraussetzungen. Diese werden in drei Gruppen unterteilt: **Schlüsselbegriffe**, **numerische** und **individuelle Voraussetzungen**. Alle drei Gruppen haben gemeinsam, dass ihr Vorhandensein oder Fehlen zwingend gegeben sein muss, damit die entsprechende Handlung oder Zielauswahl zum Tragen kommt. Alle Voraussetzungen sind normalerweise gleichrangig, d.h. sie müssen alle erfüllt sein. In Ausnahmefällen ist auch eine „oder“-Verknüpfung möglich, die dann aber explizit angegeben ist.

#### Schlüsselbegriffe

Die Schlüsselbegriffe werden in den jeweiligen Unterabschnitten genauer behandelt, daher sind hier nur ein paar wichtige Beispiele genannt.

*Gegner* und *Ziel* sind Schlüsselbegriffe, die häufig in Verbindung mit numerischen Voraussetzungen verwendet werden (siehe nachfolgend). Sie besagen, dass der entsprechende Zahlenwert beim Ziel der Aktion oder beim Gegner, mit

dem interagiert wird, gegeben sein muss. Wird nicht auf den Gegner oder das Ziel abgestellt, bezieht sich jede Voraussetzung immer auf das Monster selbst.

**Beispiel:** *AT (Gegner) meint den AT-Wert des Gegners, genau wie LP (Ziel) sich auf die Lebenspunkte des Ziels bezieht. Ohne einen Bezug in Klammern sind stets der AT-Wert bzw. die LP des Monsters gemeint.*

*Schaden* durch das Ziel gg.: *Selbst*: Der Schlüsselbegriff *Selbst* bedeutet im Rahmen der Zielauswahl, dass das Monster Ziele bevorzugt, die gegen das Monster selbst *Schaden* verursacht haben.

Der Schlüsselbegriff *Immer* wird häufig bei passiven Aktionen verwandt und bedeutet, dass das Monster jedes Mal die entsprechende passive Aktion durchführt, wenn es möglich ist. Das Gegenteil ist *Niemals*.

In gewissen Punkten wird ein *Standard* festgelegt, wie z.B. beim Umgang mit Zuständen (siehe Seite 85), der besagt, dass ein Monster versucht, Zustände die es erlitten hat, wieder loszuwerden.

Auch das Vorhandensein oder Fehlen von bestimmten Sonderfertigkeiten oder Professionen kann ein Schlüsselbegriff sein.

**Beispiele:** *Nicht im Kampfgetümmel*, (*Ziel*) *Eisern* oder (*Ziel*) *Furchtlos*: *Diese Voraussetzung verbietet einen Einsatz der entsprechenden Aktion, wenn sich das Monster im Kampfgetümmel befindet und ist nur gegen Ziele erlaubt, welche die Sonderfertigkeit Eisern oder Furchtlos besitzen.*

*Magiebegabte* und *Götterdiener*: *Diese Voraussetzung schränkt den Einsatz der Aktion auf die genannten Professionen ein.*

#### Numerische Voraussetzungen

Numerische Voraussetzungen sind:

- Ein Erfolgswert für die Aktion des Monsters oder Gegners, der mindestens gegeben oder unterschritten sein muss, z.B. „AT(Gegner) < 8“ oder „AT > 10“.
- Bestimmte Eigenschaftswerte, die vorhanden sein müssen, z.B. „LP > 2“.
- Mengenvorgaben, z.B. „maximal 1“ oder „=1“

**Zusammenfassendes Beispiel:** *Wuchtschlag – Nicht wenn AT < 12 oder LP (Ziel) = 1: Hier legt eine „oder“-Verknüpfung fest, unter welchen Voraussetzungen das Wuchtschlag-Kampfmanöver durchgeführt wird. Es wird nicht durchgeführt, wenn der eigene AT-Wert bei der Durchführung unter 12 liegt oder die LP des Ziels gleich 1 sind (weil der Wuchtschlag dann keine Auswirkung hätte).*

#### Individuelle Voraussetzungen

Hierbei handelt es sich um komplexe Vorgaben, die nicht generalisiert formuliert werden können und individuell geregelt werden müssen:

**Beispiele:** *Beliebiger Bleibt-im-Spiel-Zauber – Wenn nicht schon im Spiel: Der Zauber wird nicht erneut gewirkt, wenn er sich bereits im Spiel befindet.*

*Passierschläge – Nur Gegner ohne Akrobat und/oder Aufmerksamkeit. Das Monster führt keine Passierschläge gegen Gegner durch, die eine oder beide Sonderfertigkeiten besitzen.*

*Nur wenn Ziel im Spielzug noch nicht aktiviert wurde: Die Aktion wird nur gegen Ziele durchgeführt, die in diesem Spielzug noch handeln dürfen.*

## ABSCHNITT ALLGEMEINES

Dieser Abschnitt behandelt das allgemeine Verhalten des Monsters im Gefecht.

### UMGANG MIT ZUSTÄNDEN

Da ein Monster ein Charakter ist, kann es auch von Zuständen betroffen werden. Wie es sie wieder los wird, gibt sein Eintrag zum Verhalten gegenüber Zuständen vor.

Die meisten Zustände enden automatisch in der Statusphase oder werden in dieser auf ihr Fortdauern hin mit einem Würfelwurf überprüft. Da dies sozusagen automatisch passiert, bedarf es keiner weiteren Erklärung. Manche Zustände werden aber durch aktives Handeln in der Aktionsphase beendet (*Gefesselt, Am Boden*). Das Beenden dieser Zustände wird im Abschnitt Aktive Aktionen näher erläutert (siehe Seite 86).

Folgende *Schlüsselbegriffe* finden bei den Voraussetzungen Anwendung:

#### Standard

Das Monster versucht, wann immer möglich, einen Zustand abzuschütteln, d.h. es überprüft auf ihm liegende Zustände zu Beginn der Statusphase, versucht in seiner nächsten Aktivierung das Notwendige zu tun, um den Zustand abzuschütteln, also z.B. aufzustehen, sich zu entfesseln oder zu *Löschen*. Es versucht nicht, Zustände verbündeter Charaktere oder Monster zu beenden.

#### Löschen ohne Bewegung

Das Monster führt die Aktion *Löschen* nur durch, wenn hierfür keine *Bewegung* erforderlich ist.

#### Kein Löschen

Das Monster versucht unter keinen Umständen, die Aktion *Löschen* durchzuführen und verlässt sich ganz auf den Versuch, den Zustand in der Statusphase abzuschütteln.

Von diesen Schlüsselbegriffen abweichende Voraussetzungen werden als Individualvorgaben angegeben.

### ZIELEN/KONZENTRATION

Einige Monster dürfen die allgemeinen aktiven Kampfmanöver *Zielen* und *Konzentration* durchführen. Ob sie das auch tatsächlich tun, wird über die Schlüsselbegriffe Ja oder Nein geklärt. Wann ein Monster zielt oder sich konzentriert, wird im Abschnitt Zielprioritäten erläutert (siehe Seite 90).

### SCHICKSALSPUNKTE

Sollten einem Monster in einem Gefecht Schicksalspunkte zur Verfügung stehen, gibt dieser Eintrag an, wie es sie einsetzt. Monster dürfen nur Heldentaten im Rahmen der normalen Beschränkung und der zur Verfügung stehenden Schicksalspunkte einsetzen. Hat ein Monster diesen Eintrag nicht, darf es keine Schicksalspunkte einsetzen. Meistens haben nur Charaktere, die über den *Monstermeister* gesteuert werden Zugriff auf Schicksalspunkte.

Zur Einordnung des Einsatzes von Schicksalspunkten verwenden Monster die folgenden *Schlüsselbegriffe*:

#### Zustand abschütteln (Name des Zustandes)

Gelingt dem Charakter das Abschütteln des in Klammern dahinter angegebenen Zustandes in der Statusphase nicht, führt er die Heldentat *Erneuter Versuch: Zustand abschütteln* durch. Stehen mehrere Zustände zur Auswahl, wird der erneute Versuch zufällig zugeteilt.

#### Erfolgswert verbessern (Anzahl der Schicksalspunkte):

##### Probe (n)

Das Monster setzt die in Klammern angegebene Menge an Schicksalspunkten bei den anschließend aufgeführten Proben für die Heldentat *Erfolgswert verbessern* (*Schicksalspfade-Grundregelwerk*, S. 55) ein. Ist eine unbestimmte Menge von SP angegeben, wird die Menge zufällig ermittelt, bis zu einem Maximum der noch verbliebenen SP im Pool. Die Heldentat wird, falls möglich, bei der ersten Gelegenheit in jedem Spielzug durchgeführt.

#### *Erklärt am Beispiel des Almadaner Magnaten:*

*Erfolgswert verbessern (1-3): PA, Liturgieprobe*

*Erfolgswert verbessern (3): AT nur bei Wuchtschlag*

*Der Magnat kann entweder mit 1-3 Schicksalspunkten PA oder Liturgieproben oder mit 3 SP die AT-Probe eines Wuchtschlags verbessern. Er wählt dabei die Variante aus, die als Erste möglich ist.*

### INDIVIDUALVORGABEN

Neben den allgemeinen Vorgaben, die für die meisten Charaktere gelten, können Individualvorgaben den allgemeinen Teil ergänzen. Hierzu zählt vor allem der Umgang mit *Bleibt-im-Spiel-Zaubern* und *-Liturgien*.

#### Umgang mit *Bleibt-im-Spiel-Zaubern* und *-Liturgien*

Monster halten ihre im Spiel befindlichen *Bleibt-im-Spiel-Zauber* und *-Liturgien* in der Statusphase immer aufrecht, es sei denn, individuelle Vorgaben besagen etwas anderes. Dies ist z.B. der Fall, wenn die Auswirkung hinfällig geworden ist.

#### *Erklärt am Beispiel der Lowanger Beherrschungsmagierin:*

*Des Einen bezaubernder Sphärenklang in Statusphase aufheben, wenn Ziel Furchtlos*

*Die Liturgie wirkt nicht auf Furchtlose Charaktere. Sollte z.B. durch den Segen der Heiligen Velvenya ein Charakter nachträglich Furchtlos werden, wird die Magierin ihre Liturgie in der Statusphase beenden, um sich evtl. ein neues Ziel dafür zu suchen.*

### Einsatz von Sonderfertigkeiten

Manche Charaktere besitzen Sonderfertigkeiten, die keine Aktionen sind, aber bewusst eingesetzt werden müssen (z.B. *Meisterstrategie*, *Nemekaths Bannfluch*). Auch ihr Einsatz und ggf. die Zielauswahl wird individuell geregelt.

*Beispiel: Ein über den Monstermeister gesteuerter Hauptmann der Reichsarmee könnte z.B. die folgende Individualvorgabe besitzen:*

*Meisterstrategie (Zufälliges Ziel)*

*Das bedeutet dann, dass er in jeder Statusphase einem zufälligen Verbündeten den INI-Bonus verleiht.*

## ABSCHNITT AKTIVE AKTIONEN

Im wichtigsten Abschnitt des *Monstermeisters* wird festgelegt, wie ein Monster seine aktiven Aktionen einsetzt.

### ZUSTÄNDE DURCH AKTION(EN) ABSCHÜTTELN

Zu Beginn der Aktivierung wird überprüft, ob das Monster von Zuständen betroffen ist, die es abschütteln möchte. Falls dies der Fall ist, werden die entsprechenden Aktionen durchgeführt.

Zuerst werden die Zustände abgeschüttelt, die ein anderweitiges Handeln generell untersagen (z.B. *Gefesselt*). Wenn dem Monster nach dem Abschütteln noch weitere Aktionen zur Verfügung stehen, wird mit dem Abschütteln anderer Zustände und/oder Aktionen fortgefahren.

*Beispiel: Gefesselt wird abgeschüttelt, indem auf die eigene Aktivierung komplett verzichtet wird. Ein Monster kann also nichts anderes tun, als diesen Zustand abzuschütteln.*

Als nächstes werden Zustände abgeschüttelt, die den Einsatz einer speziellen Aktion erfordern (unter Umständen in Kombination mit einer *Bewegung*). Derzeit ist dies nur der Zustand *Brennend*, wenn er durch die spezielle Aktion *Löschen* beendet werden soll. Gleiches gilt aber auch für ein Monster, das den Zustand *Vergiftet* von sich selbst entfernen kann (z.B. mit dem Trinken eines Antidots).

Ein Sonderfall existiert, wenn das Monster sich erst zum Gewässer hinbewegen muss, bevor es das *Löschen* durchführen kann. Es darf sich dann vorher mit einer einfachen Aktion *Bewegung* in eine Wabe mit Gewässer bewegen, so dass es mit der zweiten Aktion das Löschen tatsächlich durchführen kann. Dabei kann es passieren, dass durch das Löschen auch Zustände beendet werden, die eine Aktion *Bewegung* erfordern (*Am Boden*). Reicht eine einfache *Bewegung* zum Erreichen des Gewässers nicht aus, verzichtet das Monster auf das *Löschen*. Gleiches gilt, wenn die *Passierschlagvorgabe* (siehe Seite 87) die *Bewegung* zum Gewässer hin verbietet.

*Beispiel: Der noch 4 LP besitzende Oger Tronk liegt Brennend Am Boden. Die einzige Wabe mit Seichem Gewässer in Reichweite befindet sich in 3 Waben Entfernung. Um diese Wabe zu*

*erreichen, müsste Tronk einen Passierschlag der Praisgeweihten (AT 8) erdulden. Tronk besitzt wie jeder Oger Aufmerksamkeit. Seine Passierschlagvorgabe lautet: Max. einer wird akzeptiert, wenn LP > 3 und AT (Gegner) < 8.*

*Tronk kann sich nur löschen, wenn er sich zum Gewässer hinbewegt. Dazu muss er vorher aufstehen und verbraucht 3 seiner 6 GSW-Punkte. Die restlichen 3 Punkte reichen genau, weil Tronk als Oger Groß ist und das Gewässer mit nur einem GSW-Punkt betreten kann. Dank seiner Aufmerksamkeit wird die Praisgeweihte den Passierschlag nur mit AT:4 durchführen können, was Tronk gerne riskieren wird, zumal er noch nicht wirklich ernsthaft verletzt ist. Also entscheidet Tronk sich dafür, aufzustehen, zum Wasser zu gehen und sich zu löschen.*

*Anders sieht der Fall aus, wenn der Ritter (AT 12) den Passierschlag durchführen kann (auf effektiv AT 8) oder noch ein zweiter Passierschlag Tronk das Leben schwer macht. In diesem Fall ist die Chance zu hoch, auf dem Weg zum Gewässer getroffen zu werden. Unser Tronk ist halt ein Schlawer!*

Zuletzt werden die Zustände beendet, die durch eine *Bewegung* beendet werden (wie z.B. *Am Boden*). Diese Zustände werden nicht unmittelbar beendet, das Monster erhält vielmehr die zusätzliche Vorgabe, dass es nur Aktionen ausführen darf, die den Zustand tatsächlich beenden.

*Beispiel: Der Leviatan ist Am Boden. Damit darf er in seiner Aktivierung keine Kampfmanöver durchführen, weil diese einem Monster Am Boden nicht gestattet sind und er der Pflicht zum Beenden des Zustands nicht nachkäme.*

Wenn die Zustände abgehandelt sind und das Monster noch Aktionen übrig hat, wird mit dem nächsten Schritt fortgefahren.

### DIE AKTIONEN DES MONSTERS

Um festzulegen, wie ein Monster agiert, werden die entsprechenden Einträge des Monsters nacheinander von oben nach unten auf ihre Ausführbarkeit hin überprüft. Während im Normalfall die entsprechende Aktion direkt genannt ist, wird bei Zaubern und Liturgien stattdessen der Name des Zaubers/der Liturgie aufgeführt.

Eine Aktion ist ausführbar, wenn die entsprechenden Voraussetzungen vorliegen und mindestens ein Ziel für die entsprechende Aktion bestimmt werden kann. Lässt die gewählte Aktion noch eine Aktion *Bewegung* zu (z.B. *Nahkampftacke*), werden auch die Charaktere als potentielle Ziele berücksichtigt, die mit der *Bewegung* unter Einhaltung der *Passierschlagvorgabe* erreicht werden können. An dieser Stelle wird noch kein konkretes Ziel bestimmt, es ist ausreichend, dass mindestens eines für die Aktion selbst vorhanden ist. Die konkrete Zielbestimmung bei mehreren möglichen Zielen erfolgt in einem zweiten Schritt (siehe Zielprioritäten Seite 89f.).

Die erste ausführbare Aktion wird durchgeführt (ggf. mit der entsprechenden Aktion *Bewegung*) und die Prüfung geht mit der Bestimmung des konkreten Ziels anhand der Zielprioritätenbestimmung weiter (siehe nachfolgend).

Beispiel anhand des Ogers:

Aktive Aktionen:	Voraussetzungen:
1. Niederwerfen	Nicht, wenn Ziel Standfest oder LP (Ziel) < 3
2. Sturmangriff	Nur mit AT-Bonus
3. HK-Attacke	
4. Rennen	
5. Umwegung	

Der Oger hat keinen Gegner in seinem Angriffsbereich, was Voraussetzung für den Einsatz des Kampfmanövers Niederwerfen ist. Alle seine erreichbaren Gegner stehen in seinem Augenwinkel- oder Rückenbereich oder sind weniger als 3 Waben entfernt, was den Sturmangriff ausschließt (keine Sichtlinie bzw. Pflichtbewegung von 3 Waben nicht möglich). Die Nahkampfatacke erreicht direkt ebenfalls niemanden, mit einer Bewegung kann der Oger sich jedoch nach hinten ausrichten oder auf die Gegner vor ihm zulaufen, wenn ihm seine Passierschlagvorgabe dies gestattet. Die Ziele hinter ihm reichen aber bereits aus, um sich für die Aktion Nahkampfatacke zu entscheiden und diese durchzuführen.

## BEWEGUNG EINES MONSTERS

Bei der Bewegung des Monsters sind einige Richtlinien zu beachten:

### Monster und Fallen

Monster werden von Fallen wie Charaktere betroffen (siehe Seite 76f.). Die Entscheidung darüber, was ein Monster tut, wie es sich bewegt und welches Ziel es wählt, wird vom möglichen Auslösen einer Falle nicht beeinflusst. Hier verlassen sich Monster ganz auf ihr Glück.

### Passierschlagvorgabe

Zunächst muss klargestellt werden, dass sie die Passierschlagvorgabe nur auf Passierschläge bezieht, die gegen das Monster durchgeführt werden können. Die Durchführung möglicher eigener Passierschläge des Monsters wird im Abschnitt Passive Aktionen behandelt (siehe Seite 90).

Die Passierschlagvorgabe ist die oberste Maxime bei der Bewegung. Sie gibt an, unter welchen Umständen ein Monster gegnerische Passierschläge riskiert. Sie muss immer eingehalten werden, d.h. sie ist ergänzende Voraussetzung bei der Bestimmung der Aktion, Zielauswahl, Durchführung der Bewegung usw.

Die numerischen Vorgaben hierfür sind mehrstufig:

Zum einen legen sie fest, wie viele Passierschläge ein Monster maximal riskiert, zum anderen, wie hoch der Erfolgswert des Gegners maximal sein darf, um den Passierschlag erfolgreich anzubringen. Als dritte Voraussetzung kann eine gewisse Menge an LP beim Monster gefordert sein.

Erklärt am Beispiel des Ogers bedeutet dies:

Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn:  $LP > 3$ ,  $AT(\text{Gegner}) < 8$

Der Oger riskiert maximal einen gegnerischen Passierschlag, wenn er mehr als 3 LP übrig hat und dieser Passierschlag mit einem Erfolgswert von 7 oder weniger durchgeführt wird.

In besonderen Fällen ist es möglich, dass ein Monster Passierschläge von bestimmten Waffen eher riskiert.

Beispiel: Der Zant besitzt Resistenz gegen profane Waffen. Seine Passierschlagvorgabe ist also mehrstufig:

Passierschläge: Keiner wird akzeptiert wenn:  $LP < 3$  oder Waffe (Gegner) Magisch oder Geweiht, Max. zwei werden akzeptiert, wenn: Schaden Waffe (Gegner) 1 oder 1 RB

Die erste Vorgabe besagt, dass der Zant nur dann überhaupt Passierschläge riskiert, wenn er noch mindestens 3 LP übrig hat und seine Gegner keine Magischen oder Geweihten Waffen tragen. Wenn beides der Fall ist, akzeptiert er bis zu zwei Passierschläge von Waffen, die wenig Schaden verursachen. Durch seine Resistenz gegen profane Waffen sinkt der Schaden dieser Waffen nämlich auf 0 und verursacht nur den Schaden des Passierschlags, wenn dieser überhaupt trifft.

Ist als Schlüsselbegriff oder numerisch eine Waffeneigenschaft angegeben, gilt wie sonst auch die aktuelle Beschaffenheit der Waffe, mit Ausnahme des vom Passierschlag selbst verliehenen Bonus (+1 Schaden, mindestens RB). Dies ist bereits bei der Passierschlagvorgabe berücksichtigt.

Im oberen Beispiel akzeptiert der Zant bis zu zwei Passierschläge von Waffen mit Schaden 1 und 1 RB. Passierschläge vom Weidener Ritter riskiert der Zant also nicht, weil dessen Zweihänder 2 RB Schaden verursacht. Die Thinskari mit ihrer Skraja (Schaden 1 RB) liegt aber innerhalb seiner Vorgabe.


Wenn die Passierschlagvorgabe dazu führt, dass ein Monster keine Aktion außer einer reinen Ausrichtungsänderung während einer Bewegung durchführen kann, wird sie nur an der Stelle ignoriert, wo sie die Durchführung anderer Aktionen verhindert.

Ein Zant (Dämon) befindet sich im Angriffsbereich der Praiosgeweihten und hat sonst keine Gegner im Nahkampf. Durch ihre Geweihte Rüstung darf der Zant sie nicht attackieren. Ihre Geweihte Waffe verhindert, dass er ihren Angriffsbereich verlassen kann. Da er in diesem Fall handlungsunfähig wäre, darf er die Passierschlagvorgabe in Bezug auf die Praiosgeweihte ignorieren.

Monster sind keine Selbstmörder. Wenn das Ignorieren der Passierschlagvorgabe einen Treffer ermöglicht, der das Monster ausschalten kann, führt das Monster stattdessen die Aktion Taktischer Rückzug durch und verhindert diesen Passierschlag. Die Bewegung wird in Richtung der nächsten Spielfeldseite nach der Regel der längsten Strecke durchgeführt. Ein Monster wird auf diese Weise niemals das Spielfeld verlassen. Hat das Monster keine zwei Aktionen zur Verfügung, verändert es seine Ausrichtung mit dem Charakter als Ziel, der die Aktionen verhindert.

Die Zant hat nur noch 2 LP übrig. Wenn die Praiosgeweihte ihn beim Passierschlag trifft, wird er ausgeschaltet. Also führt er einen Taktischen Rückzug durch und entfernt sich möglichst weit von der Praiosgeweihten in Richtung der nächsten Spiel-





*feldseite. Litte der Zant zudem noch unter dem Zustand Abgelenkt und hätte nur eine Aktion zur Verfügung, täte er nichts weiter, als sich mit seinem mittleren Frontbereich zur Praiotin ausrichten.*

Sind mehrere Charaktere im Kontakt mit dem Monster, die die Aktionen des Monsters verhindern, wird beim *Taktischen Rückzug* der *Passierschlag* ignoriert, der den größten Schaden anrichtet.

Im Falle der Ausrichtungsänderung ist ebenfalls dieser Charakter das Ziel. Verursachen alle Charaktere den gleichen Schaden, wird ein zufälliger *Passierschlag* ignoriert bzw. eine zufällige Ausrichtung gewählt.

*Der Zant befindet sich auch im Nahkampf mit dem Korgeweihten, der mit einem erfolgreichen Passierschlag drei Schaden verursacht, also einen mehr als die Praiosgeweihte. Im Falle eines Taktischen Rückzugs würde er dessen Passierschläge ignorieren oder sich zu ihm hin ausrichten. Bei einer Borongeweihten, die den gleichen Schaden wie die Praiosgeweihte verursacht, würde beides zufällig entschieden.*

#### Umgehen der gegnerischen Verteidigung im Nahkampf

Kann mit der *Bewegung* eine vorhandene Parade des Ziels (im Nahkampf) teilweise oder ganz umgangen werden (durch *Bewegung* in den *Augenwinkel-* oder *Rückenbereich*), muss dies zwingend erfolgen, wenn die *Passierschlagvorgabe* dadurch nicht verletzt wird. Wenn mehrere Waben zur Auswahl stehen, entscheidet der das Monster führende Spieler. Die reduzierte Verteidigung als Folge dieser *Bewegung* wird im Rahmen der Zielpriorität bei der Ermittlung des einfachsten Ziels berücksichtigt (siehe Seite 89).

*Ihr erinnert euch sicher, wie Tronk der Oger sich in unserer Einleitungsgeschichte für den Ritter als Ziel entschieden hat, weil er ihn im Rücken erreichen konnte. Nachdem Tronk sein Ziel auf Basis dieser Idee gewählt hat, muss er dieser Überlegung nun auch folgen und sie umsetzen.*

#### Bewegung bei Angriffen aus der Distanz

Wenn ein Charakter vor der Durchführung einer Aktion *Fernkampfattacke* oder *Wirken eines Zaubers/einer Liturgie* sein Ziel bereits sieht, bewegt er sich nicht.

*Der Almadaner Söldnerschütze sieht sein ausgewähltes Ziel und kann es auf mittlere Entfernung attackieren. Er muss die Entfernung zum Ziel nicht vergrößern, sondern kann abhängig von anderen Vorgaben seines Monstermeisters z.B. Zielen oder andere Kampfmanöver einsetzen.*

Bei einer *Bewegung*, die vor einer *Fernkampfattacke* oder dem *Wirken eines Zaubers/einer Liturgie* durchgeführt werden muss, um das entsprechende Ziel sehen oder mit der Aktion erreichen zu können, wird die *Bewegung* mit möglichst wenigen GSW-Punkten, also nur soweit durchgeführt, bis das entsprechende Ziel sich in Sichtlinie und Reichweite

befindet – kurz gesagt: Fernkämpfer und Magieanwender versuchen im Falle einer *Bewegung*, möglichst viel Raum zwischen sich und dem Gegner zu lassen, selbst wenn sie dadurch schlechtere Chancen haben, die Aktion erfolgreich durchzuführen. Dies gilt auch, wenn sie durch die *Bewegung* die eigene Trefferchance erhöht oder die Verteidigung des Gegners umgangen werden könnte.

*Ein Schütze muss sich für 2 GSW-Punkte bewegen, um sein Ziel auf weite Entfernung im Fernkampf attackieren zu können. Bewegt er sich 4 GSW-Punkte, erwischt er sein Ziel im Augenwinkel, steht aber auch eine Wabe dichter an seinem Ziel. Mit 5 GSW-Punkten Bewegung erreicht er sogar die mittlere Entfernungskategorie seiner Fernkampf-Waffe. Dennoch ignoriert er beide Möglichkeiten und führt den Schuss auf weite Entfernung durch.*

Kann das Monster mit einer identischen Anzahl an GSW-Punkten mehrere gültige Zielwaben erreichen, wird die Wabe gewählt, die sich am Weitesten vom Ziel entfernt befindet.

*Der Schütze hat nach einer 2 GSW-Punkte Bewegung zwei verschiedene Zielwaben zur Auswahl. In der einen (Wabe A) ist er 6 Waben von seinem Ziel entfernt und in der anderen 7 (Wabe B). Also bewegt er sich in die 7 Waben entfernte Wabe B.*

Kann bei mehreren möglichen Zielwaben die gleiche Distanz zum Gegner gewahrt bleiben und die gegnerische Verteidigung ganz oder teilweise umgangen werden, so wird die für den Schützen günstigere Wabe als Ziel gewählt.

*In Abwandlung des oben genannten Beispiels sind beide Waben gleich weit vom Ziel entfernt, eine (Wabe B) liegt aber im Augenwinkel des Ziels, die andere (Wabe A) in seinem Frontbereich. Also ist auch hier Wabe B die Zielwabe für die Bewegung des Schützen.*

#### Ausrichtung

Die Ausrichtung am Ende einer *Bewegung* muss mit dem mittleren *Frontbereich* zum Ziel oder bei einer Aktion ohne Ziel zum nächst stehenden Charakter hin erfolgen. Sind mehrere Charaktere gleich weit entfernt, entscheidet der das Monster führende Spieler. Ist eine Ausrichtung mit dem mittleren *Frontbereich* nicht möglich, muss wenigstens der *Frontbereich* des Charakters zum Ziel oder nächsten Charakter hin erfolgen. Bei mehreren Möglichkeiten entscheidet auch hier der das Monster führende Spieler.

#### Sonderfall: Nur Bewegung

Die Aktion *Rennen* oder eine einzelne Aktion *Bewegung* (ohne Verbindung mit einer anderen Aktion) wird nach der *Regel der längsten Strecke* (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 34) auf das gewählte Ziel zu durchgeführt. Erreicht die *Bewegung* das Ziel, muss wenn möglich die Vorgabe des Umgehens der gegnerischen Verteidigung eingehalten werden.

## ABSCHNITT ZIELPRIORITÄTEN

Nachdem die Aktion des Monsters bestimmt wurde, wird in einem zweiten Prüfungsschritt das exakte Ziel der Aktion mit Hilfe der Zielprioritäten bestimmt.

Auch hier findet die Prüfung in der Liste von oben nach unten statt. Kommt nach der Überprüfung einer Bedingung noch mehr als ein Ziel in Frage, fungiert die nächste Bedingung zwischen den verbliebenen Möglichkeiten als zusätzliche Bedingung, so lange bis nur noch ein Ziel übrig bleibt, auf das alle Bedingungen zutreffen.

Die Bedingungen sind in einer Vielzahl von *Schlüsselbegriffen* zusammengefasst, die meistens, aber nicht notwendigerweise, auch in der nachfolgenden Prioritätsreihenfolge geprüft werden. Nicht jedes Monster handelt innerhalb der gleichen Parameter, es muss also nicht immer jede Bedingung im *Monstermeister* vorkommen.

### AUSSCHALTEN

Das Monster kann das potentielle Ziel ausschalten (also auf 0 oder weniger LP reduzieren), wenn die gewählte Aktion erfolgreich ist. Keine Berücksichtigung finden hierbei Zustände, die erst nach Abschluss der Handlung *Schaden* verursachen (z.B. *Vergiftet*).

### SCHADEN DURCH DAS ZIEL GG.

Das potentielle Ziel hat seit der letzten Handlung des Monsters *Schaden* verursacht. Gegen wen dieser *Schaden* verursacht worden sein muss, damit die Bedingung erfüllt ist, wird in der Spalte für Voraussetzungen angegeben. Der häufigste Schlüsselbegriff ist hierbei *Selbst*, was bedeutet, dass das Ziel dem Monster selbst *Schaden* zugefügt haben muss. Sind mehrere Schlüsselbegriffe nacheinander aufgeführt, haben die vorne stehenden Priorität vor den hinten stehenden. Dabei handelt es sich immer um „oder“-Verknüpfungen.

### PROFESSION

Manche Monster bevorzugen als Ziele Angehörige bestimmter Professionen, weil ihre Attacken gegen diese besonders effektiv sind oder weil sie von gewissen Professionen mehr zu befürchten haben. Welche Profession bevorzugt mit Aktionen bedacht wird, wird unter Voraussetzungen erläutert. Es ist auch möglich, dass bestimmte Professionen von den Aktionen des Monsters ausgeschlossen werden (z.B. keine Kämpfer).

### EINFACHSTES ZIEL

Um den Erfolg einer Aktion zu maximieren, sollte die potentielle Gegenwehr möglichst gering sein. Deswegen wird ein Monster oft das Ziel wählen, bei dem es am einfachsten zum Erfolg kommt. Je nach Aktion bedeutet das, dass verschiedene Verteidigungsmöglichkeiten der potentiellen Ziele addiert werden und der niedrigste Gesamtwert bestimmt dann das Ziel der Aktion.

Das bedeutet im Klartext:

Bei einer *Nah- oder Fernkampfattacke* werden der entsprechende PA-Wert (Nah- oder Fernkampf) und der RS-Wert addiert. Etwaige RS-Probenmodifikatoren werden bei dieser Berechnung dort eingerechnet, wo sie zum Tragen kommen (wie z.B. beim *Hinterhältiger Angriff*-Kampfmanöver). Auch die reduzierte Parade-Chance von Zielen, in deren *Augenwinkel-* oder *Rückenbereich* das Monster gelangen kann, werden bei dieser Berechnung berücksichtigt.

*Beispiel: Der Oger führt eine Nahkampfattacke durch. Seine potentiellen Ziele sind der Weidener Ritter (PA 9 und RS 16), die Rabengardistin (PA 12 und RS 11) und der Gareth der Entdecker (PA 9 und RS 2). Seine Waffe ist Rüstungsdurchschlagend, also kann der RS-Wert seiner Ziele hier unberücksichtigt bleiben. Die Spielsituation unter Berücksichtigung seiner Passierschlagvorgabe ermöglicht es ihm, mit einer vorherigen Bewegung in den Rückenbereich des Ritters zu gelangen (was dessen PA effektiv auf 0 reduziert) oder in den Augenwinkelbereich der Rabengardistin (was ihren PA-Erfolgswert auf 6 halbiert). Den Entdecker erreicht er nur in der Front. In Summe ist also der Ritter das einfachste Ziel, weil seine Verteidigungsmöglichkeit 0 beträgt. Die Rabengardistin mit ihrem Wert von 6 und der Entdecker mit einem Wert von 9 haben also Glück gehabt.*

Bei Zaubern und Liturgien werden drei Möglichkeiten unterschieden:

Beim *Wirken eines Zaubers oder einer Liturgie*, der/die keinen *Schaden* verursacht und dem Ziel keine MU-Probe zum Abwehren der Auswirkung zugesteht, wird nur die *Magieresistenz* der potentiellen Ziele berücksichtigt.

Beim *Wirken eines Zaubers oder einer Liturgie*, der/die *Schaden* verursacht, wird die *Magieresistenz* und der RS-Wert der potentiellen Ziele addiert. Auch hier werden RS-Probenmodifikatoren berücksichtigt. Ziele, die immun gegen die Schadensart des Zaubers sind, fallen aus der Auswahl heraus.

*Beispiel: Ein Monster setzt den Ignifaxius-Zauber ein, der Rüstungsbrechend ist. Wieder sind Weidener Ritter, Rabengardistin und Gareth der Entdecker die möglichen Ziele, aber zusätzlich die Sharisad (Magieresistenz III und RS 10). Nur die Sharisad besitzt Magieresistenz. Der Gareth der Entdecker fällt raus, da er immun gegen Feuer ist. Nach Halbierung der Rüstung wird die Rabengardistin mit einem Wert von 6 als Ziel bestimmt, da Weidener Ritter (Wert: 8) und Sharisad (ebenfalls Wert: 8 (RS 5 + Magieresistenz III)) einen höheren Verteidigungswert besitzen.*

Beim *Wirken eines Zaubers oder einer Liturgie*, der/die dem Ziel eine MU-Probe zum Abwehren der Auswirkung zugesteht (also ein *moralbasierender Effekt* ist), wird die *Magieresistenz* zum MU-Wert der potentiellen Ziele dazu gezählt. *Furchtlose* Charaktere oder Charaktere, die gegen die eintretende Auswirkung immun sind bzw. die anfallenden MU-Proben automatisch bestünden, fallen aus der Auswahl heraus.



**Beispiel:** Ein Monster setzt den *Horriphobus-Zauber* ein, der den Zustand *In Panik* verursacht, wenn dem Ziel keine MU-Probe mit einem Malus von -2 gelingt. Es kommen die gleichen vier Ziele wie im vorherigen Beispiel in Betracht. Da der Modifikator der Probe für alle Ziele gleichermaßen gilt, kann er hier unberücksichtigt bleiben. Rabengardistin und Weidener Ritter sind Eisern, bestehen MU-Proben gegen *In Panik* automatisch und kommen daher als Ziele nicht in Frage. Die Sharisad hat MU 11 und addiert ihre Magieresistenz III hinzu (Gesamt 14). Damit schlägt sie den Gareth der Entdecker (MU 13) um Haarsbreite, so dass Letzterer das Ziel des Zaubers wird.

### ZIELEN/KONZENTRATION MÖGLICH

Das Monster wählt das Ziel, bei dem die Chance, die eigene Probe zu bestehen, höher ist. Wenn dem Monster bei einem Ziel die entsprechende Aktion *Zielen* oder *Konzentration* möglich ist, hat dies Vorrang.

Wann zielt/konzentriert sich ein Monster?

Wurde als Aktion *Nah-/Fernkampfattacke* oder *Wirken eines Zaubers/einer Liturgie* bestimmt und steht nach Auswahl des Ziels anhand der *Zielprioritäten* (siehe Seite 89) fest, dass statt dieser Aktion auch *Zielen* oder *Konzentration* möglich ist, wird das Kampfmanöver entsprechend ausgeführt. In Einzelfällen kann eine *numerische Vorgabe* zusätzlich einen gewissen Erfolgswert fordern.

**Beispiel:** Als aktive Aktion des Ogers wurde *Nahkampfattacke* ermittelt. Das ausgewählte Ziel befindet sich bereits in seinem Angriffsbereich und er hat noch beide aktiven Aktionen zur Verfügung. Der Oger hat unter *Zielen* den Eintrag „Ja“. Alle Voraussetzungen für die Durchführung sind erfüllt, also zielt der Oger.

### NÄCHSTES ZIEL

Das nächste Ziel ist das Ziel, bei dem das Monster die wenigsten GSW-Punkte aufwenden muss, um in eine angrenzende Wabe zu dem Ziel zu gelangen, nicht etwa das mit der geringsten Wabentfernung. Diese Bedingung ist vor allem bei Aktionen, die eine *Bewegung* beinhalten, relevant.

### ZUFÄLLIGES ZIEL

Wenn alle Zielprioritäten durchlaufen sind und immer noch kein eindeutiges Ziel festgelegt werden kann, entscheidet unter den verbleibenden Zielen, die alle Bedingungen erfüllt haben, der Zufall.

### INDIVIDUALVORGABEN

Manche Monster haben einzigartige Zielprioritäten wie z.B. *Gift streuen*, was bedeutet, dass Charaktere, die nicht unter dem Zustand *Vergiftet* leiden, bevorzugt ausgewählt werden, weil die Waffe des Charakters den Zustand *Vergiftet* hervorrufen kann.

## KATEGORIE

### PASSIVE AKTION

Nachdem geklärt wurde, wie ein Monster aktiv agiert, muss nun noch festgelegt werden, wann und wie es seine passiven Aktionen einsetzt. Anders als bei den aktiven Aktionen werden die verschiedenen im *Monstermeister* aufgeführten passiven Aktionen nicht nacheinander, sondern nebeneinander betrachtet. Bei der ersten zutreffenden Voraussetzung wird die entsprechende passive Aktion eingesetzt.

Der häufigste Schlüsselbegriff ist daher *Immer* und bedeutet einfach, dass die entsprechende Aktion immer dann eingesetzt wird, wenn sie möglich ist.

*Reaktive Kampfmanöver* wie z.B. der *Defensive Kampfstil* haben meist eine numerische Vorgabe (z.B. *passive Aktionen* = 0 und  $LP < 3$ ), werden aber ansonsten gleichberechtigt zu den anderen passiven Aktionen behandelt.

# Kapitel X: Kampagnenregeln

Jedes Szenario braucht eine Ausgangssituation, sei es ein Gefecht gegen einen anderen Spieler, eine Schatzsuche, ein Kampf gegen Monster, eine Warenbeschaffung, ein Hin-

terhalt oder eine Mischung aus alledem. Unabhängig vom gespielten Szenario gelten ein paar allgemeine Grundsätze, die je nach Szenario erweitert oder modifiziert werden.

## Szenariogrundlagen

### BESCHREIBUNG:

Die Beschreibung eines Szenarios legt die Ausgangssituation und das Ziel der Gruppen fest.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Normalerweise kann ein Szenario auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden und die Kontrahenten können alle alternativen Aufstellungsregeln einschließlich der für *Versteckte Aufstellung* verwenden. Dies ist die **Standardaufstellung**. Davon abweichende Regelungen werden in dem jeweiligen Szenario erläutert.

Darüber hinaus werden unter diesem Punkt die Aufstellungspunkte von Szenariozielen, Monstern usw. festgelegt.

### SONDERREGELN

Hier werden die Besonderheiten eines Szenarios festgelegt, die von Szenario zu Szenario verschieden sind.

### DAUER

Ein Szenario dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt. Dies ist die **Standarddauer**.

Darüber hinausgehende Möglichkeiten, ein Gefecht zu beenden, finden sich im jeweiligen Szenario.

### SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Das Szenarioziel legt fest, wofür die Gruppen Szenarioziel-punkte (SZP) und Schicksalspunkte (SP) erhalten und wie der Sieger am Ende des Spiels ermittelt wird.

#### SCHICKSALSPUNKTE:

Eine Gruppe erhält immer 2 SP für jeden erzielten SZP. Die SP werden sofort dem SP-Pool der Gruppe gutgeschrieben.

#### WIEDERKEHRENDE SZENARIOZIELE/ SIEGESBEDINGUNGEN SIND:

##### Schaden verursachen (Art des Charakters/ Monsters, Menge der erzielten SZP):

Jedes Mal, wenn der entsprechende Charakter *Schaden* erleidet, erhält die gegnerische Gruppe die entsprechende Menge an SZP. *Schaden*, der von Zuständen verursacht wird (*Brennend*, *Vergiftet*), wird dabei dem Charakter zugerechnet, der den Zustand ursprünglich hervorgerufen hat.

##### Erstes Blut (Art des Charakters/Monsters, Menge der erzielten SZP):

Wenn ein Charakter zum ersten Mal im Gefecht *Schaden* erleidet, erhält die gegnerische Gruppe die entsprechende Menge an SZP. Dies gilt auch, wenn sich der Charakter selbst *Schaden* zufügt (z.B. durch einen *Patzer*).

##### Ausschalten (Art des Charakters/Monsters, Menge der erzielten SZP):

Jedes Mal, wenn ein Charakter ausgeschaltet wird, erhält die gegnerische Gruppe die entsprechende Menge an SZP. Ein Charakter hat einen Gegner oder ein Monster ausgeschaltet, wenn er dessen LP durch eine Aktion oder durch einen Zustand, den er hervorgerufen hat, auf 0 oder weniger LP reduziert hat. Dadurch scheidet der Gegner oder das Monster aus dem Spiel aus (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 47). Diese SZP werden zusätzlich zu denen für Schaden verursachen (siehe oben) verliehen.

## SELBSTSCHÄDIGUNGEN UND SZP

Es kann vorkommen, dass ein Charakter sich selbst *Schaden* zufügt. Wenn dies der Fall ist, muss geklärt werden, ob dafür SZP vergeben werden.

Gibt es nur eine gegnerische Partei, erhält sie die volle Menge an SZP. Gibt es mehr als eine gegnerische Partei, erhalten entweder beide Parteien oder keine Partei die SZP.



**Gegenstand einsammeln**  
(Art des Gegenstandes,  
Menge der erzielten SZP):

Für jeden Gegenstand der angegebenen Art, den ein Charakter erstmalig aufnimmt, erhält die entsprechende Gruppe die angegebene Menge an SZP.

**Gegenstand ablegen** (Art des Gegenstandes,  
Zielort, Menge der erzielten SZP):

Für jeden Gegenstand der angegebenen Art, den ein Charakter am entsprechenden Zielort ablegt, erhält die entsprechende Gruppe die angegebene Menge an SZP.

**Gegenstand besitzen** (Art des Gegenstandes,  
Menge der erzielten SZP):

Für jeden Gegenstand der angegebenen Art, den ein Charakter am Ende des Spiels bei sich trägt, erhält die entsprechende Gruppe die angegebene Menge an SZP.

**Zielort erreicht** (Art des Charakters/Gegenstandes,  
Zielort, Menge der erzielten SZP):

Jeder Charakter, der den Zielort erreicht hat, verschafft der entsprechenden Gruppe die angegebene Menge an SZP. Normalerweise wird ein Charakter aus dem Spiel entfernt, der den Zielbereich erreicht hat.

**ERMITTLUNG DES SIEGERS:**

Es gibt eine Reihenfolge von Bedingungen, nach denen der Sieger eines Gefechtes ermittelt wird. Wenn aufgrund einer Bedingung kein eindeutiger Sieger ermittelt werden kann, wird die nachfolgende herangezogen.

Die Standardreihenfolge ist:

**1. Errungene SZP**

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten.

**2. Ausgeschalteter Sold-Wert**

Haben beide Gruppen gleich viele SZP gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren *Sold*-Wert ausgeschaltet hat.

**3. Unentschieden**

Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden. Im Falle eines Unentschieden erhält normalerweise keine der beiden Gruppen den Szenariobonus.

Darüber hinausgehende Bedingungen werden in dem jeweiligen Szenario erläutert.

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Die Vergabe von AP beruht im Wesentlichen immer auf den gleichen Regelungen:

**Teilnahme:**

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

**Sieger:**

Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

**Gegner ausgeschaltet:**

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, den er ausgeschaltet hat. Hierunter fallen nur die Charaktere der gegnerischen Gruppe, keine Monster oder sonstigen Beteiligten.

**Szenariozielpunkt errungen:**

Jeder Charakter, der mindestens einmal einen Szenariozielpunkt errungen hat, erhält 1 AP.

Darüber hinausgehende Bestimmungen werden im jeweiligen Szenario erläutert.

## MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

Ein **Mehrspielerszenario** ist ein Szenario, dass von mehr als zwei Abenteurergruppen bestritten wird. Bei Mehrspielerszenarien sollte ein entsprechend großes Spielfeld gewählt werden und die Aufstellungszonen der einzelnen Gruppen sollten jeweils gleich weit voneinander entfernt sein. Außerdem sollten alle Szenarioziele möglichst gleich weit weg von den Aufstellungszonen der beteiligten Gruppen sein.

In einem **Kooperationsszenario** verfolgen alle Seiten gemeinsam dasselbe Ziel gegen die Spielmechanik des Szenarios. In einem solchen Szenario sollte festgelegt werden, wodurch die Spielmechanik SZP sammelt und wann die Gruppen dagegen erfolgreich sind. Das Szenario „Ein Namenloses Finale“ der Kampagne „Wie die Ratten“ ist ein Beispiel für eine solche Mechanik, wenngleich es kein echtes Kooperationsszenario ist.

Bei einem **Sologefecht** spielt eine Gruppe allein gegen die Spielmechanik des Szenarios. Auch hier sollte festgelegt werden, wodurch die Spielmechanik SZP erringen kann.

In jedem Grundszenario wird angegeben, ob es sich für eine dieser Spielvarianten eignet.

## VARIATIONS- UND KOMBINATIONS- MÖGLICHKEITEN

Manche Szenarien erlauben die Verwendung von zusätzlichen Szenariomechaniken wie den Einsatz von Fallen oder Monstern. In jedem Grundszenario wird angegeben, welche Varianten möglich sind.

# Zufallsermittlung des Grundszenarios in Offenen Kampagnen

Wenn in einer *Offenen Kampagne* die Beteiligten keinen festen Ablauf bestimmen wollen, können sie für jedes Gefecht das Szenario zufällig auswählen. Beim jeweiligen Grundszenario sind die bisher erschienenen Szenarien aufgeführt, die auf diesem Grundszenario beruhen. Oft beruht ein

Szenario auch auf mehreren Grundszenarien. In dem Fall ist es in der Tabelle an allen Stellen angegeben. Würfle einen W20 und ermittle das zu spielende Grundszenario auf folgender Tabelle:

1W20	Grundszenario
1-2	<b>Eroberung</b> Die Ausgrabung (Kampagne 105)
3	<b>Gefecht</b> Offenes Gefecht (Grund 142)
4-5	<b>Grenzstreitigkeiten</b> Grenzkonflikt (Grund 143)
6-7	<b>Hinterhalt</b> Sicheres Geleit (Kampagne 118), Raubversuch (Kampagne 107)
8-9	<b>Kundschaften</b> Informationsbeschaffung (Grund 147f.), Die Suche nach dem Magnaten (Kampagne 120)
10-13	<b>Monsterkampf</b> Ogerjagd (Grund 145), Der Mineneingang (Zwerge 25), Eine gefährliche Mine (Zwerge 28), Rattenplage (Kampagne 110), In den Händen des Waldschrats (Kampagne 115), Ein namenloses Finale (Kampagne 122), Gejagte Jäger (Kampagne 113)
14-16	<b>Plünderung/Warenbeschaffung</b> Beutejagd (Grund 144), Der Mineneingang (Zwerge 25), Der Schatz des Drachen (Zwerge 31), Eilige Reise (Kampagne 100), Der Einsiedler (Kampagne 113), In den Händen des Waldschrats (Kampagne 115)
17-18	<b>Wettrennen</b> Eine gefährliche Mine (Zwerge 28), Eilige Reise (Kampagne 100)
19-20	Freie Szenariowahl eines zufälligen Spielers

## Eroberung

### BESCHREIBUNG:

In einem Eroberungs-Gefecht müssen bestimmte Zielgebiete gesichert werden.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Neben den Aufstellungszonen müssen die zu kontrollierenden Zielgebiete festgelegt werden. Dies können zusammenhängende Zielbereiche des Spielfelds sein oder einzelne Zielwaben. Die Aufstellungszonen der Gruppen sollten etwa gleich weit von den Zielgebieten entfernt sein.

### SONDERREGELN

#### Einen Zielbereich sichern

Um einen Zielbereich zu sichern, muss ein Spieler dort eine Überzahl an verbündeten Charakteren besitzen. Charaktere, die unter den folgenden Zuständen leiden, werden bei der Berechnung nicht berücksichtigt: *Gefesselt*, *Gelähmt*, *In Panik*. Befindet sich kein Charakter oder eine identische Anzahl an Charakteren in diesem Bereich, ist der Zielbereich umkämpft.

#### Eine Zielwabe sichern

Befindet sich ein Charakter genau auf der Zielwabe, hat er dieses Zielgebiet gesichert.

#### DAUER

Standarddauer oder bis eine der beiden Seiten eine bestimmte Menge SZP erreicht hat.

#### SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ab Spielzug 2 wird am Ende der Aktionsphase bei einem INI-Wert von 0 die Situation in den Zielgebieten überprüft. Für jedes gesicherte Zielgebiet erhält der entsprechende Spieler 1-3 SZP. Umkämpfte Zielgebiete bringen jedem der beiden Spieler 0-1 SZP.

Als Variante kann ein Gegner nicht punkten, wenn sein Gegner ein bestimmtes Zielgebiet kontrolliert.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche am Ende des Spiels mehr gesicherte Zielgebiete besitzt.
3. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
4. Unentschieden



### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt erringen

### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- ☉ Mehrspielerszenario: Nein
- ☉ Kooperationszenario: Nein
- ☉ Sologefecht: Nein

### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

#### Fallen:

Einzelne Zielbereiche können mit Fallen versehen werden.

#### Monster:

Im Kampfgebiet zwischen den Kontrahenten können Monster aufgestellt werden, die im Rahmen ihres *Monstermeisters* als Zünglein an der Waage fungieren. Für das Verletzen und Ausschalten der Monster sollte es in diesem Gefecht keine SZP, SP und AP geben, da es in der Hauptsache um die gegnerische Gruppe geht.

## Gefecht

### BESCHREIBUNG:

In einem Gefecht steht der bewaffnete Kampf von zwei Abenteurergruppen gegeneinander im Mittelpunkt.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Standardaufstellung. Neben den Aufstellungszonen der Gruppen gibt es keine zusätzlichen Bereiche oder Marker auf dem Spielfeld.

### SONDERREGELN

*Feigheit vor dem Feind* (siehe Szenarioziel/Siegesbedingungen).

### DAUER

Standarddauer

### SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

- ☉ Erstes Blut (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)
- ☉ Ausschalten (Gegnerischer Charakter, 2 SZP)
- ☉ *Feigheit vor dem Feind*: Charaktere, die sich am Ende des Spiels immer noch innerhalb der Aufstellungszone befinden, geben dem Gegner jeweils einen zusätzlichen SZP.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet

#### Sonstige:

Ein Charakter, der dem Gegner aufgrund von *Feigheit vor dem Feind* einen Szenariozielpunkt eingebracht hat, erhält für dieses Gefecht -1 AP (Minimum 0).

### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- ☉ Mehrspielerszenario: Ja
- ☉ Kooperationszenario: Nein
- ☉ Sologefecht: Nein

### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

#### Fallen:

Einzelne Spielfeldbereiche können mit Fallen versehen werden.

#### Monster:

Im Kampfgebiet zwischen den Kontrahenten können Monster aufgestellt werden, die im Rahmen ihres *Monstermeisters* als Zünglein an der Waage fungieren. Für das Verletzen und Ausschalten der Monster sollte es in diesem Gefecht keine SZP, SP und AP geben, da es in der Hauptsache um die gegnerische Gruppe geht.

## Grenzstreitigkeiten

### BESCHREIBUNG:

Bei einer Grenzstreitigkeit versuchen beide Gruppen, im Gebiet des Gegners die Oberhand zu gewinnen.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Bei jeder Grenzstreitigkeit muss eine Grenze (die Wabenlinie genau in der Mitte zwischen den beiden Gruppen)

festgelegt werden. Typisch für eine Grenzstreitigkeit ist zudem die Aufstellung in zwei Bereichen. Der eine Teil der Charaktere (maximal die Hälfte) wird im **Grenzgebiet** aufgestellt (1-5 Waben breiter Streifen an der Grenze) und der Rest in der regulären Aufstellungszone tief in der eigenen Spielfeldhälfte. Die gesamte Spielfeldhälfte des Gegners oder wahlweise alles außer dem Grenzgebiet gelten als **Feindesland**.

## SONDERREGELN

**Ortskenntnis:** Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* dürfen im Grenzgebiet aufgestellt werden, ohne gegen das erlaubte Maximum der Charaktere dort gezählt zu werden. Dies ersetzt die normale Auswirkung der *Ortskenntnis*-Sonderfertigkeit hinsichtlich des Aufstellungsgebiets (nicht aber der Aufstellungsreihenfolge).

## DAUER

Standarddauer oder bis zum Erreichen einer bestimmten Menge an SZP

Benötigte Szenariozielpunkte nach Spielgröße:

- 4 Charaktere pro Abenteurergruppe: 7 Szenariozielpunkte
- 5 Charaktere pro Abenteurergruppe: 9 Szenariozielpunkte
- 6 Charaktere pro Abenteurergruppe: 11 Szenariozielpunkte

## SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Zu Beginn jeder Statusphase, beginnend am Anfang von Spielzug 3, wird überprüft, wie viele Charaktere der beiden Kontrahenten sich im jeweiligen Feindesland befinden. Charaktere *In Panik* werden dabei nicht mitgezählt, ebenso nicht Charaktere auf der Grenze.

Die Gruppe, die mehr Charaktere im Feindesland hat, erhält sofort die entsprechende Differenz zum Gegner an Szenariozielpunkten.

### Ermittlung des Siegers:

- Errungene SZP
- Ausgeschalteter *Sold*-Wert
- Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

## MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- Mehrspielerszenario: Nein
- Kooperationsszenario: Nein
- Sologefecht: Nein

## VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

### Fallen:

Das gesamte Grenzgebiet einschließlich der Grenze kann mit Fallen versehen sein.

### Monster:

Das Grenzgebiet kann von Monstern heimgesucht werden. Diese sollten das Spiel auf der Grenze beginnen. Für das Verletzen und Ausschalten der Monster sollte es in diesem Gefecht keine SZP, SP und AP geben, da es in der Hauptsache um die gegnerische Gruppe geht.

### Gegenstände:

Zur Festigung ihres Anspruchs könnten einige Charaktere Flaggen bei sich tragen, die im Feindesland abgelegt werden können. Flaggen gelten als zerstörbare *Leichte Gegenstände*, die für die SZP-Ermittlung als Charaktere gezählt werden, wenn sie im Feindesland abgelegt wurden.

# Hinterhalt

## BESCHREIBUNG:

Bei einem Hinterhalt versucht eine Gruppe, das gegenüberliegende Ende des Spielfelds zu erreichen, während die andere Gruppe dies zu verhindern versucht.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden, wichtig ist nur, dass die Felder an den kurzen Seiten aneinandergelegt werden.

Eine Gruppe ist der Verteidiger. Sie versucht, den Zielbereich, die letzte Wabenreihe am anderen Ende des Spielplans, zu erreichen. Die andere Gruppe, der Angreifer, versucht, dies zu verhindern.

Die Aufstellungszone des Verteidigers sollte nicht größer als 5 Waben an der kurzen Seite sein, die dem Zielbereich gegenüberliegt. Der Angreifer stellt anschließend seine Charaktere mittig an den langen Seiten in zwei gegenüberliegenden Bereichen von jeweils etwa 3x8 Waben Größe nach den Regeln für *Versteckte Aufstellung* auf.

## SONDERREGELN

**Versteckte Aufstellung** (siehe Seite 75).

Darüber hinaus besitzt das Szenario eigentlich keine Sonderregeln. Der Spielspaß erhöht sich jedoch ungemein, wenn das

Szenario mit zusätzlichen Mechaniken angereichert wird.

Die Spieler können z.B. einzelne Charaktere oder Gegenstände bestimmen, die unbedingt das Ziel erreichen müssen.

## DAUER

Standarddauer oder bis alle vorgeschriebenen Charaktere oder Gegenstände den Zielbereich erreicht haben. Wenn besonders viele Zusatzmechaniken die Charaktere verlangsamten, sollte die maximale Spieldauer auf 12 Runden verlängert werden.

## SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN


- Zielort erreicht (Art des Charakters/Gegenstandes, Zielbereich, 1-5 SZP):
- Erstes Blut (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)
- Ausschalten (Gegnerischer Charakter, 2 SZP)

### Ermittlung des Siegers:

- Errungene SZP
- Ausgeschalteter *Sold*-Wert
- Unentschieden

Alternativ kann der Sieger auch nur davon abhängig gemacht werden, ob ein bestimmter Charakter oder Gegenstand den





Zielbereich erreicht oder nicht. Der Verteidiger gewinnt, wenn er dies schafft, der Angreifer, wenn er dies verhindert.

#### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

#### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- ☞ Mehrspielerszenario: Nein
- ☞ Kooperationszenario: Nein
- ☞ Sologefecht: Nein

#### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

##### Fallen:

Der Angreifer könnte Spielfeldbereiche mit Fallen versehen haben, um den Verteidiger zu verlangsamen. In dem Fall würden alle Charaktere des Angreifers gegen diese Fallen von *Gefahreninstinkt* (siehe Seite 40f.) profitieren.

##### Gegenstände:

Das Durchbringen eines Transportkarrens oder der darauf geladenen Waren ist eine schöne Spielvariante dieses Szenarios.

## Kundschaften

#### BESCHREIBUNG:

Die beiden Abenteurergruppen kundschaften ein Gebiet aus, um Spuren und Hinweise auf ihr nächstes Ziel zu entdecken. Anschließend müssen diese Informationen ins eigene Lager gebracht werden.

#### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. Die Kontrahenten können alle alternativen Aufstellungsregeln einschließlich der für *Versteckte Aufstellung* verwenden.

In diesem Szenario müssen die Bereiche festgelegt werden, an denen die Charaktere Informationen erhalten können und der Zielort, wo diese Informationen abgegeben werden müssen (meistens die eigene Aufstellungszone).

#### SONDERREGELN

##### Informationen:

Informationen verhalten sich in vielerlei Hinsicht wie *leichte Gegenstände*, es gibt aber ein paar Unterschiede. Normalerweise können Informationen nicht weitergegeben werden, da sie nur mündlich oder durch eigene Beobachtung erlangt wurden. In der Hitze des Gefechts ist dies einfach nicht möglich. Außerdem ist eine Information generell verloren, wenn der Charakter, der sie erhalten hat, ausgeschaltet wird. Es wird kein Marker, wie bei einem Gegenstand platziert. Informationen werden durch Verhandeln (siehe Informationsbeschaffung) oder Durchführung einer aktiven Aktion (siehe „Die Suche nach dem Magnaten“) erlangt. Sie sind immer einzigartig, d.h. ein Charakter kann sie nicht mehrmals erlangen.

##### Der Zielort:

Der Zielort ist meistens die eigene Aufstellungszone. Es kann aber auch ein anderer Bereich festgelegt werden. Dort müssen die Gegenstände abgelegt werden. Dafür muss sich der Charakter im Zielort befinden. Eine Weitergabe in eine angrenzende Wabe wie bei *Leichten Gegenständen* ist nicht möglich.

##### DAUER

Standarddauer oder bis alle Informationen am Zielort abgegeben wurden.

#### SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

- ☞ Gegenstand einsammeln (Information, 1 SZP)
- ☞ Gegenstand ablegen (Information, Zielort, 1-3 SZP)
- ☞ Gegenstand besitzen (Information, 0-2 SZP)

Hier ist zu beachten, dass eine Gruppe für jede Information nur ein einziges Mal in jedem der drei oberen Punkte SZP erringen kann, bzw. dass Gegenstand ablegen und besitzen sich gegenseitig ausschließen.

##### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

#### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

#### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- ☞ Mehrspielerszenario: Ja
- ☞ Kooperationszenario: Nein
- ☞ Sologefecht: Nein

#### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

##### Fallen:

Einzelne Spielfeldbereiche können mit Fallen versehen werden.

##### Monster:

Im Kampfgebiet zwischen den Kontrahenten können Monster aufgestellt werden, die im Rahmen ihres *Monstermeisters* als Zünglein an der Waage fungieren und die Gegenstände beschützen. Für das Verletzen und Ausschalten der Monster sollte es in diesem Gefecht keine SZP, SP und AP geben, da es in der Hauptsache um die gegnerische Gruppe geht.

# Monsterkampf

## BESCHREIBUNG:

Ein Monsterkampf ist der bewaffnete Kampf von Abenteurergruppen gegen ein oder mehrere Monster.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Standardaufstellung: Neben den Aufstellungszonen der Gruppen gibt es keine zusätzlichen Bereiche oder Marker auf dem Spielfeld, allerdings müssen die Startpunkte mitsamt Ausrichtung der Monster festgelegt werden. Alle beteiligten Gruppen sollten sich gleich weit weg von den Monstern befinden.

## SONDERREGELN

### Die Monster:

Die Monster werden über ihren *Monstermeister* gesteuert oder von einem zusätzlichen Spieler übernommen. Ein oder mehrere Monster können als **zentrales Szenarioziel** definiert werden.

### DAUER

Standarddauer oder bis alle Monster ausgeschaltet wurden.

## SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

- ☛ Schaden verursachen (Monster (nur zentrale Szenarioziele), 1 SZP)
- ☛ Ausschalten (alle Monster, 1-2 SZP)

## Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, die mehr Monster ausgeschaltet hat, die zentrale Szenarioziele sind.
3. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
4. Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

Ein Charakter, der ein Monster ausgeschaltet hat, welches ein zentrales Szenarioziel ist, erhält zusätzlich 1 AP

## MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

- ☛ Mehrspielerszenario: Ja (Menge der Monster anpassen)
- ☛ Kooperationszenario: Ja
- ☛ Sologefecht: Ja

## VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

### Fallen:

Einzelne Spielfeldbereiche können mit Fallen versehen werden.

# Plünderung/Warenbeschaffung

## BESCHREIBUNG:

Ziel einer Plünderung/Warenbeschaffung ist es, Gegenstände auf dem Spielfeld einzusammeln und an einem anderen Ort wieder abzugeben.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Standardaufstellung. Neben den Aufstellungszonen der Gruppen kann ein abweichender Zielort für das Ablegen der Gegenstände definiert werden. Außerdem werden Gegenstandsmarker (Schatztruhe, Ware usw.) möglichst ausgewogen verteilt auf dem Spielfeld platziert.

## SONDERREGELN

### Die Gegenstände:

Die Gegenstände müssen vorher als *Leichte* oder *Schwere Gegenstände* definiert werden. Beweglich sind sie immer. Bei verschiedenen Markern kann die Definition für jede Markersorte unterschiedlich ausfallen. Sie werden anhand der Regeln auf Seite 77f. mit einer aktiven Aktion aufgenommen bzw. wieder abgelegt.

### Der Zielort:

Der Zielort ist meistens die eigene Aufstellungszone. Es kann aber auch ein anderer Bereich festgelegt werden. Auch ein Transportkarren (siehe Seite 78f.) ist als Zielort denkbar, auf dem die Gegenstände abgelegt werden müssen.

### DAUER

Standarddauer oder bis alle Gegenstände zum Zielort gebracht wurden.

## SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

- ☛ Gegenstand einsammeln (Art des Gegenstandes, Menge der erzielten 1 SZP)
- ☛ Gegenstand ablegen (Art des Gegenstandes, Zielort, Menge der erzielten 1-3 SZP)
- ☛ Gegenstand besitzen (Art des Gegenstandes, Menge der erzielten 1 SZP)

In Szenarien mit verschiedenen Gegenständen können diese eine unterschiedliche SZP-Wertigkeit besitzen und zusätzliche SZP vergeben werden, wenn eine Gruppe alle Sorten eingesammelt hat. Außerdem kann die Gruppe zusätzlich belohnt werden, die dies als Erstes schafft oder einen bestimmten Gegenstand in größerer Menge beschafft hat.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP

1a. Zur Ermittlung des Siegers können nach der Gesamtmenge an SZP bestimmte Mengen von einzelnen Gegenständen oder die Komplettierung eines kompletten Gegenstände-Sets angesetzt werden.

2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert

3. Unentschieden

#### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

#### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

☛ Mehrspielerszenario: Ja (Menge der Gegenstandsmar-ker anpassen)

☛ Kooperationszenario: Nein

☛ Sologefecht: Nein

#### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

##### Fallen:

Einzelne Spielfeldbereiche und/oder die Gegenstandsmar-ker können mit Fallen versehen werden.

##### Monster:

Im Kampfgebiet zwischen den Kontrahenten können Monster aufgestellt werden, die im Rahmen ihres *Monst-termeisters* als Zünglein an der Waage fungieren und die Gegenstände beschützen. Für das Verletzen und Ausschalt-en der Monster sollte es in diesem Gefecht keine SZP, SP und AP geben, da es in der Hauptsache um die gegnerische Gruppe geht.

## Wettrennen

#### BESCHREIBUNG:

In einem Wettrennen versuchen beide Gruppen, ein bestimmtes Zielgebiet vor der anderen Gruppe zu erreichen.

#### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld ge-spielt werden, wichtig ist nur, dass die Felder an den kurzen Seiten aneinandergelegt werden. Die Kontrahenten bauen auf der gleichen kurzen Seite in den gegenüberliegenden Ecken in einem Bereich von maximal 5x5 Waben auf. Die letzte Wabenreihe am anderen Ende des Spielplans ist das Ziel, das es zu erreichen gilt (Zielbereich).

#### SONDERREGELN

Dieses Szenario besitzt eigentlich keine Sonderregeln. Der Spielspaß erhöht sich jedoch ungemein, wenn das Szena-rio mit zusätzlichen Mechaniken angereichert wird. Die Spieler können z.B. einzelne Charaktere oder Gegenstände bestimmen, die das Ziel unbedingt erreichen müssen und sollten darauf achten, dass möglichst viele Umstände die Charaktere verlangsamen.

#### DAUER

Standarddauer oder bis alle vorgeschriebenen Charaktere oder Gegenstände den Zielbereich erreicht haben. Wenn besonders viele Zusatzmechaniken die Charaktere verlang-samen, sollte die maximale Spieldauer auf 12 Runden ver-längert werden.

#### SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

☛ Zielort erreicht (Art des Charakters/Gegenstandes, Ziel-bereich, 1-5 SZP):

Hier kann der Zeitpunkt des Erreichens des Zielortes ab-gestuft mit SZP belohnt werden, sodass früher eintreffende Charaktere mehr SZP erringen als später eintreffende.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP

2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert

3. Unentschieden

#### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

#### MEHRSPIELER-, KOOPERATIONS- UND SOLOGEFECHTSEIGNUNG

☛ Mehrspielerszenario: Nein

☛ Kooperationszenario: Ja (gegen die Hindernisse in der vorgeschriebenen Spieldauer)

☛ Sologefecht: Ja (gegen die Hindernisse in der vorge-schriebenen Spieldauer)

#### VARIATIONS- UND KOMBINATIONSMÖGLICHKEITEN

##### Fallen:

Größere Spielfeldbereiche können mit Fallen versehen wer-den, um die Gruppen zu verlangsamen.

##### Monster:

Monster sind die beste Möglichkeit, um die Gruppen zu verlangsamen, erst Recht, wenn sie in Massen auftreten.

##### Gegenstände:

Türen können Engpässe versperren, bestimmte Gegenstän-de können vorher eingesammelt werden müssen, auch ein Transportkarren kann der Gegenstand sein, der in den Ziel-bereich gebracht werden muss usw.

# Zwist um Zhamorrah

## VORWORT

Die folgende Abenteuerkampagne wurde für das erste *Schicksalspfade*-Kampagnenturnier auf der Dreieich-Con 2012 entworfen und konnte danach in allen teilnehmenden Spielrunden gespielt werden. Immer wieder wurden wir

darauf angesprochen, ob wir diese Kampagne nicht allen Spielern zur Verfügung stellen können. Hier ist sie. Angehängt an die neuen Regeln dieses Bandes und erweitert um ein viertes Szenario, das die Rückreise unserer Recken zum Inhalt hat. Zwischen den Gefechten werden keine Würfe auf der *Begegnungstabelle* durchgeführt.

## Ausgrabungen bei Samra?

## Aventurischer Bote

**E**s sind wohl mehr als nur Gerüchte, die von einer groß angelegten Ausgrabung in der Nähe der kleinen Stadt Samra berichten. Bereits vor Wochen sollen dort mehrere Karawanen eingetroffen sein und bald darauf das Städtchen Richtung Osten verlassen haben, wo sich ihre Spur in den steinigen Hügeln vier Meilen vor Samra verloren hat. Die abergläubischen Bauern meiden diese Region, denn es heißt, dass in den Hügeln die Ruinen der verdorbenen Stadt Zhamorrah liegen, in der die Mudramulim und Kophtanim die Geheimnisse ihrer Magie ergründet haben sollen. Die Steine des Ruinenfelds, das die Belagerungswaffen Sulman al'Nassoris nach dem Angriff des Sultans zurückließen, sollen darüber hinaus über und über von verwirrenden echsischen Glyphen bedeckt sein, was umso eindringlicher klarmacht, dass man die Hügel meiden sollte. Eigenartig erscheinen die Erzählungen der Einwohner Samras, die einhellig berich-

ten, dass vor kurzem feiner Raureif die Hügel bedeckt haben soll, was absolut unglauwürdig scheint.

In den Karawansereien und Schenken der Region wird bereits eifrig darüber spekuliert, wer wohl hinter dieser Ausgrabung steckt, denn bisher hat niemand die Verantwortung dafür übernommen. Von Stoerrebrandt wird gemunkelt, der hier wertvolle magische Metalle ausgraben wolle, oder von Erzmagus Muntagonus, der hier angeblich nach dem legendären magischen Werk Liber Zhamoricam per Satinav suchen lasse. Andere vermuten die beiden bekannten Sammler magischer Kuriositäten Farad el Haras aus Mengbilla oder Tubarek al'Kain aus Selem hinter den Aktivitäten bei Samra. Allein keiner der vier Herren hat sich auf Anfragen aus unserem Hause bisher dazu geäußert.

Fest steht auf jeden Fall, dass nicht nur zahlreiche Handlanger in Samra angeworben wurden, um Erdarbeiten durchzuführen, sondern

auch, dass sich zahlreiche Waffenvolk in der Gegend versammelt hat.

Aus Fasar ist eine Abordnung der Tulamidischen Reiter in Samra eingetroffen, um die Ausgrabung zu schützen. Andere Stimmen behaupten, man habe eine Gruppe alanfanisch anmutender Söldlinge gesichtet, die von einer Borongeweihten begleitet werden. Vermutlich will die Priesterin jede Form der Störung der Totenruhe ahnden.

Das Gerücht über die Anwesenheit von Soldaten der Kaiserin Rohaja oder von leibhaftigen Thorwalern hingegen ist wohl eher das Produkt eines benebelten Geistes, der überreichlich Dattelwein genossen hatte. Sobald sich etwas mehr hesindegeläufige Klarheit in dieser Angelegenheit findet, werden wir weiter berichten.

Mirlamo ibn Kara,  
im *Aventurischen Boten* 155, Perraine 1035 BF

## HINTER DEN KULISSEN

Die Gerüchte um die Ausgrabungen in der uralten Magierstadt Zhamorrah entsprechen der Wahrheit. Ebenso ist wahr, dass sich vielfältiges Waffenvolk in Samra eingefunden hat: Al'Anfaner, Tulamiden, Mittelreicher und sogar Thorwaler, denn alle diese Reiche oder Gruppen haben eine eigene Motivation, um zu verhindern, dass auch nur irgendjemand in den verfluchten Ruinen vor dem Ort magische Artefakte für sich gewinnen kann.

Hinter dem Ganzen steckt der Magier Tubarek al'Kain aus Selem, der ein Artefakt aus der Grablege des Moguls Adarbad von Zhamorrah für sich gewinnen möchte, das er ganz sicher dort weiß: das Szepter der Maha Qascha von Anchopal.

Die unterschiedlichen Fraktionen haben auf unterschiedliche Art und Weise von den beginnenden Ausgrabungen bei Samra erfahren, allerdings weiß kein Mitglied der Fraktionen, wer tatsächlich hinter den Ausgrabungen steckt.

Über einen Mittelsmann hat Tubarek die Tulamidischen Reiter in Fasar anwerben lassen, um seine Ausgräber zu schützen

... immerhin weiß er ganz genau, welche Gefahren auf dem Ruinenfeld lauern und er weiß auch, dass bis heute uralte Echsenwesen an entscheidenden Stellen Wache halten.

Die Thorwaler sind per Zufall darauf gestoßen, dass ein legendärer Hexer aus den alten Sagas Interesse an den Ruinen bei Samra hat – und um zu verhindern, dass er mit dem Zauberwerk der ‚Hranganbrut‘ eine neue Eiszeit über Thorwal bringen kann, versuchen sie ihn aufzuhalten.

Die Al'Anfaner Boronis fürchten, dass der Puniner Kult des Totengottes ein heiliges und enorm wichtiges Artefakt in den Ruinen der alten Stadt entdeckt hat, das Diadem der Ma'a Bor. Der Patriarch von Al'Anfa will unter allen Umständen verhindert wissen, dass die Diener des Raben von Punin ihm zuvor kommen, ein solches Wunderwerk für den Kult zu gewinnen.

Die Reichsarmee schließlich wurde durch die Hellsichtsmagierin Praiodane Almira Werckenfels, der Spektabilität des Informationsinstituts zu Rommilyls auf die undurchsichtigen Vorgänge in Gorien aufmerksam gemacht. Und es kam schon zu viel Unheil aus Gorien, um nicht angemessen auf auch nur den leisesten Verdacht zu reagieren.



# Szenario 1: Eilige Reise

„Von den Wundern des Landes der ersten Sonne haben sie geredet ... pah, dass ich nicht lache! Ständig Staub zwischen den Zähnen und nur getrocknete Datteln ... und nicht genügend Bier, um diese alpträumhafte Mischung auch nur runterzuspülen. Widerwärtig! Ein Königreich für eine Flasche Premier Feuer.“

—Thure ‚Knochenbrecher‘ von der Nebelzwinger-Ottajasko

## BESCHREIBUNG

Die beiden Fraktionen versuchen, möglichst schnell das Ziel ihrer Reise, das kleine Örtchen Samra in Gorien, zu erreichen. Allerdings müssen sie unterwegs noch Proviant und Ausrüstung aufnehmen, um vor Ort gewappnet zu sein.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Ruinen #1 und #2, die wie in der Abbildung an den kurzen Seiten zusammengelegt werden, um eine möglichst lange Strecke für die Reise zu erhalten. Auf dem Spielfeld werden vier Handelsposten (Z1, Z2, Z3 und Z4) platziert (siehe Abbildung). Dort können die Gruppen ihre Ausrüstung und Waren erwerben. Die letzte Wabe am anderen Ende des Spielfelds ist das Ziel, das es zu erreichen gilt (Zielbereich).

Danach werden die Abenteurergruppen und ihr Karren aufgestellt. Jeweils ein Charakter darf angrenzend an bis zu zwei der Handelsposten aufgestellt werden, allerdings nur auf der eigenen Spielfeldseite (gelber oder hellblau umrandeter Bereich). Sie wurden vorausgeschickt, um die Verhandlungen mit dem Händler zu führen.

Die übrigen Charaktere und der Karren werden in einem 2x3 Waben Bereich in gegenüberliegenden Ecken des Spielfelds auf der gleichen kurzen Seite aufgestellt. Der Karren (K) wird genau mittig in diesem Bereich mit dem hinteren Ende an der Spielfeldkante positioniert. Ein Charakter wird direkt davor platziert und ist zu Beginn des Spiels derjenige, der den Karren bewegt, die anderen stellen sich rechts und links an den Seiten des Karrens auf. Für Charaktere mit *Ortskenntnis* ist der Bereich mit dem Karren die normale Aufstellungszone. Beide Karren sind zu Beginn des Gefechts leer.

## SONDERREGELN

### DIE KARREN

Jeder Gruppe steht in diesem Szenario ein Karren zur Verfügung, auf dem sie die Ausrüstung für ihre Gruppe transportieren kann.

Die Karren folgen den Regeln für *Transportkarren* (siehe Seite 78f.). Sie sind in diesem Szenario *unzerstörbar*.

### DIE HANDELSPOSTEN

Die Handelsposten sind *unpassierbares Gelände* und verleihen *schwere Deckung*, haben eine Höhe von 2 und können nicht attackiert oder beschädigt werden.

An jedem Handelsposten befindet sich ein Händler (neutraler Charakter), der ganz erpicht darauf ist, seine Waren an die Abenteurergruppen loszuschlagen. Allerdings macht er sich nur die Mühe, zu arbeiten, wenn auch Kundschaft in der Nähe ist. Aus diesem Grund handelt er nur, wenn mindestens ein Charakter sich in einer angrenzenden Wabe zu seinem Handelsposten befindet.

In jedem Spielzug, an dem sich ein Charakter am Handelsposten befindet, hat der Händler zwei Aktionen zur Verfügung, die er nach folgendem Muster in der Aktionsphase bei einem INI-Wert von 1 einsetzt:

#### Ware auf einen Karren laden und/oder feilschen:

Kann er eine seiner Waren auf einen Karren laden, der sich in einer angrenzenden Wabe zu seinem Handelsposten befindet, tut er dies. Dies verbraucht pro Ware eine Aktion. Der entsprechende Warenmarker des Handelspostens wird nach ganz oben auf den jeweiligen Karren gelegt.

Befinden sich Karren beider Gruppen an demselben Handelsposten, feilscht der Händler um das bessere Angebot. Jede Gruppe würfelt 1W20 und addiert den höchsten MU-Wert eines eigenen am Handelsposten anwesenden Charakters hinzu. Ein Charakter, der den Karren zieht, gilt zu diesem Zweck als am Handelsposten befindlich, selbst wenn er sich nicht in einer angrenzenden Wabe dazu befindet. Halten sich mehrere Charaktere der gleichen Gruppe an demselben Handelsposten auf, erhält diese Gruppe für jeden zusätzlichen Charakter nach dem ersten einen kumulativen Bonus von +4 auf diesen Wurf. Dieser Wurf ist keine Probe.

Die Gruppe mit dem höheren Ergebnis erhält die Ware. Bei Gleichstand entscheidet der höchste am Handelsposten anwesende MU-Wert. Ist auch der bei beiden Gruppen identisch, wird neu gewürfelt, bis es ein eindeutiges Ergebnis gibt. Für jede Ware wird ein separater Würfelwurf durchgeführt.

#### Warenauslage auffüllen:

Ist kein Karren am Handelsposten zugegen, präsentiert der Händler seine Waren in seiner Auslage. Dies verbraucht pro Ware eine Aktion. Lege den entsprechenden Warenmarker auf den Handelsposten. Es dürfen maximal 4 Waren auf einem Handelsposten liegen, danach ist die Auslage voll. Ist die Auslage des Handelspostens voll und kein Karren in der Nähe, tut der Händler nichts.

### DIE WAREN

Jeder Handelsposten führt unterschiedliche Waren. Alle Waren sind *leichte bewegliche Gegenstände*. Sie sind aber so sperrig, dass ein Charakter **maximal einen** davon bei sich tragen kann. Die ersten beiden Handelsposten (Z1 und Z2) auf gleicher Höhe führen identische Waren (Proviant-Marker), jedoch andere als der dritte (Wasserschlauch-Marker) und vierte Handelsposten (Werkzeug-Marker).

#### Waren aufnehmen und im Karren ablegen:

Ein Charakter in einer angrenzenden Wabe zu einem Handelsposten oder in einer Wabe mit einem Wabenmarker kann eine in der Auslage befindliche Ware mit einer einfachen Aktion aufnehmen. Ein Charakter in einer angrenzenden Wabe zu einem Karren kann eine in seinem Besitz befindliche Ware mit einer einfachen Aktion auf dem Karren ablegen.

#### Waren zerstören:

Waren auf dem Karren können nach den Regeln für Transportkarren (siehe Seite 78f.) zerstört werden.

## DAUER

Standarddauer oder bis beide Seiten mit ihrem Karren die andere Spielfeldseite erreicht haben.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele verschiedene Waren zu erwerben und mit ihnen auf dem Karren auf der gegenüberliegenden kurzen Seite das Spielfeld zu verlassen.

- 🍷 Gegenstand ablegen (Ware, Karren, 1 SZP)
- 🍷 Erreicht ein Karren den Zielbereich auf der gegenüberliegenden kurzen Seite, von der er das Spiel begonnen hat, wird er aus dem Spiel entfernt. Ist der Karren der Erste, der sein Ziel erreicht hat, erhält die Gruppe, welcher der Karren gehört, einen SZP pro darauf befindlicher Ware.
- 🍷 Ist der Karren der Zweite, der sein Ziel erreicht, erhält die Gruppe, welcher der Karren gehört, einen SZP pro zwei darauf befindlicher Waren. Es wird nicht gerundet.
- 🍷 Hat eine Gruppe alle drei Warentypen auf dem Karren ins Ziel gebracht, erhält sie 3 zusätzliche SZP. Dies gilt für den ersten und zweiten Karren im Ziel.

#### Ermittlung des Siegers:

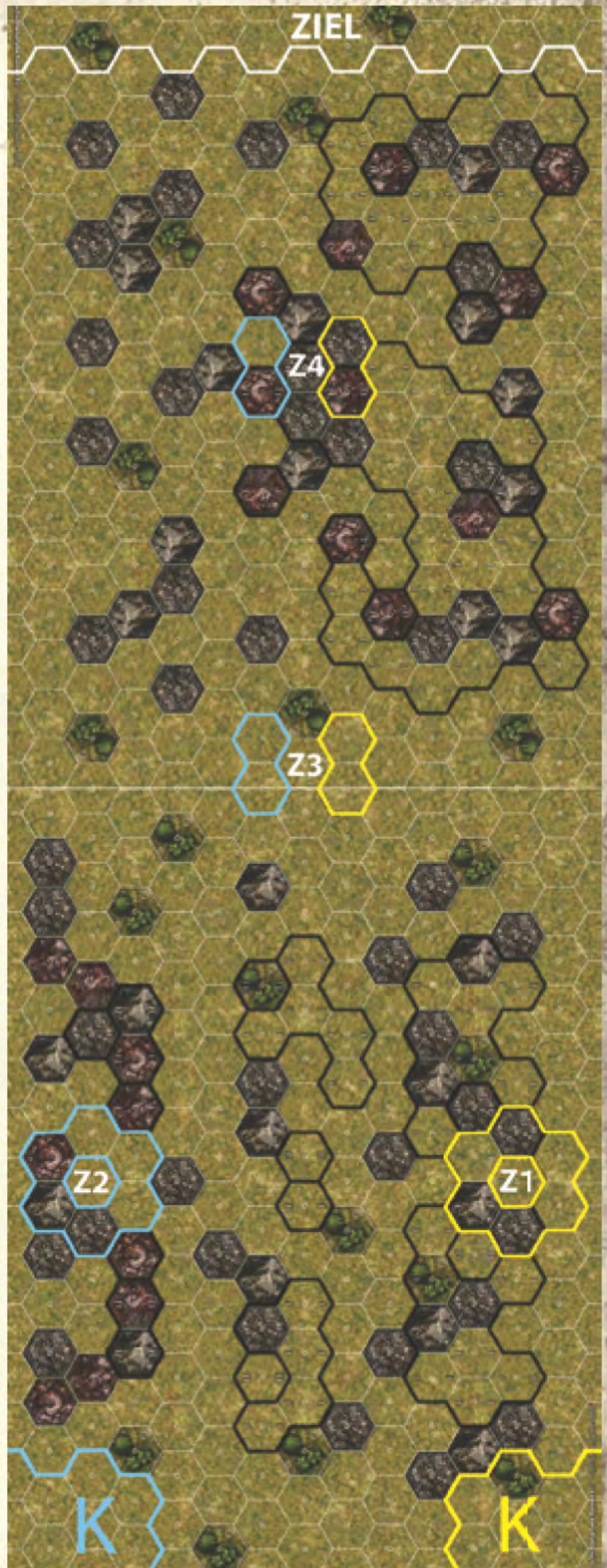
1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe ist im weiteren Verlauf der Kampagne besser ausgerüstet als der Gegner. Sie darf in Szenario 2 und 3 dieser Kampagne für 25 Dukaten *Profane Ausrüstung* erwerben. Diese Ausrüstung erhöht den *Sold*-Wert der Gruppe nicht und muss in jedem Szenario neu erworben werden, da sie sich bis zum Beginn des nächsten Gefechts automatisch verbraucht.



## Szenario 2: Gejagte Jäger

„Es war wie in den alten Märgen, die mein Großvater immer auf dem Basar erzählte, er war ein großer Haimamud, sollst du wissen. Also es war der Kampf der Menschen gegen das Joch der finstren Echsen ... ausgefochten im schützenden Dunkel der Nacht, so wie der listige Phex es uns lehrte. Und auch dieses Mal wird Phex mit uns sein, wenn wir diese vermaledeite Echsenbrut in die Niederhöhlen schicken, wo sie hingehört!“

—Kasim ibn Nazir, Phexgeweihter aus Fasar

### BESCHREIBUNG

Die Ankunft der Gruppen am Ausgrabungsort ist nicht unentdeckt geblieben. Ein Leviatan und seine Leibgarde aus Marus haben sich in der Ausgrabungsstätte verschanzt, um die Eindringlinge zu vertreiben. Die Ausgrabungen können erst beginnen, wenn die Kreaturen besiegt sind.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Ver-

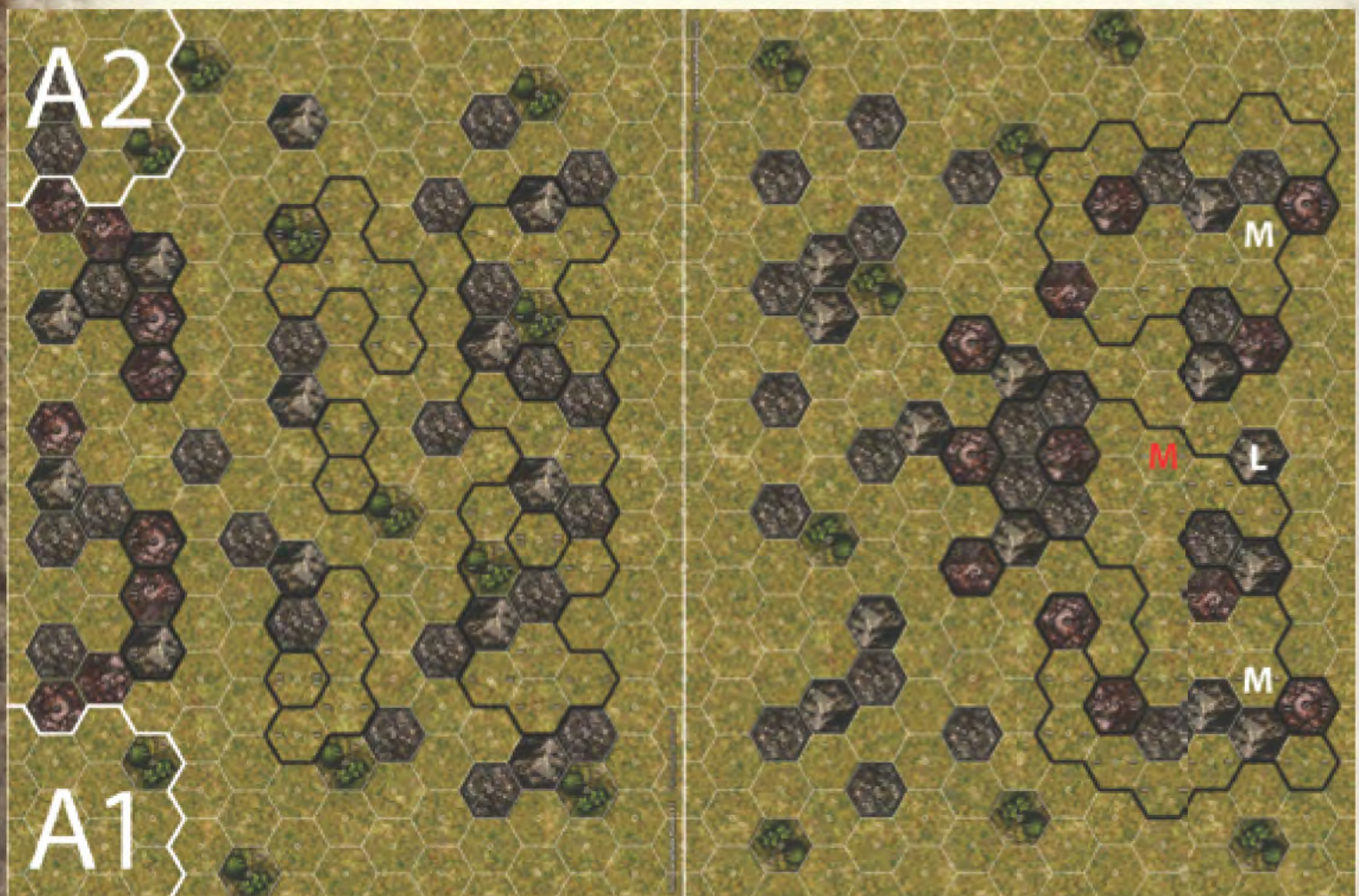
wendung der Spielpläne Ruinen #1 und #2, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Kontrahenten bauen auf der gleichen kurzen Seite in den gegenüberliegenden Ecken in einem Bereich von etwa 3x3 Waben auf (A1 und A2, siehe Abbildung). Auf der den Kontrahenten gegenüberliegenden kurzen Seite des Spielfelds werden der Leviatan (weißes L) und je nach Anzahl der Charaktere in den Abenteurergruppen eine bestimmte Menge von Marus in der Ausgrabungsstätte aufgestellt. Bei vier Charakteren pro Gruppe werden zwei Marus (weißes Ms) platziert, bei fünf oder sechs Charakteren wird zusätzlich ein dritter Marus entsprechend der Abbildung platziert (rotes M, siehe Abbildung).

Ihre Ausrichtung ist vom Rand weg in Richtung der Charaktere möglichst zur Mitte des Spielfelds hin. Im Zweifel entscheidet zwischen den möglichen Ausrichtungen der Zufall. *Ortskenntnis* wird auf die normale Weise eingesetzt.

### SONDERREGELN

Dieses Szenario ist ein *Monsterkampf* (siehe Seite 97) gegen einen Leviatan und 2 oder 3 Marus. Der Leviatan und die Marus sind für alle Charaktere der beiden Abenteurergruppen gegnerische Charaktere. Der Leviatan und die Marus sind untereinander verbündete Charaktere.





## DER LEVIATAN

„Riesenhaft, mit dem Kopf einer Kröte und den Krallen und dem Schwanz eines Drachen. Sie sollen mächtige Zauberer sein und noch weitaus bössartigere Kämpfer. Eine dieser Echsen heißt es in alten tulamidischen Märchen kann eine ganze Armee besiegen. Wie gut, dass sie sich schon vor Jahrhunderten selbst ausgelöscht haben. Allerdings behaupten immer wieder einige Recken, dass es wenige noch in den Dschungeln geben soll, so hörten wir vor Kurzem aus Mengbilla, dass Abenteurer Stein und Bein schworen, gegen waschechte Leviatanim gekämpft zu haben.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

INI 8, GSW 5, MU 17, RS 8, LP 9, AT 15, PA 12

Schaden (Stachelkeule): 2 Rüstungsdurchschlagend

Schaden (Schwanz): 1

Waffeneigenschaften (Stachelkeule): Reichweitenwaffe, Stich und Wucht, einhändig

Waffeneigenschaften (Schwanz): Wucht

Sonderfertigkeiten: Ätzende Haut, Astrale Regeneration III, Geländekunde (Wasser), Groß, Magieresistenz III, Natürliche Waffe: Schwanz, Natürlicher Rüstungsschutz (8), Simultanzaubern, Sprungkraft

Kampfmanöver: Doppelschlag (Stachelkeule & Schwanz), Wuchtschlag

### Zauber:

Der Leviatan hat seine Magie zur Meisterschaft gebracht. Die Erfolgswerte seiner Zauberproben sind daher jeweils um 3 erhöht. Wer das Gefecht einfacher gestalten möchte kann diese Steigerungen ganz oder teilweise zurücknehmen.

## ATTRIBUTO (KÖRPERKRAFT)

Schwierigkeit: Simpel (16)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 AT.

## EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ

Schwierigkeit: Normal (14)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender selbst als Ziel aus. Er erhält +4 RS (maximal 18) und +1 LP. Den zusätzlichen LP verliert der Charakter erst, nachdem er alle eigenen LP verloren hat. Nach dem Gefecht muss das Ziel auf der Verletzungstabelle würfeln, wenn es nur noch diesen zusätzlichen LP übrig hat. Wurde es in dem Gefecht ausgeschaltet, wird der Wurf auf der Verletzungstabelle mit einem Aufschlag von +2 belegt.

## CORPOFESSO GLIEDERSCHMERZ

Schwierigkeit: Komplex (12)

RW: 4

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: *Moralbasierender Effekt.* Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel erleidet -4 AT sowie -2 PA und FK-PA. Solange der Zauber anhält, legt das Ziel während der Überprüfung von Zuständen in der Statusphase eine MU-Probe ab. Misslingt diese Probe, erleidet das Ziel für den laufenden Spielzug den Zustand *Abgelenkt*.

Der Leviatan handelt ab dem dritten Spielzug nach den Regeln des *Monstermeisters* (siehe Seite 104). Vorher handelt er nicht.

## DIE MARUS

„Wie bitte? Aufrecht gehende Kaimane mit furchtbaren Zähnen, die in einen blutigen Kampfrausch verfallen? Das können nur Wütschsen sein, wie das Bestiarium von Belhanka sie nennt oder Marus, wie die in der echsischen Vergangenheit etwas Bewandertere. Furchteinflössende Gegner, die man nicht unterschätzen sollte, und die im tiefen Süden ab und an als Schergen übelster Schwarzmagie auftreten.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan



MONSTERMEISTER LEVIATHAN	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn: LP>2 und AT (Gegner)<7 Zielen/Konzentration: Ja/Nein Die Zauber Eisensäule Kämpferherz und Attributo (Körperkraft) werden nicht erneut gezaubert, wenn sie gebannt werden.	
<b>Aktive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Eisensäule Kämpferherz	Zu Spielbeginn auf Ziel: Selbst gewirkt
2. Attributo (Körperkraft)	Zu Spielbeginn auf zufälliger Verbündeter gewirkt
3. Wuchtschlag (Stachelkeule)	Nur wenn: AT >8 und LP (Ziel) >2
4. Doppelschlag (Stachelkeule + Schwanzschlag)	Nur wenn für beide Waffen Ziel vorhanden, Zielpriorität gemäß Stachelkeulen-Attacke
5. Corpofesso Gliederschmerz	Nur gegen Kämpfer
6. Sturmangriff (Stachelkeule)	Nur mit AT-Bonus
7. NK-Attacke (Stachelkeule)	
8. Rennen	
9. Bewegung	
<b>Auswahl des Ziels:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Ausschalten	
2. Schaden durch das Ziel gegen	Selbst
3. Einfachstes Ziel	
4. Zielen/Konzentration möglich	
5. Nächstes Ziel	
6. Zufälliges Ziel	
<b>Passive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
NK-Parade	Immer
Passierschlag	Immer

MONSTERMEISTER MARU	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn: LP>3 und AT (Gegner)<7 Zielen/Konzentration: Ja/Nein Kampfrausch tritt ein, wenn Schaden erlitten	
<b>Aktive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
<b>Säbel noch in der Hand:</b>	
1. Doppelschlag (Säbel/Säbel)	
2. Sturmangriff (Säbel)	Nur mit AT-Bonus
3. NK-Attacke (Säbel)	
4. Rennen	
5. Bewegung	
<b>Säbel nicht mehr in der Hand:</b>	
1. Doppelschlag (Biss/Schwanzschlag)	Nur wenn für beide Waffen Ziel vorhanden, Zielpriorität gemäß Biss-Attacke
2. Sturmangriff (Biss)	Nur mit AT-Bonus
3. NK-Attacke (Biss)	
4. Rennen	
5. Bewegung	
<b>Auswahl des Ziels:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Ausschalten	
2. Schaden durch das Ziel gegen	Leviatan, Selbst
3. Einfachstes Ziel	
4. Zielen möglich	
5. Nächstes Ziel	
6. Zufälliges Ziel	
<b>Passive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
NK-Parade	Immer
Passierschlag	Immer

INI 12, GSW 5, MU 15, RS 10, LP 4, AT 16 (18), PA 13 (12)

Schaden (Säbel): 1 *Rüstungsbrechend*

Schaden (Biss, natürliche Waffe): 1 *Rüstungsbrechend*

Schaden (Schwanz, natürliche Waffe): 1

Waffeneigenschaften (Säbel): Klinge, einhändig

Waffeneigenschaften (Biss): Stich

Waffeneigenschaften (Schwanz): Wucht

Sonderfertigkeiten: *Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Dämmerungssicht, Eisern, Geländekunde (Wasser), Kampfrausch, Kampfflexe I, Natürliche Waffe: Schwanz, Natürlicher Rüstungsschutz (5), Schwache Arme, Standfest*

Kampfmänöver: *Doppelschlag*

Die Marus handeln ab dem dritten Spielzug nach den Regeln des *Monstermeisters*. Vorher handeln sie nicht.

## DAUER

Standarddauer oder bis alle Marus und der Leviatan ausgeschaltet wurden.

## SZENARIOZIEL/

### SIEGESBEDINGUNGEN:

Ziel dieses Spiels ist es, den Leviatan und seine Marus zur Strecke zu bringen.

☞ Schaden verursachen (Leviatan, Maru, 1 SZP)

☞ Ausschalten (Leviatan, 1 SZP)

**Ermittlung des Siegers:**

1. Errungene SZP

2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert

3. Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

Ein Charakter, der den Leviatan ausgeschaltet hat, erhält zusätzlich 1 AP.

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe hat bei der eigentlichen Ausgrabung zu Beginn die Oberhand. Sie darf die Aufstellungszone in Szenario 3 wählen und profitiert zudem von einer brillanten Strategie. (Für die Aufstellung der Charaktere und die ersten zwei Spielzüge erhalten alle Charaktere der unterlegenen Gruppe +1 INI. Dieser Bonus greift, bevor bestimmt wird, wer innerhalb des gleichen INI-Wertes wo in der Handlungsreihenfolge positioniert wird.) Der Einsatz dieser Strategie erhöht den *Sold*-Wert der Gruppe nicht.

# Szenario 3: Die Ausgrabung

„Selbst wenn diese Ruinen verflucht sind und selbst wenn hier vor Äonen Echsenwesen gehaust haben – heute ist dieses Trümmerfeld eine Grabstätte! Und niemand wird sie ungestraft entweihen. Da sei der Herr des Todes vor, dessen Willen ich in die Welt trage, im Auftrag des Patriarchen von Al'Anfa!“  
—Valeria Bonareth, Borongeweihete aus Al'Anfa

## BESCHREIBUNG

Die beiden Fraktionen begleiten jeweils miteinander konkurrierende Ausgrabungsmissionen. Während drei Eingänge zur Ausgrabungsstätte gesichert werden müssen, damit die begleitenden Entdecker bzw. Grabräuber wertvolles Gut bergen können, sollte auch das eigene Lager vor dem Zugriff des Gegners verteidigt werden.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

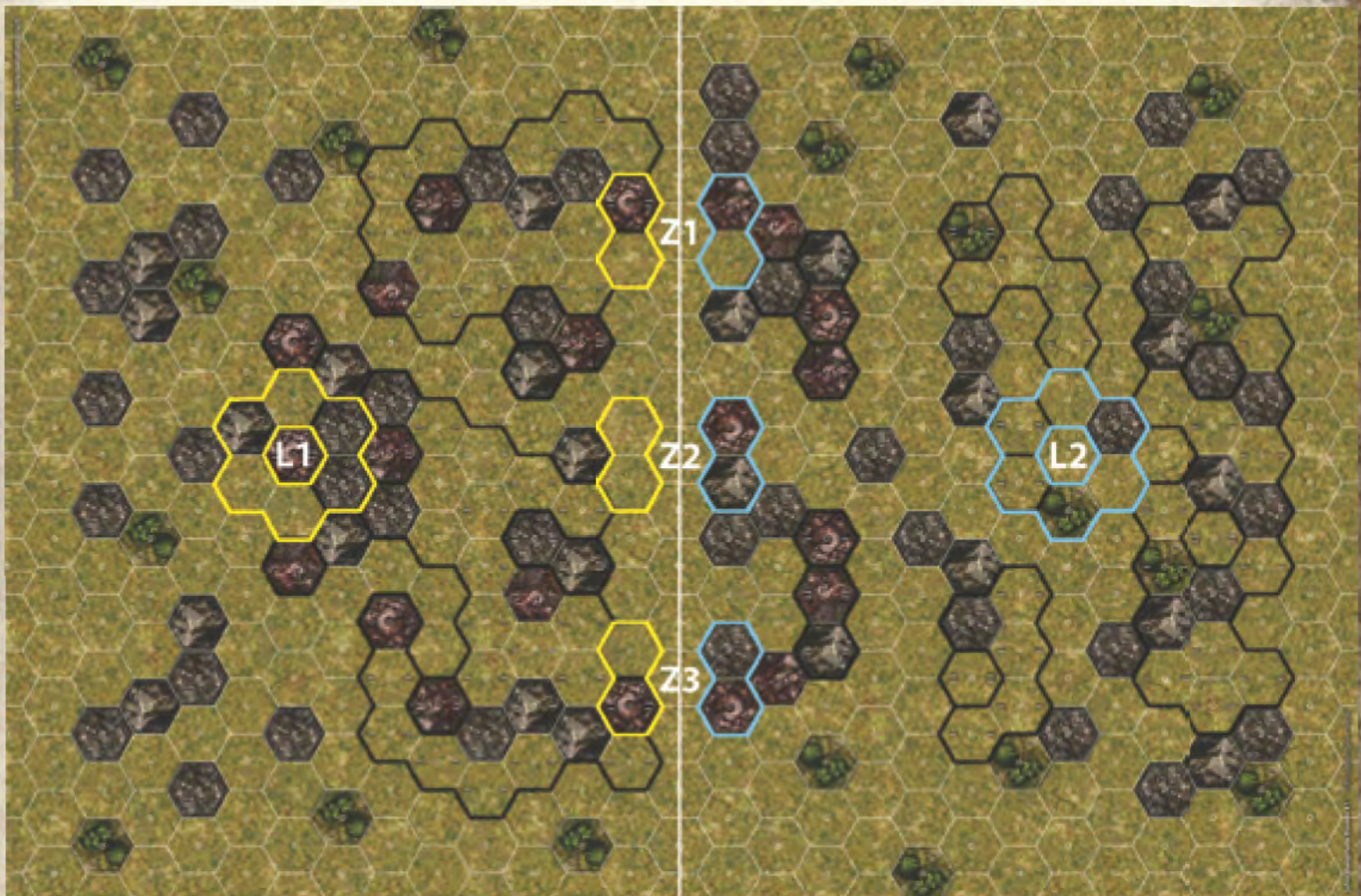
Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Ruinen #1 und #2, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Zuerst werden die drei Ausgrabungsstätten (Z1, Z2 und Z3) auf dem Spielfeld markiert. Sie befinden sich auf Höhe der Waben, welche die Mittellinie des Spielfelds bilden. Z1 und Z3 haben drei Waben Abstand von der langen Spielfeldseite und Z2 befindet sich genau auf dem Mittelpunkt des Spielfelds.

Die beiden Lager (L1 und L2) befinden sich auf der Mittelachse der langen Spielfeldseite mit sieben Waben Abstand zum Mittelpunkt und fünf Waben Abstand zur jeweils nächsten kurzen Spielfeldseite (siehe Abbildung).

Die Kontrahenten bauen ihre Charaktere auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds in ihren jeweiligen Aufstellungszonen auf. An jeder der Ausgrabungsstätten (Z1, Z2 und Z3) darf maximal ein Charakter aufgestellt werden, jedoch immer nur auf der eigenen Spielfeldhälfte. Die übrigen Charaktere werden in einer Wabe angrenzend zum eigenen Lager platziert.

Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Ortskenntnis*, die nicht an einer der Ausgrabungsstätten platziert werden, dürfen mit größerem Abstand zum eigenen Lager platziert werden, so wie in der Sonderfertigkeit beschrieben.



## SONDERREGELN

### ARBEITER

Den Abtransport der geborgenen Fundstücke übernehmen in diesem Szenario nicht die Charaktere, sondern ein Haufen von Helfershelfern, die auf dem Spielfeld nicht durch Miniaturen dargestellt werden. Sie sind neutrale Charaktere, die nicht das Ziel von Aktionen sein dürfen. Sie haben keinen *Angriffsbereich* und führen nur den Abtransport der Fundstücke zum Lager durch und von dort weiter zum Stützpunkt der jeweiligen Partei. Sie können auf keine erdenkliche Art und Weise ausgeschaltet, angegriffen oder in ihrer *Bewegung* behindert werden. Im Eifer des Gefechts haben die Charaktere einfach Besseres zu tun, als sich diesen Lakaien zu widmen (oder sind einfach zu ehrenhaft, um sich mit Wehrlosen anzulegen).

### DURCHFÜHRUNG DER AUSGRABUNGEN:

Um die Ausgrabungen durchführen zu können, müssen die Ausgrabungsstätten gesichert werden. Das Besetzen des gegnerischen Lagers verhindert, dass die Arbeiter des Gegners die erbeuteten Fundstücke in Sicherheit bringen können.

#### Eine Ausgrabungsstätte sichern

Um eine Ausgrabungsstätte zu sichern, muss ein Spieler in der Wabe der Ausgrabungsstätte und den sechs angrenzenden Waben eine Überzahl an verbündeten Charakteren besitzen. Charaktere, die unter den folgenden Zuständen leiden, werden bei der Berechnung nicht berücksichtigt: *Gefesselt*, *Gelähmt*, *In Panik*. Befindet sich kein Charakter oder eine identische Anzahl an Charakteren in diesem Bereich, ist die Ausgrabungsstätte umkämpft.

#### Ein gegnerisches Lager besetzen

Befindet sich ein Charakter genau auf der Wabe, die das Lager des Gegners markiert, hält er dieses Lager besetzt. Die Arbeiter des Gegners halten sicheren Abstand zu einem

besetzten Lager, so dass von dort aus keine Weiterleitung der Fundstücke mehr stattfindet.

## DAUER

Standarddauer oder bis eine der beiden Seiten 25 SZP erreicht hat.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Fundstücke von der Ausgrabungsstätte zu bergen. Ab Spielzug 2 werden am Ende der Aktionsphase bei einem INI-Wert von 0 die Arbeiter aktiv und schaffen Fundstücke aus gesicherten Ausgrabungsstätten zum Lager und von dort zum Stützpunkt der jeweiligen Abenteurergruppe.

Für jede gesicherte Ausgrabungsstätte erhält der entsprechende Spieler 2 SZP inklusive der damit verbundenen Schicksalspunkte. Umkämpfte Ausgrabungsstätten bringen jedem der beiden Spieler 1 SZP, inklusive der damit verbundenen Schicksalspunkte.

Ein Spieler erhält keine SZP, wenn sein Lager vom Gegner besetzt ist. Stattdessen erhält der Gegner zusätzlich 1 SZP in jedem Spielzug, in dem er das Lager besetzt hält.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche am Ende des Spiels mehr gesicherte Ausgrabungsstätten besitzt.
3. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
4. Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

## Zwist um Zhamorrhas Ruinen beendet.

**W**ie wir bereits im *Aventurischen Boten* berichteten, hatten sich diverse Gruppen aus aller Herren Länder in Samra eingefunden.

Und wie es kommen musste, wenn derart heißblütige Menschen aufeinander treffen, entbrannte zwischen diesen Waffenträgern ein heftiger Kampf, nachdem die Recken eilig und mit großer Ausrüstung das kleine Örtchen angesteuert hatten. Doch bevor die unterschiedlichen Gruppen das Ziel ihres

Begehrens in den Hügeln erreichten, stellten sich ihnen anscheinend uralte echsische Schrecken entgegen. Eine Balayanin aus Fasar erzählte von krokodilgestaltigen Marus und einem krötenartigen Wächter, die ihre Lanze von Tulamidischen Reitern heldenhaft bezwungen hatte. So dann konnten sie mit den Ausgrabungen beginnen. Und eben diese Tulamidischen Reiter konnten ihre Ausgrabungen erfolgreich zu Ende führen und mit ihrer Beute, die sie verbissen gegen

alle Raubversuche verteidigen konnten, mit größtem Tempo Richtung Fasar davonreiten: Mehr als eine in Tuch eingeschlagene Kiste vermochte aber niemand von den Dörflern zu erkennen. So müssen die Auftraggeber und die Art des erbeuteten Artefaktes leider weiterhin im Hintergrund bleiben. Schon bald kehrte in Samra wieder die alt bekannte schläfrige Ruhe ein. Auch die anderen Bewaffneten zogen alsbald ihrer Wege.

Mirlano ibn Kara

*Aventurischer Bote*

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe erhält einen Punkt *Ruf*. Sie ist außerdem im nächsten Szenario die Gruppe, die den Karren besitzt.

### NACH DEM GEFECHT – WIE GEHT ES WEITER?

Das bisher unbekannte Artefakt aus Zhamorrahs Ruinen hat aufgrund des Ausgangs im Turnier im *Lebendigen Aventurien* seinen Weg wohlbehalten in die Selemir Villa des Sammlers Tubarek al'Kain gefunden. Wer weiß, was er

damit anzustellen gedenkt und wann dieses Artefakt wieder auftauchen wird. Vielleicht kommen wir eines Tages zurück zu dieser Geschichte, um zu verhindern, dass mit eben diesem Artefakt Schindluder getrieben wird.

Soweit die Geschichte bisher, aber was ist mit den von Mirlano erwähnten Raubversuchen, derer sich die Tulamidischen Reiter erwehrt haben? Haben wir die etwa vergessen? Nein, haben wir nicht. Der Zeitplan des Turniers gestattete uns nur die Durchführung von drei Spielen. Aber ihr sollt die Kampagne natürlich vollständig zu Ende spielen können, deswegen ist hier nun das vollständig neue, vierte Szenario für euch:

## Szenario 4: Raubversuch

„An dieser Stelle lauern wir ihnen auf! Sie mögen uns in Samra zuvor gekommen sein, aber hier werden wir die Oberhand haben. Für die Schwarze Perle!“

—Salpico Quesada, Alanfanischer Colonello

Der Karren folgt den Regeln für *Transportkarren* (siehe Seite 78f.) und kann zerstört werden (LP 6, RS 14). Wenn der Karren zerstört wird, muss das Artefakt in der Wabe abgelegt werden, in der der Karren zerstört wurde.

### BESCHREIBUNG

Die Gruppe mit dem Karren hat in diesem Szenario die Aufgabe, ihre wertvolle Fracht auf dem Karren über das Spielfeld zu bringen. Die in Zhamorrah unterlegene Gruppe versucht, den Gegner so lange aufzuhalten, bis ihre Verstärkung eintrifft.

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Ruinen #1 und *Schicksalspfade* Basis-Spielfeld #2, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Gruppe, die das vorangegangene Szenario gewonnen hat, ist der Verteidiger des Karrens, die andere der Angreifer. Der Verteidiger und der Karren werden komplett im Bereich A1 in den Ruinen von Zhamorrah aufgestellt. *Ortskenntnis* wird auf die normale Weise eingesetzt. Erst danach platziert der Angreifer seine Charaktere beliebig in den mit A2 gekennzeichneten nach den Regeln für *Versteckte Aufstellung*.

### SONDERREGELN

#### DER KARREN

Dem Verteidiger steht in diesem Szenario ein Karren zur Verfügung, auf dem das Artefakt transportiert wird.



### DAS ARTEFAKT UND DIE SCHÄTZE

Das Artefakt ist ein *unzerstörbarer, schwerer, beweglicher Gegenstand*. Aufgrund eines machtvollen Schutzzaubers, der auf der Transportkiste des Artefakts liegt, wagen es die Charaktere des Angreifers nicht, diese Kiste mitten im Gefecht zu berühren. Daher dürfen nur Charaktere des Verteidigers das Artefakt aufnehmen und tragen.

### DAUER

Standarddauer. Das Spiel endet auch, wenn das Artefakt den Zielbereich erreicht hat.

### SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Verteidigers ist es, das Artefakt in den Zielbereich zu bringen, Ziel des Angreifers ist es, dies zu verhindern. Ziel beider Parteien ist es, den Gegner möglichst stark zu schwächen.

- Wenn das Artefakt den Zielbereich erreicht, erhält der Verteidiger 5 SZP und gewinnt das Spiel. Hat das Artefakt am Ende des Gefechts den Zielbereich nicht erreicht, erhält der Angreifer 5 SZP und gewinnt das Spiel.
- Erstes Blut (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)
- Ausschalten (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)

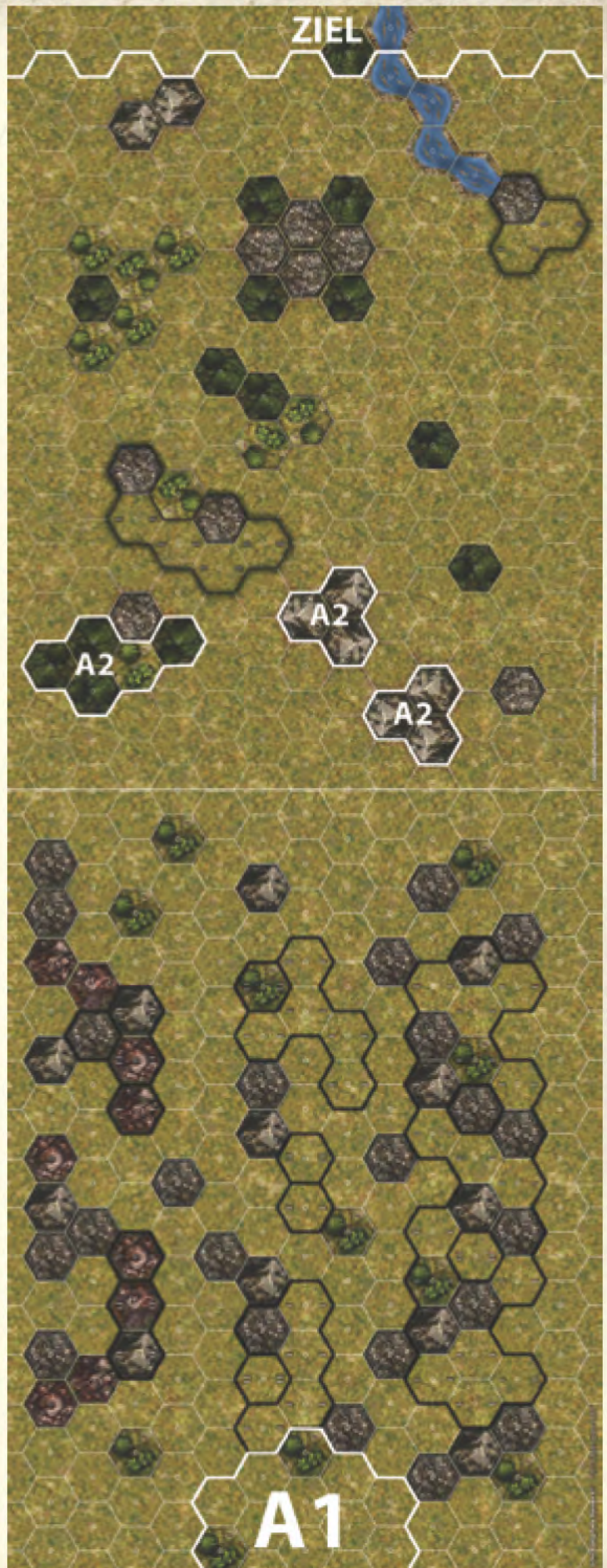
Die vergebenen SZP haben nur Relevanz für die Schicksalspunkte, die im und nach dem Gefecht errungen werden. Über Sieg und Niederlage entscheidet allein die Position des Artefakts zum Ende des Gefechts.

### ABENTEUER- PUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet

### SZENARIOBONUS

Alle Charaktere dürfen nach dem Gefecht auf der *Begegnungstabelle* (siehe Seite 22ff.) eine Begegnung auswürfeln. Sieg oder Niederlage hat nur für die erhaltenen AP Bedeutung.





# Wie die Ratten

*„Die Zeit ist gekommen. Die Zeit ans Licht zu treten und ihnen zu zeigen, dass keiner ihrer Götter ihre armselige Welt retten wird. Die Zeichen stehen gut, alles ist vorbereitet und jeder Knecht steht an seinem Platz. Lass uns Stein für Stein den Plan ins Rollen bringen, der ihren Untergang einleiten soll.“*

—Eglamo Randolph von Taladur ä.H., Almandaner Magnat

*„Du hast zu lange gewartet und dich in deinen eigenen Plänen verheddert. Du solltest klarer und fokussierter denken. Beschaffe mir endlich die Paraphernalien, um die ich dich im letzten Mond gebeten habe. Dann können wir schon morgen aus dem Chaos, das Angst und Schrecken schaffen werden, die wir entfesseln, als Herrscher hervorgehen!“*

—Arraloth Westfal, Lowanger Beherrschungsmagierin

*„Der Reichsgrößheimrat entsendet uns ein Übel auszurotten, das wir nicht benennen können, weil es einfach keinen Namen hat. Aber nur, weil etwas keinen Namen hat, heißt das nicht, dass wir es nicht töten und beseitigen können.*

*Also, bereitmachen! Abmarsch in einer Stunde. Für Kaiserin, Recht und Reich!“*

—Wulf von Falkenhag, Hauptmann der Reichsarmee

*„Taladur war schon immer gefährlich und daher ist er auch heute gefährlich. Ich will jetzt keinen gelehrten Disput führen. Ich will, dass du sofort aufbrichst und die Mittelreicher warnst. Es ist mir einerlei, ob du sein Familienoberhaupt kontaktierst, seinen Bruder, den Almandaner Kanzler, oder seine Lehnherrin, die Gräfin Groschka von Waldwacht.*

*Ich erwarte nur, dass du loskommst und etwas in Bewegung bringst, damit sich etwas verändert!“*

—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin, zu Timor Gilindor, Kusliker Nanduriat

## HINTERGRUND

Der Herbst hält in diesem Jahr früh Einzug in das liebliche Fürstentum Almada und dichter Nebel legt sich wie ein Leichentuch über die sanften Hügel entlang des Valquir.

Im Schutze des Nebels und der immer früher hereinbrechenden Dunkelheit breitet sich eine Namenlose Verschwörung aus. In der Valguzia, dem fruchtbaren und dicht besiedelten Hügelland der Valquirschenke, hat der Almandaner Magnat Eglamo von Taladur einen Zirkel von Namenlosen Anhängern um sich geschart und auf seinem eindrucksvollen Landgut im Verborgenen finstre Pläne ausgeheckt, die zum Ziel haben, größtmögliches Chaos in der Grafschaft Waldwacht zu verbreiten. In diesem Chaos wollen der Magnat und seine Komplizin, die Magierin Arraloth, die Geweihten der Zwölfgötter und die lokalen Adligen stürzen, um schließlich selbst die Macht in der Region an sich zu reißen und ihrem düstren Gott ein gefälliges Reich zu errichten.

Wie die Ratten versammelt Szenarien, in denen die Charaktere diese Namenlose Verschwörung aufdecken und in diversen Gefechten schließlich die Rädelsführer enttarnen und stellen können. Nur Helden, die auf *Schicksalspfaden* wandeln, können die beiden Diener des Namenlosen aufhalten!





# Szenario 1: Rattenplage!

„Ratten hatten wir schon immer, aber doch nicht in der Zahl. Elendes Gezücht, diese Ratten! Jetzt sind diese Mistviecher überall und nichts Essbares ist mehr vor ihnen sicher, alles müssen sie verderben. Es wird Zeit, dass jemand diesen Viechern den Garaus macht, bevor sie beschließen, ihrem Speiseplan etwas Lebendes hinzuzufügen. UNS!“

—Jacopo Cavazaro, Dorfschulze in der Valguzia

## HINTER DEN KULISSEN

Die beiden Fraktionen befinden sich nur zufällig in der Valguzia. Sie sind auf der Durchreise und wollen eigentlich die Stadt der Streittürme, das prächtige Taladur, erreichen. Doch bevor sie dorthin gelangen, passieren sie ein kleines Dorf, dessen Einwohner sie eindringlich vor einer riesigen Rattenplage warnen. Immer wieder tauchen die Rattenrudel wie aus dem Nichts auf und ziehen sich immer wieder in ein kleines Zederwäldchen jenseits des Valquir zurück. Die Ratten machen sich gnadenlos über alles Essbare her, haben schon ganze Kornspeicher leergefressen und sogar Bauern angefallen.

Der Dorfschulze Jacopo Cavazaro schließlich berichtet den tapferen Streitern von einer wirklich entsetzlichen Kreatur,

die aus mehreren zusammengewachsenen Ratten bestehen soll, einem legendären Rattenkönig, der nicht nur großes Unheil ankündigen soll, sondern vermutlich auch hinter dem Auftreten und der Aggressivität der Rattenrudel steckt. Schnell entschlossen sich die Helden den armen Dörflern zu helfen, der Sache auf den Grund zu gehen und dem Rattenkönig mit dem Schwert in der Hand gegenüberzutreten.

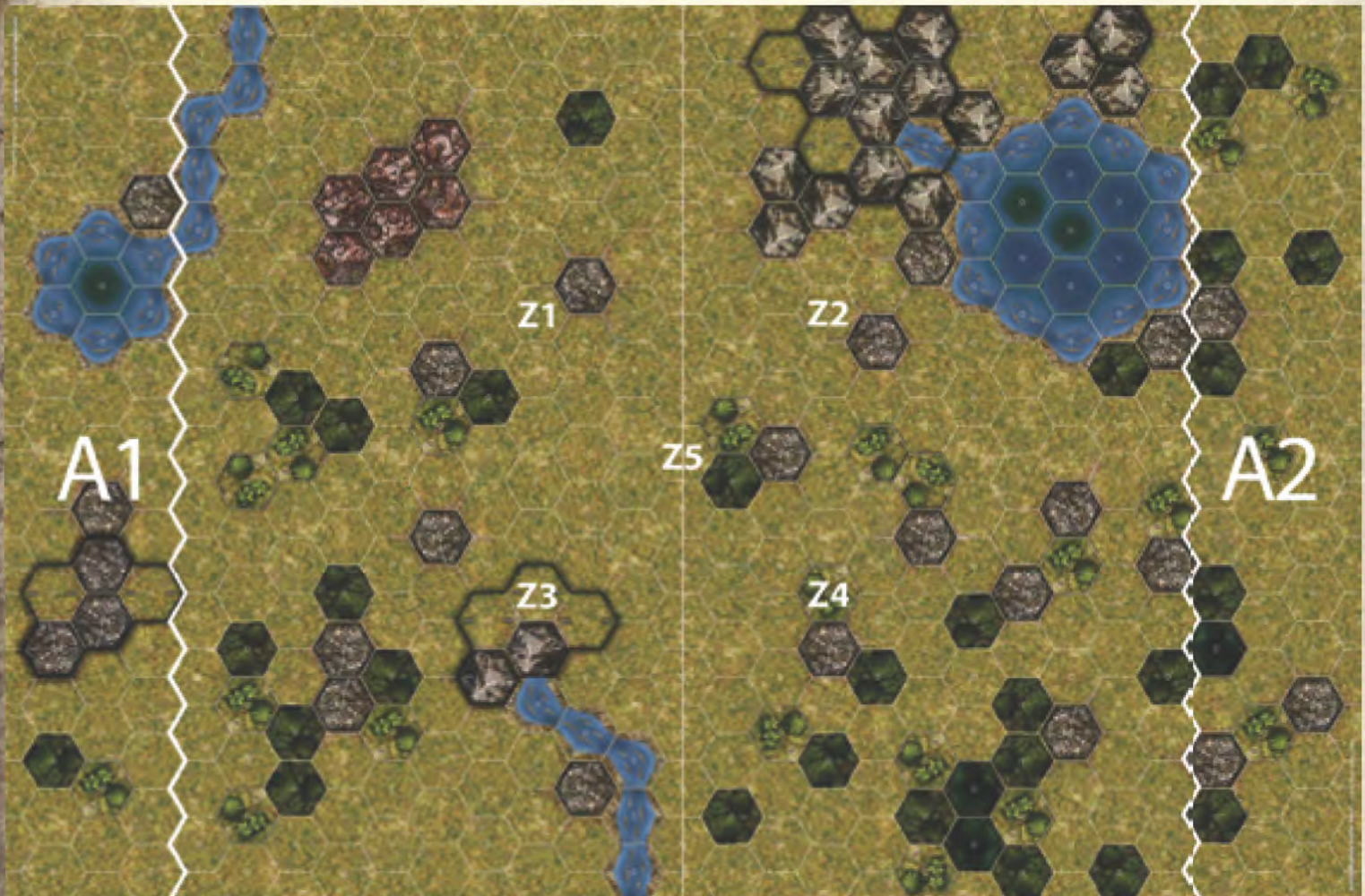
## BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen haben die Aufgabe, das Gebiet von einer Rattenplage zu befreien. Die Wurzel allen Übels ist dabei ein Rattenkönig. Erst wenn er besiegt wurde, kann die Plage enden.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Basis-Spielfeld #1 und Großer See #1, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Kontrahenten bauen auf gegenüberliegenden Seiten



# OPTIONALE SONDERFERTIGKEIT

Wer den Kampf gegen die Rattenplage etwas härter gestalten möchte, weil seine Gruppe schon erfahrener ist, der kann die Ratten an Tollwut leiden lassen. Dadurch erhalten Rattenschwärme die Sonderfertigkeit *Kampfrausch* (*Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 134). Der *Kampfrausch* wird ausgelöst, sobald ein Schwarm eine Schwarmgröße von 3 oder weniger hat. Dies gilt auch für die Schwärme, die nachträglich ins Spiel kommen.

des Spielfelds an den kurzen Seiten innerhalb von 3 Waben zum Rand auf (A1 und A2, siehe Abbildung). *Ortskenntnis* wird auf die allgemeine Weise eingesetzt.

Danach werden 5 Rattenlöcher wie in der Abbildung auf dem Spielfeld platziert. Sie werden durch die nummerierten Zielmarker 1-5 aus dem *Schicksalspfade*-Grundregelwerk dargestellt. Auf jedem Rattenloch wird anschließend ein Rattenschwarm der Schwarmgröße 4 platziert, der Schwarm des Rattenkönigs belegt dabei das Rattenloch in der Mitte des Spielfelds.

## SONDERREGELN

Dieses Szenario ist ein *Monsterkampf* (siehe Seite 97) gegen den Rattenkönig und eine Vielzahl von Rattenschwärmen. Der Rattenkönig und die Ratten sind für alle Charaktere der beiden Abenteurergruppen gegnerische Charaktere. Sie sind untereinander verbündete Charaktere.

### DIE RATTENSCHWÄRME

„Man findet Ratten überall, wo sich der Mensch niedergelassen hat, keinen Lebensraum verabscheuen sie – wie widerlich der auch sei. Man findet sie in den stinkenden Kloaken der Städte und in den Kornspeichern einsamer Waldbauernhöfe. In dunklen Höhlen, feuchten Sümpfen und tiefen Wäldern. Auch vor Boronsängern machen sie keinen Halt. Sie fressen alles gierig in sich hinein, Korn wie Fleisch, und ihr Biss vermag schreckliche Krankheiten zu übertragen.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

INI 12, GSW 3, MU 10, RS 2, LP 1 pro Marker, AT 5, PA Keine

Schaden: 1


Waffeneigenschaften: Stich

Sonderfertigkeiten: *Dämmerungssicht*, *Geländekunde* (*Fels*, *Wald*, *Wasser*), *Natürlicher Rüstungsschutz* (2), *Plage*, *Schwarm* (4), *Standfest*, *Winzig*, weitere je nach Schwarmgröße  
Kampfmanöver: *Mit dem Rattenkönig verschmelzen*, weitere je nach Schwarmgröße

### Mit dem Rattenkönig verschmelzen

Einzigartiges aktives Kampfmanöver. Der Rattenschwarm führt eine Aktion *Rennen* durch. Diese *Bewegung* wird wie jede *Bewegung* im Rahmen des *Monstermeisters* (siehe nachfolgend) durchgeführt und muss theoretisch die Wabe, in der sich der Rattenkönig befindet, erreichen können. Wenn der Rattenschwarm eine an den Rattenkönig angrenzende Wabe erreicht hat, wird er aus dem Spiel entfernt. Der Rattenkönig addiert die Schwarmgröße des Schwarms zu seiner eigenen hinzu und erhält so bereits verlorene LP zurück. Das Schwarmgrößemaximum des Rattenkönigs darf dabei nicht überschritten werden. Es können nur LP zurückgewonnen werden, die aus der Schwarmgröße resultieren. Die vier zusätzlichen LP, über die der Rattenkönig verfügt, können auf diese Weise nicht wieder aufgefüllt werden. Ratten, die unter einem Zustand (wie *Brennend*, *Vergiftet*, *Gebundet*) leiden, dürfen dieses Kampfmanöver nicht durchführen.

Die Ratten werden ab Spielzug 2 über ihren *Monstermeister* gesteuert. In Spielzug 1 handeln sie nicht.

MONSTERMEISTER RATTENSCHWARM 	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Unbegrenzt akzeptiert, wenn Aktion Mit dem Rattenkönig verschmelzen, ansonsten max. einer akzeptiert, wenn AI[Gegner] < 8 Zielen/Konzentration: Nein/Nein	
<b>Aktive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Mit dem Rattenkönig verschmelzen	Eigene SG <= 4 MINUS SG Rattenkönig
2. Doppelschlag	Nur wenn SG > 2
3. Gezielte Nahkampfatacke	Nur wenn SG > 1
4. NK-Attacke	
5. Rennen	
6. Bewegung	
<b>Auswahl des Ziels:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Ausschalten	
2. Schaden durch das Ziel gegen	Selbst
3. Einfachstes Ziel	
4. Nächstes Ziel	
5. Zufälliges Ziel	
<b>Passive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
NK-Parade	Niemals, wenn PA 0, ansonsten immer
Passierschlag	Immer

Startpunkte & Schwarmgröße später erscheinender Rattenschwärme (siehe *Plage* 42):

In diesem Szenario erscheinen die neuen Schwärme in einer an eines der fünf Rattenlöcher angrenzenden Wabe. Rattenloch und Wabe werden zufällig ermittelt. Ist die ermittelte Wabe bereits von einem anderen Charakter besetzt, erscheint die Ratte in der nächsten freien Wabe im Uhrzeigersinn, sind alle angrenzenden Waben besetzt, wird ein neues Rattenloch ermittelt.

Ihre Schwarmgröße wird mit 1W6 ermittelt:

- 1 Schwarmgröße 1
- 2-3 Schwarmgröße 2
- 4-5 Schwarmgröße 3
- 6 Schwarmgröße 4

Alternativ können die Spieler sich auch darauf einigen, dass jeder neue Rattenschwarm eine Schwarmgröße von 4 besitzt.

### DER RATTENKÖNIG

„Der Volksglaube sagt, dass man, sieht man in einem Rattenrudel eine weiße Ratte, einem Herzog des elenden Gezüchtes gegenübersteht. Erschläge man diesen, so würde sich die Meute



rasch verstreuen. Der Rattenkönig aber, der ist ein wahrlich böses Omen, das von nahenden Epidemien kündigt oder vom Wirken des Namenlosen.

Wie der Basiliskenkönig erwuchs diese Kreatur dem weltverachtenden Wesen des Namenlosen, primordiale Ausformung der Macht dessen, was das Wappentier dieses Gottes ausmacht.

Ratten sind ein Fluch der Menschen und so mag es kaum verwundern, dass man vom Rattenkind spricht, wenn man den Gott umschreiben will, dem die Zwölfe seinen Namen nahmen.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

INI 12, GSW 3, MU 14, RS 5, LP 4+1 pro Marker, AT 12, PA 6

Schaden: 1 Rüstungsbrechend

Waffeneigenschaften: Stich

Sonderfertigkeiten: *Dämmerungssicht*, *Furchtlos*, *Geländekunde (Fels, Wald, Wasser)*, *König der Ratten*, *Natürlicher Rüstungsschutz (5)*, *Schreckgestalt*, *Schwarm (4)*, *Standfest*, *Winzig*

Der Rattenkönig wird ab Spielzug 2 über den *Monstermeister* der Ratten gesteuert. In Spielzug 1 handelt er nicht.

### König der Ratten

Einzigartige Sonderfertigkeit. Verbündete Rattenschwärme innerhalb von 4 Waben um den Rattenkönig erhalten einen Bonus von AT +4.

Hat der Rattenkönig eine Schwarmgröße von 4, sind alle Rattenschwärme innerhalb von 4 Waben um den Rattenkönig *Furchtlos*.

Solange der Schwarm des Rattenkönigs im Spiel ist, muss aufgrund der *Plage*-Sonderfertigkeit immer auf vier normale Rattenschwärme aufgefüllt werden. Nachdem der Schwarm des Rattenkönigs ausgeschaltet wurde, wird im darauf folgenden Spielzug letztmalig auf vier Schwärme aufgefüllt, wobei alle Schwärme automatisch eine Schwarmgröße von 4 haben. Danach verlieren alle Rattenschwärme die Sonderfertigkeit *Plage* bis zum Ende des Gefechts.

## DAUER

Standarddauer oder bis alle Rattenschwärme und der Rattenkönig ausgeschaltet wurden.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

- ☞ Schaden verursachen (Rattenkönig, 1 SZP)
- ☞ Ausschalten (Rattenschwarm, 1 SZP)

### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche den Rattenkönig ausgeschaltet hat.

## MONSTERMEISTER RATTENKÖNIG

**Allgemeines:**  
Zustände: Standard  
Passierschläge: Max. einer akzeptiert, wenn AT|Gegner| < 8  
Zielen/Konzentration: Nein/Nein

Aktive Aktionen:	Voraussetzungen:
1. Doppelschlag	Nur wenn SGr > 2
2. Gezielte Nachkompfacke	Nur wenn SGr > 1
3. NK-Attacke	
4. Rennen	
5. Bewegung	

Auswahl des Ziels:	Voraussetzungen:
1. Ausschalten	
2. Schulen durch das Ziel gegen	Selbst
3. Einfachstes Ziel	
4. Nächstes Ziel	
5. Zufälliges Ziel	

Passive Aktionen:	Voraussetzungen:
NK-Parade	Immer
Passierschlag	Immer

Ist es keiner der Gruppen gelungen, den Rattenkönig auszuschalten, verlieren beide Gruppen und keine erhält den Szenariobonus. Außerdem steht der Rattenkönig in Szenario 6 dieser Kampagne den Abenteurergruppen dann erneut gegenüber.

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen

Der Charakter, der den Schwarm des Rattenkönigs ausgeschaltet hat, erhält zusätzlich 1 AP.

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe erhält für das nächste Gefecht 25 Dukaten, mit denen sie Ausrüstung aus den Kategorien *Profane Ausrüstung* und *Einfache Tränke und Elixiere* erwerben kann. Diese Ausrüstung erhöht den *Sold*-Wert der Gruppe nicht und kann nur im nächsten Szenario eingesetzt werden.

## NACH DEM GEFECHT UND SCHLACHTFELDFIEBER

„Rondras Handwerk birgt nicht nur die offensichtlichen Gefahren, die ein bewaffneter Kampf so mit sich bringt. Eine Walstatt bedeutet auch andere Gefahren: Auf dem Schlachtfeld lauern auch Aasfresser, seien es Krähen oder Ratten. Ein Biss nur kann das Schlachtfeldfieber bringen. Ein Fieber von Leibgrimm begleitet, mit plötzlichen Krämpfen. Sinkt das Fieber nach sieben Tagen, ist die Krankheit rasch überstanden. Färben sich die Lippen des Erkrankten jedoch gelb, kündigt sich der baldige Tod an.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

Nach dem Gefecht führt jeder Charakter einen Wurf auf der *Begegnungstabelle* durch. Außerdem überprüft er, ob er sich bei den Ratten mit Schlachtfeldfieber angesteckt hat.

Ein Charakter, der im gesamten Gefecht keinen *Schaden* erlitten hat, hat sich nicht mit Schlachtfeldfieber angesteckt.  
 Ein Charakter, der mindestens einmal im Gefecht *Schaden* erlitten hat, besitzt eine 25%ige Chance, sich mit Schlachtfeldfieber angesteckt zu haben.  
 Ein Charakter, der ausgeschaltet wurde, hat sich zu 50% mit Schlachtfeldfieber angesteckt.



## SCHLACHTFELDFIEBER

Das Schlachtfeldfieber ist eine Krankheit, die einen Charakter über längere Zeit schwächt und sogar zum Tode führen kann. Im ersten Gefecht nach der Ansteckung erhält der Charakter  $-2$  auf AT, PA und FK-PA (erste Stufe). Im zweiten Gefecht erhöhen sich diese Mali auf  $-4$  (zweite Stufe). Im dritten Gefecht beginnt der Charakter das Spiel zusätzlich mit 1 *Schaden* (dritte Stufe). Im vierten Gefecht muss er ganz aussetzen (vierte Stufe). Danach hat er die Krankheit überstanden. Falls die optionale Regel für den Tod eines Charakters verwendet wird (siehe Seite 21), kann er auch daran sterben (25%ige Chance). Es gibt verschiedene Möglichkeiten, das Schlachtfeldfieber zu behandeln und das weitere Fortschreiten der Krankheit damit zu beenden (siehe Seite 114f).

## Szenario 2: Der Einsiedler

„Nette Liste mit alchemistischen Zutaten, die ihr da habt. Habt ihr überhaupt eine Ahnung, wofür das ganze Zeug gut ist? Naja, mir soll es egal sein. Habt ihr dabei, was ich verlange?“  
 —Lanvolo der Lahme, zurückgezogen lebender Einsiedler in Gräfllich Taladur

mit Hilfe weiterer wertvoller Fundstücke aus der Gegend, den Einsiedler davon zu überzeugen, der eigenen Gruppe diese Rezeptur auch auszuhändigen.

### HINTER DEN KULISSEN

Die Streiter haben den Rattenkönig überwunden und die Rattenplage in der Valguzia beendet, der ewige Dank der Bauern ist ihnen sicher und schnell erreicht die Kunde von ihren ruhmreichen Taten auch den Hof des Magnaten Eglamo von Taladur, dem das Land vor den Toren der Stadt der Türme gehört. Der Magnat lädt die Streiter auf sein Landgut ein und bewirbt sie fürstlich, um ihnen auch seinen Dank in gebührender Form auszudrücken.

Im Verlaufe des üppigen Gastmahls äußert der Magnat eine Bitte. Unweit der Quelle des Valquir lebt der eigenwillige Einsiedler Lanvolo der Lahme, der weithin als begnadeter Alchemist bekannt ist und der sogar an der berühmten Magierakademie von Punin gelehrt hat, bevor ein missglücktes Experiment sein rechtes Bein verkrüppelte. Eglamos Hofmagierin benötigt dringend einige alchemistische Tinkturen von Lanvolo, doch binden ihre Studien sie an das Landgut des Magnaten. Eglamo bittet die beiden Gruppen daher Lanvolo aufzusuchen, die Tinkturen abzuholen und zurück auf das Gut zu bringen. Arraloth, Eglamos Hofmagierin bittet die Streiter auf dem Weg zur Valquirquelle weitere Ingredienzien zu sammeln, die zum einen Lanvolo zur Herstellung der gewünschten Tinkturen dienen sollen und die der eigenwillige Einsiedler zum anderen als Bezahlung für seine Dienste fordern wird. Sie beschreibt den Helden die Ingredienzien, erklärt ihnen aber nicht, wofür genau sie gebraucht werden, denn sie will den Streitern nicht auf die Nase binden, dass sie und Eglamo eine Dämonenbeschwörung planen.

### BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen haben die Aufgabe, einem Einsiedler diverse Zutaten zu beschaffen, die er zur Fertigung einer mystischen Rezeptur benötigt. Außerdem gilt es

### SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Basis-Spielfeld #2 und Wald #1, die wie in der Abbildung zusammengesetzt werden. Die Kontrahenten bauen ihre Charaktere auf den gegenüberliegenden langen Spielfeldseiten mittig in einem 3x7 Waben großen Bereich auf (A1 und A2, siehe Abbildung). *Ortskenntnis* wird auf die allgemeine Weise eingesetzt.

Der Einsiedler befindet sich in der Mitte des Spielfelds in seiner Hütte (ein 3 Waben großer Bereich). Die drei verschiedenen Zutaten (Z1, Z2 und Z3) sowie 9 Schatztruhen (ST) werden wie in der Abbildung auf dem Spielfeld verteilt. Z1 ist viermal vorhanden und Z2 und Z3 jeweils dreimal.

### SONDERREGELN

#### DIE HÜTTE DES EINSIEDLERS

Der Einsiedler erlaubt nicht, dass jemand seine Hütte betritt. Alle drei Waben der Hütte sind daher *unpassierbares Gelände* und zählen als *schwere Deckung* der Höhe 2. Der Einsiedler selbst ist ein neutraler Charakter, der sich in seiner Hütte aufhält und nichts tut, außer Zutaten und Schätze entgegenzunehmen.

#### SELTSAME ZUTATEN UND SCHATZTRUHEN

Die Zutaten und Schätze sind *leichte Gegenstände* (siehe Seite 77), d.h. sie können aus angrenzenden Waben aufgenommen und in angrenzende Waben abgelegt werden und schränken die Charaktere nicht in ihren Handlungen ein. Außerdem kann ein Charakter beliebig viele leichte Gegenstände tragen.



Zutat 1 ist eine Alraune (Z1) und kann in diesem Szenario auch eingesammelt und behalten werden. Die Alraune tauscht Lanvolo der Lahme später gegen Traschbartpulver, mit dem Charaktere der eigenen Gruppe nach dem Gefecht vom Schlachtfeldfieber geheilt werden können (siehe Nach dem Gefecht). Die Zutaten 2 (Z2) und 3 (Z3) sind allerdings wirklich sonderbar, die abgelegte Häute von großen schwarzen Schlangen und eigenartige blutrote Kristalle. Die Charaktere sammeln diese anhand von Zeichnungen und Beschreibungen Arraloths und müssen einfach hoffen, dass es auch tatsächlich die richtigen Zutaten sind.

#### Variante für Fortgeschrittene:

Um das Szenario anspruchsvoller zu gestalten, können die Schatztruhen mit Fallen versehen oder Kreaturen auf dem Spielfeld platziert werden. Wir empfehlen 1-2 Oger oder 2-4 Waldspinnen. Letztere können nach den Regeln und dem *Monstermeister* für Höhlenspinnen aus dem *Schicksalspfade* Zwergensöldner-Spielset, Seite 30 eingesetzt werden.

## DAUER

Standarddauer

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

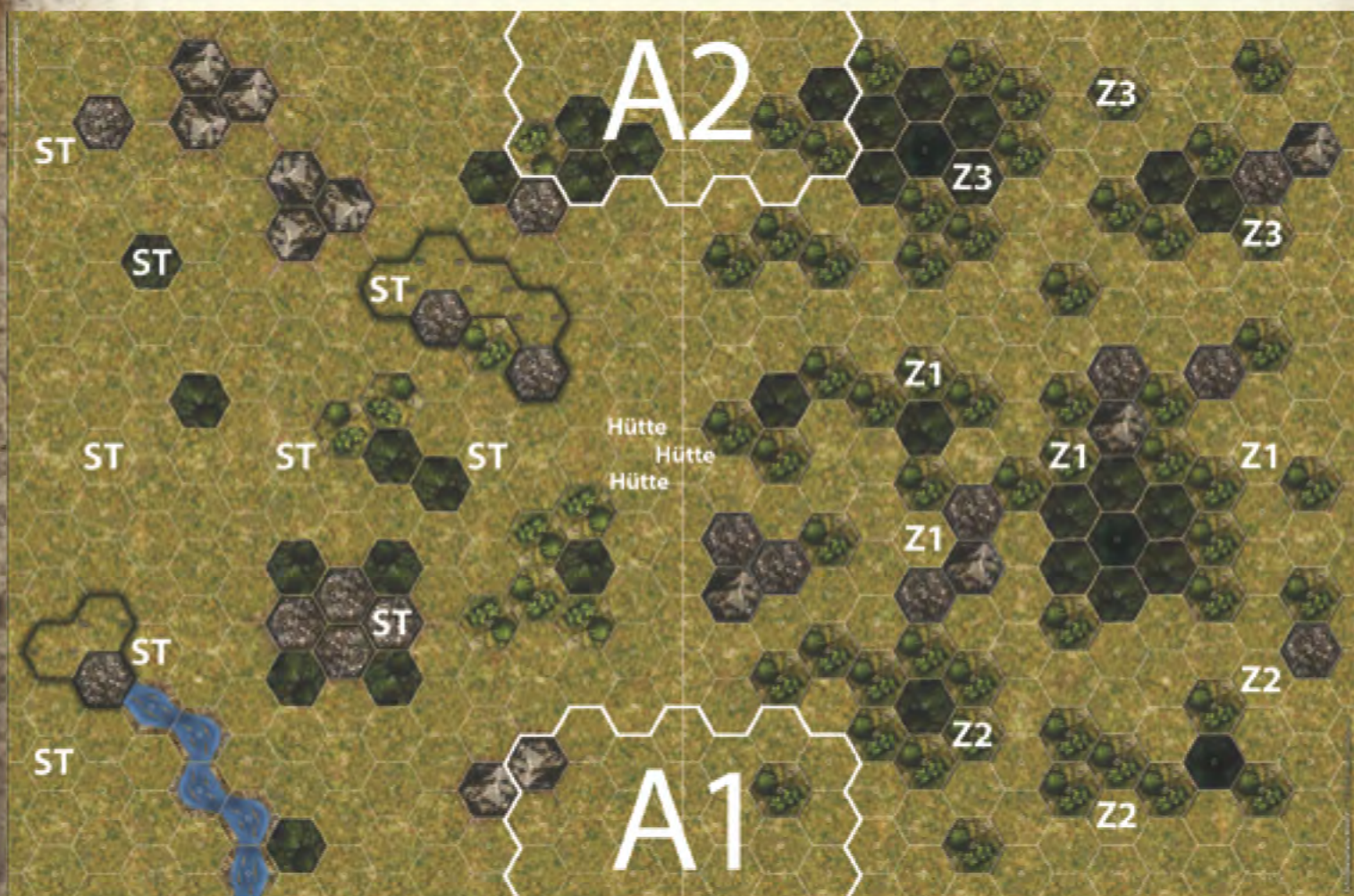
Ziel des Spiels ist es, dem Einsiedler als erste Gruppe alle verschiedenen Zutaten zu bringen (d.h. von außen in seiner Hütte abzulegen) und zusätzlich möglichst viele der herumliegenden Schätze, um dafür zu sorgen, dass die eigene Gruppe auch wirklich das erhält, wofür sie gekommen ist.

Gegenstand ablegen (Zutat, Hütte des Einsiedlers, 2 SZP)

Die SZP gibt es nur einmal für jede Zutatensorte. Beide Gruppen werden hier getrennt behandelt. Auf diese Weise kann jede Gruppe mit den drei verschiedenen Zutaten also 6 SZP erlangen. Die Gruppe, die dem Einsiedler zuerst alle drei verschiedenen Zutaten bringt, erhält einen Bonus von 2 SZP (plus entsprechende Menge an SP).

Gegenstand ablegen (Schatztruhe, Hütte des Einsiedlers, 1 SZP)

Die Gruppe, die am Ende des Spiels mehr Schatztruhen in der Hütte des Einsiedlers abgelegt hat, erhält einen Bonus von 3 SZP.



#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele SZP gesammelt, gewinnt die Seite, die dem Einsiedler mehr Schätze gebracht hat.
3. Gibt es auch hier ein Unentschieden, gewinnt die Gruppe, die dem Einsiedler zuerst alle Zutaten gebracht hat.
4. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
5. Unentschieden

Hat der Einsiedler am Ende des Gefechts nicht alle drei verschiedenen Zutaten mindestens einmal in seiner Hütte (hierzu können beide Gruppen beigetragen haben), verlieren beide Gruppen und keine erhält den Szenariobonus. Die Magierin muss in diesem Fall in Szenario 6 auf die Beschwörungskerzen und die Zauberkreide für ihre Beschwörung verzichten, was zur Folge hat, dass sie den Dämon schlechter kontrollieren kann. Der beschworene Zant beginnt das Spiel bereits im *Kampfrausch* (ohne jedoch bereits *Schaden* erlitten zu haben) und erscheint an einem anderen Startpunkt.

### ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenariozielpunkt errungen



## Szenario 3: In den Händen des Waldschrats

*„Ich will diesen Mann. Er kam in mein Haus, aß an meinem Tisch und genoss meine Gastfreundschaft – und sein Dank an mich war Verrat. Bringt ihn mir – und zwar lebendig! Ich habe einige Fragen an ihn.“*

—Eglamo Randolph von Taladur ü.H., Almadaner Magnat

### HINTER DEN KULISSEN

Nachdem die beiden Gruppen erneut bewiesen haben, wozu sie fähig sind, hat Eglamo von Taladur eine weitere Aufgabe für sie. Auch die im letzten Szenario unterlegene Gruppe bekommt eine letzte Chance, die Gunst des Magnaten zu erringen.

Eglamo schickt beide Gruppen auf die Suche nach einem feindlichen Spitzel, der ihn ausspioniert hat. Gerade erst war der Mann als Gast an den Hof Eglamos gekommen, als angeblicher Freund aus dem Lieblichen Feld. Sein Name war Timor Gilindor und er gab vor, Eglamo noch aus dessen Zeit im Horasreich zu kennen. Dann jedoch erwischte die Hofmagierin Arraloth diesen Timor beim Durchwüh-

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe erhält von der Hofmagierin einen Spruchspeicher als Geschenk. Dieser kann jedem *Magiebegabten* der Gruppe im nächsten Gefecht zugewiesen werden und enthält einmal den Zauber *Balsam Salabunde*, der wie ein regulärer Spruchspeicher eingesetzt werden darf (siehe *Schicksalspfade*-Grundregelwerk, Seite 140). Dieser Spruchspeicher erhöht den *Sold*-Wert der Gruppe nicht und kann nach dem nächsten Szenario nicht mehr eingesetzt werden, weil er seine Wirkung verliert.

## NACH DEM GEFECHT UND SCHLACHTFELDFIEBER

In diesem Szenario könnten einige Charaktere an Schlachtfeldfieber der ersten Stufe leiden. Die in diesem Szenario zu findende Alraunen können nach dem Abschluss bei Lanvalo dem Lahmen gegen Traschbartpulver eingetaucht werden, das ein bekanntes Heilmittel gegen alle Fieberkrankheiten und damit auch gegen das Schlachtfeldfieber ist. Wenn die Gruppe am Ende des Szenarios im Besitz eines solchen Alraunen-Markers ist, ihn also nicht im Verlauf des Szenarios an den Einsiedler weitergegeben hat, kann nach dem Gefecht pro Marker ein Charakter vom Schlachtfeldfieber geheilt werden. Das eingetauchte Traschbartpulver hat den Verlauf der Krankheit gestoppt und der Charakter ist ab dem nächsten Gefecht wieder voll einsatzfähig. Nach dem Gefecht führt jeder Charakter, der nicht am Schlachtfeldfieber leidet, einen Wurf auf der Begegnungstabelle durch.

len von Unterlagen Eglamos. Eilig raffte der Horasier einige Schriftstücke zusammen, suchte das Weite und floh vom Landgut des Magnaten in den Süden von Gräflich Taladur. Eglamo wünscht nun, dass die Streiter Gilindor lebendig fangen und alle seine Unterlagen ungeöffnet an sich bringen. Spitzel und Unterlagen sollen dann Eglamo übergeben werden, der darauf brennt, in Erfahrung zu bringen, wer ihn ausspioniert hat und für wen der Spitzel arbeitet.

Die beiden Gruppen nehmen die Fährte auf. In einem dichten Zedernwald südlich des Valquir finden sie den Horasier schließlich an einem kleinen Bachlauf. Gilindor liegt bewusstlos in einem eigenartigen Käfig aus knorrigem Wurzelwerk. Sechs starke Baumwurzeln scheinen aus dem Boden gewachsen zu sein und haben den Spitzel gefangen gesetzt. Mit rechten Dingen kann das nicht zugegangen sein.

Um Timor selbst gefangen nehmen zu können, müssen die Helden ihn zunächst aus dem Wurzelkäfig befreien und dazu die Wurzeln abschlagen. Doch sobald sie sich genau daran machen, finden sie unfreiwillig den Grund für den



eigenartigen Käfig heraus – denn sie werden von einem Waldschrat angegriffen. Dieser Waldschrat fühlte sich durch den Horasier gestört und setzte ihn als Herr des Waldes gefangen. Dass die Helden nun seine Bäume beschädigen, macht ihn richtig wütend: Der gesamte Wald erhebt sich gegen die beiden Gruppen und auch der Waldschrat selbst lauert nur auf die Gelegenheit, die Helden niederzustrecken.

## BESCHREIBUNG

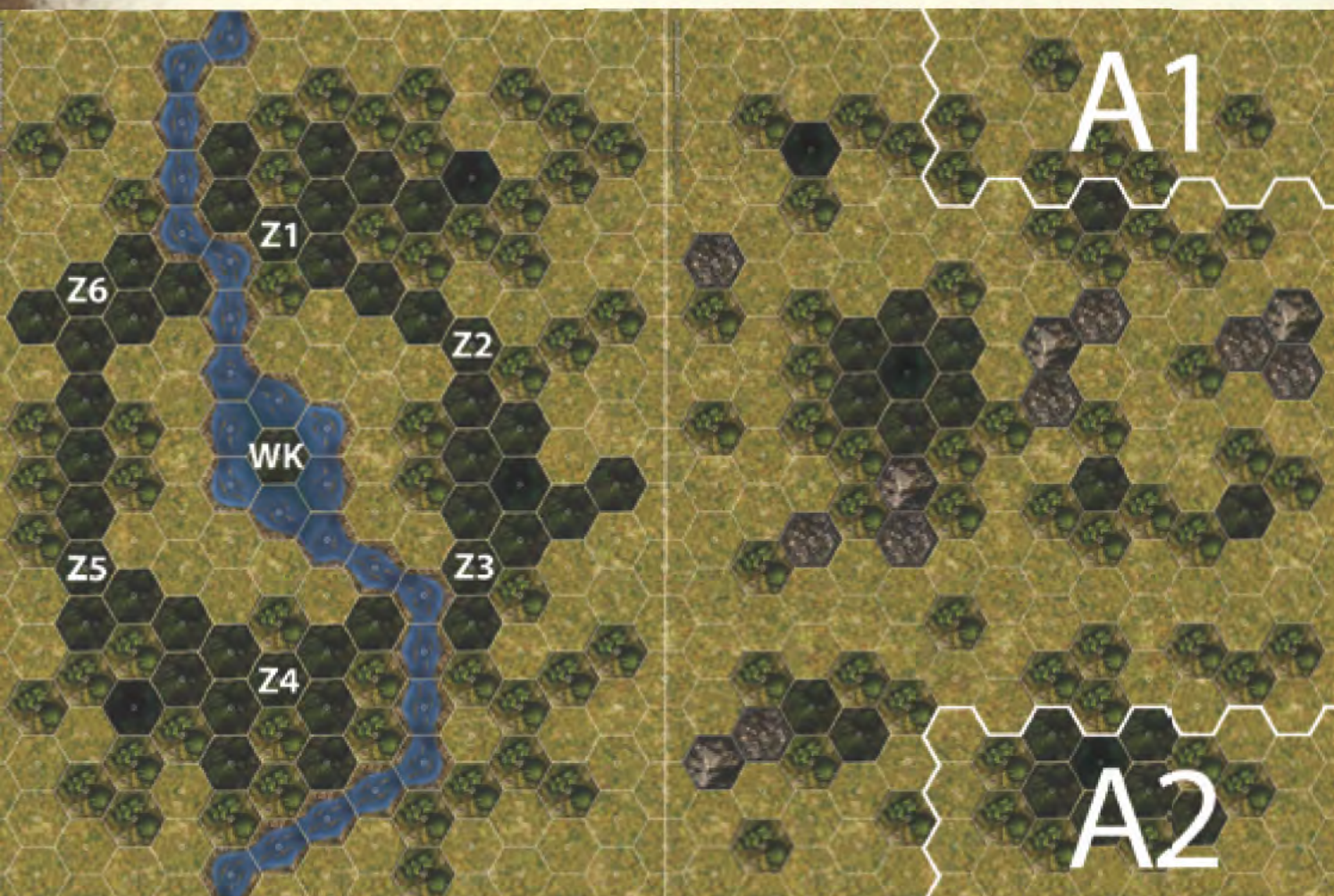
Die beiden Abenteurergruppen haben die Aufgabe, den Spion zu finden und zurück zum Magnaten zu bringen. Der Spitzel ist bei seiner Flucht in den Wald auf unerwartete Probleme gestoßen. Ein Waldschrat hat ihn gestellt und gefangengenommen. Er hat sechs starke Wurzeln von umstehenden Bäumen zu einem Gefängnis verwoben. Das Gefängnis direkt anzugreifen wäre zu gefährlich, da hierbei auch der Spion *Schaden* erleiden könnte, daher müssen die Wurzeln direkt am Stamm der entsprechenden Bäume abgeschlagen werden, weil sie danach bis zum Käfig selbst unterirdisch verlaufen. Erst danach kann der darin gefangene bewusste Spion geborgen und aus dem Wald getragen werden. Der Waldschrat jedoch wird wenig begeistert über die erneute Störung seiner Ruhe zu sein.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario sollte nur auf Spielfeldern gespielt werden, die extrem viel Wald enthalten. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Waldlichtung #1 und Wald #1, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Kontrahenten bauen auf der gleichen kurzen Seite in den gegenüberliegenden Ecken in einem Bereich von 3x8 Waben auf (A1 und A2, siehe Abbildung) auf. *Ortskenntnis* wird auf die allgemeine Weise eingesetzt.

Der Marker des Wurzelkäfigs (WK) und der Marker des Spions werden auf der Wabe mit dem sehr dichten Wald inmitten des Gewässers platziert. Die sechs Zielmarker (Z1-Z6) werden in 4 Waben Abstand hierzu platziert, so dass sie ein Sechseck bilden. Hier entspringen die Wurzeln, die den Käfig bilden. Der Aufsteller und der INI-Marker des Waldschrats werden zunächst neben dem Spielfeld abgelegt. Sie werden erst später benötigt. Daher darf der Waldschrat auch nicht das Ziel von Aktionen sein, die beim Aufstellen der Charaktere eingesetzt werden (wie z.B. *Nemekaths Bannfluch, Glück*).



## SONDERREGELN

### HEXENHOLZ (HÖLZERNE DIENER)

Der Waldschrat hat vor dem Gefecht viele Wurzeln und Äste in seinem Hain mit dem Zauber Hexenholz animiert (gilt für alle Waben mit Wald auf dem Spielplan Waldlichtung #1). Diese Zauberauswirkung endet auch dann nicht, wenn der Schrat aus dem Spiel ausscheidet.

Diese hölzernen Diener agieren wie eine *mechanische Nahkampf-Falle* (siehe Seite 76) mit der folgenden Änderung: Die Stärke des Angriffs richtet sich nach der Art des Waldes und wird nicht zufällig ermittelt.

#### Werte der Hölzernen Diener:

AT 8, Schaden 1 (Lichter Wald), 1 *Rüstungsbrechend* (Dichter Wald), 2 *Rüstungsbrechend* (Sehr dichter Wald)

### DIE WURZELN (Z1-Z6)

Die Wurzeln folgen den Regeln für *Unbewegliche Gegenstände*. Eine Wurzel hat LP 3 und RS 4 und ist immun gegen alle Zustände außer *Brennend*. Dieser Zustand kann auf die gewohnte Weise in der Statusphase abgeschüttelt werden. Hat eine Wurzel alle LP verloren, wird sie abgetrennt.

### DER WURZELKÄFIG

Solange nicht alle Wurzeln durchtrennt sind, ist die Wabe mit dem Wurzelkäfig *unpassierbar* und der Hexenholz-Zauber wirkt auch in den an den Wurzelkäfig angrenzenden Waben. Charaktere, die sich zu Beginn ihrer Aktivierung in diesen Waben befinden, werden attackiert, als wenn sie sich in einem dichten Wald befänden. Wurden alle Wurzeln durchtrennt, wird der Marker Wurzelkäfig vom Spielfeld entfernt und der Sondereffekt endet.

### DER SPITZEL

Sind alle Wurzeln abgeschlagen kann der Spitzel aufgenommen werden. Er ist bewusstlos, leistet keine Gegenwehr und wird daher wie ein *schwerer Gegenstand* behandelt (siehe Seite 77).

### DER WALDSCHRAT

„Man sagt, dass ein Waldschrat seinen Wald äußerst eifersüchtig bewacht und jeden Eingriff gnadenlos bestraft. So mancher Holzfällertrupp und so mancher Köhler wurde erschlagen aufgefunden, weil sie in den Wald eines Schrates eingedrungen sind. Es ist schwer sie von Bäumen zu unterscheiden, mit ihrer borkigen Haut und den Laubhaaren – und so mag es nicht verwundern, dass sie in den meisten Fällen aus dem Hinterhalt angreifen.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

Der Waldschrat ist für alle Charaktere der beiden Abenteurergruppen ein gegnerischer Charakter.

INI 10, GSW 7, MU 16, RS 15, LP 6, AT 14, PA 6  
Schaden: 2 *Rüstungsbrechend*

#### Variante auf anderen Spielplänen:

Wer dieses Szenario auf anderen Spielfeldern spielt, sollte beachten, dass der Wurzelkäfig mindestens *Leichte Deckung* der Höhe 2 verleiht.

Waffeneigenschaften: *Reichweitenwaffe, Schwer zu parieren, Wucht, einhändig*

Sonderfertigkeiten: *Deckung nutzen, Elementarimmunität (Humus), Furchtlos, Geländekunde (Wald), Groß, Magieresistenz III, Natürlicher Rüstungsschutz (15), Standfest*

Kampfmänöver: Keine

Der Waldschrat handelt nach den Regeln seines *Monstermeisters*.

MONSTERMEISTER WALDSCHRAT	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn: LP>2 und AT (Gegner)<8 Zielen/Konzentration: Ja/Nein	
<b>Aktive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Sturmangriff	Nur mit AF-Bonus
2. NK-Attacke	
3. Retten	
4. Bewegung	
<b>Auswahl des Ziels:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
1. Ausschalten	
2. Schaden durch das Ziel gegen	Selbst
3. Einfachstes Ziel	
4. Zilien möglich	
5. Nächstes Ziel	
6. Zufälliges Ziel	
<b>Passive Aktionen:</b>	<b>Voraussetzungen:</b>
NK-Parade	Immer
Passierschlag	Immer



Er befindet sich zu Beginn des Gefechtes noch nicht auf dem Spielfeld.

Nachdem die erste Wurzel *Schaden* erlitten hat, wird der INI-Marker des Waldschrats sofort auf dem Spielzugsanzeiger bei INI 1 eingereiht. Wenn er an der Reihe ist, wird er zufällig auf einer der sechs Waben mit *sehr dichtem Wald* mit Blickrichtung zum Wurzelkäfig platziert und führt seine Aktivierung durch. In der folgenden Initiativephase wird er dann bei seinem normalen INI-Wert eingereiht.

## DAUER

Standarddauer. Das Gefecht endet außerdem, wenn der Spion in die Aufstellungszone einer Gruppe gebracht wurde.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, den Spion aus der Gewalt des Waldschrates zu befreien und selbst gefangen zu nehmen.

- Schaden verursachen (Wurzel, 1 SZP)
- Ausschalten (Waldschrat, 2 SZP)
- Die Gruppe, die am Ende des Gefechts den Marker des Spions in Ihrem Besitz hat, erhält 5 zusätzliche SZP

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Haben beide Gruppen gleich viele SZP gesammelt, gewinnt die Seite, welche den Marker des Spions am Ende des Gefechts in ihrem Besitz hat.
3. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
4. Unentschieden

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

Der Charakter, der den Spion in die eigene Aufstellungszone getragen hat, erhält zusätzlich 1 AP.

Der Charakter, der den Waldschrat ausgeschaltet hat, erhält zusätzlich 1 AP.

## SZENARIOBONUS

Den Szenariobonus erhält die Gruppe, die den Marker des Spions am Ende des Gefechts in ihrem Besitz hat. Hat kei-

ne der Gruppen den Marker in Besitz, erhält den Szenario-bonus der Sieger. Im Falle eines Unentschieden entscheidet ein Würfelwurf.

Der Spion gibt der Gruppe wertvolle Informationen über die Nahkampffähigkeiten des Magnaten. In Szenario 6 erhält daher jeder Charakter dieser Gruppe einen Bonus von +1 AT, wenn er den Magnaten attackiert.

Außerdem ist diese Gruppe im nächsten Szenario der Verteidiger des Spions.

## NACH DEM GEFECHT UND SCHLACHTFELDFIEBER

In diesem Szenario könnten einige Charaktere an Schlachtfeldfieber der zweiten Stufe leiden. Nach diesem Szenario gibt es keine Möglichkeit, sie davon zu heilen, weil das nächste Szenario sich direkt daran anschließt.

Es wird auch kein Wurf auf der *Begegnungstabelle* durchgeführt.

# Szenario 4: Sicheres Geleit

„Wenn ihr mich heil zu eurem Lehnsherrn geleitet, werde ich ihm die wahre Geschichte erzählen.“

—Timor Gilindor, Nanduriat aus Kuslik

## HINTER DEN KULISSEN

Tatsächlich ist Timor Gilindor ein Kusliker Nanduriat des horasischen Directoriums. Er wurde entsandt, um das unheilige Treiben von Eglamo von Taladur aufzudecken und publik zu machen. Jenen Helden, die ihn in ihrer Gewalt haben, berichtet er die erschreckende Wahrheit über ihren Auftraggeber, den angeblich so treuen Adligen.

In Wahrheit ist Eglamo Randolph von Taladur ein hochrangiger Geweihter des Namenlosen, des Feines aller Götter.

Arraloth Westfal, seine angebliche Hofmagierin, hat sich ebenfalls dem Namenlosen verschrieben und zudem ist sie auch eine praktizierende Dämonenbeschwörerin. Gemeinsam wollen die beiden ein großes Übel in die Welt rufen, um heilloser Chaos in der Valguzia zu stiften und so die Herrschaft über die reiche Baronie an sich zu reißen. Timor gelingt es, die Helden davon zu überzeugen, dass diese Erkenntnis schnell in die Stadt Taladur gebracht werden muss, wo die zwergische Gräfin Groschka Tochter der Bulgi auf der Feste Spähricht residiert. Nur gemeinsam mit der Gräfin kann man das weitere Vorgehen planen und so die beiden Diener des Namenlosen aufhalten.



Die zuvor unterlegene Gruppe jedoch weiß nichts vom doppelten Spiel Eglamos und versucht weiterhin seinen Auftrag auszuführen und Timor gefangen zu nehmen. Sie legt einen Hinterhalt, um den Spitzel doch noch zu erwischen.

## BESCHREIBUNG

Die zuvor siegreiche Gruppe hat in diesem Szenario die Aufgabe, den Spion zu verteidigen und ihm die Flucht zu ermöglichen. Die zuvor unterlegene Gruppe versucht in Unkenntnis der wahren Natur des Magnaten immer noch des Spions habhaft zu werden.

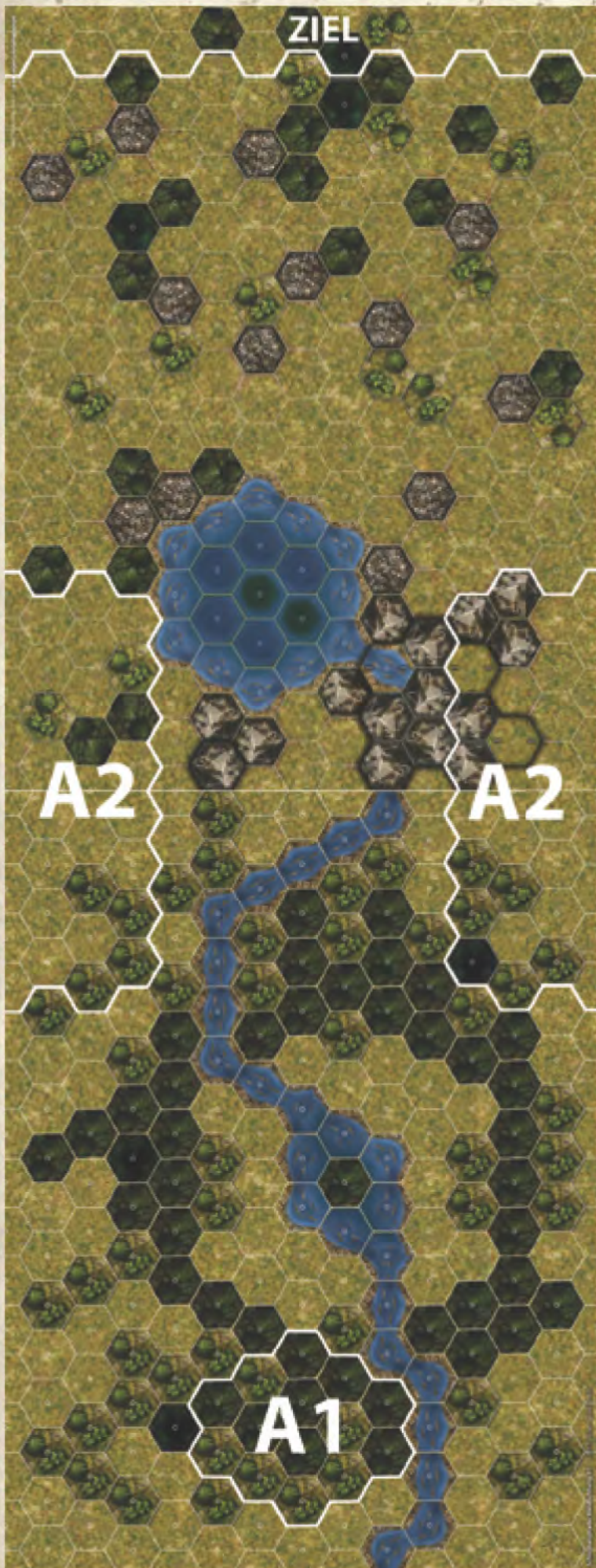
## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Waldlichtung #1 und Großer See #1, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Gruppe, die das vorangegangene Szenario gewonnen hat, ist der Verteidiger des Spions, die andere der Angreifer.

Der Verteidiger und der Spion werden im Bereich A1 im sicheren Schutz der Bäume aufgestellt. *Ortskenntnis* wird auf die normale Weise eingesetzt. Erst danach platziert der Angreifer seine Charaktere beliebig in den beiden mit A2 gekennzeichneten

3x8 Waben großen Bereichen nach den Regeln für *Versteckte Aufstellung*.



## SONDERREGELN

### DER NANDURIAT

„Ein waschechter Spitzel. Informationshändler, Geheimniskrämer. Wer das Credo ‚Geheimnisse müssen enthüllt werden, ohne jemals die Quelle preiszugeben‘ pflegt, wer sich für Erkenntnisgewinn bezahlen und in politische Machenschaften einspannen lässt, der steht zwar dem listigen Phex nahe, weil er gutes Gold verdient, ist aber von Hesindes Weisheit – wie ich Nandus zu nennen pflege – so weit entfernt, wie der Rabe von Punin von der alanfäner Interpretation des Boronglaubens.“

—die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan

INI 10, GSW 4, MU 12, RS 2, LP 2 von 3, AT 6, PA 5, FK-PA: 2

Schaden: 1

Waffeneigenschaften: Stich, einhändig

Sonderfertigkeiten: *Ausweichen I*, *Deckung nutzen*, *Gefahreninstinkt*

Kampfmänöver: *Entrinnen*, *Gezielte Nahkampfatacke*

Der Nanduriat wird für dieses Gefecht zu einem Mitglied der Abenteurergruppe der Verteidiger. Es findet kein Ausgleich für unterschiedliche Gruppenwerte statt. Er wird also wie ein Charakter vom Spieler dieser Gruppe gesteuert. Er leidet unter einer langwierigen *schweren Beinverletzung* (siehe Seite 19, d.h. er kann z.B. nicht die Aktion *Rennen* durchführen), Schlachtfeldfieber der dritten Stufe und dauerhaft unter dem Zustand *Desorientiert*. Alle Mali sind bereits in seinen Profilwerten berücksichtigt. Der Schadenspunkt, den er durch seinen Zusammenstoß mit dem Waldschrat erlitten hat, kann auf die normale Weise geheilt werden.

## DAUER

Standarddauer. Das Spiel endet auch, wenn der Nanduriat den Zielbereich erreicht hat.

## SZENARIOZIEL/

## SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Verteidigers ist es, den Nanduriaten in den Zielbereich zu bringen, Ziel des Angreifers ist es, dies zu verhindern. Ziel beider Parteien ist es, den Gegner möglichst stark zu schwächen.

- 👤 Zielort erreicht (Nanduriat, Zielbereich, 5 SZP)
- 👤 Hat der Nanduriat am Ende des Gefechts den Zielbereich nicht erreicht, erhält der Angreifer 3 SZP.
- 👤 Erstes Blut (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)
- 👤 Ausschalten (Gegnerischer Charakter, 1 SZP)





#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

Der Szenariobonus macht sich nur daran fest, ob der Nanduriat den Zielbereich erreicht hat oder nicht, ungeachtet des sonstigen Ausgangs. Dieser Ausgang hat nur für die Verteilung der AP Relevanz.

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet

## SZENARIOBONUS

Hat der Nanduriat den Zielbereich erreicht, nehmen die Verstärkungstruppen des Verteidigers ihn in Empfang und er erstattet ihnen ausführlich Bericht. Haben die Angreifer dies verhindert, sind sie mit Hilfe ihrer Verstärkungen in der Lage, den Nanduriaten in ihre Gewalt zu bringen, so dass er ihnen alle Geheimnisse des Magnaten verrät.

Wer auch immer die Informationen des Nanduriaten erhält, profitiert in Szenario 6 von der speziellen Taktik *Meisterplan*, d.h. diese Gruppe darf diesen fraktionsexklusiven Gruppenbefehl beliebig oft in diesem Gefecht einsetzen, solange sie die erforderliche Menge an Schicksalspunkten besitzt.

## NACH DEM GEFECHT UND SCHLACHTFELDFIEBER

In diesem Szenario könnten einige Charaktere an Schlachtfeldfieber der dritten Stufe leiden. Nach diesem Szenario werden die Charaktere beider Gruppen von den zur Verstärkung herbeigeeilten Truppen ihrer Fraktion vom Schlachtfeldfieber geheilt. In den letzten beiden Szenarien dieser Kampagne hat das Schlachtfeldfieber daher keine weitere Auswirkung.

Es wird auch hier kein Wurf auf der Begegnungstabelle durchgeführt.

# Szenario 5: Die Suche nach dem Magnaten

„Wir sind zu spät! Er ist entkommen! Möge Praios uns beschützen!“  
—Wulf von Falkenhag, Hauptmann der Reichsarmee

## HINTER DEN KULISSEN

Gräfin Groschka zögert keinen Augenblick, als Timor ihr die Wahrheit über Eglamo offenbart. Sofort entsendet sie ein Banner ihrer Gräflichen Axtschwinger und Landsknechte, um Eglamos Landgut zu besetzen und den Magnaten gefangen zu nehmen. Schnell erobern die Gräflichen Streiter das Gut, doch Eglamo und Arraloth sind längst geflohen und nicht aufzufinden.

Nun ist es an den Helden, das Versteck der beiden in den Weiten der Valguzia ausfindig zu machen, um den entscheidenden Schlag gegen Eglamo und Arraloth führen zu können, bevor sie ihre finsternen Pläne in die Tat umsetzen können.

## BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen sind auf der Suche nach dem Magnaten. Berichten zufolge wurde er in diesem Gebiet gesehen. Nun gilt es, jeden Winkel dieser Gegend auszukundschaften, um Spuren und Hinweise auf seinen Verbleib zu entdecken und diese Informationen ins eigene Lager zur taktischen Analyse weiterzuleiten.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Basis-Spielfeld #1 und #2, die

wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Kontrahenten stellen auf der gleichen langen Seite des Spielfelds in einem Bereich von 3-Waben Durchmesser auf (A1 und A2, wie in der Abbildung eingezeichnet). *Ortskenntnis* wird auf die allgemeine Weise eingesetzt.

In Bereich Z1 befindet sich das Lager der Gruppe, die in Bereich A1 aufgestellt wurde. Gleiches gilt für Z2 hinsichtlich der anderen Gruppe. Die als Z3-Z6 markierten Bereiche sind die Zielbereiche, die auskundschaftet werden müssen.

Werden andere Spielpläne als die empfohlenen verwendet, sollten die Aufstellungs- und Zielbereiche je nach Spielfeld angepasst werden.

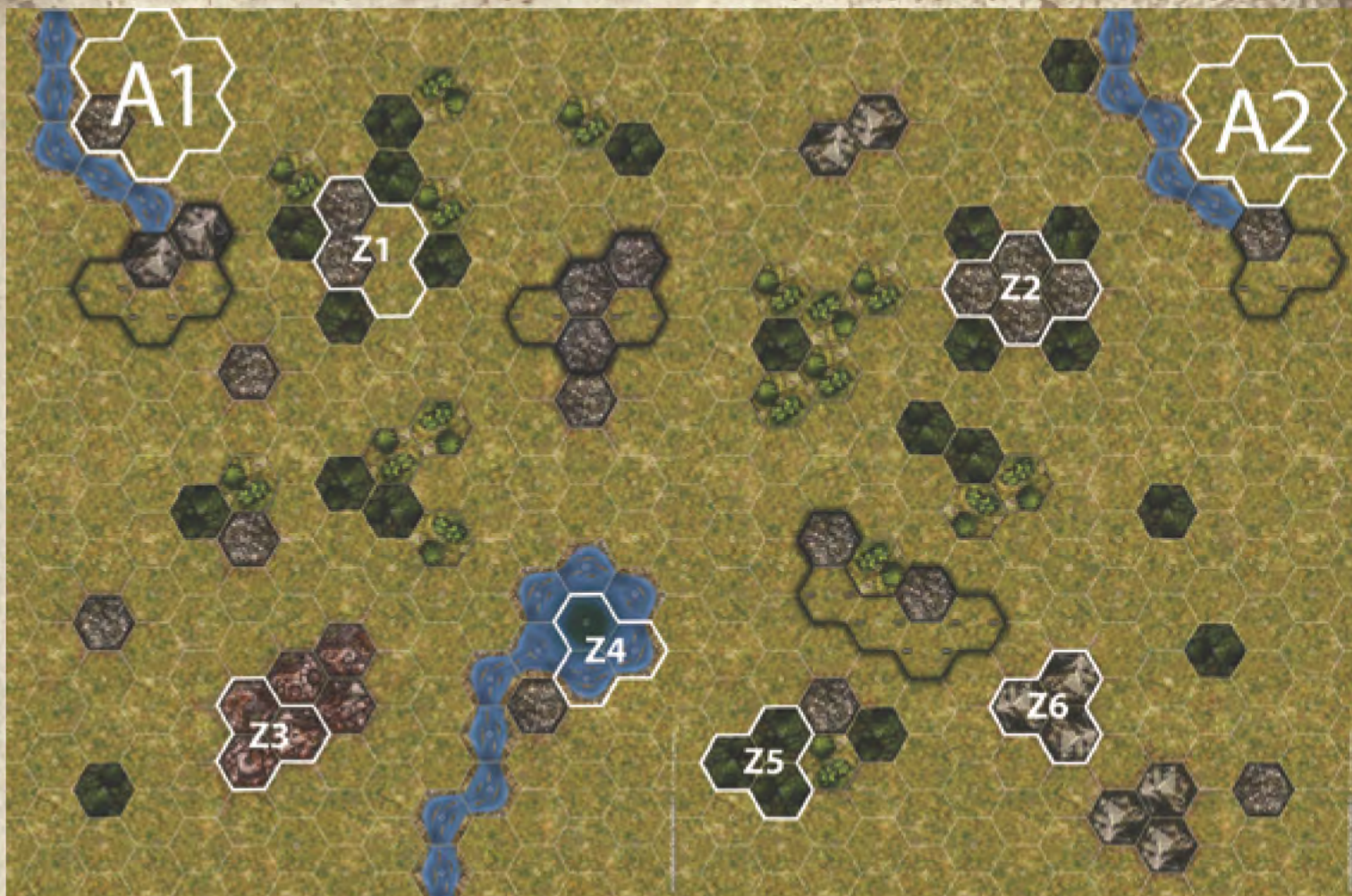
## SONDERREGELN

Die Zielbereiche Z3-Z6 und Informationen

In jedem der vier Bereiche befindet sich ein Hinweis auf das Versteck des Magnaten. Dies können Fußspuren, ein Blick auf das Versteck selbst oder ähnliche Indizien sein. Wichtig ist, dass jeder Bereich eine andere Information enthält. Die Informationen folgen den Regeln auf Seite 96. Um den Überblick zu behalten, sollten die Spieler sich notieren, welcher ihrer Charaktere welche Information besitzt oder unterschiedliche Marker benutzen.

### ERHALTEN DER INFORMATION/AUSKUNDSCHAFTEN

Um die Information in einem der Zielbereiche zu erhalten, muss dieser auskundschaftet werden. Hierzu muss der Charakter sich in dem entsprechenden Zielbereich befinden. Er kann dann eine aktive Aktion *Auskundschaften* ausführen, um die Information dieses Zielbereichs zu erhalten.



Die Information wird durch Beobachtung erhalten und der Charakter hat keine Zeit, sich diese zu notieren.

### ABGABE DER INFORMATION IM EIGENEN LAGER

Um die Information im eigenen Lager abzugeben, muss sich der Charakter dort befinden und eine aktive Aktion durchführen. Er übergibt mit dieser Aktion alle Informationen, die er besitzt.

## DAUER

Standarddauer. Das Spiel endet auch, wenn eine Gruppe aus jedem Bereich eine Information in ihr Lager gebracht hat.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es, die Information aus jedem der vier Bereiche zu erlangen und im eigenen Lager abzugeben.

- 👉 Gegenstand einsammeln (Information, 1 SZP)
- 👉 Gegenstand ablegen (Information, Lager, 2 SZP)

Hier ist zu beachten, dass eine Gruppe für jede Information nur ein einziges Mal in jedem der beiden oberen Punkte SZP erringen kann. Sie erhält die SZP, wenn sie die Information erstmalig mit einem ihrer Charaktere erlangt und sie erstmalig im Lager abgibt.

### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

Ist es keiner der Gruppen gelungen, alle vier Informationen im Lager abzugeben, erhält keine den Szenariobonus. Außerdem beginnen die Charaktere von beiden Gruppen das Spiel unter dem Einfluss des Zustands *Angst*, da sie ziemlich unvorbereitet gegen den Magnaten und seine Mannen entsendet werden.

## ABENTEUER- PUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel-punkt errungen

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe hat im entscheidenden Gefecht gegen den Magnaten die bessere Ausgangsposition. Sie darf die Aufstellungszone wählen und baut ihre Charaktere nach den Regeln für *Ortskenntnis* auf.

Es wird auch hier kein Wurf auf der Begegnungstabelle durchgeführt.



# Szenario 6: Ein namenloses Finale

„Macht sie nieder!“  
—Eglamo Randoph von Taladur ä.H., Almadaner Magnat

## HINTER DEN KULISSEN

Eglamos Versteck ist gefunden! Der Magnat hat sich in die Ruine eines alten und mächtigen Streitturms auf den Valquirhügeln verkrochen. Aus dem Inneren der Ruine dringen angsteinflößende Gesänge und man erkennt einen unheimlichen Lichtschein. Arraloth führt anscheinend eine Beschwörung durch, während Eglamo und seine Kultisten sich in Position bringen, um zu versuchen sie zu beschützen.

Es ist zu spät, um die Gräflichen Axtschwinger und Landsknechte zur Hilfe zu rufen, aber wer braucht schon Verstärkung? Jetzt heißt es: Ihr oder sie!

## BESCHREIBUNG

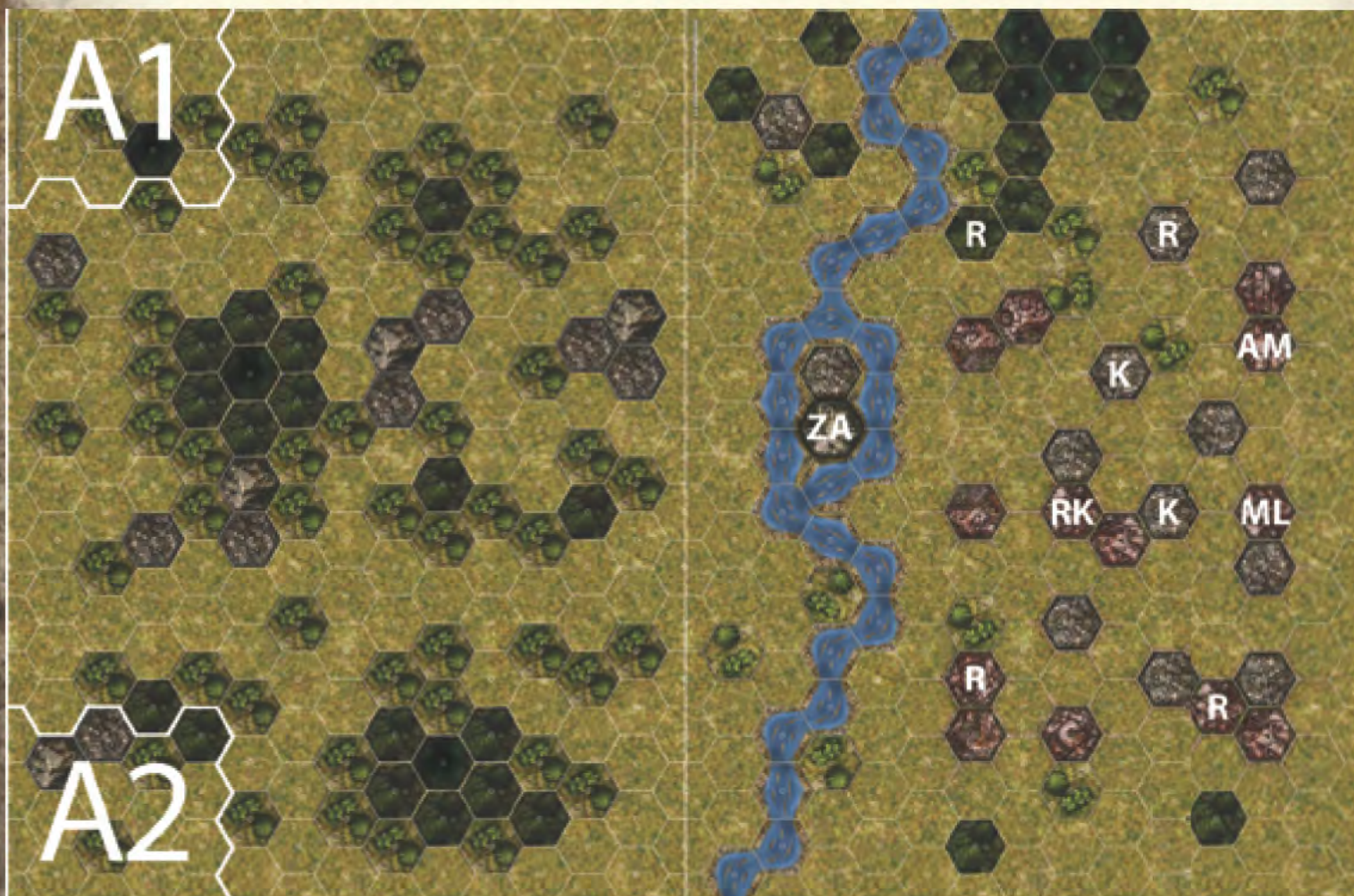
In einer verlassenen Ruine konntet ihr den Magnaten und seine Verbündeten zum Gefecht stellen. Dies verspricht für den Sieger ein ruhmreicher Kampf zu werden.

## SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden. In der Kampagne empfehlen wir die Verwendung der Spielpläne Wald #1 und Ruine mit Bach #1, die wie in der Abbildung zusammengelegt werden.

Die Kontrahenten bauen auf der gleichen kurzen Seite des Spielfelds in den gegenüberliegenden Ecken in einem Bereich von 4x3 Waben auf (A1 und A2, siehe Abbildung). *Ortskenntnis* wird auf die allgemeine Weise eingesetzt. Die Gruppe, die Szenario 5 für sich entschieden hat, hat die Wahl der Aufstellungszone und stellt alle Charaktere nach den Regeln für *Ortskenntnis* auf.

Der Almadaner Magnat wird in der mit AM markierten Wabe aufgestellt, die Lowanger Beherrschungsmagierin befindet sich in der mit ML gekennzeichneten Wabe. Die mit R markierten Waben beinhalten jeweils einen Rattenschwarm mit Schwarmgröße 4. Zwei Kultisten (K) bewachen ihre Herren. Die Ausrichtung aller Widersacher ist vom Rand weg in Richtung der Charaktere möglichst zur Mitte des Spielfelds hin. Im Zweifel entscheidet zwischen den möglichen Ausrichtungen der Zufall.



Der Zant wird nicht aufgestellt. Daher darf er auch nicht das Ziel von Aktionen sein, die beim Aufstellen der Charaktere eingesetzt werden (wie z.B. *Nemekaths Bannfluch*, *Glück*).

## SONDERREGELN

Dieses Szenario ist ein *Monsterkampf* (siehe Seite 97) gegen den Almadaner Magnaten, die Lowanger Beherrschungsmagierin, einen Zant, zwei Kultisten, vier Rattenschwärme und evtl. den Rattenkönig. Alle sind für die Charaktere der beiden Abenteurergruppen gegnerische Charaktere. Sie sind untereinander verbündete Charaktere.

### AUSWIRKUNGEN FRÜHERER GEFECHTE

#### Szenario 1: Rattenplage!

Sollten die Gruppen es nicht geschafft haben, den Rattenkönig auszuschalten, treffen sie hier erneut auf ihn. Seine Startposition ist mit RK markiert und er handelt nach den gleichen Regeln wie in Szenario 1 (siehe Seite 112).

#### Szenario 2: Der Einsiedler

Sollten die Gruppen es nicht geschafft haben, dem Einsiedler die drei Zutaten zu bringen, ist der in diesem Szenario erscheinende Zant extrem wild und unterliegt von Beginn an den Regeln für einen ausgelösten *Kampfrausch* ohne tatsächlich verletzt zu sein. Außerdem bestimmt er bei seinem Erscheinen den Startpunkt ausgehend von Position ZA, nicht ausgehend von der aktuellen Position der Lowanger Beherrschungsmagierin.

### DIENER DES NAMENLOSEN

Zu Beginn des Gefechts haben die Diener des Namenlosen einen SP-Pool von 13, den der Almadaner Magnat, die Lowanger Beherrschungsmagierin und der Zant benutzen dürfen.

### DER ALMADANER MAGNAT:

Die Regeln des Almadaner Magnaten befinden sich auf Seite 70f.

Der Magnat handelt ab Spielzug 2 im Rahmen seines *Monstermeisters*. In Spielzug 1 handelt er nicht.

### DIE LOWANGER BEHERRSCHUNGSMAGIERIN

Die Regeln der Lowanger Beherrschungsmagierin befinden sich auf Seite 72f.

Es gilt folgender Zusatz zur Liturgie *Des Einen bezaubernder Sphärenklang*:

In diesem Szenario wird ein Charakter unter dem Einfluss dieser Liturgie mit dem *Monstermeister* der Kultisten (siehe Seite 74) gesteuert, wenn die MU-Probe misslingt.

Die Magierin handelt ab Spielzug 2 im Rahmen ihres *Monstermeisters*. In Spielzug 1 handelt sie nicht.

### DER ZANT

„Die Tigerdämonen sind ein wahrlich götterlästerliches Übel, dass die Zauberei in unsere Welt gebracht hat. Der Name stammt aus dem Tulamidischen, wo er schlicht Bestie bedeutet – und genau das ist ein Zant. Ein aufrecht gehender Säbel-

MONSTERMEISTER ALMADANER MAGNAT	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Keiner wird akzeptiert wenn: LP<3 oder Waffe [Gegner] Magisch oder Geweiht. Max. zwei werden akzeptiert, wenn: Schaden Waffe [Gegner] 1 oder 1 RB Zielen/Konzentration: Ja/Ja Schicksalspunkte: Erfolgswert verbessern (1-3): PA, Liturgieprobe Erfolgswert verbessern (3): AT nur bei Wuchtschlag Zustand abschütteln (alle).	
<b>Aktive Aktionen:</b> 1. Herbeirufung der Diener des Herrn 2. Wuchtschlag 3. Sturmangriff 4. NK-Attacke 5. Befehlshaber 6. Namenlose Zweifel 7. Bewegung	<b>Voraussetzungen:</b> Bereits zu Spielbeginn eingesetzt Nicht, wenn AT <12 oder LP [Ziel] <2 Nur mit AT-Bonus Nur wenn: Ziel kann sofort Attacke ausführen Nicht im Kampfgetümmel, (Ziel) Einarm oder (Ziel) Furchtlos
<b>Auswahl des Ziels:</b> 1. Ausschalten 2. Schaden durch das Ziel gegen 3. Einfaches Ziel 4. Zielen möglich 5. Nächstes Ziel 6. Zufälliges Ziel	<b>Voraussetzungen:</b> Selbst
<b>Passive Aktionen:</b> Defensiver Kampfsch NK-Parade Passierschlag	<b>Voraussetzungen:</b> Wenn passive Aktionen = 0 und LP = 3 Immer Immer



MONSTERMEISTER LOWANGER BEHERRSCHUNGSMAGIERIN	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Werden nicht akzeptiert Zielen/Konzentration: Ja/Ja Schicksalspunkte: Erfolgswert verbessern (1-3): PA, Zauberi- und Liturgieprobe Zustand abschütteln (alle) Des Einen bezaubernder Sphärenklang in der Statusphase aufheben, wenn Ziel Furchtlos.	
<b>Aktive Aktionen:</b> 1. Horrrophobus (Schreckgestalt) 2. Des Einen bezaubernder Sphärenklang 3. Somnigravis tiefer Schlaf 4. NK-Attacke 5. Karnifilo Raserei 6. Bewegung	<b>Voraussetzungen:</b> Bereits zu Spielbeginn eingesetzt Nicht, wenn schon im Spiel, Gegner nicht Furchtlos Nur wenn Ziel im Spielzug noch nicht aktiviert wurde Nicht, wenn schon im Spiel
<b>Auswahl des Ziels:</b> 1. Ausschalten 2. Schaden durch das Ziel gegen 3. Profession 4. Einfaches Ziel 5. Zielen möglich 6. Nächstes Ziel 7. Zufälliges Ziel	<b>Voraussetzungen:</b> Selbst Götterdiener
<b>Passive Aktionen:</b> NK-Parade Eiserner Wille Passierschlag	<b>Voraussetzungen:</b> Immer Immer Nur Gegner ohne Alkohol und/oder Aufmerksamkeitsreiz



zahniger von 3 Schritt Höhe, mit scharfen, vor Geifer glitzernden Zähnen und gelbem, schleimigem Fell mit violetten Streifen sowie einem Schwanz mit gepanzelter Knochenspitze und funkelnden Krallen an den Pranken. Ein Zant wird nur in dieser Welt beschworen, damit er mordet und zerreißt.“  
 —die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berlinghan



INI 16, GSW 5, MU 18, RS 8, LP 4, AT 15 (17) Pranke / 12 (14) Biss, PA 8 (7), FK-PA 10 (9)

Schaden (Pranke): 1 + Gift

Schaden (Biss): 1 *Rüstungsbrechend* + Gift

Waffeneigenschaften: Vergiftete Waffe, Stich

Sonderfertigkeiten: *Ätzende Haut, Ausweichen II, Dämon, Furchtlos, Groß, Immunität (Gift), Kampfrausch, Magieresistenz III, Natürlicher Rüstungsschutz (8), Resistenz gegen profane Waffen, Schreckgestalt, Sprungkraft, Standfest*

Kampfmanöver: *Doppelschlag* (Pranke & Biss), *Gegenhalten* (nur Pranke), *Heftiger Sturmangriff* (nur Pranke)

Der Zant handelt ab seinem Erscheinen im Rahmen seines *Monstermeisters*.

Ob der Zant ins Spiel eingreift, wird am Ende jeder Statusphase anhand eines W20-Wurfs überprüft. In Spielzug 1 und 2 erscheint er nicht, in Spielzug 3 bei einer 1-10. In Spielzug 4 bei einer 1-15, in jeder weiteren Runde bei einer 1-19.

Wenn er erscheint, wird er in 1W6 Waben Entfernung zur Lowanger Beherrschungsmagierin (oder evtl. von Position ZA) in einer zufällig bestimmten Richtung platziert. Auch die Ausrichtung bei seinem Erscheinen ist zufällig. Er erscheint unabhängig davon, ob die Magierin bereits ausgeschaltet wurde oder nicht, da sie diese *Invocatio* bereits vor dem Eintreffen der Helden abgeschlossen hat. Würde sie bereits ausgeschaltet, wird die Abweichung von der Wabe ihres Ablebens aus bestimmt. Ist die Zielwabe des Zants von einem anderen Charakter besetzt oder wird ein Startpunkt außerhalb des Spielfelds ermittelt, wird neu gewürfelt, so lange, bis der Zant erscheinen kann.



MONSTERMEISTER ZANT	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Keiner wird akzeptiert wenn: LP<3 oder Waffe (Gegner) Magisch oder Geweiht Max. zwei werden akzeptiert, wenn: Schaden Waffe (Gegner) 1 oder 1 RB Zielen/Konzentration: Ja/Nein Schicksalspunkte: Erfolgswert verbessern (1-3); AT nur Biss Zustand abschütteln (alle)	
<b>Aktive Aktionen:</b> 1. Doppelschlag (Pranke/Biss) 2. Sturmangriff (Biss) 3. NK-Angriff (Biss) 4. Rennen 5. Bewegung	<b>Voraussetzungen:</b> Nur mit AT-Bonus
<b>Auswahl des Ziels:</b> 1. Ausschalten 2. Gift streuen 3. Profession 4. Schaden durch das Ziel gegen 5. Einfachstes Ziel 6. Zielen möglich 7. Nächstes Ziel 8. Zufälliges Ziel	<b>Voraussetzungen:</b> Nur wenn Ziel noch nicht vergiftet Magiebegabte Selbst, Magierin, Magnat
<b>Passive Aktionen:</b> Gegenhalten (Pranke) NK-Parade FK-Parade Passierschlag	<b>Voraussetzungen:</b> Wenn (Gegner) < 2 LP Wenn (Gegner) > 1 LP Immer Immer

## DIE KULTISTEN DES NAMENLOSEN

Die Regeln der Kultisten befinden sich auf Seite 74f.

Die *Kultisten des Namenlosen* handeln ab Spielzug 2 im Rahmen ihres *Monstermeisters*. In Spielzug 1 handeln sie nicht.



MONSTERMEISTER KULTIST/KULTISTIN	
<b>Allgemeines:</b> Zustände: Standard Passierschläge: Max. einer wird akzeptiert, wenn: LP>2 und AT (Gegner)<8 Zielen/Konzentration: Ja/Nein	
<b>Aktive Aktionen:</b> 1. Sturmangriff 2. NK-Angriff 3. Rennen 4. Bewegung	<b>Voraussetzungen:</b> Nur mit AT-Bonus
<b>Auswahl des Ziels:</b> 1. Ausschalten 2. Schaden durch das Ziel gegen 3. Profession 4. Einfachstes Ziel 5. Zielen möglich 6. Nächstes Ziel 7. Zufälliges Ziel	<b>Voraussetzungen:</b> Magnat, Selbst Götterdiener
<b>Passive Aktionen:</b> NK-Parade Passierschlag	<b>Voraussetzungen:</b> Immer Immer

## DIE RATTENSCHWÄRME UND DER RATTENKÖNIG

Die Rattenschwärme und ggf. der Rattenkönig handeln ab Spielzug 2 im Rahmen ihres *Monstermeisters* (siehe Seite 111). In Spielzug 1 handeln sie nicht.

In diesem Szenario profitieren die Rattenschwärme nicht von der Sonderfertigkeit *Plage*, selbst dann nicht, wenn der Rattenkönig anwesend ist. Dafür unterliegen sie der optionalen Sonderregel für Tollwut (siehe Seite 111).

## DAUER

Standarddauer oder bis alle Diener des Namenlosen ausgeschaltet wurden.

## SZENARIOZIEL/ SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, alle Diener des Namenlosen auszuschalten.

- ☛ Schaden verursachen (Almadaner Magnat, Lowanger Beherrschungsmagierin, Zant, 1 SZP)
- ☛ Ausschalten (siehe *Schaden verursachen*, plus Rattenschwarm, Kultist, Rattenkönig, 1 SZP)

Die Diener des Namenlosen erhalten SZP für:

- ☛ Ausschalten (Charaktere aus beiden Abenteurergruppen, 2 SZP)
- ☛ Das gilt auch für Charaktere, die nicht durch sie selbst ausgeschaltet werden (z.B. bei einem *Patzler* oder durch einen Charakter der anderen Gruppe). Auch die Diener des Namenlosen erhalten die entsprechende Menge an Schicksalspunkten.

#### Ermittlung des Siegers:

1. Errungene SZP
2. Ausgeschalteter *Sold*-Wert
3. Unentschieden

Sollten die Diener des Namenlosen die meisten SZP errungen haben, erhalten die Charaktere beider Gruppen nur 1 AP für die Teilnahme am Szenario. Alle weiteren errungenen AP entfallen.

## ABENTEUERPUNKTE (AP)

Teilnahme, Sieger, Gegner ausgeschaltet, Szenarioziel punkt errungen

Ein Charakter, der den Almadaner Magnaten, die Lowanger Beherrschungsmagierin oder den Zant ausgeschaltet hat, erhält zusätzlich 1 AP.

## SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe erhält einen Punkt *Ruf*. Alle Charaktere dürfen nach dem Gefecht auf der Begegnungstabelle (siehe Seite 22ff.) eine Begegnung auswürfeln. Alle Charaktere der siegreichen Gruppe profitieren dabei einmalig von der Sonderfertigkeit *Verbindungen*.

#### Zu viele verschiedene Feinde?

Wem dieser furiose Endkampf aufgrund der Vielzahl von verschiedenen *Monstermeistern* zu unübersichtlich ist, kann die Kultisten einfach weglassen und sie durch weitere Rattenschwärme ersetzen.

## NACH DEM GEFECHT – WIE GEHT ES WEITER?

Eglamo Randolph von Taladur und Arraloth Westfal sind gescheitert – zumindest vorerst. Allerdings hatte die Beschwörung der Magierin unbemerkten Erfolg, ein Dämon erschien, selbst wenn die Helden ihn nicht sehen konnten. Dieses Wesen hat die Magierin und den Magnaten in Sicherheit gebracht. Der Preis, den beide dafür zu zahlen haben, wird äußerst hoch sein, aber eines ist sicher: Der Magnat und die Magierin werden zurückkehren, mit einem neuen schrecklichen Verbündeten und neuen finsternen Plänen.

Bis dahin kehrt Frieden in der Valguzia ein, die Helden werden ausgiebig gefeiert, von der Gräfin fürstlich belohnt und erhalten darüber hinaus von Timor Gilindor einen Siegelring mit dem horaskaiserlichen Wappen. Zudem spricht er ihnen eine Einladung ins Horasreich aus, denn auch in den mächtigen Städten an der Westküste *Aventuriens* gibt es viel zu tun für echte Helden, die auf *Schicksalspfaden* wandeln.





# Die Helden & Schurken Aventuriens



**ALCHIMIST DES ROTEN SALAMANDERS**  
modelliert von Matthias Zander  
bemalt von Martin Stiller



**HALBELFISCHE SPÄHERIN**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**INGERIMMGEWEIHTER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Guido Günther



**KAMPFMAGIERIN AUS ANDERGAST**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Guido Günther



**KORGEWEIHTER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**OIJANIHA-STAMMENSKRIEGER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**SCHÖNE DER NACHT HEXE**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**ZAHORISCHER STREUNER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Guido Günther

## Die Diener des Namenlosen



**ALMADANER MAGNAT**  
modelliert von Gregor Adrian  
bemalt von Martin Stiller



**LOWANGER BEHERRSCHUNGSMAGIERIN**  
modelliert von Gregor Adrian  
bemalt von Martin Stiller





# Die Tulamidischen Reiter



**BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**BANNMAGIERIN AUS FASAR**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**GEISTMAGIER AUS FASAR**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**TULAMIDISCHER GAUKLER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**TULAMIDISCHER PHEXGEWEIHTER**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller



**TULAMIDISCHE SHARISAD**  
modelliert von Stefan Niehues  
bemalt von Martin Stiller

# Index

*	35, 39	Beeilung!	37	Einsiedler	113ff.
Abenteuerkampagne	7	Begegnungsphase	22ff.	Einzigartige magische Gegenstände	15f.
Abenteurpunkte	25	Begegnungstabelle	22	Gürtel der Zähigkeit	16
Abenteurpunkte-Pool	25	Beherrschungsmagierin,		Licht spendender Brillant	16
Abenteurerausrüstung (Optionale Regel)	10	s. Lowanger Beherrschungsmagierin		Mächtiger Glücksbringer	16
Abenteurergruppen der Helden & Schurken Aventuriens	51	Beidhändiger Kampf I-II	29, 40	Schutzgegenstand (Elementarbann (alle Elemente))	16
Abgelenkt	36	Beilunker Reiter	24	Stiefel des Bergsteigers	16
Ablauf einer Kampagne	8ff.	Beinverletzung	19	Eisenhagel	31
Ätzende Haut	39	Belohnungsphase	34	Eisenrost	34
Akrobat	66	Berserkerelixier	12	Eisern	29
Aktionsphase	81ff.	Besondere Begegnungen, Tabelle	24	Eiserner Wille I-II	31, 45
Alchimie I	39	Besondere Gegenstände	78	Eiseskälte Kämpferherz	34
Alchimie II	31, 39	Bettler	23	Elementarbann	16
Alchimie III	31, 39	Bewegliche Gegenstände	77	Elementarfallen	76f.
Alchimist des Roten Salamanders	52f.	Bleibende Armverletzung	20	Elementarverwundbarkeit	40
Alchimisten-Sonderfertigkeiten	31	Bleibende Augenverletzung	20	Elixiere	siehe Tränke
Allgemeine Kampagnenregeln	7f.	Bleibende Handverletzung	20	Entfernungssinn	29, 40
Allgemeine Sonderfertigkeiten	28	Bleibende Verletzungen	18	Entwischen	37
Allgemeine Zauber	33, 46f.	Bleibender Nervenschaden	20	Ereignisreiche Zeit	23, 24
Allmacht der Lohe	29, 39	Blendstrahl aus Alveran	34	Erfahrener Alchimist	24
Almadaner Magnat	70f.	Blindkampf	29, 40	Erhöhter Rüstungsschutz	15
Alternative Aufstellungsregeln	75	Blitz Dich Find	33, 34, 47	Erhöhter Schaden	35
Anführer	28	Bogenmacher	23	Erholungsphase	17ff.
Angroschs Zorn	34	Brennende Waffe	35	Erholt Euch!	37
Anhänger des Namenlosen	24	Chamaelioni	34	Erlernen	
Animatio	33, 34, 46	Charakterentwicklung		neuer Zauber/Liturgien	32
Anrufung der Winde	34	Abenteurpunkte	25	von Kampfmanövern	27
Antidot	12	Grenzen der Charakterentwicklung	25	von Sonderfertigkeiten	27
AP gutschreiben	25	Maximalwerte von Eigenschaften	26	von Sonderfertigkeiten mit Rängen	27
Aquafaxius	34	Corpofesso Gliederschmerz	34	Ermittlung der Sichtweite bei unterschiedlichen Lichtverhältnissen	78
Armaturz	33, 34, 46	Corpofrigo Kälteschock	34	Ermittlung des Siegers, in Szenarien	92
Armverletzung	19	Dämmerungssicht	40	Eroberung	93f.
Artefakhändler	4	Dämon	40	Erstes Blut	91
Astrale Regeneration I-III	30, 39f.	Deckung nutzen	28	Exorzismus	33, 34, 48
Astrale und Karmale Regeneration, Erläuterung	39	Defensiver Kampfstil	31	Fackeln	78
Attributo (Charisma)	33, 34, 46	Dem Tod von der Schippe springen (optional)	37	Fallen	
Attributo (Fingerfertigkeit)	33, 34, 46	Des Einen bezaubernder Sphärenklang	34	Angriffsart einer mechanischen Falle	76
Attributo (Gewandtheit)	33, 34, 46	Deutlich erhöhte Paradechance	35	Bestimmung der Schadensart einer Elementarfalle	77
Attributo (Intuition)	33, 34, 46	Deutlich erhöhte Trefferchance	35	Elementarfallen	76f.
Attributo (Klugheit)	33, 34, 46	Die Dreizehn Lobpreisungen des Namenlosen	71	Fallen an Gegenständen	76
Attributo (Körperkraft)	33, 34, 46	Diab	23	Fallen in Spielfeldbereichen	76
Attributo (Mut)	33, 34, 46	Diener des Namenlosen	68ff.	Fallenhäufigkeit	76
Aufmerksamkeit	29	Doppelschlag	31	Fallenstärke einer Elementarfalle	77
Aufstellung		Dorfschulze	24	Fallenstärke einer mechanischen Falle	76
Alternative Aufstellungsregeln	75	Durchschlagskraft,		Gefahreninstinkt	77
Standardaufstellung	91	Stufenweise Erhöhung von	13	Mechanische Fallen	76
Veränderte Aufstellungszone	75	Eidsegen	33, 34, 47	Zufällige Angriffsrichtung	76
Versteckte Aufstellung	75	Eigenschaft, gewählte	18, 21	Feigheit vor dem Feind	94
Aurapanzer	30, 40	Eigenschaftswerte		Feindesland	94
Auserwählter	29, 40	Eigenschaftssteigerungen mit Hilfe von Ausrüstung	27	Fernzauberei	30
Ausfall	31, 45	Eigenschaftssteigerungen mit Hilfe von Sonderfertigkeiten	26	Feste Matrix	30, 40
Ausgleich unterschiedlicher Gruppenwerte	8f.	Maximalwerte	26	Fester Glaube	29, 40
Ausgrabung	105f.	Steigerung	25	Feuersegen	33, 34, 48
Ausrüstung		Steigerungstabelle LP	26	Finale, ein namenloses	122ff.
Abenteurerausrüstung (Optionale Regel)	10	Steigerungstabelle MU, AT, PA und FK	26	Finte	31
Ausrüstungsbegrenzung	9	Eilige Reise	100f.	Firuns Jagd	34
Lebensdauer von		Einäugig	20	Flim Flam Funkel	33, 34, 47
neue	50	Einbeinig	20	Flink	28
Profane	10, 11	Einfache Begegnungen, Tabelle	23	Formationsangriff	29, 40
Tränke und Elixiere	10, 11f.	Einfache Tränke und Elixiere	11f.	Fortlaufender Schicksalspunkte-Pool	7
Verbesserungen	10	Einfacher Heiltrank	11	Fraktion Diener des Namenlosen (optional)	68
Ausschalten	89, 91	Einfacher Ifirnstrunk	11	Fraktionsbonus der Diener des Namenlosen	68
Ausschwärmen!	36	Einfaches Charismaelixier	11	Fraktionsbonus Helden & Schurken	
Ausweichen I-II	28	Einfaches Fingerfertigkeitsexilier	11	Aventuriere	51
Ausweichen III	28, 40	Einfaches Gewandtheitselixier	11	Fraktionscharaktere	51
Auswirkungen von Sonderfertigkeiten	27	Einfaches Intuitionselixier	12	Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl	
Bader oder Barbier	23	Einfaches Intuitionselixier	12	Diener des Namenlosen	68
Balsam Salabunde	33, 34, 47	Einfaches Klugheitselixier	12	Helden & Schurken Aventuriere	51
Band und Fessel	34	Einfaches Kraftelixier	12	Fulminictus	34
Bannbaladin	33, 34, 47	Einfaches Mutelixier	12	Furchtlos	40
Barde	23	Einfaches Unverwundbarkeitselixier	12	Gardianum Zauberschild (Schild gg. Zauber)	34
Basischarakter	9	Eingeschränkte Sicht	21	Gardianum Zauberschild (persönlich)	33, 34, 47

Gebrochen	21	Initiativephase	81	Magiebegabten-Sonderfertigkeiten	30
Gefahreninstinkt	28, 40f., 77	Invalide	18	Magieresistenz I-III	28
Gefecht	93, 94	Kampagne		Magische Rüstung	36
Gefechtsphase	17	Ablauf	8ff.	Magische Verbesserungen	9, 10
Gefesselt	36	Allgemeine Regeln	7f.	Magische Waffe	35
Gegenhalten	31	Begegnungsphase	22ff.	Magischer Schild	35
Gegenstände		Begriffserläuterung	7	Magnat	
ablegen	92	Belohnungsphase	34	Almadaner	70f.
besitzen	92	Erholungsphase	17ff.	Suche nach dem Magnaten, die	
Bewegliche Gegenstände	77	Gefechtsphase	17	Märtyrersegen	33, 34, 48
Besondere Gegenstände	78	Gruppenbefehle	36	Maru	103f.
Fackeln	78	Heldentaten	37	Maximale Anzahl von Sonderfertigkeiten	
Transportkarren	78f.	Steigerungsphase	25ff.	und Kampfmanövern	27
Truhen	78	Vorbereitungsphase	8f.	Maximalwerte von Eigenschaften	25, 26
Türen	78	Kampagnen		Mechanische Fallen	76
einsammeln	92	Wie die Ratten	109ff.	Mehrspielerszenario	92
leicht	77	Zwist um Zhamorrah	99ff.	Meisterbogenmacher	24
schwer	77	Kämpferischer Götterdiener	29, 41	Meisterliche Zauberkontrolle I	30, 42
Unbewegliche Gegenstände	77f.	Kämpfer-Sonderfertigkeiten	29	Meisterparade	31
Gejagte Jäger	102f.	Kampf im Wasser	29	Meisterschütze	29
Geländekunde	28	Kampfgespür	29	Meisterwaffenschmied	24
Geländekunde (Wald)	54, 58, 62	Kampfmagierin aus Andergast	58f.	Merkmalskenntnis	30, 42
Gewählte Eigenschaft	18, 21	Kampfmanöver	31, 39ff., 45	Mit dem Rattenkönig verschmelzen	111
Geweihete Waffe	56, 60	Kampfrausch	29, 111	Monster	
Gezielte Fernkampfattacke	31, 45	Kampfreflexe I-III	28, 41	Begriff	80
Gezielte Nahkampfattacke	31	Kampfmagier	30, 41	Bewegung	87f.
Giftampullen	12	Karmale Regeneration I-III	29, 41	Führung durch den	
Glasknochen	21	Karmale und Astrale Regeneration,		gegnerischen Spieler	84
Glück I-III	28, 41	Erläuterung	39	Monsterkampf	93, 97
Glücksbringer	16	Karnifilo Raserei (Blutrausch)	34	Monstermeister	80ff.
Glückssegen	33, 34, 48	Katze, s. Vertrautentier		Monsterkampf	93, 97
Goldene Rüstung	34	Kirchenlehrer	23	Monstermeister	
Götterdiener-Sonderfertigkeiten	29	Klarum Purum	33, 34, 47	Aktionen des Monsters	86
Göttliches Zeichen	29, 41	Klein	41	Aktive Aktionen	82, 83, 86ff.
Grabsegen	33, 34, 48	Kleine Segnungen und		Allgemeines	83, 85
Grässliche Narben	20	Universelle Liturgien	33, 47ff.	Almadaner Magnat	123
Grenzen der Charakterentwicklung	25	Kletterausrüstung	11, 50	Ausrichtung	88
Grenzstreitigkeiten	93, 94f.	König der Ratten	112	Ausschalten	89
Gruppenbefehle, neue	36	Kompatibilität von Magischen		Bewegung	87f., 88
Gruppenwerte, unterschiedliche	8	und Profanen Verbesserungen	9, 10	Bleibt-im-Spiel-Zauber und	
Gürtel der Zähigkeit	16	Konstitutionselixier	13	-Liturgien	81, 85
Gutes Heilfleisch	37	Konzentrationsstärke	30, 42	Einfachstes Ziel	89
Gutschrift von verbrauchten AP	25	Kooperationsszenario	92	Erfolgswert verbessern	85
Händler	23	Korgeweiheter	60f.	Fallen	87
Halbelfische Späherin	54f.	Kosten von RS-Verbesserungen	13f.	Goldene Regeln	84
Harmoniesegen	33, 34, 48	Kraftbann	34	Grundlagen	84
Hauch Borons	34	Kräfte Schub	29, 42	Individualvorgaben	85, 90
Heftiger Sturmangriff	31, 45	Krankheit	113	Individuelle Sonderfertigkeiten	81
Heiliger Befehl	33, 34, 48	Kultist	74, 124	Kein Löschen	85
Heilkunde (Gift)	28, 41	Kumulation von Sonderfertigkeiten	27	Konzentration	85, 90
Heilkunde (Wunden)	28	Kundschaften	93, 96	Kultist	124
Heilungssegen	33, 34, 48	Kundschafter	23	Leviatan	104
Helden & Schurken Aventuriens	51ff.	Kurzatmig	21	Löschen ohne Bewegung	85
Heldentaten, neue	37	Lähmungsgift	35	Lowanger Beherrschungsmagierin	123
Herbeirufung des Herrn (Maruk-Methai)	34	Lahm	21	Magnat, Almadaner	123
Heroische Intervention	37	Lahmendes Bein	20	Maru	104
Hesindegeweihte/r	24	Langwierige Verletzung (Tabelle)	19	Nächstes Ziel	90
Hexenfluch: Ängste mehren	41	Langwierige Verletzungen	18	Numerische Vorgaben	87, 90
Hinterhalt	93, 95f.	Laterne	siehe Lichtquelle	Oger	83
Hochpotente Tränke und Elixiere	13	Ledermacher	23	Passierschlagvorgabe	87f.
Hochpotenter Heiltrank	13	Lehrmeister	24	Passive Aktionen	83, 90
Hochpotenter Infirmstrunk	13	Leib des Erzes	34	Profession	89
Hochpotentes Charismaelixier	13	Leichte Winterkleidung	11, 50	Rattenkönig	112
Hochpotentes Fingerfertigkeitsexier	13	Leichter Gegenstand	77	Rattenschwarm	111
Hochpotentes Gewandtheilsexier	13	Leviatan	103	Schaden durch das Ziel gg.	89
Hochpotentes Intuitionsexier	13	Levthans Feuer	42	Schicksalspunkte	85
Hochpotentes Klugheitsexier	13	Licht spendender Brillant	16	Schlüsselbegriffe	
Hochpotentes Kraftelixier	13	Lichtquelle	11	Immer	84, 90
Hochpotentes Mutelixier	13	Liturgien		Niemals	84
Hochpotentes Unverwundbarkeitselixier	13	Erlernen	32	Standard	84
Hochstapler	23	mit Steigerungskategorie, Kompletliste	34	Sonderfertigkeiten	86
Horriphobus	34	Steigern	32	Standard	85
Horriphobus (Schreckgestalt)	33, 34, 47	Liturgiekenntnis	30, 42	Voraussetzungen	84
Hure oder Lustknabe	23	Lockerer Wunder wirken	30, 42	Individuelle Voraussetzungen	84f.
Ignifaxius	34	Lockerer Zaubern	30, 42	Numerische Voraussetzungen	84
Im Gefecht	10	Lohwanger Beherrschungsmagiern	72f.	Schlüsselbegriffe	84
Informationen	96	Lungenflügel beschädigt	20	Waldschrat	117
Ingerimmgeweihter	56f.	Mächtiger Glücksbringer	16	Zant	124

Zielen	85, 90	RS-Verbesserungen, Kosten von	14	mit Rängen	27
Zielprioritäten	83, 89f.	Rucksack	11, 50	neue	39ff.
Zufälliges Ziel	90	Rückzug eines Charakters		Steigerung der Eigenschaftswerte	26
Zustände	81, 85	aus dem Abenteuerleben	18	Sonderregeln der Diener des Namenlosen	68f.
Zustand abschütteln	85, 86	Rüstungen, Verbesserungen für	15	Sonderregeln von Abenteurergruppen der	
Moralbasierende Effekte	49	Ruf	22	Helden & Schurken Aventuriers	51
Mutmacher	11, 50	Ruf zur Ruhe	34	Spielfeld	91
Nachteile	18, 20f.	Rüstungsbrechend	54, 60, 62	Spruchspeicher	15
Nachtsicht	64	Rüstungseigenschaft, neue	36	Sprungkraft	44
Namenlose Zweifel	34	Rüstungsergänzungen	15	Standardaufstellung	91
Namenloses Finale	122ff.	Rüstungsgewöhnung I-II	29, 43	Standarddauer	91
Nanduriat	119	Rüstungsgewöhnung, Anwendung von	43	Standfest	28
Natürliche Waffe: Schwanz	42	Rüstungsmacher	24	Statusphase	25ff., 80f.
Natürlicher Rüstungsschutz	42	Satuarias Herrlichkeit	34	Steife Hand	21
Nebelwand	34	Schaden, Stufenweise Erhöhung von	13	Steifer Arm	21
Nervenschaden	19	Schaden verursachen	91	Steigern/Steigerung	
Neun Streiche in Einem	34	Scharfschütze	31	der Eigenschaftswerte	
Nicht alle Finger	21	Schelm	24	mit Hilfe von Ausrüstung	27
Niederwerfen	31	Schicksalhafte Begegnung	37	der Eigenschaftswerte	
Objektsegen	33, 34, 49	Schicksalspunkte, in Szenarien	91	mit Hilfe von Sonderfertigkeiten	26
Offene Kampagne	7	Schicksalspunkte, zusätzliche	9	Maximalwerte von Eigenschaften	26
Ojaniha-Stammeskrieger	62f.	Schicksalspunkte-Pool, fortlaufend	7	Steigerungskategorien von	
Optionale Regeln		Schilder, Verbesserungen für	14	Zaubern/Liturgien	32
Abenteurerausrüstung	10	Schildereigenschaften, neue	35	Steigerungstabelle LP	26
Die Diener des Namenlosen		Schildkampf I-II	31, 45	Steigerungstabelle MU, AT, PA und FK	26
als Fraktion	68	Schlachtfeldfieber	112f., 115, 118, 120	von Kampfmanövern	27
Die Diener des Namenlosen		Schlecht verheilte Knochen	20	von Liturgien	32
als Helden & Schurken	68f.	Schlechtes Reaktionsvermögen	21	von Sonderfertigkeiten mit Rängen	27
Dem Tod von der Schippe springen	37	Schlüsselbegriffe Monstermeister	84	von Zaubern	32
Tod eines Charakters	21	Schnell	37	Steigerungskategorien von	
Verstärkungen	8, 17	Schnelle Heilung I-III	28, 43, 45	Zaubern/Liturgien	34
Wiederkehrende		Schnellladen	29	Steigerungsphase	25ff.
Unterstützungscharaktere	17	Schock	19	Steigerungstabellen	
Ortskenntnis	42	Schöne der Nacht Hexe	64f.	LP	26
Paralysis Starr wie Stein	34	Schritt zur Seite	37	MU, AT, PA und FK	26
Perainegeweihete/r	24	Schutz der Götter	30, 43	Zauber/Liturgien	32
Pfeile des (Elements) (Munition:X)	50	Schutzgegenstand Armatruz	16	Sternenstaub	34
Pfeile der Luft	55	Schutzgegenstand (Elementarbann		Stiefel des Bergsteigers	16
Phasen einer Kampagne		(ein Element))	16	Strategie	24
Begegnungsphase	8, 22ff.	Schutzgegenstand (Elementarbann		Stufenweise Erhöhung von Verbesserungen	13
Belohnungsphase	8, 34	(alle Elemente))	16	Sturmangriff abblocken	29, 44
Erholungsphase	8, 17ff.	Schutzsegen	33, 34, 49	Suche nach dem Magnaten	120f.
Gefechtsphase	8, 17	Schwache Arme	43	Szenarien	
Steigerungsphase	8, 25ff.	Schwache Reflexe	21	Abenteurerpunkte	92
Vorbereitungsphase	8f.	Schwarm	43f.	Aufstellungszone	91
Plage	42	Schwer zu verzaubern	28, 44	Ausschalten	91
Plünderung	93, 97f.	Schwere Armverletzung	19	Ausgrabung	105f.
Plumbumbarum Schwerer Arm	33, 34, 47	Schwere Beinverletzung	19	Beschreibung	91
Potente Tränke und Elixiere	12	Schwere Verletzung	19	Dauer	91
Potenter Heiltrank	12	Schwerer bleibender Nervenschaden	20	Eilige Reise	100f.
Potenter Infrinstrunk	12	Schwerer Gegenstand	77	Einsiedler	113ff.
Potentes Charismaelixier	12	Schwerer Nervenschaden	19	Ermittlung des Siegers	92
Potentes Fingerfertigkeitsexier	12	Schwerer Schock	19	Erstes Blut	91
Potentes Gewandtheitsexier	12	Schwertmeister	24	Gegenstand einsammeln,	
Potentes Intuitionsexier	12	Segen der Heiligen Velvenya	34	ablegen, besitzen	92
Potentes Klugheitsexier	12	Seherin von Heute und Morgen Hexe	24	Gejagte Jäger	102f.
Potentes Kraftelixier	12	Selbstschädigungen	91	Kooperationsszenario	92
Potentes Mutelixier	12	Sicheres Geleit	118ff.	Mehrspielerzenario	92
Potentes Unverwundbarkeitsexier	12	Sichtweite, Ermittlung bei		Namenloses Finale	122ff.
Potenz eines Trankes	10	unterschiedlichen Lichtverhältnissen	78	Rattenplage!	110ff.
Prediger	24	Siegesbedingungen	91	Raubversuch	107f.
Privatlehrer	23	Silentium Schweigekreis	34	Schaden verursachen	91
Profane Verbesserungen	10, 13	Simultanes Wunder wirken	30, 44	Schicksalspunkte	91
Prophezeien I-III	30, 42	Simultanzaubern	30, 44	Selbstschädigungen	91
Prophylaktikum	12	Sold		Sicheres Geleit	118ff.
Psychose	20	Sold-Kosten	9ff., 26ff.	Siegesbedingungen	91
Psychostabilis	33, 34, 47	Sold-Reduktion	18	Sologefecht	92
Ränge von Sonderfertigkeiten	27	Sold-Wert, aktuell	8	Sonderregeln	91
Rahjageweihete/r	24	Sold-Wert, Ausgleich	8f.	Spielfeld	91
Rattenkönig	111f.	Verstärkungen	8	Standardaufstellung	91
Rattenplage!	110ff.	Sologefecht	92	Standarddauer	91
Rattenschwarm	111	Somnigravis Tiefer Schlaf (Ohnmacht)	34	Suche nach dem Magnaten	120f.
Raubversuch	107f.	Sonderfertigkeiten	27ff.	Szenariogrundlagen	91f.
Reaktionsschuss	31, 45	für Alchimisten	31	Szenarioziel	91
Reichweitenwaffe	58, 60, 62	für Götterdiener	29f.	Waldschrats, in den Händen des	115ff.
Resistenz (Feuer)	28, 42	für Kämpfer	29	Zielort erreicht	92
Resistenz (Gift)	28	für Magiebegabte	30	Zufallsermittlung des Grundszenarios	
Resistenz (Kälte)	28, 43	Kumulation von	27	in Offenen Kampagnen	93
Resistenz gegen profane Waffen	43	maximale Anzahl	27	Tanz der Unantastbarkeit	34

Tapferkeit	28, 44	Sonderfall Rüstungsergänzung	10, 15	Wahrsagerin	23
Tod eines Charakters (Optionale Regel)	21	Stufenweise Erhöhung von Schaden, Durchschlagskraft und Treffer-/ Paradechance	13	Waldschrat, in den Händen des	115ff
Tränke		Waffen, Tabelle	14	Wallender Umhang	11, 50
Einfache Tränke	11f.	Verbindungen	28, 44	Wand aus Erz	34
Hochpotente Tränke im Gefecht	13 10	Verbotene Pforten	30	Warenbeschaffung	93, 97f.
Potente Tränke	12	Verfluchte Waffe	35	Wasserschlauch	11, 50
Potenz eines Trankes vor dem Gefecht	10 10	Vergiftete Waffe	52, 62, 71, 74	Weisheitssegen	33, 34, 49
Tränke und Elixiere brauen I-III	31, 44	Verletzungen		Wesen der Nacht	44
Transportkarren	78f.	Bleibende	20	Wettrennen	93, 98
Trauma	20	eines Charakters	18f.	Widerwärtiges Aussehen	21
Traumatisiert	21	Invalide	18	Wie die Ratten	109ff.
Traviageweihete/r	24	Langwierige	19	Wiederkehrende Unterstützungscharaktere (optionale Regel)	17
Treffer-/Paradechance, Stufenweise Erhöhung von	13	Nachteile	18	Winzig	44
Truhen	78	Rückzug eines Charakters aus dem Abenteurerleben	18	Wirt	23
Tsageweihete/r	24	Sold-Reduktion	18	Wuchtschlag	31
Türen	78	Verletzungstabelle	19	Wundarzt	23
Übernatürliche Begabung	54	Verletzungstabelle	19	Wundpulver	siehe Verbandszeug
Üblich	51	Verlust eines Auges	20	Zahorischer Streuner	66f.
Üblichkeit der Helden & Schurken		Verlust eines Beins	20	Zant	123f.
Aventuriens, Tabelle	51	Verlust von Fingern	20	Zauber und Liturgien	
Unbewegliche Gegenstände	77	Verstärkungen (optionale Kampagnenregel)	8, 17	Allgemeine Zauber	33
Unerfahrener Alchimist	23	Versteckte Aufstellung	75	Erlernen	32
Universelle Liturgien siehe Kleine Segnungen		Vertrautentier	50	mit Steigerungskategorie, Kompletliste	34
Unterschiedliche Gruppenwerte	8	Vertrauter der Flamme	34	Steigern	32
Unterschiedliche Lichtverhältnisse, Ermittlung der Sichtweite	78	Verzauberte Gegenstände	15f.	Zauber unterbrechen	30, 44
Unterstützung	16	Glücksbringer	16	Zauberzwang	34
Unterstützungscharakter	16	Schutzgegenstand Armatruz	16	Zielbereich sichern	93
Unüblich	51	Schutzgegenstand (Elementarband (Elementart))	16	Zielgebiet	93
Veränderte Aufstellungszone	75	Veteran	23	Zielort erreicht	92
Verbandszeug	11, 50	Vollständige Erholung (Tabelle)	19	Zielwabe sichern	93
Verbesserungen		Von den Göttern gesegnet	30, 44	Zielwasser	12
Kompatibilität Magischer und Profaner	10, 13	Vorbereitungsphase	8f.	Zöllner	23
Kosten von RS-Verbesserungen, Tabelle	14	Vor dem Gefecht	10	Zorn der Elemente	34
Magische	10	Vorwärts!	37	Zufallsermittlung des Grundscenarios in Offenen Kampagnen	93
Maximalmenge	10	Waffen, Verbesserungen für	14	Zusammenstellung der Abenteurergruppen	7
Profane	10	Waffeneigenschaften, neue	35	Zusätzliche Schicksalspunkte	9
Rüstungen, Tabelle	15	Waffenschmied	23	Zusatzaktion	4
Schilder, Tabelle	14	Waffensegen	34	Zustände, neue	36
		Waffenspezialisierung	29, 44	Zwergentrunk	12
				Zwist um Zhamorra	99

# KAMPAGNENREGELN SCHICKSAL SPIELE REFERENZBOGEN

Ablauf einer Kampagne													
1. Vorbereitungsphase Halbe Basis-SP in den Pool (min: Basis-SP, max 20) Ausgleich unterschiedlicher Gruppenwerte		2. Gefechtsphase Das Gefecht			4. Begegnungsphase Offene Kampagne: Würfeln auf der <i>Begegnungstabelle</i> Abenteurerkampagne nur, wenn erlaubt			5. Steigerungsphase AP investieren					
		3. Erholungsphase Ausgeschaltete Charaktere würfeln auf der <i>Verletzungstabelle</i>						6. Belohnungsphase Verteilung Szenariobonus					
Ausgleich unterschiedlicher Gruppenwerte													
Zusätzl. SP		Profane Ausrüstung (jeder Gegenstand nur einmal pro Charakter)											
SP-Bonus	Sold	Name	Sold	Auswirkung									
1	2	Kletterausrüstung	7	Überschreiten Höhenebene: -1 GSW-Punkt									
2	5	Leichte Winterkleidung	10	Resistenz (Kälte), Immun gegen Eisige Kälte									
3	8	Lichtquelle	7	Verbesserung der Lichtverhältnisse um eine Stufe									
4	12	Mutmacher	5	Eine MU-Probe gegen <i>Angst</i> oder <i>In Panik</i> wiederholen									
5	16	Rucksack	10	Einen <i>schweren Gegenstand</i> mehr tragen									
6	20	Verbandszeug	10	Heilkunde (Wunden)									
7	24	Wallender Umhang	10	1x pro Gefecht: PA- oder FK-PA Probe wiederholen									
8	28	Wasserschlauch	10	1x Löschen, bis dahin immun gegen Drückende Hitze									
9	32												
10	36												
Tränke und Elixiere (maximal zwei pro Charakter)				Waffenverbesserungen (maximal 1 profane oder 3 magische)									
Vor dem Gefecht: Einnahme bei Aufstellung				Verbesserung	Sold	Auswirkung							
Im Gefecht: Trinken = passive Aktion, Weitergabe möglich				Brennende Waffe	15	Treffer verursacht <i>Brennend</i> , nur magische und geweihte Waffen							
Einfache	Sold	Auswirkung		Erh. Durchschlagskraft (zu RB)	15	Schaden steigt auf 1 RB							
Charismaelixier	10	+1 auf einige Liturgieproben		Erh. Durchschlagskraft (zu RD)	30	Schaden steigt auf 2 RD							
Fingerfertigkeitsexier	7	+1 FK (max 13)		Erh. Schaden (auf 2)	30	Schaden steigt auf 2 RB							
Gewandtheitsexier	10	+1 INI (max 13)		Erh. Schaden (auf 3)	40	Schaden steigt auf 3 RD							
Heiltrank	15	1 Schaden heilen		Erh. Trefferchance	15	+1 AT oder FK							
Ifirnstrunk	10	Resistenz (Kälte)		Deutlich erhöhte Trefferchance	30	Weitere +1 AT oder FK							
Intuitionsexier	10	+1 PA (max 13)		Geweihte Waffe	10	Götterdiener, RD gegen Dämonen & Untote							
Klugheitsexier	10	+1 auf einige Zauberproben		Magische Waffe	5	2 zus. Verbesserungen, nicht m. <i>Geweihte Waffe</i> , verletzt Gegner mit <i>Resistenz gg. prof. Waffen</i>							
Kraftelixier	10	+1 AT (max 13)		Verb. EK (Wurfw.)	5	EK +1 Nah/+2 Mittel/+3 Weit							
Mutelixier	7	+1 MU (max 13)		Verb. EK (Schussw.)	10	EK +2 Nah/+4 Mittel/+6 Weit							
Unverwundb. elixier	20	RS: 6		Schildverbesserungen (maximal 1 profane oder 3 magische)									
Prophylaktikum	10	Resistenz (Gift)		Erh. Paradechance	15	+1 PA							
Zielwasser	10	Meisterschütze		Deutlich Erhöhte Paradechance	30	weitere +1 PA							
Zwergentrank	5	Klein		Erh. Abwehrchance	10	+2 FK-PA							
Potente	Sold	Auswirkung		Magischer Schild	5	2 zusätzliche Verbesserungen							
Anfidot	15	Vergiftet entfernen		Rüstungsverbesserungen (max. 1 profane oder 3 magische)									
Berserkerelexier	10	Kampfrausch		Erh. Rüstungsschutz	s u	RS +2							
Giftampullen	15	Vergiftete Waffe		Geringe Behinderung	15	Behinderungsklasse sinkt, effektiv INI und GSW +1							
Charismaelixier	30	+1 auf einige Liturgieproben		Geweihte Rüstung	10	Götterdiener, Untote/Dämonen dürfen nicht im NK attackieren							
Fingerfertigkeitsexier	20	+2 FK (max 15)		Magische Rüstung	5	2 zusätzliche Verbesserungen, nicht mit <i>Geweihte Rüstung</i>							
Gewandtheitsexier	20	+2 INI (max 15)		Rüstergänzungen (jede maximal einmal pro Charakter)									
Heiltrank	40	2 Schaden heilen		Arm-/Beinschienen	s u	RS+1, Bonus nur einmalig							
Ifirnstrunk	15	Elementarimmunität (Kälte)		Helm	s u	RS+1							
Intuitionsexier	30	+2 PA (max 15)		Kosten von RS-Verbesserungen									
Klugheitsexier	30	+1 auf einige Zauberproben		Neu	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Kraftelixier	30	+2 AT (max 15)		Kosten	4	4	4	4	4	4	6	6	6
Mutelixier	15	+2 MU (max 15)		Neu	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Unverwundb. elixier	30	RS:8		Kosten	6	9	9	9	9	12	12	12	12
Hochpotente	Sold	Auswirkung		Spruchspeicher (maximal 1 pro Magiebegabtem Charakter)									
Charismaelixier	45	+1 auf einige Liturgieproben		Bleibt-im-Spiel-Zauber eines Spruchspeichers hält drei Spielzüge an									
Fingerfertigkeitsexier	30	+3 FK (max 17)		Kategorie	A	B	C	D	E				
Gewandtheitsexier	30	+3 INI (max 17)		Sold	7	15	25	30	40				
Heiltrank	70	3 Schaden heilen											
Ifirnstrunk	30	Elementarimmunität (Kälte), Geländek. (Wasser, Schnee)											
Intuitionsexier	45	+3 PA (max 17)											
Klugheitsexier	45	+1 auf einige Zauberproben											
Kraftelixier	45	+3 AT (max 17)											
Mutelixier	25	+3 MU (max 17)											
Unverwundb. elixier	45	RS:10											
Konstitutionsexier	40	+1 LP (max 5)											
Untersützung: Ein zusätzl. Charakter mit +25 Sold-Wert													

# KAMPAGNENREGELN SCHICKSALSPFADE REFERENZBOGEN

Verletzungstabellen (Kampagnen-Version)

Ergebnis		Art der Verletzung		Bleibende Verletzungen		
1-12		Vollständige Erholung		Ergebnis	Effekt (Dauerhaft)	Sold
13-18		Langwierige Verletzung		1	Begegnung nur bei 1-8 und Schreckgestalt	0
19-20		Bleibende Verletzung		2	Würfe auf Verletzungstabelle mit +4	5
Langwierige Verletzungen				3-5	-1 MU	STT
Ergebnis	Effekt (Nächstes Gefecht)		Ergebnis	Effekt (Dauerhaft)		Sold
1-3	-1 MU		6	-2 MU und <i>Eisern</i> , nicht wenn <i>Furchtlos</i>		STT (+7)
4-6	-1 GSW		7	Kein <i>Rennen</i> / <i>Sturmangriff</i> , Kein <i>Befehlshaber</i>		10
7-9	-1 INI		8-9	-1 GSW		7
10-12	-1 auf AT, PA, FK oder Schild FK-PA		10	-1 GSW, kein <i>Rennen</i> , -2 <i>Ausweichen</i>		10 (+7)
13-14	-2 MU, nicht <i>Eisern</i>		11-12	-1 INI		7
15-16	-1 GSW, kein <i>Rennen</i> , -2 <i>Ausweichen</i>		13	-2 INI		7
17-18	-2 INI, kein <i>Kampfespir</i>		14-16	-1 AT oder -1 FK, je einmal möglich		STT
19	-2 auf AT, PA, FK oder FK-PA (Schild), Verlust eines Kampfmanövers		17	-1 AT und -1 FK		STT
			18	-1 AT und -1 FK oder FK-PA (Schild) -2, je 1x		STT
20	1 <i>Schaden</i> plus Ergebnis 10-12		19	kein <i>Zielen</i> , -2 FK		5 + STT
			20	-2 PA und -4 FK		STT

Begegnungen

W20-Ruf	Einfache Begegnungen (1-20)	Besondere Begegnung (0 oder weniger)
1	Zweimal würfeln	Zweimal würfeln
2	Langwierige Verletzung auskurieren	Bleibende Verletzung auskurieren
3	Kämpfer +1 AP	Kämpfer +3 AP
4	Magiebegabter +1 AP	Magiebegabter +3 AP
5	Götterdiener +1 AP	Götterdiener +3 AP
6	Nächstes Gefecht +2 MU	Nächstes Gefecht: <i>Furchtlos</i>
7	Einfacher Trank/ Elixier für 15 Dukaten	Ein Potenter Trank/ Elixier für 30 Dukaten
8	Arm-/Beinschienen oder Helm (max mittlere Rüstung) <i>Sold</i> steigt	Profane Verbesserung für Rüstung oder Schild, alternativ Arm-/Beinschienen oder Helm, <i>Sold</i> steigt
9	Prof. Verbesserung f NKW (max 15), <i>Sold</i> steigt	Profane Verbesserung für NKW, <i>Sold</i> steigt
10	Prof. Verbesserung f FKW (max 15), <i>Sold</i> steigt	Profane Verbesserung für FKW, <i>Sold</i> steigt
11	Profaner Gegenstand, <i>Sold</i> steigt	Verzauberter Gegenstand, <i>Sold</i> steigt
12	Nächstes Gefecht: 1x Probe (außer RS) +2	Nächstes Gefecht: <i>Glück I</i>
13	Nächstes Gefecht <i>Sold</i> +10	2W6 < Ruf = Ruf -1
14	Gefecht gewonnen: 1W6 > Ruf = Ruf +1	Gefecht gewonnen: 2W6 > Ruf = Ruf +1
15	Von <i>Krankheit</i> geheilt, zweimal würfeln	Erneut würfeln und ggf um 1 verschieben
16	Nächstes Gefecht: +1 SP	Nächstes Gefecht: <i>Immunität (Gift)</i>
17	Nächstes Gefecht: <i>Ortskenntnis</i>	Nächstes Gefecht: <i>Magieresistenz I</i>
18	Nichts	Nächstes Gefecht: <i>Elementarimmunität (Feuer)</i>
19	Nächstes Gefecht: <i>Desorientiert</i> in Spielzug 1-3	Nächstes Gefecht: Kosten <i>Gruppenbefehle</i> -1
20	Verlust einer nachträglich erhaltenen Ausrüstung	Nächstes Gefecht: 1 Spielzug -1 aktive Aktion + <i>Mächtiger Glücksbringer</i>

Maximale Eigenschaftswerte eines Charakters

	Kämpfer, Kämpferische Götterdiener	Götterdiener, Kampfzauberer	Magiebegabte	
AT	18	15	12	
PA	17	15	15	
FK	18	16	14	
FK	Nur mit Sonderfertigkeiten bzw Ausrüstung steigerbar			
PA	Nur mit Sonderfertigkeiten steigerbar			
RS	Nur mit Ausrüstung steigerbar			
LP	5	4	3	
INI	Nur mit Sonderfertigkeiten steigerbar			
GSW	Nur mit Sonderfertigkeiten steigerbar			
MU	18	18	18	
Max. Anzahl v. Sonderfertigkeiten und Kampfmanövern				
Fertigkeit	Profession	Kämpfer	Götterdiener	Magiebegabte
Allgemein		Max	Max	Max
Kämpfer		4	2	1
Götterdiener		Keine	4	Keine
Magiebegabte		Keine	Keine	4
Kampfmanöver		3	1	1

Steigerungstabelle MU, AT, PA und FK

Neuer Wert	AP-Kosten			
	Mur	Artacke	Parade	Fernkampf
1	X	X	X	X
2	X	X	X	X
3	X	X	X	X
4	X	X	X	X
5	X	X	X	X
6	X	4	4	3
7	X	4	4	3
8	X	4	4	3
9	3	4	4	3
10	3	4	8	3
11	3	8	8	3
12	3	8	8	5
13	5	8	8	5
14	5	8	12	5
15	5	12	12	5
16	5	12	12	8
17	8	12	12	8
18	8	12	X	8

Steigerungstabelle Lebenspunkte (LP)	Neuer Wert	3	4	5
	AP-Kosten	20	32	35

# KAMPAGNEPREGELN REFERENZBOGEN

Steigerungstabelle für Zauber und Liturgien					Kleine Segnungen und Universelle Liturgien			
Kategorie	Erste	Zweite	Dritte	Erlernen	Eidsegen	A	Heiliger Befehl	B
A	4	6	8	15	Exorzismus	B	Heilungssegen	C
B	6	9	12	25	Feuersegen	B	Märtyrersegen	A
C	8	12	16	40	Glückssegen	A	Objektsegen	B
D	10	15	20	50	Grabsegen	A	Schutzsegen	B
E	12	18	24	65	Hamoniesegen	B	Weisheitssegen	B
Allgemeine Zauber								
Animatio		B	Attributo (Klugheit)		B	Flim Flam Funkel		A
Armatutz		C	Attributo (Körperkraft)		B	Gardianum Zauberschild (persönlich)		B
Attributo (Charisma)		B	Attributo (Mut)		A	Horriphobus Schreckgestalt		A
Attributo (Fingerfertigkeit)		B	Balsam Salabunde		C	Klarum Purum		A
Attributo (Gewandtheit)		A	Bannbaladin		B	Plumbumbarum Schwerer Arm		C
Attributo (Intuition)		A	Blitz Dich Find		B	Psychostabilis		B
Allgemeine Fertigkeiten		AP	Kämpferfertigkeiten		AP	Magiebegabtenfertigkeiten		AP
Anführer		12	Aufmerksamkeit		18	Astrale Regeneration I		12
Ausweichen I		12	Beidhändiger Kampf I		7	Astrale Regeneration II		3
Ausweichen II		7	Beidhändiger Kampf II		7	Astrale Regeneration III		7
Ausweichen III		7	Blindkampf		3	Aurapanzer		12
Deckung nutzen		7	Eisern		7	Fernzauberei		12
Flink		7	Entfernungssinn		12	Feste Matrix		7
Gefahreninstinkt		18	Formationsangriff		7	Kampfzauberer		12
Geländekunde		7	Kampf im Wasser		3	Konzentrationsstärke		12
Glück I		12	Kampfgespür		12	Lockeres Zaubern		18
Glück II		12	Kampfrausch		7	Meisterliche Zauberkontrolle I		3
Glück III		12	Kräfteschub		12	Merkmalskenntnis		25
Heilkunde (Gift)		12	Meisterschütze		7	Prophezeien I		12
Heilkunde (Wunden)		7	Rüstungsgewöhnung I		12	Prophezeien II		12
Kampfflexe I		7	Rüstungsgewöhnung II		12	Prophezeien III		12
Kampfflexe II		7	Schnellladen		12	Simultanzaubern		18
Kampfflexe III		7	Sturmangriff abblocken		7	Verbotene Pforten		3
Magieresistenz I		7	Waffenspezialisierung		18	Zauber unterbrechen		7
Magieresistenz II		7	Götterdienerfertigkeiten		AP	Kampfmanöver		AP
Magieresistenz III		7	Allmacht der Lohé		18	Ausfall		18
Resistenz (Feuer)		7	Auserwählter		7	Defensiver Kampfstil		18
Resistenz (Gift)		7	Fester Glaube		7	Doppelschlag		25
Resistenz (Kälte)		7	Göttliches Zeichen		7	Eisenhagel		25
Schnelle Heilung I		7	Kämpferischer Götterdiener		3	Eiserner Wille I		7
Schnelle Heilung II		3	Kamale Regeneration I		12	Eiserner Wille II		7
Schnelle Heilung III		7	Kamale Regeneration II		3	Finte		12
Schwer zu verzaubern		7	Kamale Regeneration III		7	Gegenhalten		18
Standfest		12	Konzentrationsstärke		12	Gezielte Fernkampfatacke		18
Tapferkeit		7	Liturgiekenntnis		25	Gezielte Nahkampfatacke		18
Verbindungen		7	Lockeres Wunder wirken		18	Heftiger Sturmangriff		7
Alchimistenfertigkeiten		AP	Prophezeien I		12	Meisterparade		12
Alchimie II		25	Prophezeien II		12	Niederwerfen		12
Alchimie III		25	Prophezeien III		12	Reaktionsschuss		12
Tränke und Elixiere brauen II		7	Schutz der Götter		7	Scharfschütze		18
Tränke und Elixiere brauen III		7	Simultanes Wunder wirken		18	Schildkampf I		12
			Von den Göttern gesegnet		3	Schildkampf II		12
						Wuchtschlag		18

Gruppenbefehle	SP	Auswirkung
<b>Ausschwärmen!</b>	1 pro	Kampagne, <i>Verbindungen</i> für Charaktere, die nicht ausgeschaltet wurden
<b>Beilung!</b>	6/10	Alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +1 INI
<b>Erholt euch!</b>	1 pro	Kampagne, <i>Schnelle Heilung I</i> für ausgeschaltete Charaktere, keine Begegnung
<b>Vorwärts!</b>	6	Alle Charaktere erhalten für diesen Spielzug +1 GSW, kein <i>Rennen/Sturmangriff</i>
Heldentaten	SP	Auswirkung
<b>Entwischen</b>	4	Parade gegen <i>Passierschlag</i> , <i>Akrobat</i> erhält Wiederholungswurf
<b>Gutes Heilfleisch</b>	2	Kampagne, -4 auf den Wurf auf der <i>Verletzungstabelle</i>
<b>Heroische Intervention</b>	2/4/6	In der Handlungsreihenfolge nach vorne bewegen, 2 SP: aktueller Wert ein Platz vor, 4 SP: INI+1 hinten einreihen, 6 SP: INI+1 vorne einreihen
<b>Schicksalshafte Begegnung</b>	2	Kampagne, Ruf +1 für Wurf auf der <i>Begegnungstabelle</i>
<b>Schnell</b>	2	+1 GSW für einen Spielzug, kein <i>Rennen/Sturmangriff</i>
<b>Schritt zur Seite</b>	2+2 pro	1 GSW Bewegung ohne <i>Passierschläge</i> , +2 SP pro verhindertem <i>Passierschlag</i>





# SCHICKSALSPFADE

Die Konflikte auf den Schicksalspfaden gehen weiter. Abordnungen der Kor-Knaben haben ihre Bergfreiheiten verlassen, um für ihre Interessen zu kämpfen und zahlreiche unabhängige Gruppen von Abenteurern aus aller Herren Länder streben ebenfalls nach Ruhm, Reichtum und Ehre. Jedes Gefecht birgt neue Herausforderungen, denn schon morgen kann eine Gruppe zahlreiche neue Fähigkeiten erworben haben, die sie heute noch nicht besaß. Erlebe Schicksalspfade auf eine neue Art und Weise, wenn deine Charaktere stetig machtvoller werden. Erfolg im Spiel ist der Schlüssel dazu, nach und nach lebende Legenden aus deinen Charakteren zu formen. Aber sei auf der Hut. Deine Widersacher kennen deine Stärken und werden sich darauf einstellen.

Dieser Band ergänzt auf 136 Seiten das Grundregelbuch um alles, was du zum Spielen eigener Schicksalspfade-Kampagnen benötigst, seien es erzählerische Abenteuerkampagnen für zwei Spieler oder auch offene Kampagnen, an denen deine gesamte Das Schwarze Auge-Spielrunde teilhaben kann:

- Umfassende Regeln für das Steigern deiner Charaktere inklusive neuer Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver.
- Erweiterte Verletzungsregeln.
- Begegnungstabellen für die Phase zwischen zwei Spielen.
- Neue sowie Varianten bereits erschienener Szenarien.
- Regeln zur Steuerung von Monstern, Schurken und Nichtspielercharakteren.
- Erweiterte Regeln zum Ausgleich unterschiedlicher Gruppenwerte.
- Zwei Abenteuerkampagnen:
  - Die überarbeitete Kampagne *Zwist um Zhamorrah* inklusive eines zusätzlichen vierten Szenarios.
  - Die brandneue Kampagne *Wie die Ratten* über die Machenschaften des Almadaner Magnaten.
- Regeln für den Einsatz der Helden & Schurken Aventuriens als Schicksalspfade-Fraktion, sowie einige neue Helden & Schurken.

Zum Spielen wird das *Schicksalspfade*-Grundregelbuch benötigt.

Das Schwarze Auge

SCHICKSALSPFADE  
KAMPAGNENREGELN

MINIATURENGEFECHE  
IN DER FANTASTISCHEN  
WELT DES  
SCHWARZEN AUGES

ORIGINALAUSGABE  
VOLLFARBIG  
REICH ILLUSTRIRT



[www.ulisses-spiele.de](http://www.ulisses-spiele.de)

ISBN 978-3-86889-702-9