

AVENTURIEN

GRUNDREGELWERK FÜR MINIATURENGEGECHTE



SCHICKSALSPFADE



Das Schwarze Auge

US60001

SCHICKSALSPFADE



Das Schwarze Auge



SCHICKSALSPFADE

Ein Spiel von

CHRISTIAN TRIPCZEK MIT CHRISTIAN BÜRGER UND MICHAEL WISCHERMANN

Gesamtedaktion

DANIEL SIMON RICHTER UND CHRISTIAN TRIPCZEK

Produktion

MARJO TRUANT

Autoren

CHRISTIAN TRIPCZEK UND MICHAEL WISCHERMANN (REGELN)

DANIEL SIMON RICHTER (HINTERGRUNDTEXTE)

ANDRÉ WIESLER (GESCHICHTEN UND ERZÄHLUNGEN)

Lektorat

CHRISTIAN BÜRGER, ANJA HAPKA, MARKUS PLÖTZ UND DANIEL SIMON RICHTER

Coverillustration

ANNA STEINBAUER

Illustrationen und Grafik

FLORIAN STITZ UND PATRICK SÖDER

Ergänzende Illustrationen und Grafiken

TRISTAN DEPECKE, MELANIE MAIER, VIOLA PLÖTZ, PADINE SCHÄCKEL,

OLIVER SCHLEMMER, ANNA STEINBAUER

Satz und Layout

CHRISTIAN LONSPING

Modellierung

GREGOR ADRIAN/RUNECAST MINIATURES, STEFAN PIHVES/MASQUERADE MINIATURES UND

MATTHIAS ZANDER/BADSMILE MINIATURES

Miniaturenbemalung

ROMAN LAPPAT UND RAFFAELE PICCA (www.massivevoodoo.com)

Fotografien

WERNER KLOCKE

Spieltester, Ideengeber & helfende Hände

JULIA ALBRECHT, DEPPIS BIEGEL, SVEN BRÜDERLEIN, HEIKE BÜRGER, JAN GIESEN, ANJA HAPKA, LARS HAPKA, THORSTEN HÜRTER, DEPPIS JANTOSS, SEBASTIAN KLIESOW, ALEXANDER KLIMKE, JULIAN KLIPPERT, CHRISTIAN LONSPING, CHRISTIAN OTTO, CHRISTIAN PALMER, MARKUS PLÖTZ, ANDREAS SAVERBREI, CLEMENS SCHNITZLER, TOBIAS SCHULTE-KRUMPEL, MARTIN STILLER, MARJO TRUANT, ANDRÉ WIESLER, JENS WISCHERMANN, KATJA WISCHERMANN UND MELANIE WISCHERMANN

Danksagungen

MARKUS PLÖTZ UND MARJO TRUANT FÜR DIE ERFÜLLUNG EINES TRAUMS, WERNER KLOCKE UND FRANZ SANDER FÜR DIE ERSTEN ERFAHRUNGEN IN DER WELT DER SPIELENTWICKLUNG, DEN TEAMS VON BRÜCKENKOPF-ONLINE UND MAGABOTATO FÜR DIE TOLLE UNTERSTÜTZUNG, DEM TEAM VON WIKI AVENTURICA FÜR DAS IMMER VERFÜGBARE NACHSCHLAGWERK, ALLEN BETÄTIGTEN AUF RPC, PORDCON, FEPCON UND RATCON, ALLEN DAS SCHWARZE AUGE-AUTOREN UND KÜNSTLERN DER VERGANGENHEIT, GEGENWART UND ZUKUNFT FÜR DEN WUNDERBAREN HINTERGRUND UND NATÜRLICH DIR, DEM KÄUFER DIESES PRODUKTS.

GEWIDMET UNSEREN EHEFRAUEN ANJA, HEIKE UND KATJA, OHNE DEREN UNERSCHÜTTERLICHE UNTERSTÜTZUNG DAS ALLES NIEMALS MÖGLICH GEWESEN WÄRE.

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH 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 978-3-86889-239-0

Vorwort

Es kommt nicht jeden Tag vor, dass der größte deutsche Rollenspielverlag auf jemanden mit dem Auftrag zukommt, für ein seit vielen Jahrzehnten bekanntes und beliebtes Rollenspiel ein Miniaturenspiel zu entwerfen, das gleichzeitig für Fans einen hohen Wiedererkennungswert haben, aber auch mit Innovationen eigene Wege gehen soll.

So also standen wir im März 2011 vor dieser großen aber auch spannenden Herausforderung. Wie könnte man die zahlreichen Professionen, Glaubensrichtungen, Magierakademien, Städte, Länder und Königreiche auf eine interessante Art in die Gegebenheiten eines schnellen Miniaturenspiels integrieren? Nach und nach formte sich ein Grundgerüst und ein weitreichendes Konzept wurde erstellt, dessen ersten Schritt du nun in Händen hältst.

Bei der Zusammenstellung des Teams haben wir Wert darauf gelegt, dass sowohl langjährige Rollenspieler als auch erfahrene Tabletopper mit von der Partie waren, um alle spielerischen Vorlieben abzudecken. Bald wurden auch

fachfremde Freunde, Nachbarn und Kollegen eingespannt, um als zusätzliche unvoreingenommene Spieltester zu fungieren. Viele Monate des Spieltestens, Umformulierens und Weiterentwickelns zogen ins Land. Doch mit jeder Woche wurden die notwendigen Überarbeitungen weniger und weniger, bis wir schließlich das Projekt als „fertig“ abschließen konnten.

Während wir uns bereits aufmachen, neue Charaktere, Fraktionen, Zauber, Abenteuer und mehr für euch zu ergründen, machst du mit diesem Buch deine ersten Schritte, um *Aventurien* und *Das Schwarze Auge* aus einem anderen Blickwinkel zu erleben. Mit dem Kauf dieses Buches hast du unseren Traum wahr gemacht, wofür wir dir an dieser Stelle danken möchten.

Mögen deine Reisen auf den *Schicksalspfaden* erfolgreich sein und dir viel Freude bereiten!

*Christian Trinczek, Christian Bürger,
Michael Wischermann und Daniel Simon Richter*



ABKÜRZUNGEN

AP	Abenteuerpunkte
AT	Attacke
BSP	Basis-Schicksalspunkte
EK	Entfernungskategorie
FK	Fernkampf
FK-PA	Fernkampfparade
FKW	Fernkampfwaffe
GSW	Geschwindigkeit
INI	Initiative
KAT	Schadenskategorie
LP	Lebenspunkte
MU	Mut
NKW	Nahkampfwaffe
PA	Parade (Nahkampf-Parade)
RB	Rüstungsbrechend
RD	Rüstungsdurchschlagend
RS	Rüstungsschutz
RW	Reichweite
RWW	Reichweitenwaffe
S	Schaden
SL	Sichtlinie
SP	Schicksalspunkte
SZP	Szenariozielpunkt
W20	zwanzigseitiger Würfel
WIRK	Wirkungsbereich

Inhalt

Aventurien, Heimat von Kämpfern, Reisenden und Helden.....	6	Kapitel XV: Fraktionen.....	56
Kapitel I: Grundlagen.....	16	Die Reichsarmee.....	60
Kapitel II: Charaktere und Eigenschaften.....	19	Die Hand Borons.....	76
Kapitel III: Waffen und Schilde.....	22	Die Ottajasko.....	92
Kapitel IV: Rüstungen.....	24	Die Tulamidischen Reiter.....	108
Kapitel V: Zusammenstellung einer Abenteurergruppe.....	26	Die Helden & Schurken Aventuriens.....	122
Kapitel VI: Ablauf des Spiels.....	27	Kapitel XVI: Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver.....	132
Kapitel VII: Ausrichtung.....	32	Kapitel XVII: Ausrüstung.....	140
Kapitel VIII: Bewegung.....	33	Kapitel XVIII: Szenarien.....	141
Kapitel IX: Gelände.....	36	Kapitel XIX: Tageszeit und Wetter.....	149
Kapitel X: Kampfregeln.....	40	Kapitel XX: Kampagnen-Einsteiger-Regeln.....	151
Kapitel XI: Zauber und Liturgien.....	48	Kapitel XXI: Miniaturenmalung für Anfänger.....	157
Kapitel XII: Zustände.....	51	Miniaturengalerie.....	159
Kapitel XIII: Moral.....	53	Index.....	163
Kapitel XIV: Schicksalspunkte.....	54	Spielmaterialien.....	168



Aventurien



Ottajasko

Reichsarmee

Tulamidische Reiter

Hand Borons



aventurien

Heimat von Kämpfern, Reisenden und Helden

Aus einem Vortrag, den die hesindegeweihte Draconiterin Nacladora Berflinghan kürzlich auf den Stufen der Bibliothek der Universität von Methumis vor einer Gruppe aufgeregter Kinder hielt.

„Schicksalspfade durchziehen die Welt, in die unsere Götter uns gestellt haben. Einst sind Götter, Alveraniare und Heroen auf ihnen einhergeschritten. Heute wandeln die Großen auf diesen Schicksalspfaden, die die Geschichte und die Geschehnisse unserer Welt bestimmen. Und auch wir normalen Menschen bewegen uns auf diesen Schicksalspfaden, denn Aventurien wird durch das Zutun aller gestaltet und geformt. Allerdings wachsen einige dabei über sich hinaus und werden zu den Helden, von denen am abendlichen Feuer erzählt und gesungen wird.

Und es gibt viel zu entdecken in dieser Welt, denn immerhin braucht selbst ein schneller Bote oder ein geübter Reisender mindestens drei Monate, um Aventurien von Norden nach Süden zu durchqueren.

Noch habe ich selbst nur einige der Lande gesehen, über die ich euch berichten werde, aber das Wissen der vielen Wagemutigen, die aufgebrochen sind, Schätze zu gewinnen, Schlachten zu schlagen oder Erkenntnisse zu erlangen, will ich euch zu Teil werden lassen, auf dass ihr staunt über die Vielfalt unserer Welt – und dann selbst aufbrecht, um sie zu erkunden.

IM BANN DES NORDLICHTS

Der äußerste Norden der Welt, wo das fahl flackernde Ifirnslicht im Winter die einzige Helligkeit darstellt, ist gefangen in der eisigen Umklammerung ewiger Kälte und schon die Namen der Regionen dort, Klirrfrostwüste und Grimmfrostöde, weisen auf die Schrecken hin, die hier regieren. Firnklippen, Nebelzinnen oder Eiszinnen werden die weiß bedeckten Gebirge geheißen und Yeti-Land nennt man die nördlichste aventurische Insel. Von schwarz gepanzerten, bleichen Wesen, die sich Shakagra nennen, wird berichtet und von der erzdämonischen Wilden Hatz des Nagrach, die wahllos jagt und mordet. Natürlich erzählt man sich

auch von den Schneeschraten, den Yetis, über die kaum mehr als Legenden in unseren Breiten kursieren. Sagenhafte Schätze sollen sie unter dem Eispanzer ihrer Insel hüten und vertrieben worden sein aus den warmen Landen schon vor Urzeiten. Und schließlich reichen die Erzählungen bis hin zum gefürchteten Frostwurm Shirr'zach, der zaubermächtig ist und alle Wesen, die ihm nahekommen, als Eisstatuen zu sammeln trachtet. Kaum eines der Wesen, die das Eis als Heimstatt auserkoren haben, ist dem Menschen wohlgesonnen. Da sind die hochgewachsenen Fjarningereisbarbaren, rau vom Wesen und von ihren Sitten, noch die verständlichsten. Schwerer zu ergründen sind schon die Firnelfen, die in Sippenverbänden leben und gerne unter sich bleiben. Die Schurachai, die Weißpelzorks hingegen, bleiben uns weithin völlig unerklärlich.

An der Brecheisbucht liegt die Stadt Paavi, von der aus das gleichnamige Herzogtum, kaum mehr als ein paar Siedlungen von tollkühnen Pelztierjägern, Bernsteinsammlern und Walfängern, beherrscht wird. Noch vor kurzem knechtete die Eishexe Glorana die Lande dort, und es weiß keiner so genau, was aus ihr geworden ist. Aber ich sollte euch nicht mit diesen Sagen schrecken.

Im äußersten Nordosten begrenzt das mächtigste aller Gebirge Aventurien: das Eherne Schwert. Und es heißt, dass bisher alle Versuche scheiterten, es zu überqueren. So kennt man das Land jenseits des Ehernen Schwertes allenfalls aus Mythen. Zahlreiche Drachen betrachten die himmelhohen Gipfel als ihre Heimstatt und die Annalen des Götteralters wissen zu berichten, dass diese Krieg gegen die Riesen auf der anderen Seite des Gebirges führen. Vielleicht wüsste der Alte Drache Fuldigor mehr darüber kund zu tun, der so riesig sein soll, dass auf seinem Rücken tausendjährige Eichen wachsen können. Es heißt, dass er seit dem Drachenkrieg hier Wacht hält gegen die Dämonenzitadelle, aus der nur Böses kommt. Aber euch mehr darüber zu erzählen, erscheint mir unangemessen.

Zwischen den nördlichen Gebirgen und Küsten sowie Salamandersteinen erstreckt sich eine weite Ebene. Die endlose Weite der Steppe Brydia wird fast ausschließlich von Nomaden bewohnt, den ruhigen und genügsamen Nivesen, die mit ihren halbwildern Karen-Herden dem Lauf der Jahreszeiten von Norden nach Süden folgen.

DAS LAND DES SCHWARZEN BÄREN

Im Osten geht die windgepeitschte Grasebene der Brydia in die rauschenden, dunklen Wälder des Nornja über, in dem die Stadt Bjaldorn liegt, mit ihrer prächtigen Tempelhalle aus Kristall. Doch auch wenn hier ein Baron die Macht innehat, sind die wahren Herren des Nornja die Waldschrate, die Siedlungsversuche argwöhnisch aus der Tiefe des Waldes beobachten und zu vereiteln suchen.

Das Bornland erstreckt sich ebenfalls bis in den Nornja, die Flüsse Born und Walsach sind die Lebensadern dieser Adelsrepublik. Festum, eine der größten Städte Aventuriens, ist die Hauptstadt des Bornlandes und hier residiert der auf fünf Jahre gewählte Adelsmarschall. Trotzdem sind die Bronnjaren, die adligen Landbesitzer, die uneingeschränkten Herrscher über das Land, und gebieten mit eiserner Hand über ihre Leibeigenen.

In Festum pulsiert das Leben, Handel und Seefahrt prägen die stolze Hafenstadt, dagegen werden die menschenleeren Hügel des Überwals nordöstlich der Stadt von eigenartigen Feenwesen bewohnt, die kaum Verständnis für die Sorgen der Menschen haben. Man sagt auch, dass sich hier verführerische Hexen zu ihren geheimnisvollen Festen treffen. Waldreich ist der Rest des Landes und im Bornwald haust sogar der leibhaftige Riese Milzenis.

Immer wieder findet man Ruinen von einstmals mächtigen Burgen und Kastellen, die den Kundigen daran gemahnen, dass das Land früher von den Theaterittern erobert und den Goblins entrissen wurde. Auch die legendären Geflügelten, eine mächtige Ritterschar, sowie die durchweg rauen Sitten der Bornländer und ihre Trinkfestigkeit gemahnen an die kriegerische und rondragefällige Vergangenheit dieses Landstrichs.

Die emsigen Norbarden reisen stetig durch das Bornland und die benachbarten Regionen und treiben Handel, immer ein Lied auf den Lippen und auf das Wohl der Sippe bedacht.

Die Goblins jedoch, diese kleinen und rotstruppigen Kreaturen, die nur in Überzahl einen Angriff wagen, wurden in die Rote Sichel zurückgetrieben, wo sie ihren eigenartigen Kulte anhängen und einen Götzen namens Mutter Sau verehren. Sie leben in Sippen, die von der ältesten Goblinfrau angeführt werden und vertrauen blind auf die Weissagungen und die Kraft ihrer Schamaninnen, wohingegen die männlichen Goblins gute Jäger sein sollen und patente Kämpfer.

AUS LICHT UND TRAUM

Gänzlich geheimnisvoll sind die Wälder der Salamandersteine. Glasklare Bäche fließen hier in tiefen Tälern und die Blätter der Bäume scheinen mit ihrem Rauschen alte Lieder zu singen. Hier in der unberührten Schönheit tiefer Wildnis liegt der mystische Ursprung der Elfen, insbesondere der Waldelfen. Und ihre Dörfer, von denen es heißt, sie seien aus lebenden Bäumen erbaut oder auch darauf,

vermag nur derjenige zu finden, den sie einladen. Das geschieht aber wahrlich nur selten.

In den Bruchwäldern des Kvill und vieler anderer Flüsse der gesamten Region kann man die Pfahldörfer der Auelfen finden. Solche Elfen werdet ihr vielleicht schon kennen, denn die Angehörigen dieses Elfenvolkes sind den Menschen gegenüber aufgeschlossener als ihre Verwandten aus den Salamandersteinen oder der Grimmfrostöde. So leben zum Beispiel in Gerasim Elfen und Menschen gemeinsam in den Baumhäusern, die die Elfen schufen.

DAS REICH DES ROTEN MONDES

Steineichenwald, Große Olochtai und Firunswall umringen die trockene Steppe des Orklands, als wollten sie mit aller Macht verhindern, dass Orks, diese schwarzpelzige Geißel, das Grasland jemals verlassen. Doch das ist reines Wunschdenken, denn die Orkenstürme haben gezeigt, dass der Schwarzpelz es auf die Lande der Menschen abgesehen hat. Die Orks leben in größeren Stammesverbänden und ernähren sich von der Viehzucht und der Jagd. Vor allem aber sind sie Krieger. Wen sie gefangen nehmen, den erwartet ein trauriges Schicksal: Ist man kräftig, wird man in die Sklaverei getrieben, ist man dafür zu schwach, wird man den stierhäuptigen Göttern Brazoragh oder Tairach geopfert.

Der Aikar Brazoragh wird von beinahe allen Orks, die sonst kaum von Zwisten untereinander abzubringen sind, als von ihren Göttern gesandter Einiger der Stämme und Herrscher des Orklandes akzeptiert. Khezzara dient ihm als Hauptstadt und seit er mit der Errichtung eines sagenumwobenen Hornenturms in den Tiefen des Orklandes begonnen hat, ist auch dem letzten Kriegsherrn unter den Menschen klar geworden, dass er sich beileibe nicht von blinder Willkür leiten lässt, sondern einem sorgfältigen Plan folgt.

Das Orkland gilt auch als Heimat der menschenfressenden Oger, den riesenhaften Schrecken, die einst bis an die Trollpforte zogen, um das Mittelreich zu verheeren.

Die Stadt Phexcaer am oberen Bodir, die unter dem Schutz des Riesen Orkfresser steht, gilt als ein Hort von Gesetzlosigkeit und Anarchie und Zufluchtsort von lichtscheuem Gesindel.

Östlich des Orklands erstreckt sich das Gebiet des ehemaligen Svelltschen Städtebunds. Einst eine blühende Handelsmacht, sind seit dem Einfall der orkischen Horden nur auf sich allein gestellte Ortschaften geblieben. Städte wie Tiefhusen und Gashok wurden unterworfen und stehen noch heute unter orkischer Herrschaft. Lowangen leistet hohe Tributzahlungen an Khezzara. Tjolmar wurde von Plünderung und Unterjochung verschont, weil – so munkelt man – ein Verrat der dort ansässigen Zwerge der Stadt die Freiheit erkaufte. Riva, das am gleichnamigen Golf liegt, ist die letzte unabhängige Stadt des Svelltbunds, ein Tor zu den Nivesensteppen und wichtigster Hafen der aventurischen Nordküste.

UNTER DEM WESTWIND

Vielfach erzählt man sich, dass die Kultur der hünenhaften Thorwaler allein aus lautem Gegröle, aus handfesten Schlägereien und wilden Zechgelagen besteht. Doch das ist nur die eine Seite der Medaille, denn es steckt weit mehr hinter den Nordleuten, als man vermuten könnte. Das Volk der Thorwaler hat einige der besten Seefahrer Aventuriens hervorgebracht, aber ich will natürlich nicht verschweigen, dass sie an allen Küsten des Westens als Piraten und Räuber gefürchtet sind. Ihre Feindschaft zu den Sklavenhaltern des tiefen Südens sowie ihr Hass auf alle Walfänger sind sprichwörtlich. Ihre Sänger, die Skalden, bewahren alte Weisheiten und Geschichten in ihren Liedern und sie sind ein wichtiges Element, das ihren Zusammenhalt stärkt. Auch wird jeder Würdenträger unter ihnen, bis hinauf zur Obersten Hetfrau, frei gewählt. Grundsätzlich ist es wenig sinnvoll, überhaupt von einem Reich zu reden, denn die Siedlungen der Thorwaler sind unabhängig voneinander und werden durch Sippen, wichtiger jedoch durch die Schiffsgemeinschaften namens Ottajaskos geprägt. Hohes Ansehen genießen die Hetleute, die Anführer der Sippen, und die Geweihten, allen voran die des walgestaltigen Swafnir, den die Thorwaler als ihren Schutzgott erkoren haben.

Die Stadt Thorwal wird für ihre Weltoffenheit gerühmt und ist für ihre Magierakademie bekannt. Weitere wichtige Orte sind Prem, wo mit dem Premer Feuer der berühmteste Schnaps Aventuriens gebrannt wird, und Olport, wo einst die Hjaldinger, die Vorfahren der Thorwaler aus dem legendären Guldland im Westen anlandeten.

Hier vereinigen Zauberer die alten Traditionen der Hjaldinger mit Geheimnissen der Elfen und dem Wissen der Gildenmagie und die Runajasko, wie die Zauberschule genannt wird, bringt weithin gefürchtete Kapermagier hervor.



Von den Olporter Kreidefelsen und den windgepeitschten Inseln der Olportsteine, den schroffen Fjorden der Westküste, den Hochmooren um Waskir, den schwer passierbaren Hjaldor- und Grauen Bergen bis hinunter zu den Niederungen des Bodir, überall ist die Landschaft rau und



urwüchsig. So rau, dass im Gjalskerland schließlich ein verschlossener und harter Menschenschlag lebt, die Gjalsker Barbaren.

Südlich der Region, die wir der Einfachheit halber als Thorwal bezeichnen wollen, liegen die beiden kleinen Königreiche Nostria und Andergast, deren nunmehr fast 2.000 Jahre andauernder Streit dazu geführt hat, dass sie als die Streitenden Königreiche bekannt sind.

Während Nostria häufig mit den Thorwalern in Fehde liegt, hat Andergast des Häufigeren mit Angriffen der Orks zu kämpfen. Die alte Feindschaft und die neuen Zwiste haben einen mürrischen und verschlossenen Menschenschlag geformt, der jeder Neuerung skeptisch gegenübersteht, weil allein die althergebrachten Traditionen verlässliche Größen sind.

DAS MITTELREICH

Unter allen Reichen Aventuriens nimmt das Raulsche Reich, auch Mittelreich oder Neues Reich genannt, die größte Fläche ein. Von der sturmgepeitschten Küste des Meeres der Sieben Winde im Westen bis zur Tobrischen See und dem Golf von Perricum im Osten. Vom Raschtulswall und dem Strom Yaquir im Süden bis zum Rathil, Finsterkamm und Drachensteinen im Norden erstreckt sich das Reich der Kaiserin Rohaja von Gareth.

Sie zieht mit ihrem reisenden Kaiserhof von Pfalz zu Pfalz, ist stets dort, wo sie gebraucht wird und sieht in ihren Provinzen nach dem Rechten.

Ganz im Westen liegt das Fürstentum **Albernia** mit seiner Hauptstadt Havena, dem größten und wichtigsten Handelshafen am Meer der Sieben Winde, wo auch der designierte Fürst, der junge Finnan ui Bennain residiert. Weite Bruchlandschaften, Seen und tückische Moore bedecken das albernische Land. Und vermutlich gibt es nirgendwo sonst so viele Feenwesen. Manch einer von euch kennt sicher die Sagen über den mächtigen Flussvater, als den viele den Großen Fluss selbst verstehen. Aber auch vom schrecklichen Roten Wurm und der Fee Farindel, die sogar einen Pakt mit den ansässigen Adligen geschlossen haben soll, wird in vielen albernischen Liedern gesungen. Die Albernier selbst sind äußerst freiheitsliebend und halten Efferd, den Meeresherrn, und Rondra, die Kriegsgöttin, hoch in Ehren.

Zwischen Albernia und den Gipfeln von Koschbergen und Eisenwald liegt das Herzogtum **Nordmarken** – berüchtigt für seine Flusspiraten, seine geheimnisvollen Druidenzirkel und berühmt für seine mächtigen Herzöge und praisiotreuen Adligen. Herzog Hartuwal hat just die Herrschaft dort gewonnen und sorgt dafür, dass die Nordmarken eine starke Hand im Reich bleiben – wie eh und je. Gebirge, Hügel und dichte Wälder mit zahlreichen Siedlungen prägen das Herzogtum und die Verwaltung des Mittelreiches residiert in der nordmärkischen Hauptstadt Elenvina. Traditionell sind die unverbrüchlich treuen Nordmärker und die freiheitsliebenden Albernier sich spinnefeind. Und man erzählt sich aus den Nordmarken, dass hier ein mächtiger Krieger schlafend auf seine letzte Schlacht wartet und von Satinavs Spiegel heißt es, wer in seine silbrige Oberfläche blickt, der vermöge in zukünftige Zeiten zu schauen.

Die hohen Gipfel der Windhagberge und ihre dicht bewaldeten Täler bestimmen das Bild der Markgrafschaft **Windhag**, die im Süden in unser Herzogtum Grangor übergeht. Und so ist Herzog Cusimo von Garlischgrötz auch Markgraf des Windhag, ein Diener zweier Herren, des Horas Khadan und der Kaiserin Rohaja. Bewohner gibt es hier nur wenige; sie siedeln in Fischerdörfern und Piratennestern an den Westhängen der Berge und leben von Efferds Gaben. In den entlegenen Tälern haben Räuberbanden, wilde Sippen und sogar Orkstämme ihr Revier. Manche behaupten, dass die Windhagberge so arm an Erzdarn seien, weil der Gott-Drache Pyrdacor aus ihnen seine Stahlkrieger schuf, um im Elementarkrieg das Volk der Zwerge auszulöschen und die Lieder seiner Bewohner berichten von der Fee Thalaria, die mal als junges Mädchen und mal als alte Frau den Menschen unverständliche Wahrheiten kundtun soll.

Wer an das Fürstentum **Kosch** denkt, denkt an Zwerge und Gemütlichkeit. Viele wichtige Bergkönigreiche der Zwerge finden sich in diesem Landstrich. Die Provinz des Fürsten Blasius vom Eberstamm umfasst große Teile des gleichnamigen Gebirges und das hügelige Land östlich davon bis hin zum Großen Fluss. Ein Viertel der Untertanen des Fürsten besteht aus Zwergen und so gilt der Kosch ganz zu Recht als Zentrum der aventurischen Handwerkskunst. Von einem vogelgestaltigen Feuerwesen namens Alagrimm, das kürzlich bei Angbar besiegt werden konnte, habt ihr vielleicht schon gehört, aber man sagt auch, dass sich im Ambossgebirge stetig untote Grolme durch uralte Stollen graben sollen, die den Zwergen ewige Rache geschworen hätten. Vielen Koschern sind da die Valpodinger lieber, scheue Chimärenwesen, die putzig anzuschauen sein sollen, aber in sinnloser Wut sogar Menschen anfallen.

Die südlichste Provinz des Mittelreichs, und eine, die an unser schönes Land grenzt, ist **Almada** am Fluss Yaquir, und wenn man den Liedern der Barden Glauben schenken will, ist dieses Land so schön, aber auch so gewappnet wie eine Rose. Die Almadaner verstehen sich als Bastion gegen die ungläubigen Novadis, die Krieger aus der glühenden Wüste Khôm, die immer wieder den mächtigen Yaquir überqueren, um in Almada oder auch bei uns auf Raubzug zu gehen. Der almadanische Adel ist weithin als stolz, widerborstig und heißblütig bekannt, was sogar darin gipfelte, dass der junge Bruder der Kaiserin Rohaja sich hier zum Gegenkaiser krönen ließ, bevor die Kaiserin ihre Ansprüche erneut durchsetzen konnte und den Fürsten Gwain von Harmamund als Herrscher einsetzte. Die Almadaner leben gut vom Weinbau und von der Pferdezucht und sie sind weithin als lebensfroh bekannt, wenngleich auch als ein wenig streitlustig. Der Gläserne Turm erhebt sich hier, ehemals Heimstatt des großen Zauberers Rohezal, in dem noch heute das Schwarze Auge Wolkenblick liegen soll und in Brig-Lô findet sich das Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht, auf dem die leibhaftigen Götter die Horden der Dämonen in die Niederhöhlen zurückwarfen.

Nordöstlich des Kosch liegt die Markgrafschaft **Greifenfurt**, die immer wieder unter den blutrünstigen Angriffen der Orks zu leiden hat. Auch nach dem großen Orkensturm ziehen marodierende Orkbanden durch das Land. Karg ist

das Leben auf den Feldern des Landes, dafür aber eifrig in den Handwerksstuben der Stadt Greifenfurt, wo auch Markgräfin Irmenella von Greifenfurt residiert. Bis heute wollen übrigens auch die Stimmen nicht verstummen, die davon künden, dass es überall auf Greifenfurter Land noch geheimnisvolle und gut versteckte Kultplätze gebe, wo Orks Menschenblut opfern, um ihren Götzen nahezukommen.

Östlich des Kosch kommt nun das Königreich **Garetien**, die zentrale Provinz des Mittelreichs, auf der sich auch die Hausmacht der Kaiser des Mittelreiches gründet, Kaiserin Rohaja ist zugleich Königin Garetiens. Das Land ist fruchtbar und Handel und Handwerk florieren. Und doch scheint das ganze Königreich damit beschäftigt, die vielen hungrigen Mäuler der Metropole Gareth zu stopfen.

Denn die Hauptstadt Garetiens und des Mittelreichs ist die größte Stadt des Kontinents, zu der fast alle großen Straßen führen. Es ist eine Stadt der Bürger und Zünfte, Geweihten und Krieger, Diebe und Streuner. Unheimlichster Ort Garetiens ist der verfluchte Wald südwestlich der Hauptstadt, die so genannte Dämonenbrache, wo einst die Erste Dämonenschlacht stattfand. Überall in Garetien finden sich riesige Mauern, die unmöglich von Menschenhand geschaffen worden sein können – und bis heute sind ihre Geheimnisse kaum enträtselt.

Ganz im Osten liegt der mächtige Kriegshafen der Stadt **Perricum** in der gleichnamigen Markgrafschaft, die dem Markgrafen Rondrigan Paligan untersteht. Hier ankern die verbliebenen Schiffe der mittelreichischen Flotte und die Seefahrt ist auch das bestimmende Merkmal dieser recht wohlhabenden Provinz. Die Kriegsgöttin Rondra genießt hohe Verehrung und ihr wichtigster Tempel erhebt sich in der Stadt.

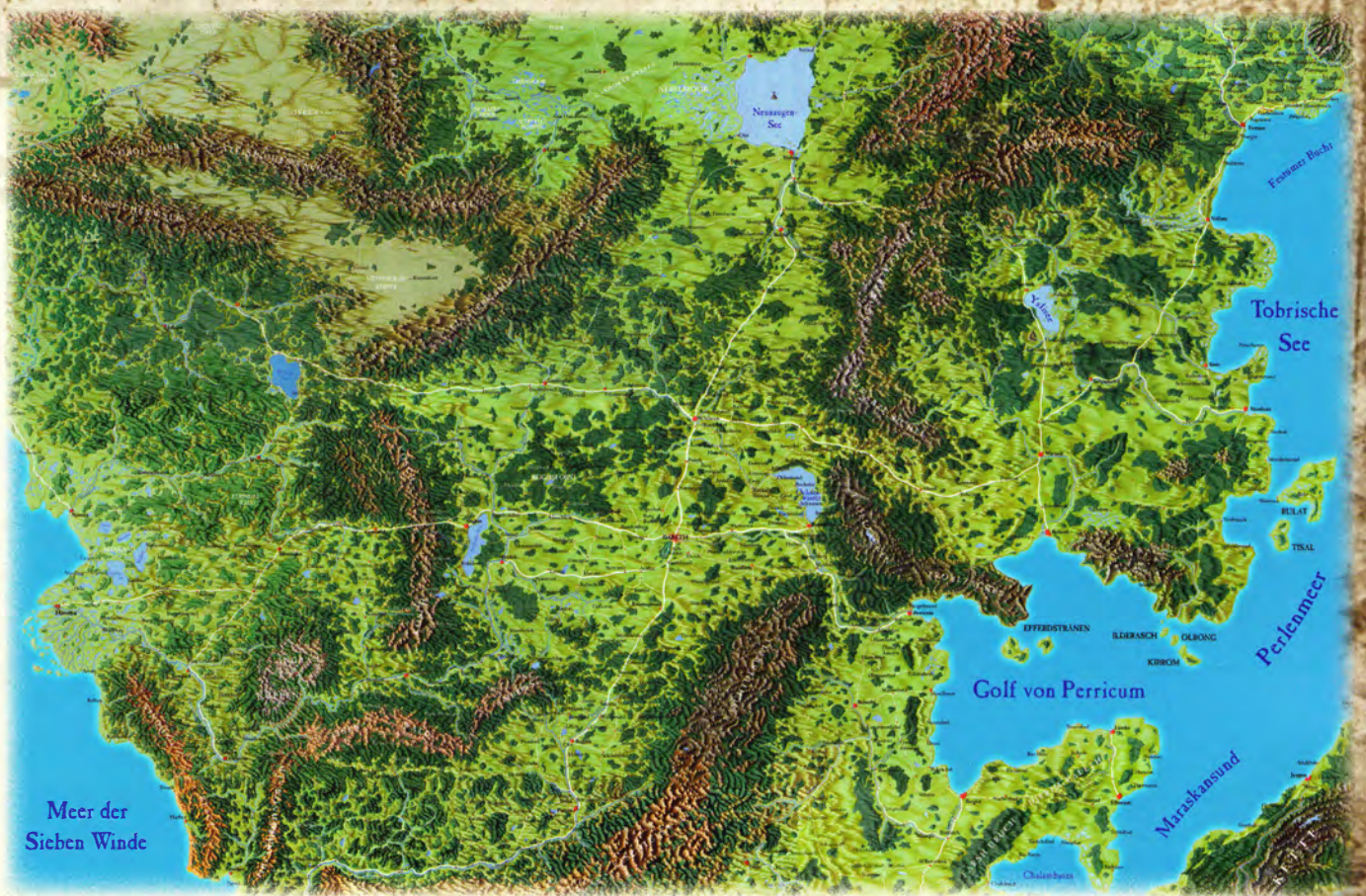
Die **Rommilyser Mark** mit ihrer Hauptstadt Rommilyst ist als neue Markgrafschaft aus dem ehemaligen Darpatien

hervorgegangen, das im Jahr des Feuers unterging. Das einstmals fruchtbare und reiche Land wurde lange Jahre durch Kriegsfürsten und Räuberbarone ausgepresst und es ist erst vor kurzem gelungen, die Wildermark durch einen mächtigen Schwertzug unter dem Banner der Kaiserin zu befrieden. Hier herrscht Markgräfin Swantje von Rabenmund. Von hilfsbereiten kleinen Kobolden, den Wehrheimer Hämmerlingen, berichtet man aus der Geisterstadt Wehrheim, die einstmals das Stählerne Herz des Mittelreiches war und es heißt auch, dass sich der Thron der Rache des Dämonenkaisers von Yol-Ghurmak irgendwo in diesen Landen finden lassen soll. Hoffen wir, dass das jedoch niemals gelingt.

An der Trollpforte, dem breiten Gebirgspass zwischen Schwarzer Sichel und Trollzacken, behauptet sich die **Rabenmark**, beherrscht von dem Orden der Golgariten, die dem Todesgott Boron dienen, gegen die Heerscharen der Untoten aus der Warunkei und hier findet sich auch der Dämonenhügel, von dem aus der Dämonenmeister Borbarad seine Horden auf die Trollpforte losließ – der schrecklichste Ort, den man sich vorstellen kann.

Nördlichste Provinz des Reiches ist das Herzogtum **Weiden**, das sich bis in die Rote Sichel hinein und längs der südlichen Ufer des Neunaugensees erstreckt. Hier wird die Tradition des Rittertums in seiner ursprünglichsten Form in Ehren gehalten und die Weidener verstehen sich als Schild des Reiches gen Norden. Herzogin Walpurga von Löwenhaupt und ihre Ritter warten nur, dass die Orks ihre nächste Chance wittern, das Mittelreich anzugreifen. Die Rinderbarone hingegen, die über große Weideflächen und riesige Herden verfügen, gehen beim Kampf um die Macht nicht zimperlich vor. Beschützt wird das Land auch von der mächtigen Fee Pandlaril, die im Neunaugensee leben soll, der von einem gigantischen Monster und fleischfressenden





Neunaugen bewohnt sein soll und in dessen Mitte ein Feuerberg gewachsen ist, von dem es heißt, eine elfische Feuerfürstin habe ihn geschaffen, als sie in die Welt trat.

Das Herzogtum **Tobrien** wurde von der Invasion der Verdammten so schwer getroffen wie keine andere Provinz des Reiches und immer noch sind Teile dieses alten Landes durch die Dämonenknechte besetzt. Das Land von Herzog Bernfried von Ehrenstein ist dünn besiedelt. Ein zäher Menschenschlag lebt dort, der Firun, den Gott der Jagd hoch verehrt. In den tiefen Wäldern, so wird gemunkelt, hausen auch heute noch leibhaftige Dämonen. Viele alte Schätze aus der Zeit der wandernden Alhanier, der Vorfahren der Norbarden, sollen sich hier noch verbergen und es heißt auch, dass der Riese Gorbanor im Ysli-See schlafen soll, nur darauf wartend, dereinst Yol-Ghurmak in die Tiefen des marmorblauen Sees zu reißen.

Die ehemaligen Markgrafschaften **Warunk** und **Beilunk** sind ebenfalls weitgehend an die schwarzen Schergen gefallen, die gleichnamigen Hauptstädte jedoch werden immer noch von tapferen Kämpfern gehalten oder sind just wieder erobert worden. Beilunk ist eine Bastion des Praios, des Sonnengottes, die von heldenhaften Kämpfern der Sonnenlegion gehalten wird und keine Zauberei soll in Sichtweite ihrer weißen Mauern möglich sein. Warunk hingegen ist eine Bastion der Rondra, hier haben die Streiter der Kriegsgöttin die Schwarzen Horden vernichtend geschlagen.

ANGROSCHS KINDER

Viele der zahlreichen Gebirge Aventuriens dienen dem Volk der Zwerge als Heimat und sind als Bergkönigreiche von allen Menschenherrschaften unabhängig.

In ganzen Städten, von denen das legendäre Xorlosch die älteste ist, tief unter den Koschbergen, Ingrakuppen, dem Phecanowald und dem Eisenwald leben die konservativen Erzzwerge, das älteste und größte Zwergenvolk. Die Ambosswerger, die für ihre Rauflust, Waffen- und Schmiedekunst bekannt sind, siedeln vornehmlich im Amboss-Gebirge und in den Thaschbergen, vereinzelt Sippen findet man auch in den Khunchomer Bergen und im östlichen Raschtulswall. Hauptsächlich in den Hügelländern rund um den Angbarer See im Kosch sowie in vielen Gebieten des Mittelreichs leben die Hügelswerge. Die Brillantwerger, die einst in den Beilunker Bergen wohnten, haben eine neue Heimat im Raschtulswall gefunden. Die letztgenannten Zwergenvölker pflegen sehr gute Kontakte zu den Menschen und wenn ihr einen Zwerg außerhalb der Bergkönigreiche trifft, zum Beispiel in einer unserer Städte, dann gehört er vermutlich zu den Hügel- oder Brillantzwerge und lebt dort hochgeachtet als Handwerker und Händler. Die Geschichte der Zwerge ist lang und sie hüten ihre Geheimnisse gut, sodass ich euch nur eine Sage berichten kann, von der ich nicht zu sagen vermag, ob sie der Wahrheit entspricht. Aber es heißt wohl, dass der Bergkönig Ordamon einst versucht haben soll, dem Drachen Pyrdacor seinen Hort zu stehlen, worin die grausige Feindschaft zwischen Zwerge und Drachen begründet liegt.

DIE SCHATTENLANDE

So nennen wir jene Lande, die nach der Invasion des Dämonenmeisters Borbarad an die schwarzen Horden gefallen sind und die teilweise bis heute unter der Knute der Heptarchen stehen, abgrundtief verdorbener Zauberer und Dämonenpaktierer. Jeder von ihnen besaß einen der sieben

Splitter aus der sagenumwobenen Dämonenkrone, allerdings sind drei von ihnen heute ihrer Macht beraubt, die Splitter vernichtet oder gebannt.

Transsilien gibt sich den Anschein, es wäre ein ordentliches Herzogtum, aber hier regieren drei brutale und menschenferne Despoten. Das monströse Stadtgeschwür Yol-Ghurmaks ist das beste Zeugnis für die krankhaften Geister, die die Mächte bis heute nicht verstehen, mit denen sie im Bunde stehen.

Die **Warunkei** ist ein Land der Toten. Ein Rat von Nekromanten leitet die Geschicke der Region und sendet immer wieder wandelnde Leichen aus, ihren Willen durchzusetzen. Totes, bleiches Land breitet sich hier aus, offene Gräber, Schädelpfähle und der Heerwurm der Untoten prägen die furchterregende Warunkei.

Sowohl die **Piratenküste** von den Beilunker Bergen bis Ilsur als auch das Landesinnere bis zu den ost-tobrischen Baronien der Marschen gehören zur **Fürstkomturei**, die von einem Völkergemisch geprägt wird, das seinesgleichen sucht: Da steht ein Zwölfgöttergläubiger neben einem Dämonenpaktierer, ein Mensch neben einer Echse oder einem Wesen aus den Dunklen Tiefen. Nur die Fähigkeit, Ärger aus dem Weg zu gehen, sichert jedem einzelnen Bewohner das Überleben.

Oron ist gefallen und nach der Zurückeroberung ist es nun wieder frei, zusammen mit dem westlichen **Aranien**, in dem Anchopal, Baburin und die Hauptstadt Zorgan liegen. Aranien ist ein gleichermaßen von der mittelreichischen wie der tulamidischen Kultur geprägtes Land mit fruchtbarem Boden, geschickten Händlerinnen und fleißigen Handwerkern. Es fällt ins Auge, dass hier die Frauen eine gesellschaftlich deutliche höhere Stellung einnehmen als die Männer.

Das **Shikanydad von Sinoda** bildet im Süden Maraskans den einzigen freien Teil der Insel, die vor der Besetzung durch die Borbaradianer dem Mittelreich unterworfen war, diesem jedoch einen jahrzehntelangen Kleinkrieg lieferte. Maraskan war schon vor der Invasion der Verdammten berüchtigt für seine dichten Dschungel voller giftiger Tiere und Pflanzen, aber heutzutage kommt ein Marsch durch das „Herz der Finsternis“ einem glatten Selbstmord gleich.

Viele Maraskaner sind (teilweise schon vor Jahrzehnten) von der Insel geflohen und bilden nun eigenständige kleine Gemeinden in Städten wie Khunchom, Al'Anfa und Festum. Dort pflegen sie auch ihren Glauben an die Zwillingsgötter Rur und Gror.

DAS REICH DES HORAS

Was soll ich euch lang und breit über unsere Heimat erzählen? Vieles kennt ihr ja, daher nur in aller Kürze. Das Herz des Horasreichs liegt in einem Landstrich, der ganz zu Recht als „Liebliches Feld“ bezeichnet wird. Unsere Heimat wird vom Meer der Sieben Winde begrenzt, reicht von Grangor bis Dröl und wird im Osten durch die Massive der Goldfelsen und Eternen gegen die heißen Winde der Wüste

geschützt. In den Eternen lebt auch der mächtige Drache Shafir, der viele gefährliche Artefakte hütet und zudem auch der Gemahl der Mutter unseres Horas ist, mithin sein Vater. Fruchtbare Böden und ein mildes Klima sorgen für den Reichtum unserer Heimat und sind auch ein Grund dafür, dass die Kultur in unserem Land so außerordentlich gut entwickelt ist. Als erfolgreichste Kauffahrer Aventuriens transportieren unsere Händler auf stolzen Segelschiffen Waren und Passagiere rund um den Kontinent. Unsere kühnen Kapitäne und mutigen Entdecker haben immer schon einen ausgezeichneten Ruf gehabt und weite Teile Aventuriens zum ersten Mal bereist.

Vom Adlerthron in Horasia aus herrscht Khadan-Horas, einem Kaiser aus vergangenen Tagen gleich über unser Land. Seine Hauptstadt jedoch ist Vinsalt, das sich über den Ruinen Bosparans erhebt. Und eben diese Brandschatzung, die Bosparans Fall markiert, hat auch die Rivalität zwischen unserem Land und dem der Kaiserin Rohaja gelegt, doch ist das schon lange her. Es ist unsere lange Geschichte, die unser Land so fortschrittlich macht, aber auch zu einem Hort der Traditionen und einer Bastion des Zwölfgötterglaubens, allen voran der Göttin Hesinde, deren Wissen und Weisheit reichlich im Horasreich zu finden sind. Es gibt viele große Städte hier und alle wetteifern darum, einander nicht nur an politischem Einfluss sondern auch an Ruhm und kulturellem Glanz zu übertreffen. Hinter den Kulissen aber tobt der unerbittliche Machtkampf der alten Adelsgeschlechter: Die Intrige, heißt es, wurde vielleicht nicht im Horasreich erfunden, aber hier zur Meisterschaft gebracht.

Zum Horasreich gehören auch die **Zyklopeninseln**, auf denen die letzten der einäugigen Riesen und sagenumwobenen Meister der Schmiedekunst leben, die der Inselgruppe ihren Namen gegeben haben.

DAS LAND DER ERSTEN SONNE

So wie das Horasreich im Westen eine uralte Kulturregion ist, so sind es die Tulamidenlande im Osten. Es gibt einen guten Grund, warum die alten Lieder von den Tulamiden als dem Land der Ersten Sonne sprechen, denn hier haben sich die Menschen zuerst gegen die Herrschaft der düstren Echsen aufgelehnt. Und wo wir den mächtigen Yaquir haben, da ist der Mhanadi ebenfalls einer der wichtigsten Ströme Aventuriens. Denn an seinen Ufern und denen seiner zahlreichen Nebenflüsse, ganz besonders am Gadang, leben die Tulamiden, die sich von uns durch ihren dunkleren Teint und das überwiegend schwarze Haar unterscheiden.

Das Mhanadital ist ein fruchtbarer Landstrich und ebenfalls ein Hort der Kultur. Reis und andere Feldfrüchte gedeihen hier besonders gut, und es gibt Obst in Hülle und Fülle, sodass die Bewohner der mächtigen Städte keinen Hunger leiden müssen. Die größte dieser Städte ist Fasar, ein brodelnder Schmelztiegel der Völker und vor allem dadurch berühmt, dass sie die älteste Stadt Aventuriens ist. Ihre

Herrscher sind sagenhaft reich und ihre Zauberer weithin gefürchtet. Weitere Städte am Mhanadi sind Mherwed, das überwiegend von Novadis bewohnt ist, das märchenhafte Rashdul, das von einem Zaubersultan beherrscht wird, sowie die niemals schlafende Stadt Khunchom, die sich auf den Ruinen der alten Echsenstadt Jaschalei erhebt und vielerlei Geheimnisse hütet.

Auf einem Hochplateau liegt die Gorische Wüste, deren roter Sand bei starkem Wind bis nach Mherwed getragen wird. Nur wenige überleben eine Reise an diesen lebensfeindlichsten Ort Aventuriens. Ein ebenfalls vornehmlich von Tulamiden besiedeltes Gebiet sind die Täler der Flüsse Thaluslim und Ongalo, wo strenge Grundherrschaft häufig Aufstände hervorruft und Räuberbanden ihr Unwesen treiben.

RASCHTULS ATEM

Trostlos, heiß und eintönig ist die Khôm. Die größte aventurische Wüste ist die Heimat der Novadis, stolzer Reiter und Wüstenkrieger, die an den Eingott Rastullah glauben, der ihnen vor über 250 Jahren in der Oase Keft erschienen ist. Seither versuchen sie ihren Glauben zu verteidigen und möglichst zu verbreiten, doch die Almadaner und unsere horasischen Legionen werden verhindern, dass dieser Irrglaube außerhalb der Wüste Fuß fasst. Weltlicher Herrscher ist der Kalif von Unau und ihm unterstehen die Stammesultane der großen Wüste, die im heißen Wind den Atem ihres Gottes zu erkennen glauben, aus dem sie seinen Willen deuten. Ihr müsst wissen, dass die Novadis ursprünglich nomadisch lebten. Wie vielen Nomaden, ist aber auch den Stammesnovadis ein starker eigener Wille zu eigen und das Streben nach Unabhängigkeit und Frei-



heit, sodass es dem Kalifen nur in den seltensten Fällen gelang, alle Stämme unter seiner Führung zu vereinen; ein echter Segen für uns.

An die Wüste schließt sich eine Region an, die legendenumwoben ist und die schon viele Schatzsucher um den Verstand gebracht hat, die Echsen Sümpfe. Undurchdringliche Mangrovenwälder und tückische Sumpfpfuhle prägen die Landschaft und giftiges Getier und riesige Echsen machen jedem das Reisen schwer. Kein normaler Mensch lebt in den





IN DEN DSCHUNGELN MERIDIANS

Al'Anfa ist die zweitgrößte Stadt Aventuriens. Und in den engen und schwülen Gassen der reichen Stadt mag ein armer Korbflechter wohl bis zum einflussreichen Granden aufsteigen. Das lockt Einwanderer aus ganz Aventurien in die Stadt, die sich gerne auch als „Perle des Südens“ bezeichnet. Nicht alle jedoch haben den gewünschten Erfolg in Al'Anfa, viele enden auf dem Sklavenmarkt. Die Stadt ist das Zentrum des Sklavenhandels in Aventurien, und weil hier auch ein recht laxer Umgang mit Rauschmitteln und Giften toleriert wird, wird Al'Anfa im Norden Aventuriens häufig auch als „Pestbeule des Südens“ bezeichnet. In der Stadt erhebt sich einer der beiden Haupttempel des Totengottes Boron – Al'Anfa folgt einem besonderen Ritus, in dem Rauschmittel und bisweilen sogar Menschenopfer eine wichtige Rolle spielen. Der charismatische Patriarch Amir Honak ist sowohl einer der Herrscher der Stadt, als auch Oberhaupt des Al'Anfaner Boron-Kultes. Allerdings hat heute der Schwarze General Oderin du Metuant die weltliche Macht inne. Nirgendwo sind die Unterschiede zwischen Arm und Reich so offensichtlich wie in Al'Anfa. Nicht, dass die Armen hier ärmer wären als anderenorts, nein, die Reichen sind einfach unvorstellbar reich – neben einem al'anfanischen Granden wirkt mancher mittelreiche Graf wie ein abgerissener Habenichtts. Erzfeind Al'Anfas ist Brabak. Und wenn die Goldene Allianz auch entscheidende Schlachten gegen das al'anfanische Imperium für sich entscheiden konnte, haben die langwierigen Kämpfe und die großen Mengen an Söldlingsvolk dazu geführt, dass Brabak immer mehr verarmt – die Geldnot König Mizirions III. ist sprichwörtlich. Besonders

Echsen Sümpfen, denn es ist die Heimat der Echsenmenschen, Achaz genannt, die hier in Pfahlbauten hausen. Trotz aller Gefahren und Unannehmlichkeiten dringen immer wieder Menschen auf der Suche nach Gewürzen, Reptillleder oder den Schätzen und Artefakten alter Achaz-Herrscher in die Sümpfe vor – und die meisten kommen nicht wieder zurück. Am nordwestlichen Rand der Echsen Sümpfe liegt die Stadt Selem, winziges Überbleibsel der einst von den Göttern selbst vernichteten Stadt Elem.



ungehemmte Forscher zieht es häufig nach Brabak, denn seine Akademie lässt sich durch moralische Skrupel nicht einschränken, was manchmal schreckliche Folgen haben kann. Die anderen Städte des Südens, Chorhop, Sylla oder H'Rabaaal, sind unabhängig, aber entweder mit Al'Anfa verbündet oder Teil der Goldenen Allianz.

Noch weiter im Süden dann zieht sich das Massiv des Regengebirges über den Kontinent, dessen Hänge von dichtem Dschungel bedeckt sind. Hier leben auch die Waldmenschen, die wir für gewöhnlich einfach Mohas nennen, obwohl das nur der größte der Stämme ist. Doch die kupferhäutigen, recht kleinen, aber überaus agilen Waldmenschen bleiben gerne unter sich und meiden uns Blasshäute. Manche suchen sie auf, um tödliche Gifte gegen Eisenwaffen zu tauschen, aber allein die Reise ins Regengebirge ist lebensgefährlich. Riesige Würgeschlangen, zahnbewehrte Krokodile und furchteinflößende Säbelzahniger sind nur einige der Fährnisse, die einem Wanderer hier drohen.

Noch weiter im Süden finden sich die entlegenen Waldinseln, fernab jeder Zivilisation. Sie alle, selbst die größte

Insel Altoum mit dem berühmten Piratennest Charypso, stehen als Versteck bei den berühmten Piraten des Südmeers hoch im Kurs. Karten von kleinen Eilanden, auf denen ein verfluchter Pirat seinen Schatz vergraben haben soll, bekommt man in beinahe jeder Hafenkneipe zwischen Neersand und Riva, und einige davon sind sogar echt. Spuren von Zivilisation, die diesen Namen verdient, findet man lediglich auf Token, Sokkina, Iltoken und Benbukkula, denn hier gedeihen überreichlich Gewürze, die auf den Märkten Aventuriens gutes Gold einbringen.

Und damit will ich meine kleine Reise durch unseren wundersamen Kontinent beschließen. Ah, sehe ich da das interessierte Funkeln echten Fernwehs in euren Augen erwachen? Gut so, denn Neugierde ist eine Tugend der weisen Göttin Hesinde. Jetzt aber ab mit euch zu euren Pflichten und macht mir keine Dummheiten. Bevor ihr Unüberlegtes tut, kommt zu mir, denn wenn sich eines immer wieder bewahrheitet, dann der Wahlspruch: „Hesinde, lass mich nie verzagen. Und weiß ich's nicht, dann hilft nur: Fragen!“





Kapitel I: Grundlagen

SPIELÜBERSICHT

Schicksalspfade. Dunkle Pfade, geheimnisvolle Pfade, Pfade zum Ruhm oder zum Untergang. Pfade, auf denen rivalisierende Abenteurergruppen aus Helden, Schurken, Idealisten und Opportunisten aufeinandertreffen und ihre Kräfte in zahlreichen Gefechten für ein höheres Ziel gegeneinander messen.

Sie alle haben ihre eigene Agenda und geben keinen Meter Boden preis, schließlich wollen sie am Schluss als Sieger dastehen. Rückzug ist keine Option, wenn es darum geht, als erster alte Schätze zu finden, machtvolle Artefakte zu bergen, gewaltige Monster zu erschlagen oder einfach nur dem Gegner seine Beute streitig zu machen und ihn in den Staub zu befördern. Denn am Ende werden nur die Größten unter ihnen auf *Schicksalspfaden* wandeln.

Du übernimmst die Kontrolle über eine dieser Abenteurergruppen und führst sie in Miniaturengefechten gegen deine Freunde zu Sieg oder Niederlage. Als Arena für diese Gefechte dient ein in Hexfelder unterteiltes Spielfeld, auf dem die verschiedensten Geländearten zu finden sind. Doch du kämpfst nicht einfach nur um des Rausches der Schlacht willen, sondern um weitaus mehr. In jedem Spiel gibt es bestimmte Ziele zu erfüllen und meist ist es wichtiger, diese Ziele zu erfüllen, als einfach nur dem Gegner eine Abreibung zu verpassen. Während du langsam aber sicher ein Experte des Spiels wirst, wachsen auch deine Helden mit dir. Sie sammeln wie im zugrunde liegenden *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel Abenteuerpunkte, mit denen sie ihre Eigenschaften und Sonderfertigkeiten verbessern können, um schlussendlich nach vielen Abenteuern und Heldentaten in die erste Liga epischer Heroen aufzusteigen, von denen noch spätere Generationen ihren Kindern erzählen werden. Ob nun in unabhängigen Einzel- oder Turnierspielen mit den Grundcharakteren, in Mehrspielerkampagnen mit allen deinen Freunden gemeinsam oder nur zu zweit gegeneinander in den erzählerischen Abenteuerkampagnen, *Schicksalspfade* bietet jedem Miniaturenspieler das, was er braucht, um glücklich zu sein.

Jeder Charakter einer Gruppe zeichnet sich durch individuelle Fähigkeiten aus, deren Namen und Effekte *Das Schwarze Auge*-Spielern wohlbekannt sein dürften und die auch dem Hintergrund der Rollenspielprofessionen selbst entlehnt wurden. Bei *Schicksalspfade* jedoch funktionieren sie teilweise anders, als man es gewohnt sein mag. So hat niemand einen Vorteil gegenüber den Spielern, die erst jetzt in die fantastische Welt *Aventuriens* eintauchen, denn *Schicksalspfade* ist auch ein kompetitives Spiel.

Zentrales Element eines jeden *Schicksalspfade*-Spiels sind die Schicksalspunkte. Sie erlauben deinen Charakteren Handlungen, welche die normalen Regeln sprengen und klug eingesetzt werden sie den Unterschied zwischen Sieg und Niederlage ausmachen. Mit ihnen kannst du deine gesamte Gruppe gleichzeitig unterstützen oder einzelnen Charakteren im entscheidenden Moment das Quäntchen Glück verpassen, das sie benötigen.

Auf den folgenden Seiten erklären wir dir die genauen Regeln und Abläufe des Spiels, das grundlegende Handwerkszeug. Was du aus diesen Grundlagen machst, liegt ganz bei dir.

Wirst du auf *Schicksalspfaden* wandeln?

KURZ-

ZUSAMMENFASSUNG

Bevor du in die Handlung von *Schicksalspfade* eintauchen kannst, musst du zuerst deine Abenteurergruppe zusammenstellen. Dafür einigst du dich vorher mit deinem Gegner auf eine Gruppengröße. Nachdem ihr eure Gruppen anhand der entsprechenden Regeln zusammengestellt habt, legt ihr das Szenario und das zu verwendende Spielfeld fest. Nun kann das Spiel beginnen.

Das eigentliche Gefecht findet in mehreren Spielzügen statt, die wiederum in verschiedene Phasen unterteilt sind. Diese Untergliederung stellt einen koordinierten und schnellen Spielverlauf sicher. In jedem Spielzug darf jede Miniatur auf dem Spielfeld einmal aktiv handeln. Dabei kann eine Miniatur sich bewegen, attackieren, zaubern oder spezielle andere Aktionen durchführen. Die Handlungsreihenfolge bestimmt sich anhand bestimmter Regeln und es kann durchaus sein, dass sie sich von Spielzug zu Spielzug ein wenig verändert. Wenn eine Miniatur an der Reihe ist, führt sie ihre Aktionen durch, anschließend handelt die nächste Miniatur in der Reihenfolge. Dies geht so lange weiter, bis alle Miniaturen gehandelt haben. Dann beginnt ein neuer Spielzug. Das Spiel endet entweder nach einer gewissen Anzahl von durch das Szenario festgelegten Spielzügen, wenn das jeweilige Ziel des Spiels erreicht wurde oder wenn eine Seite keine Miniaturen mehr auf dem Spielfeld hat bzw. aufgibt.

ALLGEMEINE

GRUNDLAGEN

Blickwinkel: Jede Regel ist so verfasst, dass sie sich an den handelnden Spieler bzw. Charakter richtet. Wenn also von „dieser Charakter“ die Rede ist, ist derjenige gemeint, der diese Regel besitzt und sie einsetzen will.

Das Geschlecht ist kein regelrelevanter Aspekt: Diese Regeln verwenden immer nur eine Geschlechtsform, damit sie sich flüssig lesen lassen. Das jeweils andere Geschlecht ist aber immer ebenfalls von der jeweiligen Regel betroffen. Wenn also zum Beispiel von Kämpferinnen oder Götterdienern die Rede ist, gilt die entsprechende Regel auch für Kämpfer oder Götterdienerinnen.

Fairplay: *Schicksalspfade* soll zuallererst allen Beteiligten Freude und Spielspaß bereiten. Wenn beide Seiten fair spielen, ist man diesem Ziel schon ein großes Stück näher

gekommen. Wenn dein Gegner deine Charakterkarten sehen will, zeige sie ihm, wenn er eine Regel erklärt haben möchte, mache das klar und eindeutig und wenn ihr euch einmal uneins seid, bleibt sachlich und ruhig, um die Regeldiskussion zu lösen. Im Zweifel ist ein Würfelwurf ein guter Schiedsrichter, um den Spielfluss zu erhalten. Nach dem Spiel bleibt immer noch Zeit, um die Regel in aller Ruhe nachzulesen.

Kumulation: Wenn ein Individuum sich unter dem Einfluss einer bestimmten Regel befindet, kann es nicht erneut von dieser Regel profitieren oder unter dieser leiden. Hierbei ist immer der Name der Regel entscheidend. Es ist also nicht möglich, zum Beispiel zweimal den gleichen im Spiel verbleibenden Zauberspruch auf ein Individuum zu wirken oder parallel den gleichen Zustand zweimal zu erleiden. Anders verhält es sich mit unterschiedlichen Regeln, die aber dieselbe Auswirkung auf eine Eigenschaft haben. Diese sind miteinander kumulativ. Wenn also zum Beispiel ein Charakter einen Abzug auf seinen Attacke-Wert durch einen Zauberspruch erleidet, entfaltet ein zweiter anders lautender Zauberspruch, der aber denselben Abzug nach sich zieht, seine Auswirkung zusätzlich zum ersten Zauberspruch.

Regelpriorität: In bestimmten Fällen kommt es vor, dass auf einen Sachverhalt im Spiel zwei Regeln Anwendung finden könnten: Eine allgemeine Grundregel und eine individuelle, meistens die Sonderfertigkeit eines Charakters oder ein Zauber. Normalerweise sind diese Regeln so formuliert, dass die spezielle Regel sich auf die allgemeine bezieht und diese entsprechend abwandelt. Ganz allgemein gilt, dass die spezielle Regel grundsätzlich Vorrang vor der allgemeinen besitzt.

Wenn zwei spezielle Regeln auf eine Situation Anwendung finden und zu einem unterschiedlichen Ergebnis kommen, um diese Situation zu lösen, wird zuerst überprüft, ob sich eine der beiden Regeln direkt auf die Interaktion mit der anderen bezieht. Ist dies der Fall, hat die Regel mit der Bezugnahme auf die andere Regel Vorrang. Gibt es keine gegenseitige Bezugnahme, hat die Regel, die etwas erlaubt, Vorrang vor der Regel, die etwas verbietet. Führt auch dies zu keinem klaren Ergebnis, hat die Regel des gerade handelnden Spielers Vorrang vor der des anderen Spielers.

Entfernungen ermitteln: Es ist ausdrücklich gestattet, jederzeit Waben (siehe **Wabe, Feld & Hexfeld**, Seite 18) zu zählen, um Entfernungen zu ermitteln, wenn man zum Beispiel seine Bewegungsreichweite oder die Erfolgsaussichten eines *Sturmangriffs* oder einer Fernkampfatacke bzw. die Reichweite eines Zaubers überprüfen möchte.

MARKER

Während des Spiels werden Zustände, Zauber- oder Liturgieauswirkungen optisch festgehalten, um die Übersicht auf dem Spielfeld für alle zu gewährleisten. Auch bedingen manche Szenarien die Festlegung von Zielpunkten usw.

Aus diesem Grund liegen diesem Buch diverse Marker bei. Der Einsatz dieser Marker ist verbindlich, es sei denn beide Spieler einigen sich auf das Weglassen einzelner Marker.

Initiativemarker: Diese mit dem Bild des jeweiligen Charakters versehenen Marker werden auf dem Spielrundenanzeiger abgelegt, um die Handlungsreihenfolge festzuhalten (siehe **Handlungsreihenfolge**, Seite 27).

Szenariomarker werden genutzt, um bestimmte Zielpunkte eines Szenarios auf der Karte zu markieren (z.B. Schatztruhen). Der Einsatz dieser Marker wird in den Regeln des jeweiligen Szenarios erklärt.

Der **Marker für die Passive Aktion** (siehe Seite 30) gibt über den Einsatz dieser Aktion Auskunft. Verbraucht ein Charakter in einem Spielzug seine passive Aktion, wird ein Marker an die entsprechende Miniatur gelegt.

Status-/Auswirkungsmarker: Die häufigste Form der Marker ist die zur Kenntlichmachung von Auswirkungen und Stati. Während Stati immer nur Charaktere betreffen können, kann eine Auswirkung sowohl bei einem Charakter als auch auf einer oder mehr Waben auftreten. Die Marker sind bei Eintritt der Auswirkung am entsprechenden Charakter (Miniatur oder Charakterkarte, aber nur eins von beidem!) oder der entsprechenden Wabe für beide Spieler gut sichtbar abzulegen.

Im Fall von Auswirkungen, die einen Wirkungsbereich (WIRK) betreffen, wird der Marker in der Mitte des WIRK abgelegt.

GRUNDLEGENDE SPIELBEGRIFFE

Charakter: Jedes Individuum in *Schicksalspfade* wird als **Charakter** bezeichnet. Das gilt sowohl für die Mitglieder einer Abenteurergruppe, als auch für neutrale Individuen auf dem Tisch. Anders als im Rollenspiel verwenden wir bewusst nicht die Bezeichnung „Held“, da einige Charaktere in *Schicksalspfade* damit nicht zutreffend bezeichnet wären.

Verbündet, gegnerisch & neutral: Alle Charaktere der eigenen Seite sind **verbündete** Charaktere, die Mitglieder der Seite des oder der Opponenten sind **gegnerische** Charaktere. Alternativ werden auch die Substantive **Verbündeter** und **Gegner** verwendet, sie meinen aber exakt das Gleiche. In einem Eins-gegen-Eins-Spiel sind die Charaktere der eigenen Abenteurergruppe **Verbündete** und die des jeweiligen Mitspielers **Gegner**. **Neutrale** Charaktere nehmen eine Sonderstellung ein, denn sie sind weder **Verbündete** noch **Gegner**. Das bedeutet, dass sie im Spiel nicht attackiert oder als Ziel von Aktionen bestimmt werden dürfen und nur im Rahmen ihrer eigenen Regeln am Spiel teilnehmen dürfen.



Proben: Bei *Schicksalspfade* entscheidet ein Würfelwurf mit einem zwanzigseitigen Würfel, in Kurzform W20 genannt, über Erfolg oder Misserfolg einer Handlung. Dieser Würfelwurf wird **Probe** genannt. Bei einer Probe ist es grundsätzlich das Ziel, ein möglichst niedriges Ergebnis zu erzielen und unter oder gleich dem jeweiligen **Erfolgswert** – dem Zahlenwert, ab dem eine Probe gelingt – zu bleiben.

Ein Ergebnis von 1 ist dabei immer ein Erfolg, egal wie niedrig der Erfolgswert ist. Umgekehrt ist eine 20 immer ein Misserfolg, egal wie hoch der Erfolgswert ist. Normalerweise basiert der Erfolgswert einer Probe auf einer Eigenschaft des Charakters und liegt zwischen 1 und 20, gewisse Boni und Mali können den Wert aber darüber erhöhen und darunter senken.

Beispiel: Der *Attacke-Wert* zum *Durchführen von Nahkampfattacken* des *Swafnirgeweihten* beträgt 11. Wenn er eine *Attackeprobe* würfelt, bedeutet ein Ergebnis von 1-11, dass die Probe gelingt und ein Ergebnis von 12-20, dass sie ein Misserfolg ist.

Manche Würfelwürfe sind keine Proben. Dies muss an der entsprechenden Stelle ausdrücklich vermerkt sein. Andernfalls kann davon ausgegangen werden, dass jeder Würfelwurf eine Probe darstellt.

Boni und Mali: Alle Boni addieren eine gewisse Summe auf den Erfolgswert und sind daher mit einem Plus (+) gekennzeichnet, während Mali etwas von dem Wert abziehen und mit einem Minus (-) versehen sind. Bei jeder Probe werden alle zutreffenden Boni und Mali angewandt und miteinander verrechnet. Wenn ein Malus einen Erfolgswert halbiert, wird diese Halbierung immer vor der Einberechnung der anderen Boni und Mali durchgeführt. Eine zweifache Halbierung ist eine Viertelung, kommt eine weitere Halbierung hinzu, wird geachtelt usw. Dabei werden Ergebnisse mit Kommastellen grundsätzlich aufgerundet. Multiplikationen und Divisionen kommen dabei vor Additionen und Subtraktionen zur Anwendung, kurz: Es gilt Punkt- vor Strichrechnung. Bei jeder Probe werden alle zutreffenden Modifikatoren immer wieder neu berechnet.

Warum anders als im Rollenspiel?

Das *Schwarze Auge*-Rollenspieler werden feststellen, dass wir nicht, wie im Rollenspiel üblich, die Probe modifizieren, sondern den Erfolgswert. Dies erscheint uns intuitiver, da der nicht mit *Das Schwarze Auge* vertraute Spieler nach dem normalen Sprachgebrauch mit einem Plus einen Bonus und mit einem Minus einen Malus verbindet. Um dies umzusetzen, müssen wir den Erfolgswert modifizieren.

Beispiel: Der *Parade-Wert* des *Swafnirgeweihten* beträgt 11. Durch zwei verschiedene Umstände wird dieser Wert jeweils halbiert, ein weiterer Umstand verleiht ihm einen Bonus von +2. Die zwei Halbierungen werden zuerst abgehandelt und summieren sich zu einer Viertelung. Nach Aufrundung des Bruchs ergibt sich ein *Parade-Wert* von 3, der durch den anschließenden +2 Bonus zu einem effektiven *Parade-Wert* von 5 für diese Probe erhöht wird.

Wabe, Feld & Hexfeld: Ein *Schicksalspfade*-Spielfeld ist in sechseckige Felder, sogenannte **Waben** unterteilt. Sie stellen die Einheit dar, in der bei *Schicksalspfade* alle Entfernungen gemessen werden. Im Sinne dieser Regeln sind auch die Bezeichnungen **Feld** oder **Hexfeld** Synonyme für den Begriff **Wabe**.

Wiederholungswürfe: Bestimmte Regeln erlauben es einem Spieler, eine Probe zu wiederholen. Dabei gilt, dass jede Probe nur einmal wiederholt werden darf und dass das zweite Ergebnis bindend ist. Auch ein Patzer (siehe Seite 47 und 50) darf wiederholt werden.

DIE MINIATUR EINES CHARAKTERS

Jeder Charakter bei *Schicksalspfade* wird durch eine hochdetaillierte Miniatur dargestellt. Diese Miniatur steht auf einer hexförmigen Basis, die den Waben des Spielplans nachempfunden ist. Wenn der Charakter auf die Basis geklebt wird, sollte darauf geachtet werden, dass er in eine eindeutige Richtung schaut und diese Blickrichtung möglichst über die Mitte einer der Seiten der Basis **verläuft**, um später seine **Ausrichtung** (siehe Seite 32) klar definieren zu können. Alternativ oder zusätzlich kann die Ausrichtung auch auf den Seitenkanten der Basis markiert werden. Dazu werden die Seite der Basis, über die der Charakter blickt und die angrenzenden Seiten farbig markiert (siehe Abbildung).



Kapitel II: Charaktere und Eigenschaften

„Bekannt bin ich als Leomar Sturmfels und ich streite im Namen meiner geliebten Kaiserin Rohaja für Reich und Recht! Ihr müsst fürwahr töricht sein, Eure Klinge gegen mich zu erheben. Wie war noch Euer Name, werthe Dame?“ – „Wer ich bin? Salibeth ash'Shaya, der liebliche Tod, wenn Ihr gestattet, und weder Kaiserin noch Recht noch Reich werden Euch vor meiner Klinge bewahren. Auf zum Tanz!“
—Salibeth ash'Shaya, tulamidische Sharisad

Um die verschiedenen Charaktere *Aventuriens* mit Leben zu füllen und sie voneinander zu unterscheiden, bedarf es einiger grundlegender Unterscheidungsmerkmale, die **Eigenschaften** genannt werden. Alle Eigenschaften eines Charakters sind auf der **Charakterkarte** vermerkt, die jeder Miniatur beiliegt. Diese Karte ist eine hilfreiche Kurzfrequenz in der Hitze eines Gefechts.

EIGENSCHAFTEN EINES CHARAKTERS

BEZEICHNUNG/ARCHETYP

Die Bezeichnung eines Charakters ist keine Regel, sondern seine Einordnung in die Welt aventurischer Archetypen. Angelehnt an die aventurischen Rassen, Kulturen und Professionen gibt die Bezeichnung Auskunft darüber, woher ein Charakter kommt, welcher Rasse er angehört und welche Fähigkeiten der Kundige ganz allgemein von ihm zu erwarten hat.

PROFESSION

Jeder Charakter gehört einer von drei **Professionen** an: **Kämpfer**, **Magiebegabter** oder **Götterdiener**. Die **Kämpfer**

Bezeichnung/Archetyp
Profession & Fraktion: Magiebegabter / Reichsarmee
Sold: 195

Waffeneigenschaften (Nahkampf):
Schaden & RS-Probenmodifikator
Sonstige Waffeneigenschaften

AT: 8
PA: 9
FK: * 3 Waben Durchmesser
FK-PA: Munition oo
EK: 4 - -
RS: 2

Waffeneigenschaften (Fernkampf):
Schaden & RS-Probenmodifikator
Sonstige Waffeneigenschaften

Entfernungskategorien (EK)

Sonderfertigkeiten
Gefahreninstinkt
Geländekunde (Wald & Fels)
Prophezeien
Tapferkeit
Übernatürliche Begabung

Kampfmanöver
Keine

Ausrüstung
Langschwert (Klinge, einhändig)
Granatäpfel
Normale Kleidung
Schutzamulett (Elementarband)
Spruchspeicher (Balsam Salabunde)
Lichtquelle (Fackel)

Zauber
Animato
RW: 4
Dauer: Augenblicklich
Ein Gegner
Die Abweichung des Wabens eines gegnerischen Charakters als Ziel aus. Dieser erleidet die Nahkampfwaffe des Anwenders. Die Abweichung kommt aus dem Waben des Anwenders und darf pariert werden. Auch eine RS-Probe ist gestattet. Der Zauber verbraucht zwei aktive Aktionen des Anwenders für den Zauber und für die Abweichung.

Ausrüstung
Granatäpfel
Statt einer Aktion Fernkampfpflichte. Statt der RS-Probe wird ein Waben mit einem Ergebnis von 1-12 trifft der Granatäpfel die angrenzende Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Granate um eine Wabe in eine angrenzende Wabe. Bei einem Ergebnis von 17-19 erhöht sich die Abweichung um eine Wabe. Bei einem Ergebnis von 20 geht der Granatäpfel in der Wabe des Anwenders nieder. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand Brennend.

Schutzamulett (Elementarband (Alle))
Der Charakter erhält die Elementarimmunitäten: Feuer, Kälte, Wasser, Kraft, Erz & Humus.

Spruchspeicher (Balsam Salabunde)
Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampfaction einsetzbar.
Schwierigkeit: Automatisch
RW: Berührung oder Selbst
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender
Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

Lichtquelle (Fackel)
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 Fackeln addieren ihre Auswirkungen nicht.

Ausrüstung in folgender Reihenfolge:
Getragene Nahkampfwaffe (Schadenskategorie (KAT), benötigte Hände)
Getragene Fernkampfwaffe (Schadenskategorie (KAT), benötigte Hände)
Getragene Rüstung (Behinderungskategorie)
Rüstungsergänzungen
Sonstige Ausrüstung



bilden hierbei die zahlenmäßig größte Profession. Sie beinhaltet alle Charaktere, die nicht in eine der anderen Professionen gehören. *Magiebegabte* sind Zauberkundige aller Art, Akademiemagier, Hexen, Scharlatane oder Schelme, kurzum: Jeder Charakter, der Zauber wirken kann, ist ein Magiebegabter. Im Gegensatz dazu sind *Götterdiener* die Geweihten der Zwölfgötter und andere religiös geprägte Charaktere wie Schamanen. Sie sind meist in der Lage, Liturgien

anzuwenden und das Schicksal hat ein besonderes Auge auf sie. Die Professionen haben besondere Bedeutung in Kampagnenspielen, bei denen die Charaktere sich weiterentwickeln und ihre Fähigkeiten verbessern können (siehe dazu das Kapitel **Kampagnen-Einsteiger-Regeln** auf Seite 151ff.).

FRAKTION

Jeder Charakter gehört einer bestimmten politischen oder kulturellen Gruppierung *Aventuriens* an, die in *Schicksalspfade* um Sieg oder Niederlage streitet. Die Zugehörigkeit zu einer bestimmten **Fraktion** beeinflusst die Zusammensetzung deiner Abenteurergruppe und welche Optionen dir im Spiel zur Verfügung stehen. Die einzelnen Fraktionen werden im entsprechenden Kapitel auf den Seiten 58ff. genauer beschrieben.

ATTACKE (AT)

Der **Attacke-Wert** eines Charakters bestimmt seine Fähigkeit, im Nahkampf einen Treffer zu landen. Bestimmte Waffen, Kampfmanöver und Sonderfertigkeiten können diesen Wert modifizieren. Der Modifikator einer Waffe ist bereits im Profilwert eines Charakters mit einberechnet und gilt permanent. Der Modifikator für ein bestimmtes Manöver wird in der Erklärung des Manövers aufgeführt und tritt nur dann ein, wenn das entsprechende Kampfmanöver durchgeführt wird. Im Kapitel **Kampfbregeln** (Seite 40ff.) erfährst du alles nötige zum Einsatz des AT-Werts.

PARADE (PA) (AUCH NAHKAMPFPARADE)

Der **Parade-Wert** eines Charakters bestimmt seine Fähigkeit, die erfolgreiche **Attacke** eines Gegners im Nahkampf abzublocken. Bestimmte Waffen, Schilde, Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver können diesen Wert modifizieren. Der Modifikator einer Waffe und eines Schildes ist bereits in den Profilwert eines Charakters integriert und gilt permanent. Der Modifikator für ein bestimmtes Manöver wird in der Erklärung des Manövers aufgeführt und tritt nur dann ein, wenn das entsprechende Kampfmanöver durchgeführt wird (siehe Kapitel **Kampfbregeln** (Seite 40ff.) für weitere Details).

FERNKAMPF (FK)

Der **Fernkampf-Wert** eines Charakters bestimmt seine Fähigkeit, im Fernkampf einen Treffer zu landen. Hierbei ist es irrelevant, ob es sich um eine Wurf- oder Schusswaffe handelt. Der Charakter benutzt diesen Wert für die Fernkampfwaffe, die er trägt. Ein Charakter ohne Fernkampfwaffe hat an der entsprechenden Stelle seiner Charakterkarte keinen

Zahlenwert, sondern ein „-“ stehen. Die Reichweite zum Ziel des Fernkampfangriffs, etwaige Deckung und die Größe des Ziels sowie auch manche Kampfmanöver und andere Sonderfertigkeiten können diesen Wert modifizieren. Alle diese Modifikatoren müssen für jeden Schuss oder Wurf neu bestimmt werden. Im Kapitel **Kampfbregeln – Der Fernkampf** (Seite 43ff.) erfährst du alles über den Einsatz von Fernkampfwaffen.

FERNKAMPFPARADE (FK-PA)

Charaktere mit einem Schild oder der Sonderfertigkeit *Ausweichen* dürfen versuchen, Fernkampfangriffe abzuwehren. In dem Fall besitzt der Charakter einen Fernkampfpardade-Wert (FK-PA), der gesondert aufgeführt ist. Ein Charakter ohne FK-PA-Wert hat an der entsprechenden Stelle seiner Charakterkarte keinen Zahlenwert, sondern den Eintrag „-“. Wie man eine Fernkampfattacke pariert, erläutert das Kapitel **Kampfbregeln – Der Fernkampf** auf Seite 43ff.

RÜSTUNGSSCHUTZ (RS)

Der **Rüstungsschutz** ist die letzte Möglichkeit, um nach einem erfolgreichen Treffer den Verlust eines oder mehrerer Lebenspunkte zu verhindern. Er repräsentiert die Rüstung, die ein Charakter trägt. Schwere Rüstung hat den Nachteil, dass sie die Geschwindigkeit und die Initiative des Charakters dauerhaft senkt. Wenn dies der Fall ist, ist es bereits im Profilwert des Charakters enthalten. Mehr dazu in den Kapiteln **Kampfbregeln** (Seite 42, **Durchführung einer RS-Probe**) und **Rüstungen** (Seite 24f.).

LEBENSUNKTE (LP)

Der **Lebenspunkte-Wert** bestimmt die Menge an Schaden, die ein Charakter erleiden kann, bevor er ausgeschaltet wird. Werden seine LP auf 0 oder weniger reduziert, wird er normalerweise sofort aus dem Spiel entfernt. In Kampagnenspielen bedeutet das, dass er nach dem Gefecht auf der *Verletzungstabelle* würfeln muss, um die Auswirkungen seines Ausscheidens aus dem Spiel zu bestimmen. Siehe dazu **Ausscheiden eines Charakters** (Seite 47) und die **Kampagnen-Einsteiger-Regeln** ab Seite 151.

SOLD

Der **Sold-Wert** gibt an, wie viele Dukaten ein Spieler aufwenden muss, um den Charakter in den Dienst seiner Abenteurergruppe zu stellen. Dies kann schlicht der Sold sein, den er für seine Arbeit verlangt oder auch die Kosten für Ausrüstung und Versorgung bzw. eine Mischung aus allem. Details zum Anwerben von Abenteurergruppen findest du im Kapitel **Zusammenstellung einer Abenteurergruppe** auf Seite 26f.

INITIATIVE (INI)

Der **Initiative-Wert** (INI) bestimmt, wann die einzelnen Charaktere in der Handlungsreihenfolge aktiviert werden. In jedem Spielzug handeln die Miniaturen beginnend beim höchsten Wert in absteigender INI-Reihenfolge und zwar ohne Rücksicht auf ihre Fraktionszugehörigkeit. Details dazu findest du im Kapitel **Ablauf des Spiels** auf Seite 27ff.

GESCHWINDIGKEIT (GSW)

Jeder Charakter kann sich pro Spielzug eine bestimmte Anzahl von Waben bewegen. Dies wird durch den Geschwindigkeits-Wert festgelegt. Gelände und Höhenunterschiede können einen Charakter bei seiner Bewegung allerdings verlangsamen. Genauer dazu findest du in den Kapiteln **Ausrichtung** (siehe Seite 32), **Bewegung** (siehe Seite 33ff.) und **Gelände** (siehe Seite 36ff.).

MUT (MU)

Der Mut-Wert bestimmt die Tapferkeit und geistige Stärke eines Charakters. Er wird benötigt, um zu ermitteln, ob ein Charakter in einer Notlage standhaft weiterkämpft oder ob er vor der Gefahr davonläuft. Auch zum Widerstehen gewisser Zauber oder anderer moralbasierender Effekte wird der MU-Wert verwendet. Siehe dazu das Kapitel **Moral** auf Seite 53.

SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten sind herausragende Fähigkeiten oder Schwächen eines Charakters, die über dessen normale Eigenschaftswerte hinausgehen. Sie stellen die Spezialisierung des Charakters auf einem bestimmten Gebiet dar und sind von Charakter zu Charakter sehr verschieden. Angehörige derselben Fraktion besitzen häufig identische oder ähnliche Sonderfertigkeiten. Sie werden im Kapitel **Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver** näher erläutert (siehe Seite 132ff.).

KAMPFMANÖVER

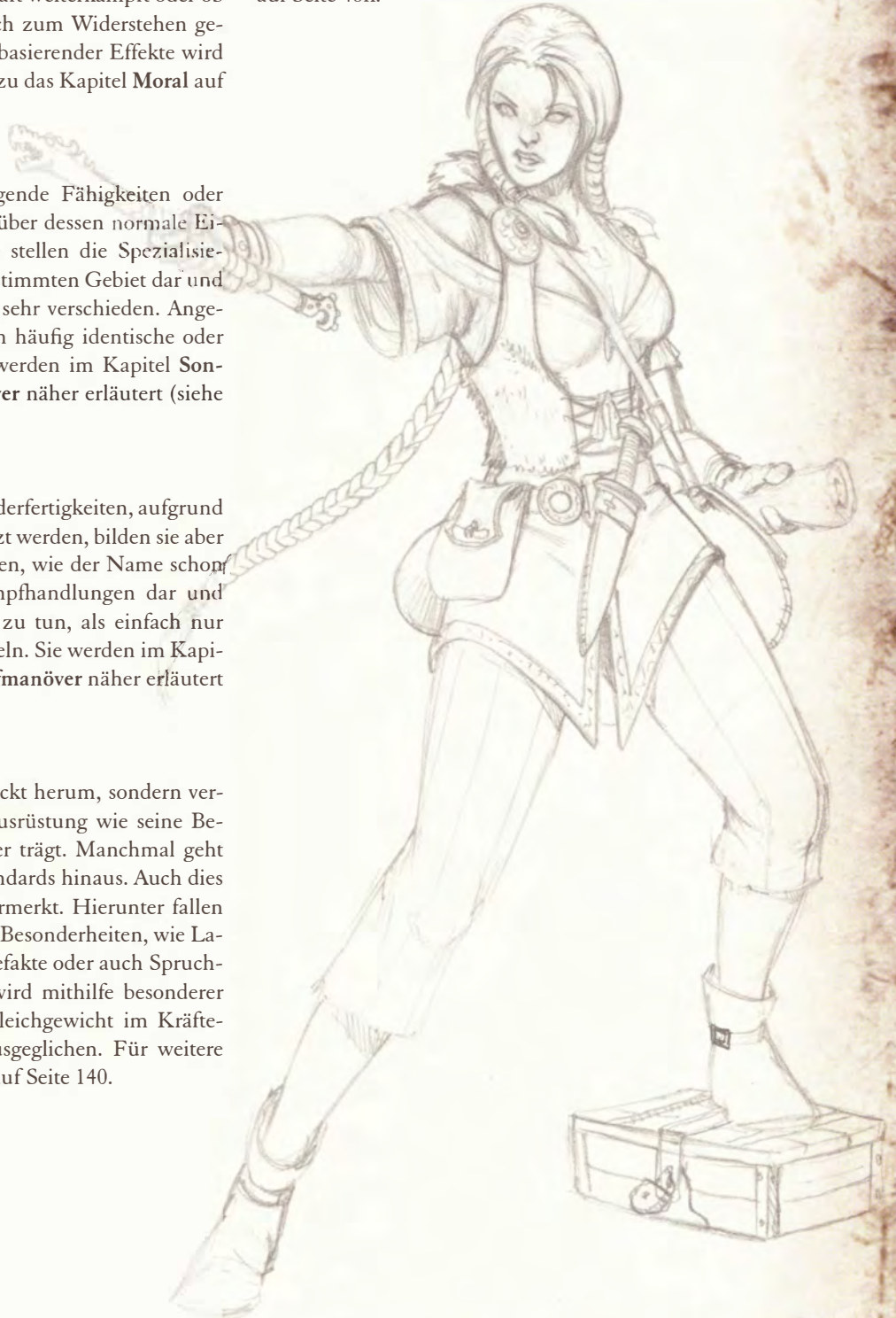
Kampfmanöver sind spezielle Sonderfertigkeiten, aufgrund der Art und Weise, wie sie eingesetzt werden, bilden sie aber eine eigene Untergruppe. Sie stellen, wie der Name schon sagt, besondere Manöver in Kampfhandlungen dar und erlauben einem Charakter, mehr zu tun, als einfach nur stumpf auf den Gegner einzuprügeln. Sie werden im Kapitel **Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver** näher erläutert (siehe Seite 137ff.).

AUSRÜSTUNG

Natürlich läuft kein Charakter nackt herum, sondern verfügt über eine gewisse Standardausrüstung wie seine Bewaffnung oder die Rüstung, die er trägt. Manchmal geht sein Arsenal jedoch über diese Standards hinaus. Auch dies ist gesondert unter Ausrüstung vermerkt. Hierunter fallen sowohl profane als auch magische Besonderheiten, wie Laternen, Granatäpfel, magische Artefakte oder auch Spruchspeicher. In Kampagnenspielen wird mithilfe besonderer zusätzlicher Ausrüstung ein Ungleichgewicht im Kräfteverhältnis der beiden Parteien ausgeglichen. Für weitere Informationen siehe **Ausrüstung** auf Seite 140.

ZAUBER UND LITURGIEN

Zauber sind die magischen Formeln, die Charaktere der Profession Magiebegabter einsetzen können, um das Kampfgeschehen zu beeinflussen. Diese reichen von simplen Unterstützungszaubern wie dem Verzaubern einer Waffe bis hin zu Angriffszaubern, die den Gegner in Brand stecken, lähmen oder einfach durch rohe magische Kraft verletzen können. Liturgien funktionieren im Spiel ebenso wie die Zauber, allerdings stehen sie nur Charakteren der Profession Götterdiener zur Verfügung und meist sind bestimmte Liturgien auch an einzelne Götter gebunden. Genauer dazu findest du im Kapitel **Zauber und Liturgien** auf Seite 48ff.





Kapitel III: Waffen und Schilde

„Diese Skraja ist seit sechs Generationen im Besitz meiner Familie. Mein Urgroßvater erschlug damit Orm Krähenauge, den Tyrannen von Rovik. Ich bekam sie von meinem Vater, als ich 16 Sommer alt wurde. Und einer Sache dürft Ihr Euch sicher sein: Auch in meiner Hand wird sie reichlich Blut kosten!“
—Korja, *Flinkxat*, *Thinskari* von der *Nebelzwinger-Ottajasko*

Wo Argumente allein versagen, muss der Gegner auf andere Weise überzeugt werden. Die Waffen, die einem Abenteurer dafür zur Verfügung stehen, sind äußerst vielfältig und um ihren Wert im Spiel zu erfassen, werden sie durch mehrere Waffeneigenschaften beschrieben und unterschieden.

GRUNDLEGENDE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Nahkampfwaffe (NKW) bzw. Fernkampfwaffe (FKW): Grundlegend wird bei den Waffen zwischen Nahkampf- und Fernkampfwaffen unterschieden. Zum Einsatz einer NKW wird der AT-Wert und zum Einsatz einer FKW der FK-Wert verwendet. Auf der Charakterkarte befinden sich die Waffeneigenschaften der jeweiligen Waffe in einem Feld hinter der jeweils relevanten Eigenschaft. Sollte die Bestimmung, ob eine Waffe eine Nah- oder Fernkampfwaffe ist, einmal nicht eindeutig sein, hilft die einfache Regel, dass Nahkampfwaffen auf der Charakterkarte unter *Ausrüstung* in der ersten Zeile und Fernkampfwaffen (falls vorhanden) darunter aufgeführt sind.

Bei den Fernkampfwaffen wird zudem noch zwischen Schuss- und Wurfaffen unterschieden. Diese Unterscheidung hat lediglich Bedeutung für den Einsatz und das Erlernen bestimmter *Kampfmanöver* und wird daher auch nur dort erwähnt.

Schaden (S): Der Schaden einer Waffe gibt an, wie viele LP das Ziel eines erfolgreichen Angriffs verliert. Normalerweise liegt dieser Wert bei 1, kann aber bei Waffen, die zweihändig geführt werden oder verzaubert wurden, auch 2 oder sogar 3 betragen.

RS-Probenmodifikator: Selbst die schwerste Rüstung ist gegen manche Waffen nur bedingt wirksam oder gar völlig wirkungslos. Solche Waffen senken nach einem Treffer den Erfolgswert einer RS-Probe. Besitzt eine Waffe keine der folgenden Eigenschaften, verändert sie den Erfolgswert der RS-Probe nicht.

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

Rüstungsdurchschlagend (RD): Diese Waffen senken den Erfolgswert einer RS-Probe auf 0, d.h. es wird keine RS-Probe durchgeführt. Wenn ein Charakter von einer solchen Waffe

getroffen wird und diese Attacke nicht pariert wurde, erleidet er automatisch den *Schaden*, den die Waffe verursacht.

Entfernungskategorien (EK), nur Fernkampfwaffen: Alle Fernkampfwaffen haben gemeinsam, dass sie ihr Ziel mit zunehmender Entfernung schlechter finden. Allerdings ist die Gesamtentfernung, die ein Pfeil oder Bolzen im Gegensatz zu einem Wurfmesser zurücklegen kann, deutlich höher und somit auch die Entfernung, ab der diese Waffen ungenauer werden. Aus diesem Grund besitzen sie drei Entfernungskategorien: **Nah**, **Mittel** und **Weit**. Die jeweiligen Zahlenwerte geben an, bis zu welcher Entfernung in Waben zum Ziel welche Entfernungskategorie Anwendung findet. Siehe dazu **Fernkampf**, Seite 43ff.

Munition, nur Fernkampfwaffen: Schusswaffen wie Bögen oder Armbrüste benötigen für ihren Einsatz Pfeile oder Bolzen und auch Wurfaffen werden meist nur in geringer Anzahl mitgeführt. Der Zahlenwert für **Munition** gibt an, wie viele Fernkampftackten der Charakter in einem Gefecht durchführen kann, bevor seine Munition verbraucht ist. Auf der Charakterkarte ist dieser Zahlenwert durch Kästchen dargestellt, die man nach jedem Schuss abstreichen kann, um genau seinen verbleibenden Munitionsvorrat im Auge zu behalten. Kann der Charakter seine Fernkampfwaffe beliebig oft in einem Gefecht einsetzen, steht unter Munition der Vermerk **Unbegrenzt**.

Schadenskategorie (KAT): Die **Schadenskategorie** einer Waffe legt fest, in welcher Weise die Waffe ihren Schaden verursacht. Gewisse Kreaturen sind unterschiedlich gut gegen die einzelnen Schadenskategorien geschützt. Außerdem muss ein Charakter zum Erlernen mancher Kampfmanöver eine Waffe einer bestimmten Kategorie führen. Darüber hinaus hat die Schadenskategorie nur Bedeutung, wenn die Regeln dies ausdrücklich besagen. Sind bei einer Waffe mehrere Schadenskategorien angegeben, darf der Angreifer auswählen, welche er bei einer Attacke einsetzen will. Ihm stehen grundsätzlich auch die Kampfmanöver für Waffen aus beiden Kategorien zur Verfügung. Setzt er ein Kampfmanöver ein, das den Einsatz einer bestimmten Schadenskategorie erfordert, muss das Manöver auch mit dieser Kategorie durchgeführt werden.

Beispiel: *Der Rabenschnabel verursacht Stich- oder Wuchtschaden. Wenn der Charakter das Kampfmanöver Wuchtschlag einsetzt, kann die Waffe nur Wuchtschaden verursachen.*

Selbiges gilt, wenn er zwei Nahkampfwaffen aus verschiedenen Kategorien bei sich führt.

Die Schadenskategorien sind:

Stich: Dolche, Degen, Pfeile usw.

Klinge: Schwerter, Äxte usw.

Wucht: Keulen, Streitkolben, Stäbe usw.

Benötigte Hände: Mit wie vielen Händen eine Waffe geführt wird, ist für vielerlei Dinge wichtig. Dies ist entscheidend dafür, ob der Charakter bestimmte Kampfmanöver erlernen kann, wenn diese vom Führen einer einhändigen oder zweihändigen Waffe abhängen. Und natürlich kann ein Charakter maximal zwei Hände im Nah- bzw. Fernkampf einsetzen, weswegen es unmöglich ist, neben einem Zweihänder gleichzeitig noch einen Schild zu tragen.

Eine besondere Gruppe bilden die anderthalbhändigen Nahkampfwaffen. Ein Charakter mit einer solchen Waffe kann Kampfmanöver erlernen, die das Tragen einer einhändigen oder zweihändigen Waffe erfordern, Letzteres allerdings nur, wenn sie faktisch dazu in der Lage sind, die Waffe auch zweihändig zu führen (also zum Beispiel keinen Schild oder eine zweite Nahkampfwaffe bei sich führen). Nahkampf- und Fernkampfwaffen werden bei der Anzahl der benötigten Hände gesondert betrachtet. Der Charakter hat immer die gerade benötigte Waffe einsatzbereit, selbst wenn dies während eines Spielzugs mehrfach wechseln sollte.

Beispiel: *Der Schwertgeselle feuert während seiner Handlung seine zweihändig geführte Armbrust ab und wird später im Spielzug im Nahkampf angegriffen und benutzt seinen Anderthalbhänder, um diese Attacke zu parieren.*

BESONDERE WAFFENEIGENSCHAFTEN

Neben den grundlegenden Eigenschaften, die jede Waffe besitzt, haben manche Waffen darüber hinaus noch weitere besondere Merkmale, die ihre Effektivität im Gefecht erhöhen. Wenn nichts anderes angegeben ist, sind sie immer profanen Ursprungs.

Erhöhte Durchschlagskraft: Manche Waffen wurden durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Schmiedekunst derart verbessert, dass sie einen höheren RS-Probenmodifikator als ihr gewöhnliches Gegenstück besitzen. 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.

Zu den Regeln von *Magischen Waffen* siehe weiter unten.

Erhöhte Trefferchance: Manche Waffen wurden durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Schmiedekunst derart verbessert, dass sie einen um 1 höheren AT- oder FK-Bonus als ihr gewöhnliches Gegenstück 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.

Zu den Regeln von *Magischen Waffen* siehe weiter unten.

Kein Waffenwechsel?

Bei *Schicksalspfade* können Charaktere schnell zwischen ihren Nahkampf- und Fernkampfwaffen hin und her wechseln. Das ist nicht unbedingt realistisch, aber im Sinne eines schnellen und reibungslosen Spielablaufs zweckmäßig.

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.

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.

Nachladen: Um eine Fernkampfwaffe mit dieser Eigenschaft nach einem Schuss erneut abfeuern zu können, muss erst eine aktive Aktion eingesetzt werden, um die Waffe nachzuladen. Zu Beginn eines jeden Gefechts ist eine Waffe immer geladen.

Reichweitenwaffe (RWW) (nur Nahkampfwaffen): Die meisten Nahkampfwaffen können nur in direkter Nähe zu einem Gegner effektiv eingesetzt werden. Speere, Lanzen, Infanteriewaffen wie Hellebarden oder Peitschen können dem Feind aber auch auf einer Distanz von 2 Waben Wunden zufügen. Diese Waffen werden **Reichweitenwaffen** genannt. Näheres dazu siehe im Kapitel **Kampfregelein** auf Seite 40.

Schwer zur parieren: Der Erfolgswert von Paraden gegen einen Treffer von einer schwer zu parierenden Waffe wird halbiert.

Verbesserte Entfernungskategorien: Manche Fernkampfwaffen sind durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Handwerkskunst derart verbessert, dass sie über weitreichendere Entfernungskategorien als ihr gewöhnliches Gegenstück verfügen. Bei Wurfaffen beträgt dieser Bonus +1 Nah/+2 Mittel/+3 Weit und bei Schusswaffen +2 Nah/+4 Mittel/+6 Weit. 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. Zu den Regeln von *Magischen Waffen* siehe oben.

Vergiftete Waffe: Wenn ein Charakter durch einen Treffer mit einer **Vergifteten Waffe** Schaden erleidet, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Vergiftet* (siehe Seite 52).



SCHILDE

Neben einer Waffe tragen manche Charaktere auch einen Schild, um ihre defensiven Fähigkeiten zu verbessern. Charaktere, die einen Schild tragen, profitieren von einem höheren PA-Wert und erhalten einen FK-PA-Wert, um damit Fernkampfattacken zu parieren. Die Höhe dieses Wertes hängt von der Größe des Schildes ab. Ein Schild benötigt eine Hand des Charakters, um effektiv geführt zu werden.

BESONDERE SCHILDEIGENSCHAFTEN

Erhöhte Paradechance: Manche Schilde wurden durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Schmiedekunst derart verbessert, dass sie einen um 1 höheren PA-Bonus als ihr gewöhnliches Gegenstück 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 Kampagnenspie-

len der entsprechende Charakter diesen Bonus nicht ein weiteres Mal erwerben kann.

Zu den Regeln von *Magischen Schilden* siehe weiter unten.

Erhöhte Abwehrchance: Manche Schilde wurden durch magische Verzauberung, religiöse Segnung oder einfach überragende Schmiedekunst derart verbessert, dass sie einen um 2 höheren FK-PA-Bonus als ihr gewöhnliches Gegenstück 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.

Zu den Regeln von *Magischen Schilden* siehe weiter unten.

Magischer Schild: Ein Magischer Schild kann mit einem oder mehreren der folgenden Boni versehen sein: *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.

Kapitel IV: Rüstungen

„Verletzt? Wieso verletzt? Das ist Garether Stahl, den ich da trage, Bursche. Da braucht es schon mehr als ein paar rostige Orkpfeile, um dem und mir etwas anzuhaben.“

—der ehrenwerte Ritter Waldemar von Hohenstein nach der Abwehr eines Orkangriffs auf das Dorf Nebelklamm zu seinem Knappen Tiro

Kaum ein Abenteurer *Aventuriens* wird ohne einen gewissen Schutz für Leib und Leben in diese Welt voller Gefahren aufbrechen und die eigene Rüstung ist oft das Einzige, was zwischen ewigem Ruhm oder einem schnellen und ruhmlosen Tod steht. Das Tragen einer Rüstung kann einen Charakter unter Umständen zwar langsamer und träger machen, aber so manch tapferer Recke zieht den hohen Schutzwert einer schweren Rüstung der eigenen Beweglichkeit und Schnelligkeit vor. Rüstungen werden anhand ihres RS-Werts in vier *Behinderungsklassen* unterteilt. Eine fünfte Gruppe von Rüstungen bilden die sogenannten *Rüstungsergänzungen*, die keinen Einfluss auf die Behinderungsklasse einer Rüstung haben.

RÜSTUNGSARTEN/ BEHINDERUNGSKLASSEN

Keine: In diese Kategorie fallen normale Kleidung, jedwede Geweihtengewandung, ein Lendenschurz oder ver-

gleichbare Garderobe. Der RS-Wert beträgt höchstens 2. Ein Charakter, der keine Rüstung trägt, profitiert im Gefecht von einer Reaktionsschnelligkeit, die ein Streiter in Rüstung nur schwer erreichen kann.

Leicht: Dicke Kleidung, wattierte Schutzkleidung jeder Art und einige seltene Formen exotischer Rüstung, wie die der Gladiatoren, fallen in diese Kategorie. Der RS-Wert liegt zwischen 4 und 6. Leichte Rüstung verlangsamt einen Charakter nicht, sodass er immer noch sein volles Schnelligkeitspotential abrufen kann.

Mittel: Ein jeder Kämpfer, dem sein Leben etwas bedeutet, wird zumindest mit einer mittleren Rüstung ins Gefecht ziehen. Kettenhemden, Lederharnische, der Kürass, leichte Plattenrüstungen, die thorwalsche Krötenhaut sowie die traditionelle Rüstung der Amazonen gehören zu den mittleren Rüstungen. Oftmals sind Helme bzw. Arm- und Beinschienen untrennbarer Teil einer solchen Rüstung. Ihr RS-Wert liegt zwischen 8 und 10. Allerdings wird ein Charakter in dieser Art von Rüstung bereits ein wenig in seiner Handlungsfähigkeit eingeschränkt.

Schwer: Schuppenpanzer, tulamidische Spiegelpanzer und massive Harnische wie die Garether Platte gehören zu den schweren Rüstungen. Ihr RS-Wert liegt zwischen 12 und 14 und fast immer erhöhen *Rüstungsergänzungen* diesen

Wert noch weiter. Solch großer Schutz hat allerdings seinen Preis. Das Tragen schwerer Rüstung macht einen Charakter langsam und träge und nur die kräftigsten Recken sind überhaupt in der Lage, in einem solchen Panzer noch effektiv zu kämpfen.

Rüstungsergänzung: Diese Ergänzungen zur eigentlichen Rüstung haben keinen Einfluss auf die *Behinderungsklasse* einer Rüstung. Manche Rüstungen beinhalten bereits automatisch bestimmte Rüstungsergänzungen. Jede Rüstungsergänzung darf nur einmal von einem Charakter getragen werden. Arm- und Beinschienen zählen zu diesem Zweck als eine gemeinsame Auswahl. Es ist gleichgültig, ob ein Charakter nur Arm- oder nur Beinschienen oder beides trägt, er erhält nur einmal den RS-Bonus. Der Bonus durch eine Rüstungsergänzung ist immer fester Teil der getragenen Rüstung und kein nachträglicher Modifikator.

BESONDERE RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

Neben der Behinderungsklasse kann eine Rüstung noch weitere Eigenschaften besitzen. Wenn nichts anderes angegeben ist, sind sie immer profanen Ursprungs.



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.

Zu den Regeln von *Magischen Rüstungen* siehe weiter unten.


Geringe Behinderung: Besonders filigrane oder aus einem bestimmten Material gearbeitete bzw. verzauberte Rüstungen sind weniger bewegungseinschränkend für den Träger, als es ihr RS-Wert eigentlich verlangen würde. Diese Rüstungen sind zwar in die Behinderungsklasse eingruppiert, die ihr RS-Wert vorgibt, was für das Erlernen gewisser Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver relevant ist, die tatsächliche Behinderung für den Charakter entspricht aber der Klasse darunter. So behindert zum Beispiel eine Amazonenrüstung (mittlere Rüstung) ihre Trägerin nur wie eine leichte Rüstung. 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.

Zu den Regeln von *Magischen Rüstungen* siehe weiter unten.

Geweihte Rüstung: Untote und Dämonen dürfen den Träger einer geweihten Rüstung nicht als Ziel einer Nahkampfattacke bestimmen.

Geweihtengewandung: Die rituellen Gewänder einiger Geweihter wurden mit bestimmten Segnungen bedacht, um den Geweihten vor jedweder Art von Gefahr zu schützen. Geweihtengewandung ist normale Kleidung (RS 2), der Träger einer solchen Gewandung profitiert aber von der Rüstungseigenschaft *Geweihte Rüstung*. Außerdem beinhaltet jede Geweihtengewandung die Rüstungsergänzung *Schutzgegenstand (Armatrutz)*, auch wenn natürlich zahlreiche religiöse Schutzsegnungen und keine Zauberei für die Aufwertung des Gewandes verantwortlich sind. Der RS-Bonus durch den Schutzgegenstand ist bereits bei den Eigenschaftswerten des Charakters einberechnet.

Magische Rüstung: Eine Magische Rüstung kann mit einem oder mehreren 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 V: Zusammenstellung einer Abenteurergruppe

„Ihr wollt uns begleiten?! Was könnt Ihr denn?“
—Dschadir al'Ziqad, Gaukler aus Fasar

Niemand zieht gern allein ins Abenteuer. Die Kombination der Eigenschaften und Stärken vieler wird jedem noch so begabten Einzelkämpfer immer überlegen sein. Außerdem hat man jemanden, der einem den Rücken frei hält, auch wenn das bedeutet, dass man Ruhm und Beute teilen muss. Aus diesem Grund schließen sich unsere tapferen Streiter zu Gruppierungen zusammen, die wir im Folgenden als Abenteurergruppe bezeichnen.

SPIELGRÖSSE

Eine **Abenteurergruppe** besteht normalerweise aus vier oder mehr Charakteren. Um zu ermitteln, wie groß sie genau sein soll, einigt man sich vor dem Spiel auf eine bestimmte Menge an Dukaten, die jedem Spieler zum Anwerben der einzelnen Mitglieder zur Verfügung stehen. Als Grundregel sollte man dabei von 200 Dukaten pro Charakter ausgehen, da dies der Durchschnitts-*Sold* der Charaktere ist. Für eine vier Mann große Abenteurergruppe hätte man also 800 Dukaten zur Verfügung, bei fünf Charakteren pro Gruppe wären es 1.000 Dukaten usw. Als Standard empfehlen wir eine Abenteurergruppe aus sechs Charakteren, für die man 1.200 Dukaten ausgeben darf.

Für diese Dukaten kann man sich nun seine Abenteurergruppe zusammenstellen. Dazu entscheidet man sich zunächst für eine **Fraktion** (siehe Seite 56). Im Anschluss daran kann man die einzelnen Charaktere anwerben.

ANWERBEN VON CHARAKTEREN

Jeder Charakter besitzt einen *Sold-Wert*, der angibt, wie viele Dukaten dieser Charakter verlangt, um sich der Gruppe anzuschließen. Wenn du einen Charakter in deine Gruppe aufnehmen willst, subtrahiere einfach dessen *Sold-Wert* von deiner Gesamtmenge an Dukaten und fahre so lange fort, bis möglichst alle Dukaten aufgebraucht sind. Dabei musst du folgende Regeln beachten:

Die Gesamtmenge an Dukaten darf bei der Zusammenstellung nicht überschritten werden. Eine Unterschreitung der Gesamtmenge ist nur bis zu 5% erlaubt. Einigt man sich

auf eine Menge von 800 Dukaten, muss die Gruppe zusammengerechnet wenigstens einen Wert von 760 Dukaten besitzen, bei 1.000 Dukaten sind es mindestens 950 und bei 1.200 Dukaten mindestens 1.140.

Die Mehrheit einer Abenteurergruppe muss immer aus Charakteren der gewählten Fraktion bestehen und darf keine Charaktere anderer Fraktionen mit Ausnahme der *Helden & Schurken Aventuriens* enthalten, die sich nach gewissen Regeln allen anderen Fraktionen als Söldner anschließen dürfen (siehe *Helden & Schurken Aventuriens*, Seite 122ff.). Bei einer vier oder fünf Charaktere starken Gruppe müssen also mindestens drei davon der gewählten Fraktion angehören, bei sechs Charakteren in einer Gruppe müssen vier davon echte *Fraktionscharaktere* sein.

Kein Charakter darf mehr als einmal gewählt werden. Es ist also zum Beispiel nicht zulässig, zwei Entdecker der Reichsarmee in derselben Abenteurergruppe zu haben.

Wenn nicht explizit etwas anderes festgelegt ist, darf in einer Abenteurergruppe **maximal ein Drittel** der Charaktere der *Götterdiener*-Profession angehören. Außerdem darf **maximal ein Drittel** der Charaktere der *Magiebegabten*-Profession angehören. Hierbei wird anders als bei einer Probe nicht aufgerundet. Eine vier oder fünf Charaktere große Gruppe darf also maximal je einen *Magiebegabten* und *Götterdiener* enthalten. Nur eine Gruppe, die aus sechs Charakteren besteht, darf jeweils zwei *Magiebegabte* und *Götterdiener* beinhalten.

Beispiel: Michael hat sich für die Fraktion Reichsarmee entschieden und sich mit seinem Mitspieler Christian auf die Standardspielgröße von 1.200 Dukaten geeinigt. Nach den Auswahlmöglichkeiten dieses Buches hat Michael damit in jedem Fall sechs Charaktere in seiner Gruppe. Also müssen mindestens vier seiner Charaktere der Fraktion Reichsarmee angehören. Michael entscheidet sich für den Hauptmann der Reichsarmee, den Weidener Ritter, den Gareth Entdecker und die Magierin von Schwert und Stab für insgesamt 805 Dukaten. Für die restlichen zwei Charaktere hat er nun noch maximal 395 Dukaten zur Verfügung, von denen er mindestens 335 ausgeben muss, um die Minimalgrenze von 1.140 Dukaten nicht zu unterschreiten. Dafür könnte er noch weitere Charaktere der Reichsarmee anwerben oder sich bei den Helden & Schurken Aventuriens bedienen. Da er mit dem Entdecker und der Magierin bereits zwei Magiebegabte Charaktere für seine Grup-

pe rekrutiert hat, darf keiner der beiden noch verbleibenden Charaktere ein Magiebegabter sein, da bei einer sechs Mann starken Gruppe die maximale Anzahl von Magiebegabten und Götterdienern jeweils zwei beträgt. Michael entscheidet sich dafür, fraktionsrein zu spielen und den Schwertgesellen nach Adersin (einen Kämpfer für 205 Dukaten) und die Praiosgeweihte (eine Götterdienerin für 190 Dukaten) in seine Gruppe aufzunehmen. Damit hält er sich an alle Vorgaben.

GRUPPENWERT

Wenn du alle Charaktere angeworben hast, addiere ihre *Sold-Werte*. Das Ergebnis ist der **Anfangs-Gruppenwert** deiner Abenteurergruppe. Dieser Wert ist entscheidend für Spiele, bei denen die Regeln für unterschiedliche Gruppenwerte eingesetzt werden, wie zum Beispiel innerhalb von Kampagnen (siehe Seite 153).

Michaels Abenteurergruppe hat also einen Gruppenwert von 1.200 Dukaten.

SCHICKSALSUNKTE DER GRUPPE

Als letzter Schritt muss nun noch der **Basis-Schicksalspunkte-Wert (BSP-Wert)** der Gruppe errechnet werden. Mit diesen Punkten kannst du im Gefecht das Spielgeschehen maßgeblich beeinflussen, indem du *Heldentaten* vollbringst und *Gruppenbefehle* einsetzt. Details dazu findest du im Kapitel **Schicksalspunkte** (siehe Seite 54f.). Hier sei jedoch bereits erwähnt, dass du nur Gruppen zusammenstellen darfst, deren BSP-Wert mindestens 0 ergibt, da ansonsten die Charaktere der Gruppe in ihren Moralvorstellungen und ihrer Weltanschauung dermaßen voneinander abweichen, dass sie nicht gemeinsam ins Abenteuer ziehen.

Michaels Abenteurergruppe besitzt einen BSP-Wert von 13, der sich wie folgt zusammensetzt: Hauptmann, Ritter, Entdecker, Magierin und Schwertgeselle steuern als Fraktionscharaktere jeweils zwei Punkte bei und die Praiosgeweihte fügt als Fraktions-Götterdienerin dem Wert sogar drei Punkte hinzu.

Kapitel VI: Ablauf des Spiels

„Sobald wir das Schiff verlassen haben, schwärmt ihr aus. Korja und Hjaldis nach links, die anderen nach rechts. Thure schicken wir durch die Mitte direkt in ihr Zentrum. Und ich nehme mir ihren Anführer vor.“

—Hetmann Starkad Torgalson vor einem Gefecht an den Ufern des Ingal

VOR DEM SPIEL

Nachdem die *Abenteurergruppen* zusammengestellt und das Szenario (siehe Seite 141ff.) sowie ggf. Tageszeit und Wetterbedingungen (siehe Seite 149f.) bestimmt wurden, kann das Spiel beginnen. Dazu wird sich zunächst auf ein Spielfeld geeinigt. Wenn keine Einigung erzielt werden kann, wählt jeder Spieler einen Spielplan aus. Danach werden die Pläne an zufällig ermittelten langen Seiten aneinander gelegt.

SEITENWAHL

Um zu ermitteln, in welchem der zur Verfügung stehenden Aufstellungsbereiche die jeweiligen Kontrahenten ihre Charaktere aufbauen dürfen, würfeln beide Seiten 1W20. Wer niedriger gewürfelt hat, wählt seine *Aufstellungszone* zuerst.

AUFSTELLUNG DER CHARAKTERE

Bevor die Charaktere auf dem Spielplan aufgestellt werden können, wird zunächst die **Handlungsreihenfolge** ermittelt.

Dazu wird der INI-Marker jedes Charakters auf dem Handlungsbogen bei dem entsprechenden INI-Wert abgelegt. Danach wird bei Charakteren mit gleichem INI-Wert, also bei mehreren Markern auf dem gleichen Wert, bestimmt, wessen Miniatur innerhalb der Handlungsreihenfolge zuerst aufgestellt wird. Dies geschieht nach folgendem Muster: Sind bei einem bestimmten INI-Wert in der Handlungsreihenfolge nur Charaktere einer Abenteurergruppe vertreten, entscheidet der Spieler selbst, in welcher Reihenfolge er die INI-Marker der Charaktere platziert.

Sollten jedoch Charaktere von mehreren Gruppen beim gleichen INI-Wert handeln dürfen, entscheidet ein Würfelwurf, in welcher Reihenfolge die Marker platziert werden. Der niedrigere Wurf wird in der Handlungsreihenfolge weiter vorn platziert. Für jeden Charakter wird ein gesonderter Wurf durchgeführt. Dieser Wurf ist keine Probe.

Beispiel: Die Charaktere A, B und C haben im ersten Spielzug einen aktuellen INI-Wert von 10. A und B gehören zu einer Abenteurergruppe der Reichsarmee und C ist Mitglied einer Kabale der Hand Borons. Es muss daher gewürfelt werden. A würfelt eine 7, B eine 18 und C eine 11, also ist die Handlungsreihenfolge A, C, B.

Anschließend werden die Charaktere in **umgekehrter Handlungsreihenfolge** nach den Regeln des gespielten Szenarios aufgestellt. Der langsamste Charakter wird also zuerst und der reaktionsschnellste zuletzt aufgestellt.

Bei der Aufstellung eines Charakters muss der Spieler außerdem entscheiden, wie er die Sonderfertigkeiten (siehe Seite 132ff.) einsetzen will, die der entsprechende Charak-



ter vor dem Spiel einsetzen kann. Dabei sei erwähnt, dass auch Charaktere, die zu diesem Zeitpunkt noch nicht aufgestellt wurden, das Ziel eines solchen Sonderfertigkeitseinsatzes sein dürfen.

Beispiel: Die *Borongeweihte der Hand Borons* besitzt INI 11 und die *Sonderfertigkeiten Nemekaths Bannfluch und Prophezeien I*, die beide vor dem Spiel eingesetzt werden und einen bestimmten Charakter als Ziel bestimmen müssen. Wenn die *Borongeweihte* aufgestellt wird, muss ihr Spieler die Ziele dieser beiden *Sonderfertigkeiten* bestimmen und seinem Gegner mitteilen.

Schicksalspfade wird in mehreren aufeinanderfolgenden Spielzügen gespielt. In jedem Spielzug dürfen alle Charaktere nach einer zuvor bestimmten Reihenfolge agieren und aus einer Vielzahl von Möglichkeiten, den sogenannten Aktionen, ihre durchzuführenden Handlungen auswählen. Haben alle Charaktere nach diesem Muster gehandelt, endet der Spielzug und es beginnt ein neuer.

Jeder **Spielzug** ist in drei **Phasen** untergliedert, die in einer festen Reihenfolge abgehandelt werden. Dies sind die **Statusphase**, die **Initiativephase** und die **Aktionsphase**.

Handlungsreihenfolge

In allen Phasen des Spiels agieren die Charaktere in einer bestimmten Reihenfolge. Diese entspricht der Anordnung der INI-Marker der Charaktere auf der INI-Übersicht des Spielzugsanzeigers. Die **Handlungsreihenfolge** verläuft von INI 19 bis INI 0 von oben links nach unten rechts. Bei der **umgekehrten Handlungsreihenfolge** ist es genau entgegengesetzt.

DIE STATUSPHASE

Am Beginn eines jeden Spielzugs steht die *Statusphase*. In dieser werden alle im Spiel befindlichen Auswirkungen von Zaubern, Zuständen usw. auf ihr Fortdauern hin überprüft und anschließend neue Auswirkungen für den aktuellen Spielzug (z.B. Gruppenbefehle) ermittelt. Dies geschieht nach einer vorgegebenen Reihenfolge und jeder Unterpunkt dieser Abfolge betrifft beide Spieler gleichzeitig. Nur wenn es spielrelevant ist, welcher Spieler einen Unterpunkt zuerst abhandeln darf, wie z.B. bei der Erteilung eines Gruppenbefehls, wird die Reihenfolge, in der die Spieler innerhalb dieses Unterpunktes agieren, zufällig bestimmt. Beide Spieler würfeln dazu 1W20 und wer das niedrigere Ergebnis erzielt, hat die Wahl, ob er zuerst handeln oder reagieren möchte.

Beispiel: Im Szenario *Ogerjagd* erleidet der Oger die Zustände *Brennend* und *Vergiftet* und besitzt nur noch einen *Lebenspunkt*. Jeder Zustand wurde von einer anderen Gruppe verursacht. Es ist also relevant, welcher Zustand zuerst überprüft wird, weil jeder den Oger theoretisch ausschalten kann. Damit wird ein Wurf erforderlich.

Die Abfolge der Statusphase:

1. In der Statusphase enden automatisch alle Gruppenbefehle, die in der Statusphase des letzten Spielzuges erteilt wurden.
2. Die Wirkungskdauer von Zaubern und Liturgien wird überprüft.

Aktive *Bleibt-im-Spiel*-Zauber und -Liturgien dürfen freiwillig vom Anwender beendet werden. In dem Fall endet ihre Auswirkung augenblicklich. Werden sie nicht beendet, dauert ihre Auswirkung für einen weiteren kompletten Spielzug an (es sei denn, der Anwender oder das Ziel werden in diesem Spielzug ausgeschaltet) und alle Regeln für *Bleibt-im-Spiel*-Zauber/-Liturgien (z.B. erschwerte Zauber-/Liturgieprobe) kommen zur Anwendung (siehe **Zauber/Liturgien**, Seite 48ff.).

Temporär andauernde Zauber und Liturgien werden anhand des Textes des jeweiligen Zaubers/der jeweiligen Liturgie auf ein Fortdauern ihrer Auswirkung hin überprüft. Durch einen Zauber bzw. eine Liturgie hervorgerufene Zustände werden jedoch erst im nächsten Schritt überprüft.

3. Die auf Charakteren befindlichen Zustände werden überprüft.

Hierbei finden die Regeln über das Fortdauern von Zuständen Anwendung (siehe **Zustände**, Seite 51). Endet ein Zustand, hat er keine weitere Auswirkung, ansonsten dauert er einen kompletten weiteren Spielzug an und entfaltet seine Auswirkung augenblicklich.

4. Im Anschluss an die Überprüfung bestehender Auswirkungen dürfen nun beide Spieler einen Gruppenbefehl für die aktuelle Runde erteilen (siehe **Schicksalspunkte**, Seite 54f.). Um zu ermitteln, wer sich zuerst entscheiden muss, ob er einen Gruppenbefehl einsetzen will, würfeln beide Spieler einmalig in der ersten Statusphase eines Spiels 1W20. Wer niedriger würfelt, darf sich entscheiden, welcher der beiden Spieler sich in Spielzug 1 zuerst entscheiden muss. In den weiteren Spielzügen werden die jeweiligen Rollen getauscht, so dass sich die Spieler abwechselnd zuerst entscheiden müssen, ob sie einen Gruppenbefehl einsetzen wollen.

5. Zuletzt dürfen die Spieler die *Sonderfertigkeiten* einsetzen, deren Einsatz in der Statusphase vorgesehen ist. Dies geschieht in der umgekehrten Handlungsreihenfolge des vorangegangenen Spielzugs, d.h. Charaktere mit niedrigem INI-Wert handeln zuerst. Manche *Sonderfertigkeiten* müssen in der Statusphase angesagt werden, entfalten ihre Wirkung aber erst später im Spielzug, wie z.B. *Meisterstrategie* (siehe Seite 135). Sie werden dann nach den Regeln der entsprechenden Phase abgehandelt.

In Szenarien werden die Szenariozielbedingungen oft zu Beginn einer Statusphase oder zu Beginn eines Spielzugs überprüft. Dies bedeutet, dass sie vor den regulären Schritten der Statusphase überprüft und abgehandelt werden. Die Formulierung am Ende der Statusphase bedeutet dementsprechend eine Abhandlung nach den regulären Schritten dieser Phase.



DIE INITIATIVEPHASE

In der *Initiativephase* wird die Handlungsreihenfolge der Charaktere für die folgende Aktionsphase bestimmt, d.h. die Reihenfolge, in der die Charaktere aktiviert werden und handeln dürfen.

Basierend auf der Handlungsreihenfolge bei der Aufstellung wird die so ermittelte Reihenfolge wie folgt verändert: Wer im vorangegangenen Spielzug bei einem bestimmten INI-Wert zuerst gehandelt hat, rutscht in der Handlungsreihenfolge ganz ans Ende dieses Wertes. Alle anderen Charaktere rücken in der Handlungsreihenfolge entsprechend einen Platz nach vorne. Im ersten Spielzug bleibt die Handlungsreihenfolge gegenüber der Aufstellung unverändert. Nachdem dies abgehandelt ist, folgt ein weiterer Schritt.

Charaktere, deren aktueller INI-Wert sich seit dem Ende der letzten Initiativephase oder der Aufstellung verändert hat, werden an das Ende der Handlungsreihenfolge ihres neuen Wertes platziert. Der aktuelle INI-Wert eines Charakters ist sein entsprechender Eigenschaftswert einschließlich aller Modifikatoren durch Gruppenbefehle, Patzer (siehe Seite 47 und 50), Zauber/Liturgien oder Sonderfertigkeiten, die im aktuellen Spielzug zum Tragen kommen.

Diese Veränderungen werden in der normalen Handlungsreihenfolge von oben nach unten und links nach rechts abgehandelt, d.h. Charaktere mit hohen INI-Werten verändern ihre Position zuerst. Dabei ist der INI-Wert vor der Veränderung des Wertes entscheidend.

Beispiel 1: Charakter A mit einem INI-Wert von 12 hat im vorangegangenen Spielzug einen Attackepatzer gewürfelt und auf der Patzer-Tabelle (siehe Seite 47) das Ergebnis Desorientiert erwürfelt, was seinen INI-Wert für den nächsten Spielzug um 2 senkt. Daher ist sein INI-Wert im aktuellen Spielzug nur 10. Bei diesem INI-Wert befinden sich in der Handlungsrei-

henfolge aber noch zwei weitere Charaktere B und C, die dort auch schon im vorangegangenen Spielzug eingeordnet waren. B hatte dort zuerst gehandelt, tauscht also im aktuellen Spielzug mit C die Plätze in der Handlungsreihenfolge. A ordnet sich anschließend dahinter ein, so dass die Handlungsreihenfolge nun C, B, A ist.

Erst nachdem Charakter A bei seinem neuen INI-Wert eingeordnet wurde, wird nun Charakter D in der Handlungsreihenfolge nach oben verschoben, dessen regulärer INI-Wert von 9 durch eine Sonderfertigkeit für einen Spielzug auf 11 erhöht wurde. Er ist damit in dieser Runde zwar effektiv vor Charakter A positioniert, sein Ausgangswert von 9 ist aber niedriger als der von A, weswegen er erst nach A seine Position in der Handlungsreihenfolge verändert.

Im nächsten Spielzug besäßen A und D normalerweise wieder ihre INI-Werte von 12 bzw. 9, dieses Mal würde aber zuerst D in der Handlungsreihenfolge neu positioniert werden, da sein Wert vor der Veränderung höher ist als der von A. Beide Charaktere würden aber wiederum hinter allen Charakteren eingeordnet werden, die ihren INI-Wert für diesen Spielzug nicht verändert haben.

Beispiel 2: Charakter A und Charakter B haben beide einen INI-Wert von 10 und erhalten durch einen Gruppenbefehl einen Bonus von 1 auf ihren INI-Wert. Im vorangegangenen Spielzug hat A vor B gehandelt. Zuerst tauschen sie in diesem Spielzug ihre Plätze in der Handlungsreihenfolge, sodass B in diesem Spielzug vor A handelt. Erst danach, wenn die Veränderungen der INI-Werte abgehandelt werden, werden die beiden zu ihrem neuen INI-Wert von 11 verschoben und zwar hinter die Charaktere, die dort schon eingeordnet sind. Dies geschieht von oben nach unten und von links nach rechts. B wird also zuerst verschoben, darf also auch bei dem neuen Wert vor A handeln, da jeder Charakter immer ans Ende des neuen INI-Werts positioniert wird.





DIE AKTIONSPHASE

Der überwiegende Teil des Spiels findet in der *Aktionsphase* statt. Hier agieren die Charaktere in der zuvor ermittelten Handlungsreihenfolge ohne Rücksicht auf ihre Fraktionszugehörigkeit. Dazu steht eine Vielzahl von Aktionen zur Verfügung, die von einer einfachen Bewegung bis hin zu komplexen Abläufen wie einem *Sturmangriff* reicht. Ist ein Charakter an der Reihe zu handeln, wird er aktiviert und führt seine aktiven Aktionen durch. Diese Aktionsabfolge eines Charakters wird **Aktivierung** genannt.

In einem Spielzug stehen jedem Charakter **zwei aktive** und **eine passive Aktion** zur Verfügung. **Aktive Aktionen** werden vom jeweils handelnden Charakter während der eigenen **Aktivierung**, also zum Zeitpunkt seines Handelns, eingesetzt. **Passive Aktionen** sind Reaktionen auf die aktiven Aktionen eines anderen Charakters und können zu bestimmten genau definierten Zeitpunkten während der Aktionsphase eingesetzt werden. Nicht verbrauchte Aktionen verfallen am Ende der Aktionsphase und werden nicht mit in den nächsten Spielzug übernommen.

Die aktiven Aktionen werden zudem in drei Gruppen unterteilt: **Einfache Aktionen**, **Kampfactionen** und **Kombinierte Aktionen**. Jedem Charakter steht in jedem Spielzug nur **maximal eine Kampfaction** zur Verfügung. Wie er seine Aktionen ansonsten verteilt, bleibt dabei ihm überlassen. Auch die Reihenfolge seiner Aktionen kann er im Regelfall frei wählen. Es ist also möglich, zuerst die Kampfaction durchzuführen und sich dann mit einer Einfachen Aktion zu bewegen, oder auch umgekehrt. *Kombinierte Aktionen* geben eine bestimmte Aktionsreihenfolge vor und verbrauchen immer zwei aktive Aktionen. So erfordert zum Beispiel ein *Sturmangriff* zuerst eine einfache Aktion *Bewegung* gefolgt von einer Kampfaction *Nahkampfattacke*, wobei beide Aktionen gewissen Veränderungen unterliegen (siehe weiter unten).

Die Aktionen im Einzelnen:

ABWARTEN

(Einfache Aktion)

Der Charakter setzt eine Aktive Aktion ein, um später in der Runde handeln zu können. Zum Zeitpunkt des Einsatzes dieser Aktion zieht er sich 1-5 von seiner INI ab und rutscht in der Handlungsreihenfolge entsprechend nach hinten. Er wird hierbei an das Ende der Handlungsreihenfolge des neuen Wertes platziert. Im späteren Verlauf dieses Spielzugs darf er dann die ihm verbliebene(n) aktive(n) Aktion(en) bei seinem neuen INI-Wert durchführen. Dies ist eine neue Aktivierung des Charakters. Ein Charakter darf nur einmal pro Spielzug die Aktion Abwarten ausführen. In der nächsten Initiativephase besitzt ein abwartender Charakter wieder seinen regulären INI-Wert.

AKTIVE KAMPFMANÖVER

(Kombinierte Aktion)

Die aktiven Kampfmanöver sind äußerst vielfältig und werden unter Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver (siehe Seite 132ff.) näher erläutert. Aktive Kampfmanöver beinhalten immer auch eine **Kampfaction**.

BEWEGUNG

(Einfache Aktion)

Ein Charakter darf sich maximal so viele Waben bewegen, wie es seiner GSW entspricht (siehe **Bewegung**, Seite 33).

FERNKAMPFATTACKE

(Kampfaction)

Der Charakter führt mit seiner Fernkampfwaffe eine Attacke durch (siehe Seite 43f.). Diese Aktion darf nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter sich im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters befindet.

FERNKAMPFPARADE

(Passive Aktion)

Der Charakter versucht, eine gegnerische Fernkampfattacke abzuwehren (siehe Seite 45f.).

KONZENTRATION

(Kombinierte Aktion, Allgemeines Kampfmanöver)

Der Charakter erhöht mit dieser Aktion seine Chancen, erfolgreich einen Zauber oder eine Liturgie zu wirken (siehe **Zauber und Liturgien**, Seite 49).

SCHUSSWAFFE NACHLADEN

(Einfache Aktion)

Der Charakter lädt eine Fernkampfschusswaffe nach, die ein *Nachladen* erfordert (siehe Seite 46).

NAHKAMPFATTACKE

(Kampfaction)

Der Charakter führt mit einer Nahkampfwaffe eine Attacke durch (siehe Seite 40f.).

NAHKAMPFPARADE

(Passive Aktion)

Der Charakter versucht, eine gegnerische Nahkampfattacke abzuwehren (siehe Seite 41f.).

PASSIERSCHLAG

(Passive Aktion)

Verlässt ein Charakter den *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters, darf dieser Gegner mit dieser Aktion eine Nahkampfattacke gegen den sich wegbewegenden Charakter durchführen (siehe Seite 43).

REAKTIVE KAMPFMANÖVER

(Einfache Aktion)

Die reaktiven Kampfmanöver sind vielfältig und werden unter Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver (siehe Seite 132ff.) näher erläutert. Reaktive Kampfmanöver sind im Sinne dieser Regeln **keine Kampfactionen**.

RENNEN

(Kombinierte Aktion)

Der Charakter darf sich maximal so viele Waben bewegen, wie es seiner doppelten GSW entspricht (siehe **Bewegung**, Seite 33).

SONDERAKTIONEN

(Einfache, Passive oder Kampfaction)

Sonderaktionen sind alle Sonderfertigkeiten, die nur mithilfe einer Aktion eingesetzt werden können, aber so breit gefächert sind, dass sie nicht hier, sondern bei dem jeweiligen Charakter mit der entsprechenden Sonderfertigkeit und/oder dem entsprechenden Gegenstand näher erläutert werden.

Beispiele für Sonderaktionen:

Einfache Aktion: Löschen eines Charakters, Verabreichen eines Heiltranks

Passive Aktion: Trinken eines Heiltranks

Kampfaction: Einsatz eines Spruchspeichers

STURMANGRIFF

(Kombinierte Aktion, Allgemeines Kampfmanöver)

Ein *Sturmangriff* kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampfattacke (siehe Seite 40f.), die ein *Zurückdrängen* (siehe Seite 43) beinhaltet.

TAKTISCHER RÜCKZUG

(Kombinierte Aktion, Allgemeines Kampfmanöver)

Mit dieser Aktion bewegt sich ein Charakter aus dem *Kampfgetümmel* mit einem Gegner heraus und verwehrt diesem die Durchführung eines Passierschlags (siehe Seite 42f.).

WIRKEN EINES ZAUBERS ODER EINER LITURGIE

(Kampfaction)

Der Charakter wirkt einen seiner Zauber oder eine seiner Liturgien (siehe Seite 49).

ZIELEN

(Kombinierte Aktion, Allgemeines Kampfmanöver)

Der Charakter erhöht mit dieser Aktion seine Chancen, erfolgreich einen Treffer mit einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke zu landen (siehe Seite 42).

ZURÜCKDRÄNGEN

(Kombinierte Aktion, Allgemeines Kampfmanöver)

Mit dieser Aktion kann ein Charakter aus einer Wabe weggeschoben werden (siehe Seite 43).

SPIELENDE

Ein *Schicksalspfade*-Spiel kann auf verschiedene Weise zu einem Ende kommen. Normalerweise gibt das gespielte Szenario vor, unter welchen Voraussetzungen das Spiel beendet wird. In der Regel ist dies der Fall, wenn das Szenarioziel erreicht wurde. Der Sieger ist meist derjenige, der sich erfolgreicher diesem Ziel gewidmet hat. Zusätzlich zu dieser Möglichkeit endet ein Spiel immer, wenn ...

... eine **Abenteurergruppe vollständig ausgeschaltet** wurde. Die auf dem Spielfeld verbleibende Gruppe gewinnt, ungeachtet des gespielten Szenarios und seiner Siegesbedingungen.

... ein **Spieler aufgibt**. In Kampagnenspielen gibt es klare Richtlinien, wann ein Spieler aufgeben darf. Ungeachtet des gespielten Szenarios und seiner Siegesbedingungen gewinnt immer der Spieler, der nicht aufgegeben hat.

... die **vorgeschriebene Anzahl an Spielzügen gespielt** wurde. In einem Standardspiel sind dies 10 Spielzüge. Wenn ein Spiel auf diese Weise endet, wird normalerweise kein eindeutiger Sieger feststehen. In diesem Fall greifen die speziellen Sonderregeln des Szenarios zur Siegerermittlung. Führen diese Regeln zu keinem Ergebnis, endet das Spiel unentschieden.



Kapitel VII: Ausrichtung

„Ich pflege einen direkten Augenkontakt mit meinem Gegenüber zu vermeiden. Ob ich schüchtern bin? Nein, ich bin nur sehr erfolgreich.“
—Immaculo, ‚Der Schatten‘, Meuchler

AUSRICHTUNG UND SICHTBEREICHE

In zahlreichen Spielsituationen ist es wichtig, in welche Richtung ein Charakter schaut. Diese Blickrichtung wird im Spiel als **Ausrichtung** bezeichnet. Sie bestimmt, in welche Richtung ein Charakter sich bewegen und seine Angriffe durchführen kann und ob seine Gegner Vorteile bekommen, wenn sie ihn zum Beispiel von hinten attackieren.

Abhängig von seiner Ausrichtung besitzt ein Charakter drei verschiedene Sichtbereiche – den **Frontbereich**, den **Rückenbereich** und den **Augenwinkelbereich**.

Der **Frontbereich** ist der 180 Grad Bogen in Blickrichtung, gemessen von der Vorderseite der Basis des Charakters. Ein Charakter darf sich immer nur in Richtung seines Frontbereichs bewegen. Nur innerhalb dieses Bereichs darf der Charakter eine **Sichtlinie** ziehen (siehe Seite 44) und Attacken bzw. Passierschläge durchführen. Auch sein **Angriffsbereich** (siehe Kapitel **Kampfgeln**, Seite 40f.) verläuft abhängig von der getragenen Waffe nur in Richtung seines **Frontbereichs**. Nur gegen Angriffe aus dem **Frontbereich** kann der Charakter seine volle Verteidigungsstärke ins Spiel bringen.

Zum **Rückenbereich** gehören die der Blickrichtung des Charakters direkt entgegengesetzten Waben genau hinter ihm. Wird ein Charakter in seinem Rücken angegriffen, erhält der Angreifer einen Bonus und das Ziel hat keine Parade-möglichkeit (siehe **Kampfgeln**, Seite 40ff.).

Zum **Augenwinkelbereich** schließlich zählen alle Waben, die sich weder im **Front-** noch **Rückenbereich** befinden. Gegen Angriffe aus dem **Augenwinkelbereich** besitzt ein Charakter nur eine deutlich **reduzierte** Paradechance, weil er die gegnerische Attacke nur in seinem Augenwinkel wahrnimmt. Auch hier erhält der Angreifer einen Bonus auf seinen AT-Wert (siehe **Kampfgeln**, Seite 40ff.).



Kapitel VIII: Bewegung

„Vorwärts Leute! Lauft, lauft, lauft. Wir müssen vor ihnen bei der Lichtung sein.“

—Wulf von Falkenhag, Hauptmann der Reichsarmee

Bevor wir uns der bewaffneten Auseinandersetzung widmen, müssen wir zunächst klären, wie man in eine solche hineingelangt. Charaktere können sich auf die unterschiedlichsten Arten über das Schlachtfeld bewegen, doch gelten dafür immer die folgenden allgemeinen Regeln:

ALLGEMEINE BEWEGUNGSREGELN

Eine Wabe zu betreten, kostet je nach Geländeart, Höhenebene und Sonderfertigkeiten des Charakters eine bestimmte Menge an **GSW-Punkten** (siehe **Gelände**, Seite 36).

Die Menge an GSW-Punkten, die ein Charakter während seiner Aktivierung maximal zur Verfügung hat, hängt von der jeweils durchgeführten Aktion und eventuellen Gruppenbefehlen oder Heldentaten ab.

Während einer Bewegung darf ein Charakter beliebig oft seine *Ausrichtung* verändern (inklusive einer Ausrichtung zu Beginn und einer am Ende der Bewegung), er darf sich aber immer nur in Richtung seines *Frontbereichs* bewegen. Das Ändern der *Ausrichtung* kostet keine GSW-Punkte, allerdings erfordert das bloße Ändern der *Ausrichtung* bereits das Durchführen einer Aktion, bei der sich der Charakter bewegt.

Reicht die Bewegung nicht aus, um eine Wabe zu betreten, muss der Charakter in der Wabe davor stehen bleiben.

Nicht verbrauchte GSW-Punkte können nicht mit in den nächsten Spielzug übernommen werden.

Ein Charakter darf sich nicht durch Waben bewegen, auf denen sich ein neutraler und gegnerischer Charakter befindet, wohl aber durch Waben, die von verbündeten Charakteren belegt sind. Er darf seine Bewegung nicht auf einer bereits von einem anderen Charakter besetzten Wabe beenden, ganz gleich ob dieser verbündet, neutral oder gegnerisch ist.

Halbwaben und **Viertelwaben** am Rande der Karte – auch solche mit Gelände darin – gelten nicht als Teil des Spielplans. Das Betreten dieser Waben wird als Verlassen der Karte gewertet. Der entsprechende Charakter scheidet aus dem Spiel aus (siehe Seite 47).

AKTIONEN, DIE BEWEGUNG BEINHALTEN

BEWEGUNG

(Einfache Aktion)

Der Charakter hat für seine Bewegung so viele GSW-Punkte zur Verfügung, wie es seinem aktuellen GSW-Wert entspricht.

RENNEN

(Kombinierte Aktion)

Der Charakter hat für seine Bewegung so viele GSW-Punkte zur Verfügung, wie es seinem aktuellen GSW-Wert mal zwei entspricht.

KAMPFMANÖVER

(Einfache oder Kombinierte Aktion)

Es gibt zahlreiche allgemeine und individuelle Kampfmanöver, bei denen sich ein Charakter bewegen darf. Die allgemeinen Kampfmanöver *Sturmangriff* (Seite 42), *Taktischer Rückzug* (Seite 42) und *Zurückdrängen* (Seite 43) werden im Kapitel **Kampfregeln** näher erläutert. Die individuellen Kampfmanöver kombinieren meist die hier aufgeführte Aktion *Bewegung* mit einer zusätzlichen Auswirkung und werden im Kapitel **Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver** (siehe Seite 132ff.) genau erklärt.

AUFSTEHEN

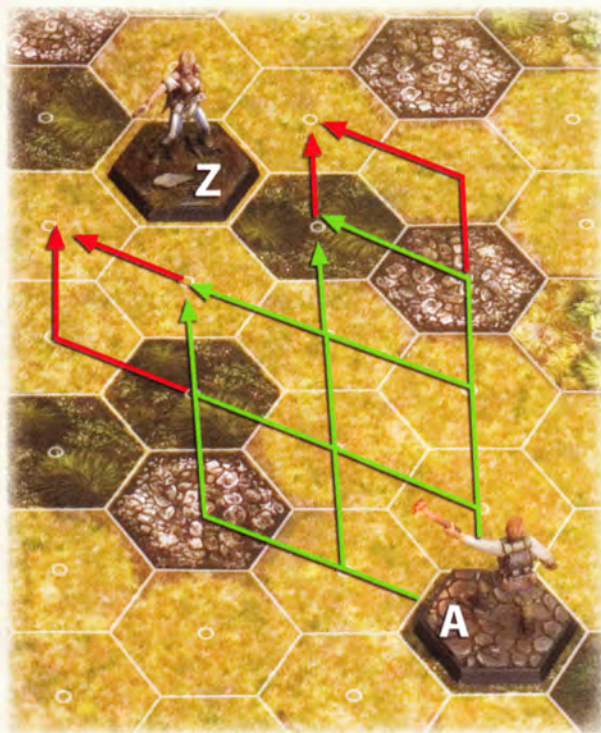
Befindet sich ein Charakter *Am Boden* (siehe **Zustände**, Seite 51), muss er 3 GSW-Punkte ausgeben, um den Zustand zu beenden und wieder auf den Beinen zu stehen. Dafür darf jede Aktion verwendet werden, bei der sich der Charakter bewegen darf, es sei denn, sie sind ausdrücklich verboten (wie z.B. alle Kampfmanöver).



DIE REGEL DER KÜRZESTEN STRECKE

Manche Situationen erfordern, dass sich ein Charakter nach der *Regel der kürzesten Strecke* bewegt, wie z.B. das Kampfmanöver *Sturmangriff*. Dies bedeutet, dass bei der Bewegung jede Wabe näher an das Ziel heranführen muss als die vorherige. Die Anzahl der Ausrichtungsänderungen, die ein Charakter dabei durchführt, ist irrelevant, es ist nur die **geringste Menge an Waben** wichtig, die den Charakter zu dem anvisierten oder vorgeschriebenen Ziel führt. Dies ist dann die kürzeste Strecke.

Die kürzeste Strecke wird auch bei der Distanzermittlung im Fernkampf (siehe Seite 44) und der Reichweite von Zaubern und Liturgien (siehe Seite 48) verwandt.

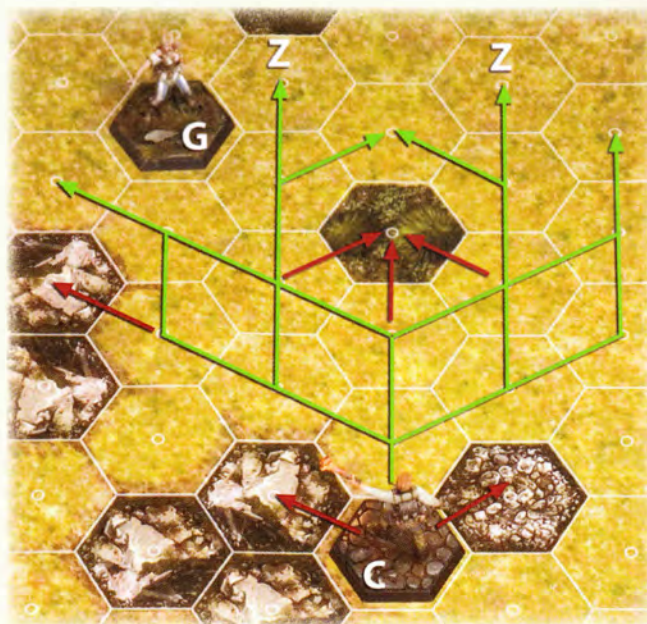


Beispiel: Angreifer A will sein Ziel Z mit einem Sturmangriff attackieren. Die grünen Pfeile im oberen Schaubild symbolisieren dabei die potentiellen Laufstrecken, die er für seine Sturmangriffsbewegung nutzen dürfte. Welche Strecke unter den möglichen er wählt, ist Sache des Spielers. Die roten Pfeile sind unzulässige Laufstrecken, da sie eine Bewegung von mehr Waben erfordern, als es die Regel der kürzesten Strecke erlaubt.

DIE REGEL DER LÄNGSTEN STRECKE

Manche Situationen erfordern, dass sich ein Charakter nach der *Regel der längsten Strecke* bewegt, wie z.B. der Zustand *In Panik*. Dies bedeutet, dass er bei seiner Bewegung **möglichst viele Waben in eine bestimmte Richtung** zurücklegen muss, d.h. bewegungseinschränkendes Gelände oder

andere Umstände, die den Charakter aufhalten, werden umgangen. Die Anzahl der Ausrichtungsänderungen, die ein Charakter dafür durchführen muss, ist irrelevant, es ist nur die höchste Menge an Waben wichtig, die der Charakter zurücklegen kann. Dies ist dann die längste Strecke.



Beispiel: Charakter C muss sich nach den Regeln der längsten Strecke 5 Waben in Richtung der oberen Spielfeldkante bewegen. Er wird durch jede Art von Gelände verlangsamt. Die grünen Pfeile im oberen Schaubild symbolisieren die potentiellen Laufstrecken, die den Charakter 5 Waben vorwärts bringen. Die roten Pfeile sind unzulässige Laufstrecken, da das Gelände den Charakter verlangsamen und dadurch die zurückgelegten Waben reduzieren würde. Zudem muss der Charakter sich möglichst weit in Richtung der oberen Spielfeldkante bewegen, aus diesem Grund darf er nur in den zwei mit Z markierten Waben seine Bewegung beenden. Für welche Wabe und welche Laufstrecke dahin sich der Charakter entscheidet, liegt ganz bei ihm. Wahrscheinlich wird er sich für den rechten Weg entscheiden, da ihm dort kein Passierschlag (siehe Seite 43) durch Gegner G droht.

CHARAKTERE SCHIEBEN

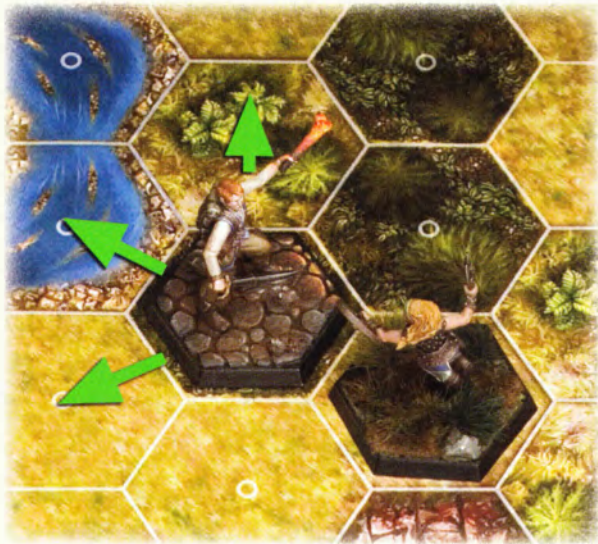
Manchmal kann es vorkommen, dass ein Charakter einen anderen aus dessen Wabe verdrängen darf, wie zum Beispiel bei den Kampfmanövern *Zurückdrängen* und *Schildkampf*. Dabei sind ein paar Punkte zu beachten: Charaktere dürfen **nur in unbesetzte Waben** geschoben werden, die nicht von anderen Charakteren belegt sind. Die einzige Ausnahme bildet ein Sturz, bei dem der Charakter in der Zielwabe des Sturzes vorher zur Seite springt (siehe weiter unten). Sie dürfen zudem **nicht** in Halb- oder Viertelwaben am Spielfeldrand geschoben werden. Charaktere dürfen in jedes beliebige Gelände geschoben werden, es sei denn, es ist unpassierbar. Das Schieben und

gegebenenfalls Nachsetzen des Schiebenden erfordert keine GSW-Punkte.

Geschobene Charaktere behalten ihre Ausrichtung bei. Es ist nicht möglich, einen Charakter mehr als eine *Höheebene* nach oben zu schieben.

Einen Charakter in eine tiefer gelegene *Höheebene* zu verschieben, ist allerdings möglich. Dafür kommen die Regeln für einen *Sturz* zur Anwendung (nachfolgend).

Ein Charakter wird immer **direkt vom Schiebenden weg in Richtung der erfolgten Aktion** geschoben. Hierbei hat der Schiebende allerdings die Wahl zwischen den drei Waben, die von ihm weg führen.



Sind alle Waben, in die der Charakter geschoben werden könnte, von anderen Charakteren belegt und/oder liegen sie auf einer zu hohen Ebene bzw. sind für ihn unpassierbar, wird der Charakter nicht geschoben.

STÜRZE

Wird ein Charakter auf eine tiefer gelegene *Höheebene* geschoben, stürzt er. Ein gestürzter Charakter erleidet den Zustand *Am Boden*. Außerdem ist es möglich, dass er sich bei dem *Sturz* verletzt. Dazu wird ermittelt, wie viele *Höheebenen* der Charakter gestürzt ist. Anhand der getragenen Rüstung wird dann der Schaden ermittelt. Zur Erklärung des Begriffs *Höheebene* siehe das Kapitel *Gelände* auf Seite 36f.

Charaktere, die keine Rüstung tragen, erleiden Schaden in Höhe der gestürzten Ebenen minus 3.

Charaktere, die leichte oder mittlere Rüstung tragen, erleiden Schaden in Höhe der gestürzten Ebenen minus 2.

Charaktere, die schwere Rüstung tragen, erleiden Schaden in Höhe der gestürzten Ebenen minus 1.

Gegen Sturzschaden ist keine RS-Probe gestattet.

ZUR SEITE SPRINGEN

Stürzt ein Charakter in eine Wabe, in der sich bereits ein anderer Charakter befindet, **muss** dieser andere Charakter vor der Abhandlung des Sturzes **zur Seite springen**.

Dabei bewegt sich der Charakter in eine angrenzende Wabe. Zur Seite springen erfordert weder eine Aktion, noch verbraucht es GSW-Punkte. Es passiert aus Reflex. Es muss in die angrenzende Wabe erfolgen, welche bei einer normalen Bewegung die geringste Menge an GSW-Punkten erfordern würde. Die Ausrichtung, des Charakters, der zur Seite springt, spielt hier keine Rolle. Es ist auch möglich, in Richtung des Augenwinkel- oder sogar Rückenbereichs zur Seite zu springen. Stehen mehrere Waben zur Auswahl, hat der kontrollierende Spieler des Charakters die Wahl, in welche Wabe er zur Seite springen will. Nach der Bewegung darf der Springende seine Ausrichtung frei wählen. Ein zur Seite springender Charakter kann keine Passierschläge erleiden, da er sich nicht während seiner Aktivierung bewegt (siehe *Passierschläge*, Seite 43).

Von dritten Charakteren besetzte Waben sind nur dann zulässige Zielwaben für das zur Seite springen, wenn es keine andere Möglichkeit dafür gibt. In dem Fall wird dieser dritte Charakter nach den Regeln für Charaktere schieben verschoben, mit der Ausnahme, dass der geschobene Charakter sich unter den zulässigen Möglichkeiten die Wabe aussucht, in die er geschoben werden möchte und danach seine Ausrichtung frei wählen darf. Dies stellt eine Ausnahme von der normalen Regel zum Schieben von Charakteren dar, da sich niemals zwei Charaktere in derselben Wabe aufhalten dürfen und deshalb Platz in der Zielwabe des Sturzes geschaffen werden muss. Daher gilt, dass die Kette des Schiebens von Charakteren so lange fortgesetzt werden muss, bis die Zielwabe des Sturzes frei ist.





Kapitel IX: Gelände

„Ich mag Bäume nicht, die sind mir im Weg. Und Felsbrocken mag ich auch nicht. Was ich mag? Ich mag Gras. Das ist grün, steht nicht im Weg rum und stellt keine dummen Fragen!“

—Almdeo Sforigan, Almadaner Söldnerschütze

Nicht jedes Gefecht findet auf weiter Ebene statt.

In der Tat ist es sogar viel wahrscheinlicher, dass unsere Streiter in tiefen Wäldern oder unerforschten Gebirgskämmen aufeinander treffen. Das Gelände kann viele Faktoren beeinflussen: Es kann die Bewegung einschränken, Deckung verleihen oder die Sicht sogar völlig blockieren.

GELÄNDE UND BEWEGUNG

Nicht in jedem Gelände kommt man gleich gut voran. Es wird zwischen sechs Arten von Bewegungseinschränkungen unterschieden.

Offenes Gelände: Alle Waben, die keiner der im Folgenden erläuterten Geländearten angehören, werden als *Offenes Gelände* bezeichnet. In ihnen befinden sich keinerlei Hindernisse für die Bewegung eines Charakters. Wiesen, Feldwege, Straßen, offene Ebenen usw. sind allesamt Beispiele für *Offenes Gelände*. Auf den allermeisten Spielplänen ist *Offenes Gelände* die vorherrschende Geländeart.

Eine Wabe *Offenes Gelände* zu betreten, verbraucht **1 GSW-Punkt** und ist damit nicht bewegungseinschränkend.

Schwieriges Gelände (Art des Geländes): *Schwieriges Gelände* ist der Oberbegriff für diverse Arten von Gelände, die einen Charakter in seiner Bewegung einschränken. Diese Einschränkung kann durch Unterholz, felsige oder zerklüftete Gebiete oder Seichte Gewässer zustande kommen, aber auch durch Tiefschnee oder Sand. Einzelne Charaktere sind so kundig in gewissen Geländearten, dass sie sich mit Leichtigkeit über die entsprechenden Hindernisse hinweg bewegen können. Aus diesem Grund wird die Art des *Schwierigen Geländes* immer gesondert in Klammern dahinter angegeben.

Um eine Wabe *Schwieriges Gelände* zu betreten, verbraucht der Charakter **2 GSW-Punkte**.

Extrem schwieriges Gelände (Art des Geländes): *Extrem schwieriges Gelände* schränkt die Bewegung noch stärker ein als schwieriges Gelände. Auch hier gibt es mehrere Varianten, weswegen auch hier die Art gesondert angegeben wird. Felsformationen, Sehr dichte Wälder bzw. Dschungel oder Tiefe Gewässer sind Beispiele für extrem schwieriges Gelände.

Um eine Wabe *Extrem schwieriges Gelände* zu betreten, verbraucht der Charakter **3 GSW-Punkte**.

Unbegehbare Gelände (Art des Geländes): *Unbegehbare Gelände* kann, wie der Name schon sagt, **nicht bewusst während der eigenen Aktivierung betreten** werden. Die Art des unbegehbaren Geländes ist angegeben, weil Charaktere mit der entsprechenden *Geländekunde* dennoch in der Lage sind, diese Geländeart zu betreten, wenngleich unter großen Anstrengungen. Außerdem können Charaktere in *Unbegehbare Gelände* geschoben werden. Nur Sehr tiefe Gewässer werden im Rahmen dieser Grundregeln als *Unbegehbare Gelände* betrachtet.

Unpassierbares Gelände: *Unpassierbares Gelände* kann **niemals betreten** werden. Auch können Charaktere niemals in ein solches Gelände geschoben werden. Ein Beispiel für *Unpassierbares Gelände* sind hohe Säulen, massive steile Felswände oder Mauern. Diese Geländeart kommt in diesen Grundregeln nicht vor, ist aber der Vollständigkeit halber bereits aufgeführt.

Höhenebenen: Nicht nur die Wabe, die man betritt, kann Einfluss auf die Bewegung haben, auch ein Wechsel der *Höhenebene* schränkt die Bewegung eines Charakters ein. Waben ohne besondere Kennzeichnung haben immer die Höhenebene 0. Der Wechsel einer Höhenebene ist auf dem Spielplan durch eine schwarze Wabenrandlinie markiert. Auf jeder Wabe, die nicht der Höhenebene 0 entspricht, ist die tatsächliche Höhenebene mit einem Zahlenwert in römischen Ziffern aufgeführt. Immer dann, wenn man eine Wabe über eine schwarze Linie (sogenannte Höhenlinie) betritt, sind die zusätzlichen GSW-Kosten für die unterschiedliche Höhenebene zu entrichten. Denkbar sind folgende Fälle.

Unterschied von einer Höhenebene: Das Überschreiten der Höhenlinie erfordert **1 GSW**.

Unterschied von zwei Höhenebenen: Das Überschreiten der Höhenlinie erfordert **2 GSW**.

Unterschied von 3 oder mehr Höhenebenen: Das Überschreiten der Höhenlinie ist an dieser Stelle **nicht möglich**.

WECHSEL DER HÖHENEBENE UND BEWEGUNGSEINSCHRÄNKENDES GELÄNDE

Die Kosten für das Überschreiten einer Höhenlinie bei gleichzeitigem Betreten einer Wabe, die kein *Offenes Gelände* ist, sind miteinander kumulativ.

Beispiel: Ein Charakter will eine Wabe betreten, die für ihn *Schwieriges Gelände* darstellt und für die er eine Höhenebene überschreiten muss. Die Kosten für das Betreten dieser Wabe sind **2** für das schwierige Gelände und **weitere 1** für das Überschreiten der Höhenlinie, **insgesamt also 3 GSW-Punkte**.

GELÄNDE UND DECKUNG

Gelände schränkt die Charaktere nicht nur in ihrer Bewegung ein, es kann auch recht nützlich sein, nämlich dann, wenn es Deckung verleiht. Die **Auswirkungen von Deckung** sind hinsichtlich der Sichtlinie (siehe weiter unten) und der Mali bei Fernkampfattacken (siehe **Deckung des Ziels**, Seite 45) **grundsätzlich miteinander kumulativ**. Es gibt drei Arten von Deckung:

Keine Deckung: Das Gelände hat keine besonderen Merkmale, hinter denen ein Charakter Deckung suchen könnte. *Offenes Gelände* zum Beispiel verleiht niemals Deckung.

Leichte Deckung: Vereinzelte Bäume, Sträucher, Charaktere und kleinere Felsen sind ein Beispiel für *Leichte Deckung*. *Leichte Deckung* erschwert Fernkampfattacken (siehe Seite 45) und kann unter bestimmten Umständen die Sicht blockieren (siehe weiter unten).

Schwere Deckung: Massive Hindernisse wie Mauern, Baumgruppen, Felsen oder sonstige massive Geländemerkmale werden als *Schwere Deckung* bezeichnet. Außerdem wird eine Wabe mit leichter Deckung, in der sich ein Charakter befindet, nach der Regel der Kumulation von Deckung zu einer Wabe mit *Schwerer Deckung*, von der alle dahinter liegenden Waben profitieren. Diese Aufwertung gilt allerdings nicht für den Charakter selbst, da er sich selbst keine Deckung verleihen kann. *Schwere Deckung* erschwert Fernkampfattacken oder macht diese ganz unmöglich (siehe Seite 45) und kann ebenfalls die Sicht blockieren (siehe weiter unten).

WANN PROFITIERT EIN CHARAKTER VON DECKUNG?

Ob ein Charakter von einer Deckung profitiert, hängt von zwei Faktoren ab. Entweder, er befindet sich in der Wabe, die ihm die Deckung verleiht oder er befindet sich hinter der entsprechenden Wabe und zwar egal wie nah oder wie weit dahinter. Dabei werden nur diejenigen Waben berücksichtigt, die von einer gedachten geraden Linie zwischen den Mittelpunkten der Start- und Ziel-Wabe berührt werden (siehe **Bestimmen der Sichtlinie**, Seite 44).

Hier gilt zu beachten, dass auch beide Varianten gegeben sein können, da die Auswirkungen von Deckung miteinander kumulativ sind.

Charakter befindet sich in einer Wabe mit Deckung:

Befindet sich ein Charakter direkt in einem Gelände, das Deckung verleiht, genießt er in jedem Fall den Vorteil dieser Deckung.

Charakter befindet sich hinter einer Wabe mit Deckung:

Für den Fall, dass sich der Charakter hinter einer Wabe mit Deckung befindet, muss zunächst mithilfe der *Gesamthöhe der Deckung* und der *Gesamthöhe der beteiligten Charaktere*

oder der Zielwabe ermittelt werden, ob die Deckung hoch genug ist, damit der Charakter von ihr profitieren kann.

Gesamthöhe einer Deckung:

Jede Deckung hat eine festgelegte Höhe (siehe Auflistung auf Seite 39). Diese wird zu der Höhenebene des Geländes, auf der sich die Deckung befindet, addiert:

Höhe der Deckung + Höhenebene = Gesamthöhe der Deckung

Gesamthöhe des Charakters:

Jeder Charakter hat die Höhe 1, wenn dies nicht anders angegeben ist. Charaktere *Am Boden* haben immer die Höhe 0. Diese wird zu der Höhenebene, auf der er sich befindet, addiert:

Höhe des Charakters + Höhenebene = Gesamthöhe des Charakters

Beispiel: *Eine Ruine (Höhe 2) steht auf der Höhenebene 2, hat also eine Gesamthöhe von 4. Der auf dem Gelände befindliche Charakter hat eine Gesamthöhe von 3 (Charakterhöhe 1 + Höhenebene 2).*

Nachdem die Gesamthöhen der Deckung und des Charakters ermittelt wurden, steht nun fest, ob die Deckung relevant ist oder nicht.

Ist die Gesamthöhe des Charakters oder des Ziels größer als die der Deckung zwischen den beiden, profitiert das Ziel nicht von der Deckung.

Ist die Gesamthöhe des Charakters und seines Ziels kleiner oder gleich der Gesamthöhe der Deckung zwischen den beiden, profitiert das Ziel von der Deckung.

Beispiel 1: Ein Charakter befindet sich auf Höhenebene 1. Sein Ziel befindet sich auf Höhenebene 0 in einer Wabe mit Tiefem Gewässer (Höhe 0, Leichte Deckung). In der Schusslinie befindet sich außerdem auf Höhenebene 0 eine Wabe mit Leichtem Wald (Höhe 4, Leichte Deckung). Von der Leichten Deckung durch das Tiefe Gewässer in seiner Wabe profitiert das Ziel in jedem Fall. Aufgrund der Tatsache, dass die Auswirkung von Deckung kumulativ ist, muss aber ebenfalls überprüft werden, ob der Wald dem Ziel Deckung verleiht. Die Gesamthöhe des Charakters ist 2 (Höhenebene 1 + 1 für den Charakter), die Gesamthöhe des Lichten Waldes ist 4 (Höhenebene 0 + 4 für den Wald). Die Gesamthöhe des Charakters ist niedriger als die der Deckung, also profitiert das Ziel auch davon.

Beispiel 2: Der Charakter befindet sich wieder auf Höhenebene 1. Dieses Mal befindet sich kein Lichter Wald in der Schusslinie, sondern eine Ruine (Höhe 2, Schwere Deckung). Deren Gesamthöhe ist nur 2 (Höhenebene 0 + 2 für die Ruine). Dennoch profitiert das Ziel auch von dieser Deckung, da die Gesamthöhe des Charakters (wieder 2) nicht größer ist als die der Deckung. Würde der Charakter auf Höhenebene 2 stehen, also eine Gesamthöhe von 3 haben, würde sein Ziel nicht von der Deckung durch die Ruine profitieren.

GELÄNDE UND SICHTLINIEN/SICHTBLOCKADEN

Dichte Wälder, solide Felsbrocken oder auch Ruinen haben eines gemeinsam – üblicherweise kann man nicht sehen, was sich dahinter verbirgt. Auch eine natürliche Erhebung des Geländes, wie zum Beispiel ein Hügel (Höheebene größer als 0), blockiert die Sicht auf die andere Seite. Bei *Schicksalspfade* haben daher Deckung und/oder Höhenunterschiede einen Einfluss auf die Ermittlung von Sichtblockaden.

SICHTBLOCKADE DURCH DECKUNG

Allgemein gilt: Verleiht keine der Waben zwischen Charakter und Ziel Deckung, ist auch keine Sichtblockade vorhanden.



Ist Deckung vorhanden, gelten für die Ermittlung einer Sichtblockade zunächst zwei einfache Regeln:

- ☞ Eine Wabe, die *Schwere Deckung* verleiht, blockiert die Sicht auf Waben dahinter.
- ☞ Zwei Waben (auch unzusammenhängende), die *Leichte Deckung* verleihen, blockieren die Sicht auf Waben hinter der zweiten Wabe.

Natürlich kann nur Deckung eine Sichtblockade sein, die auch hoch genug ist. Zur Ermittlung der Höhe einer Deckung siehe oben unter **Wann profitiert ein Charakter von Deckung?**

SICHTBLOCKADE DURCH HÖHENEBENEN

Ähnlich wie bei der Sichtblockade durch Deckung wird auch bei unterschiedlichen Höhenebenen vorgegangen. Auch hier wird die Gesamthöhe des Charakters und seines Ziels ermittelt. Wenn dies geschehen ist, ist einer der folgenden Fälle gegeben:

- ☞ Ist die Gesamthöhe des Charakters oder des Ziels größer als die der Höheebene zwischen den beiden, besteht eine Sichtlinie zu allen Waben hinter der Höheebene.
- ☞ Ist die Gesamthöhe des Charakters und seines Ziels kleiner oder gleich der Höheebene, die zwischen den beiden liegt, ist die Sichtlinie blockiert.

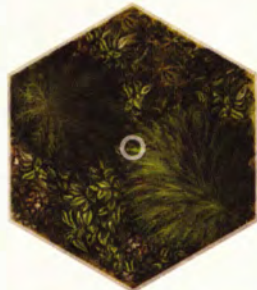
DIE GELÄNDEARTEN IM EINZELNEN



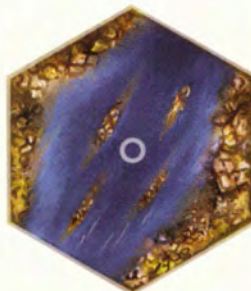
Lichter Wald
Bewegungseinschränkung:
Keine
Deckung: Leicht
Höhe: 4



Felsen
Bewegungseinschränkung:
Extrem schwieriges
Gelände (Fels)
Deckung: Leicht
Höhe: 2



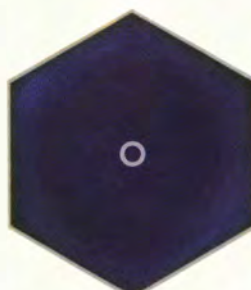
Dichter Wald
Bewegungseinschränkung:
Schwieriges Gelände (Wald)
Deckung: Schwer
Höhe: 4



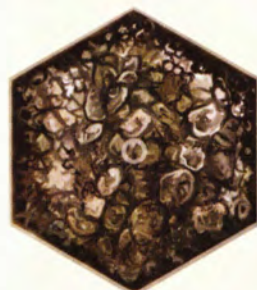
Seichte Gewässer
Bewegungseinschränkung:
Schwieriges Gelände (Wasser)
Deckung: Keine
Höhe: 0



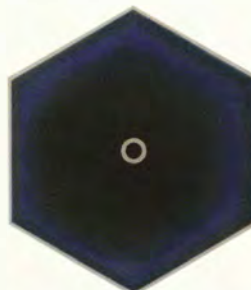
Sehr dichter Wald
Bewegungseinschränkung:
Extrem schwieriges
Gelände (Wald)
Deckung: Schwer
Höhe: 4



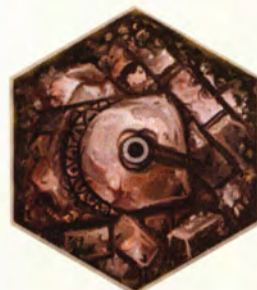
Tiefe Gewässer
Bewegungseinschränkung:
Extrem schwieriges Gelände
(Wasser)
Deckung: Leicht
Höhe: 0
Sonderregel: Während sich ein Charakter in einer Wabe mit Tiefem Gewässer befindet, erleidet er einen Malus von -2 auf den Erfolgswert seiner AT-Proben. Die Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* hebt diesen Malus auf.



Geröll
Bewegungseinschränkung:
Schwieriges Gelände (Fels)
Deckung: Keine
Höhe: 0



Sehr tiefe Gewässer
Bewegungseinschränkung: Unbegehbare Gelände (Wasser)
Deckung: Schwer
Höhe: 0
Sonderregel: Während sich ein Charakter in einer Wabe mit Sehr tiefem Gewässer befindet, erleidet er einen Malus von -4 auf den Erfolgswert seiner AT-Proben. Die Sonderfertigkeit *Kampf im Wasser* reduziert diesen Malus auf -2 .



Ruinen
Bewegungseinschränkung:
Schwieriges Gelände (Fels)
Deckung: Schwer
Höhe: 2

Kapitel X: Kampfregeln

„Ein Tag in der Schlacht ist ein guter Tag. Für das Reich!“
—Wulf von Falkenhag, Hauptmann der Reichsarmee

Die bewaffnete Auseinandersetzung ist der Kern eines jeden *Schicksalspfade*-Gefechts. Im Handgemenge oder auf Distanz wird über Sieg oder Niederlage entschieden.

Der Nahkampf

ALLGEMEINE NAHKAMPFREGELN

Um im Nahkampf zu kämpfen, muss der Charakter eine Aktion ausführen, die ihm die Durchführung einer Nahkampfattacke gestattet.

Für diese Attacke wählt er einen gegnerischen Charakter als **Ziel**. Dieses Ziel muss sich im **Angriffsbereich** des Charakters, also in seinem Frontbereich (siehe Seite 32) und innerhalb seiner Waffenreichweite befinden.

Ist dies der Fall, führt der Angreifer eine AT-Probe durch, die durch verschiedene Faktoren modifiziert werden kann. Gelingt die AT-Probe, war der Angriff erfolgreich. Das Ziel darf ggf. versuchen, ihn mit einer erfolgreichen PA-Probe zu parieren. Auch dieser Wurf kann durch verschiedene Faktoren modifiziert werden.

Schlägt die Parade fehl, ist keine Parade erlaubt oder verzichtet das Ziel auf seine Parade, kann nur noch die Rüstung des Ziels den **Treffer** abfangen und Schaden verhindern. Dazu wird, sofern gestattet, eine RS-Probe durchgeführt.

DURCHFÜHRUNG EINER NAHKAMPFATTACKE

NAHKAMPFAKTION ANSAGEN

Zuerst muss der Charakter eine Nahkampfkation ansagen, d.h. eine Aktion, die ihm die Durchführung eines Nahkampfangriffs gestattet, wie zum Beispiel die aktive Kampfkation Nahkampfattacke. Der genaue Ablauf einer Nahkampfattacke wird im Folgenden erläutert und gilt exemplarisch für alle anderen Aktionen, bei denen eine Nahkampfattacke durchgeführt wird.



AUSWAHL EINES ZIELS IM ANGRIFFSBEREICH

Nachdem ein Charakter die Durchführung einer Nahkampfattacke angesagt hat, muss er das **Ziel** derselben bestimmen. **Erlaubte Ziele sind alle gegnerischen Charaktere**, die sich im **Angriffsbereich** des Charakters befinden. Je nach Bewaffnung des Charakters sind zwei verschiedene Angriffsbereiche möglich:

Einfache Nahkampfwaffe: Normalerweise hat jede Nahkampfwaffe einen **Angriffsbereich** von einer Wabe, darf also nur gegen einen Gegner in einer direkt angrenzenden Wabe eingesetzt werden. Auch kann maximal ein Höhenunterschied von einer Ebene damit überwunden werden. Besteht ein größerer Höhenunterschied, befindet sich ein Gegner nicht im Angriffsbereich des Charakters.

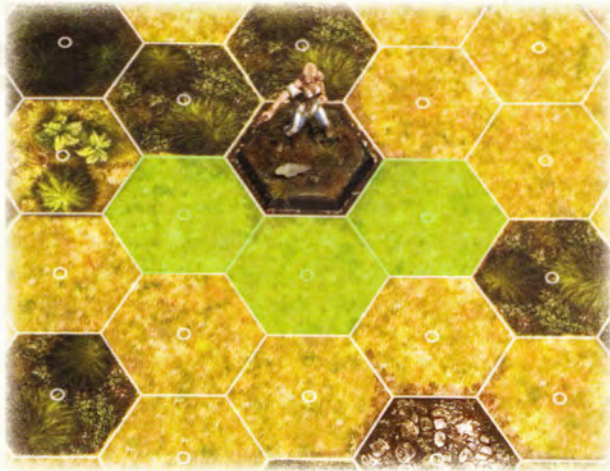
Reichweitenwaffe (RWW): Der Angriffsbereich einer Waffe mit dieser **Eigenschaft** erstreckt sich über zwei Waben. Zwischen Angreifer und Ziel darf sich nach der *Regel der kürzesten Strecke* also maximal eine **freie Wabe** befinden, d.h. es darf sich keine sichtblockierende höhere Ebene, kein Gelände 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.

Charaktere, die einen gegnerischen Charakter in ihrem **Angriffsbereich** haben oder sich selbst im **Angriffsbereich** eines gegnerischen Charakters aufhalten, befinden sich in einem **Kampfgetümmel** (siehe **Fernkampfattacken ins Kampfgetümmel**, Seite 45, und optionale Regel, Seite 46).

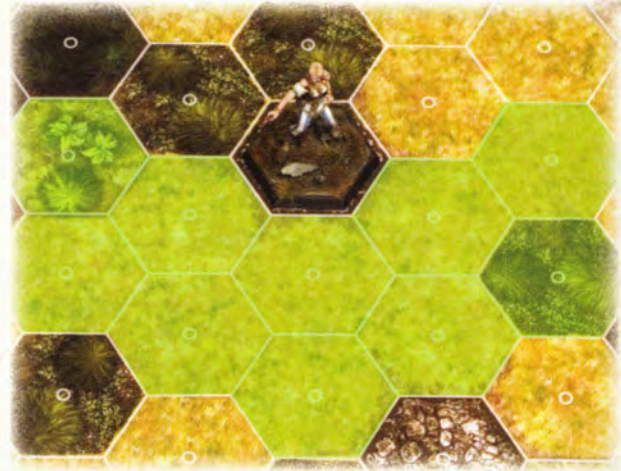
DURCHFÜHRUNG DER AT-PROBE

Nachdem das Ziel einer Attacke bestimmt wurde, wird eine AT-Probe durchgeführt, um zu ermitteln, ob der Angreifer erfolgreich attackiert hat. Bevor gewürfelt werden kann, müssen zunächst alle Modifikatoren festgestellt und einberechnet werden, die für diese Probe zur Anwendung kommen. Alle relevanten Faktoren sind dabei miteinander kumulativ und finden nebeneinander Anwendung.

Eine AT-Probe ist erfolgreich, wenn der Angreifer unter oder gleich seinem modifizierten Erfolgswert würfelt. Das Ziel der Attacke kann nun versuchen, die Attacke zu parieren.



Angriffsbereich einfache Nahkampfwaffe



Angriffsbereich Reichweitenwaffe (RWW)

Faktoren, die den Angreifer betreffen:

- ☛ **Sturmangriff:** Ist die Attacke Teil des allgemeinen Kampfmanövers *Sturmangriff* (siehe Seite 42), erhält der Angreifer einen Bonus von +2 AT.
- ☛ **Zielen:** Hat der Angreifer das allgemeine Kampfmanöver *Zielen* (siehe Seite 42) durchgeführt, erhält er einen Bonus von +2 AT.
- ☛ **Attacke im Rücken oder Augewinkelbereich:** Steht der Angreifer im *Rücken-* oder *Augewinkelbereich* des Ziels, erhält er einen Bonus von +2 AT.
- ☛ **Kampf im Wasser:** Befindet sich der Attackierende in einer Wabe mit tiefem Wasser, erhält er einen Malus von -2 AT. Befindet er sich gar in sehr tiefem Wasser, steigt der Malus auf -4.
- ☛ **Am Boden:** Ist der Angreifer *Am Boden* (siehe Seite 51), erleidet er einen Malus von -4 AT.
- ☛ **Gebundet:** Leidet der Angreifer unter dem Zustand *Gebundet* (siehe Seite 52), erleidet er einen Malus von -2 AT.

Faktoren, die das Ziel betreffen:

- ☛ **Am Boden:** Ist das Ziel *Am Boden* (siehe Seite 51), erhält der Angreifer einen Bonus von +4 AT.
- ☛ **Gelähmt:** Ist das Ziel *Gelähmt* (siehe Seite 52), erhält der Angreifer einen Bonus von +10 AT.

Lichtverhältnisse

(Faktoren, die Angreifer und Ziel betreffen):

Auch die Lichtverhältnisse können eine Attacke erschweren (siehe *Tageszeiten*, Seite 149). Dieser Modifikator findet bereits Anwendung, wenn entweder der Angreifer oder das Ziel sich in dem entsprechenden Lichtverhältnis befindet. Es gilt immer der höchste Malus. Folgende Modifikatoren auf den Erfolgswert der AT-Probe sind möglich:

- ☛ Befinden sich der Angreifer und/oder sein Ziel im Mondlicht, erleidet er -2 AT.
- ☛ Befinden sich der Angreifer und/oder sein Ziel in Finsternis, erleidet er -4 AT.

Spezielle Kampfmanöver:

- ☛ Die AT-Modifikatoren eines speziellen Kampfmanövers sind unterschiedlich und können im Kapitel *Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver* (siehe Seite 132ff.) nachgelesen werden.

DURCHFÜHRUNG EINER NAHKAMPFPARADE

War die AT-Probe erfolgreich, hat der Zielcharakter meistens noch die Chance, die Attacke zu parieren. Dazu muss er eine Passive Aktion aufwenden. Hat er keine mehr zur Verfügung, kann er die Attacke nicht parieren. Auch kann eine Nahkampfp Parade aus diversen Gründen nicht gestattet sein (siehe unten). Außerdem kann der Spieler entscheiden, die Attacke hinzunehmen, um sich seine Passive Aktion für später aufzusparen. Setzt er die Passive Aktion ein, wird eine PA-Probe durchgeführt, die ebenfalls durch einige Faktoren modifiziert werden kann

Eine PA-Probe ist erfolgreich, wenn der Parierende unter oder gleich seinem modifizierten Erfolgswert würfelt. Der Angriff ist damit abgewehrt. Würde die Attacke nicht pariert, hat der Angreifer einen **Treffer** gelandet. Nur die Rüstung des Charakters kann ihn dann noch vor Schaden bewahren.

Faktoren, die den

Erfolgswert der Parade modifizieren:

- ☛ **Am Boden:** Ist der Parierende *Am Boden* (siehe Seite 51), erleidet er einen Malus von -4 PA.
- ☛ **Gebundet:** Leidet der Parierende unter dem Zustand *Gebundet* (siehe Seite 52), erleidet er einen Malus von -2 PA.
- ☛ **Finsternis:** Wenn der Parierende sich in einer Wabe mit *Finsternis* (siehe Seite 149) befindet, erleidet er einen Malus von -2 PA.
- ☛ **Attacke aus dem Augewinkelbereich:** Steht der Angreifer im *Augewinkelbereich* des Parierenden, muss der Parierende den Erfolgswert seiner Parade halbieren.
- ☛ **Glückliche Attacke:** Hat der Angreifer eine glückliche Attacke erzielt (siehe Seite 47), muss der Parierende den Erfolgswert seiner Parade halbieren.



Situationen, die eine Nahkampfparade ausschließen:

Folgende Situationen verbieten es, dass der Charakter überhaupt die Aktion Nahkampfparade durchführen darf:

- ☞ **Gelähmt:** Der Charakter leidet unter dem Zustand *Gelähmt* (siehe Seite 52).
 - ☞ **Attacke im Rücken:** Der Angreifer steht im *Rückenbereich* des Parierenden.
 - ☞ **Passierschlag:** Die Attacke des Gegners war ein Passierschlag (siehe Seite 43).
- ☞ Keine Passive Aktion mehr: Der Charakter hat in diesem Spielzug alle seine Passiven Aktionen verbraucht.

Spezielle Kampfmanöver:

- ☞ Die PA-Modifikatoren eines speziellen Kampfmanövers sind unterschiedlich und können im Kapitel **Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver** (siehe Seite 132ff.) nachgelesen werden.

DURCHFÜHRUNG EINER RÜSTUNGSSCHUTZPROBE

Hat der Angreifer einen Treffer gelandet, kann es dennoch sein, dass die Rüstung des Ziels den Schaden abblockt. Um dies festzustellen, wird eine RS-Probe durchgeführt, die einigen bestimmten RS-Probenmodifikatoren unterliegt (siehe unten). Eine RS-Probe wird gegen jeden Treffer durchgeführt, selbst wenn dieser nicht pariert werden kann. Die Ausnahme von dieser Regel bildet ein RS-Wert von 0, wie z.B. bei Attacken mit *rüstungsdurchschlagenden* Waffen oder Charakteren ohne nennenswerte Kleidung. Hier darf keine RS-Probe durchgeführt werden.

Eine RS-Probe ist erfolgreich, wenn der Getroffene unter oder gleich seinem modifizierten Erfolgswert würfelt. Der Treffer wird abgeblockt. Misslingt die RS-Probe, erleidet der Getroffene den entsprechenden Schaden des Angriffs.

RS-Probenmodifikatoren:

- ☞ *Rüstungsbrechende* Waffen halbieren den RS-Wert.
- ☞ *Rüstungsdurchschlagende* Waffen senken den RS-Wert auf 0, d.h. es wird keine Rüstungsschutzprobe durchgeführt.
- ☞ *Kampfmanöver:* Die RS-Probenmodifikatoren eines Kampfmanövers sind unterschiedlich und können im Kapitel **Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver** (siehe Seite 132) nachgeschlagen werden. Meistens verwenden diese Manöver ebenfalls die Schlüsselbegriffe *Rüstungsbrechend* und *Rüstungsdurchschlagend*.

BESONDERE ANGRIFFSFORMEN

Ein geschulter Kämpfer wird selten nur in der Art und Weise kämpfen, dass er stumpf auf den Gegner einprügelt. Jeder hat seine eigenen Techniken und diese werden durch die Kampfmanöver repräsentiert (siehe Seite 132ff.). Bestimmte Kampfmanöver sind allen Charakteren zugänglich. Sie werden Allgemeine Kampfmanöver genannt.

ALLGEMEINE KAMPFMANÖVER

STURMANGRIFF

(Kombinierte Aktion)

Ein *Sturmangriff* erfordert eine gegnerische Miniatur im *Frontbereich* und in der *Sichtlinie* des Charakters (siehe Seite 44) als *Ziel*. Er kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampfattacke. Die Bewegung muss nach der *Regel der kürzesten Strecke* (siehe Seite 34) vor der Attacke erfolgen und mindestens 3 Waben betragen, der Charakter erhält aber durch den Schwung +2 GSW. Eine Sturmangriffsbewegung darf nicht über extrem schwieriges Gelände oder einen Höhenunterschied von mehr als einer Ebene führen. Am Ende der Bewegung muss sich das Ziel im *Angriffsbereich* des Charakters befinden, sonst wird keine Attacke durchgeführt. Für die Nahkampfattacke erhält der Charakter einen Bonus von +2 AT und sein Gegner muss eine MU-Probe gegen *Zurückdrängen* mit einem Malus von -2 ablegen, wenn die Sturmangriffs-AT-Probe gelingt. Der Malus wird auf -4 erhöht, wenn das Ziel den Angriff nicht pariert.

TAKTISCHER RÜCKZUG

(Kombinierte Aktion)

Um diese Aktion durchzuführen, muss der Charakter sich im *Angriffsbereich* mindestens eines gegnerischen Charakters befinden. Er führt eine einfache Aktion Bewegung durch, verbraucht aber zwei aktive Aktionen dafür. Einer der gegnerischen Charaktere, in dessen *Angriffsbereich* er sich befunden hat, darf keinen Passierschlag gegen den sich zurückziehenden Charakter durchführen. Weitere *Passierschläge* anderer Charaktere werden ggf. normal durchgeführt. Welcher Gegner keinen Passierschlag durchführen darf, entscheidet der sich zurückziehende Charakter. Ein Charakter, der die Aktion *Taktischer Rückzug* durchführt, darf am Ende seiner Bewegung keinen gegnerischen Charakter in seinem *Angriffsbereich* haben oder sich im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters befinden.

ZIELEN

(Kombinierte Aktion)

Gewährt dem Charakter für eine Nahkampf- oder Fernkampfattacke-Aktion einen Bonus von +2 AT oder FK. Die entsprechende Attacke ist Teil dieser Aktion.

ZURÜCKDRÄNGEN

(Kombinierte Aktion)

Der Einsatz von *Zurückdrängen* muss, wie jedes andere Kampfmanöver auch, angesagt werden. Nach einer erfolgreichen AT-Probe im Nahkampf besteht ungeachtet der Tatsache, ob Schaden verursacht wurde oder nicht, die Chance, dass der Gegner von der Wucht der Attacke zurückgedrängt wird. Um dies zu verhindern, muss dem Ziel des Angriffs eine MU-Probe gelingen. Misslingt die MU-Probe, darf der gegnerische Charakter eine Wabe vom Attackierenden weg in Richtung der erfolgten Attacke geschoben werden (siehe **Charaktere schieben**, Seite 34f.). Bei mehreren zur Verfügung stehenden Waben wählt der Attackierende die Wabe aus, in die sein Ziel geschoben wird. Der attackierende Charakter kann in das vorherige Feld seines Gegners nachrücken. Die MU-Probe findet nach der Treffer- und Schadensermittlung statt und wird mit einem Malus von -2 belegt, wenn die Attacke nicht pariert wird.

Bei einem *Sturmangriff* gelten für die MU-Probe spezielle Modifikatoren (siehe *Sturmangriff*, Seite 42).

PASSIERSCHLÄGE

Im Kampf lässt man seinen Gegner normalerweise nicht einfach durch die eigenen Linien spazieren bzw. gestattet ihm nicht, diese zu durchbrechen. Auch wird man ihm

Passierschläge in Verbindung

mit dem Schieben von Charakteren und Nachsetzen:

Zur Klarstellung: Ein Charakter wird nicht während seiner Aktivierung geschoben, kann dabei also auch keine Passierschläge erleiden. Ein nachsetzender Charakter hingegen tut dies zwangsläufig während seiner Aktivierung, kann dabei also auch Passierschläge erleiden.

nicht ohne weiteres einen Rückzug aus dem Kampfgetümmel gestatten. Um dies im Spiel darzustellen, hat jeder Charakter die Möglichkeit, mit einer Passiven Aktion einen Passierschlag durchzuführen.

PASSIERSCHLAG

(Passive Aktion)

Verlässt ein Charakter während seiner Aktivierung einen gegnerischen *Angriffsbereich*, darf dieser Gegner, sofern er noch eine Passive Aktion in diesem Spielzug besitzt, eine Nahkampfattacke gegen den sich wegbewegenden Charakter durchführen. Die Bewegung des gegnerischen Charakters wird unterbrochen, bis der Angriff abgehandelt wurde und danach fortgesetzt. Ein Passierschlag darf nicht pariert werden und verursacht +1 Schaden. Wenn die Waffe nicht bereits *Rüstungsbrechend* oder *Rüstungsdurchschlagend* ist, erhält sie für den Passierschlag die Eigenschaft *Rüstungsbrechend*.

Der Fernkampf

ALLGEMEINE

FERNKAMPFREGELEN

Um im Fernkampf zu kämpfen, muss der Charakter eine Aktion ausführen, die ihm die Durchführung einer Fernkampfattacke gestattet.

Für diese Attacke wählt er einen gegnerischen Charakter als Ziel. Dieser muss sich im *Frontbereich* des Charakters, in seiner *Sichtlinie* (SL) und innerhalb der Maximalentfernung seiner Fernkampfwaffe befinden. Außerdem darf sich ein Charakter, der eine Fernkampfattacke durchführen will, nicht im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters befinden.

Ist dies der Fall, führt der Angreifer eine FK-Probe durch, die durch mehrere Faktoren modifiziert werden kann.

Ist die FK-Probe erfolgreich, darf das Ziel ggf. versuchen, mit einer erfolgreichen FK-PA-Probe zu parieren bzw. auszuweichen. Auch dieser Wurf kann durch mehrere Faktoren modifiziert werden.

Schlägt dies fehl, kann schließlich noch die Rüstung des Ziels den Treffer abfangen und Schaden verhindern. Dazu wird eine RS-Probe durchgeführt.

DURCHFÜHRUNG

EINER FERNKAMPFATTACKE

FERNKAMPFAKTION ANSAGEN

Zuerst muss der Charakter eine Fernkampfaction ansagen, d.h. eine Aktion, die ihm die Durchführung eines Fernkampfangriffs gestattet, wie zum Beispiel die aktive Kampfaction Fernkampfattacke. Der genaue Ablauf einer Fernkampfattacke wird im Folgenden erläutert und gilt exemplarisch für alle anderen Aktionen, bei denen eine Fernkampfattacke durchgeführt wird. Die Aktion Fernkampfattacke gilt gleichermaßen für Schuss- und Wurfaffen.

AUSWAHL EINES ZIELS

Nachdem ein Charakter die Durchführung einer Fernkampfattacke angesagt hat, muss er das *Ziel* derselben bestimmen. Erlaubte *Ziele* sind nur *gegnerische* Charaktere, die sich im *Frontbereich* des Charakters, in seiner *Sichtlinie* und innerhalb der Maximalentfernung seiner Fernkampfwaffe befinden.

Der Frontbereich eines Charakters bestimmt sich nach seiner *Ausrichtung* (siehe Seite 32).

BESTIMMEN DER SICHTLINIE

Eine SL zu einem Ziel zu haben, bedeutet schlicht und ergreifend, dass man das Ziel seiner Aktion sehen kann.

Normalerweise hat man eine SL zu allen Charakteren in seinem *Frontbereich*, nicht jedoch zu Charakteren in seinem *Rücken-* und *Augenwinkelbereich*. Unterschiedliche Höhenebenen, Gelände, bestimmte Lichtverhältnisse und/oder Charaktere können die SL blockieren.

Um zu ermitteln, ob eine *Höhenebene* oder eine Wabe mit Gelände die *Sichtlinie* blockiert, wird eine gerade Linie zwischen den beiden Punkten in der Mitte der entsprechenden Waben gezogen. Verläuft diese Linie durch *sichtblockierendes Gelände* (eine Wabe mit *Schwerer Deckung* bzw. zwei Waben mit *Leichter Deckung*), eine *sichtblockierende Höhenebene* oder mehr als einen Charakter, besteht keine SL zwischen den Charakteren (siehe *Gelände*, Seite 38). Sichtblockierende Faktoren in den Waben, in denen sich der handelnde Charakter bzw. sein *Ziel* befindet, werden bei der Bestimmung der SL ignoriert.

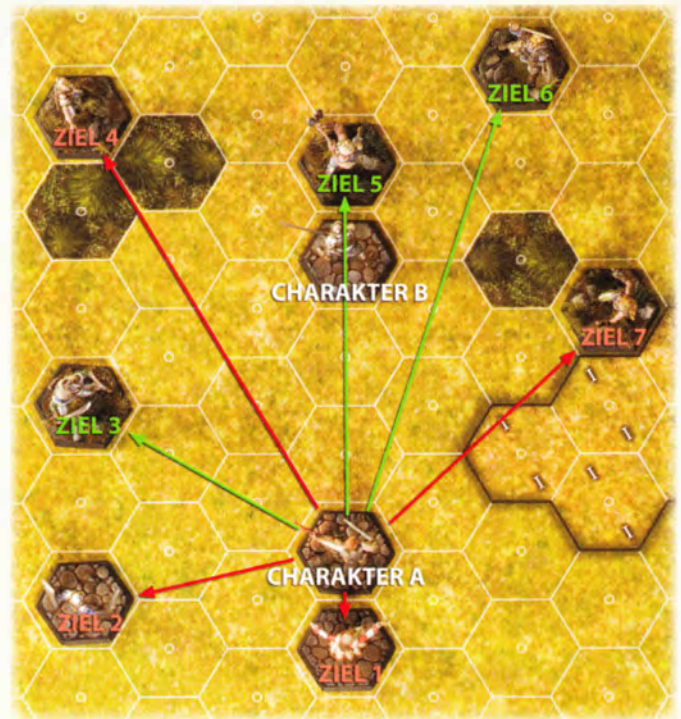
Falls diese Linie genau auf der Linie zwischen zwei Waben verläuft, wählt der handelnde Charakter, welche der beiden Waben für die Bestimmung der SL von Bedeutung ist. Dies funktioniert in beide Richtungen, immer vorausgesetzt, beide Charaktere befinden sich in ihrem jeweiligen *Frontbereich*. Vereinfacht bedeutet das: Wenn ein Charakter jemandem in die Augen sehen kann, kann dieser Jemand das ebenfalls!

Mondlicht und *Finsternis* (siehe *Tageszeit*, Seite 149) beschränken die Maximalreichweite, in der man eine Sichtlinie ziehen kann. Dies ist die *Sichtweite*. Zu Charakteren außerhalb der Sichtweite besteht niemals eine Sichtlinie.

Beispiel: Charakter A hat keine SL zu Ziel 1, da es sich in seinem Rückenbereich befindet. Ebenso hat er keine SL zu Ziel 2, welches in seinem Augenwinkelbereich liegt. Zu Ziel 3 besteht natürlich eine SL. Die Sichtlinie zu Ziel 4 wird von dem dichten Wald (*Schwere Deckung*) blockiert. Der im Weg befindliche Charakter B blockiert nicht die SL auf Ziel 5. Auch zu Ziel 6 besteht eine SL, da die gerade Linie vom Mittelpunkt beider Waben nicht über die Wabe mit dem dichten Wald führt. Genau anders herum ist es bei Ziel 7. Auch wenn die Linie zwischen den Mittelpunkten die höhere Ebene nur knapp streift, reicht dies aus, um die SL von Charakter A auf Ziel 7 zu blockieren.

BESTIMMEN DER ENTFERNUNG

Jede Fernkampfwaffe besitzt drei *Entfernungskategorien*. Um die entsprechende *Entfernungskategorie* zu ermitteln, zählt man nach der *Regel der kürzesten Strecke* die Waben, die zwischen dem Angreifer und seinem Ziel liegen. Das Feld, in dem das Ziel steht, wird hierbei mitgezählt, nicht jedoch das, in dem der Angreifer sich befindet. Dann vergleicht man das Ergebnis mit den *Entfernungskategorien* der Waffe.



Ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem ersten Wert, befindet sich das Ziel in *naher Entfernung*. Ist es kleiner oder gleich dem zweiten Wert, aber höher als der erste, befindet sich das Ziel in *mittlerer Entfernung* und ist das Ergebnis kleiner oder gleich dem dritten Wert, aber größer als der zweite, befindet sich das Ziel in *weiter Entfernung*. Ist der Zahlenwert höher als der dritte Wert, ist das Ziel außerhalb der Maximalentfernung der Waffe, kann also nicht das Ziel einer Fernkampfattacke sein. Es muss ein anderes Ziel gewählt werden.

DURCHFÜHRUNG EINER FK-PROBE

Nachdem das Ziel bestimmt wurde, führt der Angreifer eine FK-Probe durch, um zu ermitteln, ob er getroffen hat. Bevor gewürfelt werden kann, müssen zunächst alle Modifikatoren festgestellt und einberechnet werden, die für diese Probe zur Anwendung kommen. Die wichtigsten Faktoren sind dabei die *Entfernung zum Ziel* und die *Deckung*, in der sich das Ziel befindet (siehe weiter unten). Alle relevanten Faktoren sind dabei miteinander kumulativ und finden nebeneinander Anwendung.

Eine FK-Probe ist erfolgreich, wenn der Angreifer unter oder gleich seinem modifizierten Erfolgswert würfelt. Das Ziel der Attacke kann nun eventuell versuchen, die Attacke zu parieren.

Fernkampf-Entfernungen:

Die FK-Probenmodifikatoren der einzelnen Entfernungskategorien sind:

- ☞ **Nah:** kein FK-Malus
- ☞ **Mittel:** Malus von -2 FK
- ☞ **Weit:** Malus von -4 FK

Deckung des Ziels:

Viele Geländearten verleihen einem Charakter *Deckung*. Wir unterscheiden zwischen *Leichter Deckung* (z.B. von Lichten Wäldern) und *Schwerer Deckung* (z.B. von Ruinen). Im Geländekapitel wird erläutert, welche Geländeart welche Deckungsvariante verleiht (siehe Seite 39). Befindet sich das Ziel in einer Wabe, die Deckung verleiht, profitiert es gegen alle Fernkampfattacken von dieser Deckung. Ansonsten wird anhand der Höhe der Deckung ermittelt, ob die entsprechende Deckung zur Anwendung kommt (siehe *Gelände*, Seite 37). Jedwede relevante Deckung ist dabei miteinander kumulativ, selbst wenn es sich um identische Deckung (wie zum Beispiel zweifache *Leichte Deckung*) handelt. Dies bricht ausdrücklich mit der allgemeinen Regel hinsichtlich der Kumulation von Regeln gleichen Namens (siehe Seite 17).

Die Auswirkungen von Deckung sind:

- ☛ *Leichte Deckung*: Malus von -2 FK
- ☛ *Schwere Deckung*: Malus von -4 FK

Beispiel 1: Ein Ziel Z befindet sich in einer Wabe mit schwerer Deckung auf Höheebene 0. Zwischen ihm und Angreifer A (der sich ebenfalls auf Höheebene 0 befindet) liegt zudem eine Wabe mit leichter Deckung der Höhe 4 und eine mit leichter Deckung der Höhe 0. Die Leichte Deckung der Höhe 0 ist für die Fernkampfattacke ohne Bedeutung. Die Leichte Deckung (-2 FK) der Höhe 4 und die Schwere Deckung (-4 FK) in der Wabe des Ziels ergeben somit insgesamt einen Malus von -6 FK für den Angreifer.

Beispiel 2: Zwischen Ziel Z, das sich in einer Wabe mit leichter Deckung aufhält, und Angreifer A befindet sich ein weiterer Charakter C auf derselben Höheebene, der Z ebenfalls Leichte Deckung verleiht. Auch wenn sowohl C als auch die Wabe, in der Z sich befindet, ihm Leichte Deckung gewähren, werden beide Deckungsauswirkungen addiert und ergeben einen Gesamtmalus von -4 FK.

Weitere Faktoren, die den Angreifer betreffen:

- ☛ *Zielen*: Hat der Angreifer das allgemeine Kampfmanöver *Zielen* (siehe Seite 42) durchgeführt, erhält er einen Bonus von +2 FK.
- ☛ *Attacke im Rücken oder Augenwinkelbereich*: Steht der Angreifer im *Rücken-* oder *Augenwinkelbereich* des Ziels, erhält er einen Bonus von +2 FK.
- ☛ *Gebundet*: Leidet der Angreifer unter dem Zustand *Gebundet* (siehe Seite 52), darf er Fernkampfattacken nur auf nahe Entfernung durchführen und erleidet zudem einen Malus von -4 FK.

Weitere Faktoren, die das Ziel betreffen:

- ☛ Im Nahkampf: Befindet sich das Ziel mit einem Gegner im *Kampfgetümmel*, erhält der Angreifer einen Malus von -2 FK. Trifft er nicht, können die optionalen Regeln für Fernkampfattacken ins *Kampfgetümmel* zur Anwendung kommen (siehe Seite 46).
- ☛ *Am Boden*: Ist das Ziel *Am Boden* (siehe Seite 51), erhält der Angreifer einen Malus von -2 FK.

- ☛ *Gelähmt*: Ist das Ziel *Gelähmt* (siehe Seite 52), erhält der Angreifer einen Bonus von +10 FK.
- ☛ *Größe*: Auch die Größe des Ziels spielt eine Rolle bei einer Fernkampfattacke. Je größer das Ziel ist, umso leichter wird es getroffen. Besitzt ein Charakter keine entsprechende Sonderfertigkeit, ist er Normalgroß. Die FK-Modifikatoren für die Größe des Ziels lauten: Klein: -2, Normalgroß: 0, Groß: +2

Lichtverhältnisse

(Faktoren, die Angreifer und Ziel betreffen):

Auch die Lichtverhältnisse können eine Attacke erschweren. Dieser Modifikator findet bereits Anwendung, wenn entweder der Angreifer oder das Ziel sich in dem entsprechenden Lichtverhältnis befindet oder die SL für diesen Angriff durch das Lichtverhältnis verläuft. Es gilt immer der höchste Malus. Folgende Modifikatoren auf die FK-Probe sind möglich:

- ☛ Angreifer und/oder Ziel in bzw. SL durch *Dämmerung*, erleidet er -2 FK.
- ☛ Angreifer und/oder Ziel im bzw. SL durch *Mondlicht*, erleidet er -4 FK.
- ☛ Angreifer und/oder Ziel in bzw. SL durch *Finsternis*, erleidet er -6 FK.

Spezielle Kampfmanöver:

- ☛ Die FK-Modifikatoren eines speziellen Kampfmanövers sind unterschiedlich und können im Kapitel *Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver* (siehe Seite 132ff.) nachgeschlagen werden.

DURCHFÜHRUNG EINER FERNKAMPFPARADE

War die FK-Probe erfolgreich, hat der Zielcharakter oft noch die Chance, die Attacke zu parieren. Dazu muss er zunächst einen FK-PA-Wert besitzen. Dies ist nur durch das Tragen eines Schildes oder mithilfe der Sonderfertigkeit *Ausweichen* möglich. Ist eine der beiden Varianten gegeben, muss der Charakter eine passive Aktion aufwenden. Hat er keine mehr zur Verfügung, kann er die Attacke nicht parieren. Auch kann eine Fernkampfp Parade aus diversen Gründen nicht gestattet sein (siehe unten). Außerdem kann der Spieler auch entscheiden, die Attacke hinzunehmen, um sich seine passive Aktion für später aufzusparen. Setzt er die passive Aktion ein, wird eine FK-PA-Probe durchgeführt, die ebenfalls durch einige Faktoren modifiziert werden kann. Eine FK-PA-Probe ist erfolgreich, wenn der Parierende unter oder gleich seinem modifizierten Erfolgswert würfelt. Der Angriff ist damit abgewehrt. Wird die Attacke nicht pariert, hat der Angreifer einen Treffer gelandet. Nur die Rüstung des Charakters kann ihn dann noch vor Schaden bewahren.

Faktoren, die den FK-PA-Wert modifizieren:

- ☛ *Am Boden*: Ist der Parierende *Am Boden* (siehe Seite 51), erleidet er einen Malus von -4 FK-PA.
- ☛ *Gebundet*: Leidet der Parierende unter dem Zustand *Gebundet* (siehe Seite 52), erleidet er einen Malus von -2 FK-PA.



- ☛ **Finsternis:** Wenn der Parierende sich in einer Wabe mit *Finsternis* (siehe Seite 149) befindet, erleidet er einen Malus von -2 FK-PA.
- ☛ **Angriff aus dem Augenwinkelbereich:** Steht der Angreifer im *Augenwinkelbereich* des Parierenden, muss der Parierende seinen FK-PA-Wert halbieren.
- ☛ **Glückliche Attacke:** Hat der Angreifer eine glückliche Attacke erzielt (siehe Seite 47), muss der Parierende seinen FK-PA-Wert halbieren.

Situationen, die eine *Fernkampfparade* ausschließen:

Folgende Situationen verbieten es, dass der Charakter überhaupt die Aktion *Fernkampfparade* durchführen darf:

- ☛ **Gelähmt:** Der Charakter leidet unter dem Zustand *Gelähmt* (siehe Seite 52).
- ☛ **Angriff im Rücken:** Der Angreifer steht im *Rückenbereich* des Parierenden.
- ☛ **Keine Passive Aktion mehr:** Der Charakter hat in diesem Spielzug alle seine passiven Aktionen verbraucht.
- ☛ **Kein FK-PA-Wert:** Der Charakter trägt weder einen Schild, noch besitzt er die Sonderfertigkeit *Ausweichen*, hat damit also keinen FK-PA-Wert.

Spezielle Kampfmanöver:

- ☛ Die PA-Modifikatoren eines speziellen Kampfmanövers sind unterschiedlich und können im Kapitel *Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver* (siehe Seite 132ff.) nachgeschlagen werden.

DURCHFÜHRUNG EINER RÜSTUNGSSCHUTZPROBE

Die RS-Probe funktioniert im Fernkampf genauso wie im Kapitel *Nahkampf* (siehe Seite 42) beschrieben.

BESONDERE AKTION FÜR FERNKÄMPFER

SCHUSSWAFFE NACHLADEN (Einfache Aktion)

Manche Schusswaffen, wie z.B. Armbrüste, erfordern es, dass sie nach einem Einsatz erst nachgeladen werden müssen, bevor sie erneut abgefeuert werden können. Der Charakter lädt eine seiner Fernkampfschusswaffen nach und kann sie anschließend wieder einsetzen. Nur Waffen mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* erfordern nach einem Schuss die Durchführung dieser Aktion.

ABWEICHUNG VON DISTANZANGRIFFEN

Manche Attacken, die einen *Wirkungsbereich* erfassen, sind nicht völlig vergeudet, wenn sie nicht treffen. Stattdessen weichen sie in eine zufällige Richtung ab. Dazu wird ein sechsseitiger Würfel geworfen und die Abweichungsrichtung nach folgendem Schaubild bestimmt. Wenn nichts anderes angegeben ist, beträgt die Abweichungsdistanz genau eine Wabe.



Optionale Regel:

Misslungene Fernkampfattacken ins Kampfgetümmel

Führt ein Charakter eine misslungene Fernkampfattacke auf einen gegnerischen Charakter durch, der sich im *Kampfgetümmel* (siehe *Angriffsbereiche*, Seite 40) befindet, kann es sein, dass das Geschoss einen in der Nähe stehenden Charakter trifft. Ausgehend vom *Ziel* der Attacke sind alle Charaktere in angrenzenden Waben potentielle Ziele, die nicht aufgrund von *Sichtblockaden* als *Ziel* der ursprünglichen Fernkampfattacke ausscheiden. Ermittle unter allen verbliebenen Charakteren zufällig, wer attackiert wird. Führe eine Fernkampfattacke gegen diesen Charakter durch. Dabei kommen alle relevanten Modifikatoren zur Anwendung, auch der für Fernkampfattacken ins *Kampfgetümmel*. Ein Treffer darf ggf. nach den normalen Regeln pariert werden. Auch RS-Proben dürfen dagegen durchgeführt werden. Trifft auch diese zweite Attacke nicht, hat das Geschoss einfach nicht getroffen.

Glückliche Attacken/Paraden und Patzer

Egal wie gut ein Charakter trainiert ist, die Hitze des Gefechts wird immer eine gewisse Unberechenbarkeit ins Kampfgeschehen tragen. Aus diesem Grund unterliegt ein Ergebnis von 1 bzw. 20 bei AT-, PA-, FK- und FK-PA-Proben besonderen Regeln. Ein Ergebnis von 1 wird als **Glückliche Attacke/Parade** bezeichnet und wird eine 20 gewürfelt, nennt man dies einen **Patzer**.

GLÜCKLICHE ATTACKE (NAHKAMPF UND FERNKAMPF)

Wird bei einer AT- oder FK-Probe eine 1 gewürfelt, nennt man das eine *glückliche Attacke*. Sie ist immer erfolgreich, das bedeutet, der Charakter trifft selbst dann, wenn die Modifikatoren auf die Attacke seinen AT- oder FK-Wert auf 0 oder darunter gesenkt haben. Die PA- oder FK-PA-Probe gegen eine *glückliche Attacke* wird immer nur mit dem halben Wert durchgeführt. Hat der Gegner keine Parade gegen diese Attacke zur Verfügung, weil er zum Beispiel im Rücken angegriffen wird, keine passive Aktion mehr zur Verfügung hat oder auf die Parade verzichtet, erhält dieser Treffer stattdessen die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend*, da er eine besonders schwache Stelle der Rüstung durchdrungen hat. Ist die verwendete Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird sie für diesen einen Treffer sogar *Rüstungsdurch-*

schlagend. Ist die Waffe bereits *Rüstungsdurchschlagend*, hat die *glückliche Attacke* keinen zusätzlichen Effekt.

GLÜCKLICHE PARADE (NAHKAMPF UND FERNKAMPF)

Wird bei einer Parade (egal welcher Art) eine 1 gewürfelt, nennt man das eine *glückliche Parade*. Eine *glückliche Parade* ist natürlich immer eine erfolgreiche Parade. Außerdem verbraucht diese Parade keine passive Aktion. Sollte der Charakter in diesem Spielzug also erneut angegriffen werden, steht ihm weiterhin eine passive Aktion zur Verfügung, um darauf zu reagieren. Alternativ kann er natürlich später auch einen Passierschlag durchführen oder seine passive Aktion auf andere Weise verwenden.

PATZER (NAHKAMPF-/ FERNKAMPFATTACKE UND PARADE)

Wird bei einer beliebigen Attacke oder Parade eine 20 gewürfelt, nennt man dies einen *Patzer*. Natürlich misslingt bei einem *Patzer* die Attacke oder Parade automatisch, egal wie hoch der jeweilige Erfolgswert war. Außerdem endet die *Aktivierung* des Charakters sofort. Um die weiteren Auswirkungen eines *Patzers* zu ermitteln, wird erneut 1W20 gewürfelt und das Ergebnis in der Patzertabelle abgelesen:

PATZERTABELLE

Ergebnis	Bezeichnung	Regeln
1-5	<i>Desorientiert</i>	Der Charakter erleidet im nächsten Spielzug einen Abzug von -2 auf seine Initiative.
6-10	<i>Aus dem Gleichgewicht</i>	Der Charakter erleidet im nächsten Spielzug einen Abzug von -4 auf seine Initiative. Kann der Charakter diesen Zustand nicht erleiden, ist er stattdessen <i>Desorientiert</i> .
11-15	<i>Am Boden</i>	Der Charakter erleidet den Zustand <i>Am Boden</i> . Die allgemeinen Regeln für Charaktere <i>Am Boden</i> kommen zur Anwendung. Kann der Charakter diesen Zustand nicht erleiden, ist er stattdessen <i>aus dem Gleichgewicht</i> .
16-20	Selbstverletzung	Der Charakter hat sich selbst verletzt. Er erleidet einen Schadenspunkt, gegen den ihm keine RS-Probe zusteht. Bei einem Parade- oder Fernkampfpardepatzer erleidet er diesen Schaden ggf. zusätzlich zu dem Schaden der gegen ihn gerichteten Attacke. Der durch den Patzer verursachte Schaden wird nicht von einer Waffe des Charakters verursacht, weswegen Eigenschaften der Waffe (z.B. Vergiftete Waffe) keine Anwendung finden.

Ausscheiden eines Charakters

Ein Charakter scheidet aus dem Spiel aus, wenn seine Lebenspunkte auf oder unter 0 sinken oder er z.B. durch Flucht das Spielfeld verlässt. Die Miniatur wird umgehend vom Spielfeld und der entsprechende INI-Marker aus der *Handlungsreihenfolge* entfernt. Eventuell noch nicht verbrauchte Aktionen des Charakters entfallen. In einigen Szenarien erhält ein Spieler *Szenariozielpunkte* für jeden gegnerischen Charakter, der aus dem Spiel ausscheidet, in jedem Fall aber ist der *Sold-Wert* der ausgeschiedenen Cha-

raktere relevant für die Bestimmung des Siegers, wenn beide Seiten in einem Gefecht gleich viele *Szenariozielpunkte* erreicht haben.

Wurden die Lebenspunkte eines Charakters in einem Kampagnenspiel auf 0 reduziert, wird nach dem Spiel ein Wurf auf der *Verletzungstabelle* (siehe Seite 153) durchgeführt, um die Auswirkungen seiner Verwundungen zu bestimmen. Scheidet ein Charakter durch Verlassen des Spielfelds aus dem Spiel aus, wird dieser Wurf nicht durchgeführt.

Kapitel XI: Zauber und Liturgien

„Fulminictus Donnerkeil – Triff und töte wie ein Pfeil!“

—unbekannter Magierlehrling während der Übung seiner Zauberformeln

Zauber sind die magischen Formeln, die Charaktere der Profession *Magiebegabter* einsetzen können, Liturgien hingegen sind die Segnungen und Gebete von Charakteren der *Götterdiener*-Profession. Bei *Schicksalspfade* folgen beide Varianten den gleichen Regeln und werden auf die gleiche Weise eingesetzt. Deswegen wird ein Charakter, der einen Zauber oder eine Liturgie einsetzt, einfach als **Anwender** bezeichnet.

Um den folgenden Regeltext für den Leser zu vereinfachen, ist gelegentlich nur von Zaubern die Rede. Liturgien sind damit immer eingeschlossen, es sei denn, es wird explizit anders erwähnt.

EIGENSCHAFTEN VON ZAUBERN UND LITURGIEN

Um die verschiedenen Zauber und Liturgien voneinander unterscheiden zu können, haben sie verschiedene Eigenschaften:

GRUNDSCHWIERIGKEIT

Nicht alle Zauber und Liturgien sind gleichermaßen leicht oder schwer zu wirken. Die *Grundschwierigkeit* gibt den Basiswert an, bis zu dem eine Zauber- oder Liturgieprobe gelingt. Siehe dazu Wirken eines Zaubers/einer Liturgie, Seite 49.

REICHWEITE (RW)

Die Reichweite ist die maximale Entfernung in Waben, die das Ziel des Zaubers vom *Anwender* entfernt sein darf. Die Entfernung wird nach der *Regel der kürzesten Strecke* bestimmt, genau wie bei einer Fernkampfattacke (siehe Seite 34 und 44). Außerdem ist eine *Sichtlinie* vonnöten (siehe Seite 44).

Reichweite: Berührung bedeutet, dass sich das Ziel des Zaubers in einer angrenzenden Wabe im *Angriffsbereich* des *Anwenders* befinden muss.

Reichweite: Selbst bedeutet, dass der *Anwender* das *Ziel* sein darf oder sogar muss.

WIRKUNGSBEREICH (WIRK)

Der *Wirkungsbereich* gibt an, auf wen oder was der Zauber angewandt werden darf. Dies ist meistens ein Charakter, kann aber auch die Waffe eines Charakters oder sogar eine bestimmte Menge von Waben sein. Wichtig ist hier vor allem die Unterscheidung zwischen einem *verbündeten* Charakter der eigenen Gruppe und einem *gegnerischen* Charak-

ter der anderen Gruppe. *Neutrale* Charaktere sind in der Regel keine erlaubten *Ziele* für Zauber und Liturgien.

Besonderer Wirkungsbereich: 3-Waben-Durchmesser

Der 3-Waben-Durchmesser **WIRK** wird für flächendeckende Effekte, wie z.B. den Hauch Borons benötigt. Er umfasst immer eine zentrale Wabe und alle angrenzenden Waben, insofern sie maximal eine Höhenebene höher oder niedriger liegen. Wenn nichts anderes angegeben wird, ist jede Wabe gleichermaßen von der Auswirkung des Zaubers/der Liturgie betroffen.



DAUER

Die Wirkungsdauer von Zaubern und Liturgien kann unterschiedlich lang sein. Dabei gibt es folgende Möglichkeiten:

Augenblicklich: Die Auswirkung (siehe weiter unten) tritt sofort ein, hat aber keine fortdauernde Wirkung.

Temporär: Die Auswirkung des Zaubers tritt sofort ein und dauert eine gewisse Zeit an, normalerweise aber nicht bis zum Ende des Spiels. Typisch für eine *temporäre* Dauer ist das Eintreten eines Zustands, der theoretisch am Anfang jedes Spielzugs abgeschüttelt werden kann.

Anders als die nachfolgend erklärten *Bleibt-im-Spiel*-Zauber dürfen *temporäre* Zauber ihre Auswirkung gleichzeitig nebeneinander entfalten. Es ist also möglich, einen solchen Zauber mehrfach zu wirken, selbst wenn z.B. der durch den Zauber hervorgerufene *Zustand* noch anhält.

Bleibt im Spiel: Die Auswirkung tritt sofort ein und hält im Allgemeinen für den Rest des Spiels an. Nur wenn der *Anwender* oder das *Ziel* dieses Zaubers aus dem Spiel ausscheidet oder der *Anwender* diesen in der Statusphase freiwillig beendet, endet die *Auswirkung*. Im Falle des Ausscheidens endet die *Auswirkung* sofort. Jeder Charakter darf immer nur von jeweils einer verbündeten und einer gegnerischen *Bleibt-im-Spiel*-Zauber-Auswirkung betroffen sein. Er kann solange nicht das *Ziel* eines weiteren *Bleibt-im-Spiel*-Zaubers derselben Seite werden, bis eine der Auswirkungen endet.

Ein *Bleibt-im-Spiel*-Zauber darf vom Anwender immer nur einmal im Spiel gehalten werden.

Im Spiel befindliche *Bleibt-im-Spiel*-Zauber erschweren weitere Zauber-/Liturgieproben des *Anwenders* (siehe unten).

AUSWIRKUNG

Was bewirkt der Zauber genau? Verursacht er Schaden, beeinflusst er das Gelände, führt er einen Zustand herbei oder wird etwas ganz anderes bewirkt? Die Möglichkeiten sind zu vielfältig, um sie hier alle aufzählen zu können. Es sollte daher immer der genaue Regeltext des Zaubers im Regelbuch oder auf der Charakterkarte zu Rate gezogen werden.

WIRKEN EINES ZAUBERS/EINER LITURGIE

Um einen Zauber oder eine Liturgie zu wirken, muss ein Charakter eine Kampfaktion *Wirken eines Zaubers/einer Liturgie* ansagen. Dann wählt er ein Ziel für diesen Zauber aus. Nun werden die Grundbedingen des anzuwendenden Zaubers überprüft.

- ☛ Ist das anvisierte Ziel in der Reichweite des Zaubers und innerhalb der Sichtlinie des Anwenders (siehe Seite 44)?
- ☛ Ist es ein zulässiges Ziel für diesen Zauber?

DURCHFÜHRUNG EINER ZAUBERPROBE

Ist beides der Fall, führt der Anwender eine Zauber- bzw. Liturgieprobe durch, die durch mehrere Faktoren modifiziert werden kann. Alle relevanten Faktoren sind dabei kumulativ miteinander und finden nebeneinander Anwendung.

Eine Zauberprobe ist erfolgreich, wenn der *Anwender* unter oder gleich dem Erfolgswert des Zaubers würfelt. Der Erfolgswert errechnet sich aus der Grundschwierigkeit, die jeder Zauber und jede Liturgie besitzt sowie aus situationsbedingten Modifikatoren.

GRUNDSCHWIERIGKEITEN

Die Grundschwierigkeit ist bei dem Zauber/der Liturgie angegeben. Es gibt fünf Kategorien:

- ☛ Extrem simpel (Grundschwierigkeit: 15)
- ☛ Einfach (Grundschwierigkeit: 13)
- ☛ Normal (Grundschwierigkeit: 11)
- ☛ Komplex (Grundschwierigkeit: 9)
- ☛ Sehr komplex (Grundschwierigkeit: 7)

SITUATIONSBEDINGTE MODIFIKATOREN

- ☛ Im Nahkampf: Befindet sich der Anwender im *Kampfgelände* (siehe Seite 40), erleidet er einen Malus von -2 auf den Erfolgswert für jeden gegnerischen *Angriffsbereich*, in dem er sich befindet.
- ☛ *Bleibt-im-Spiel*-Zauber/-Liturgie: Für jeden bereits im Spiel befindlichen Zauber/jede bereits im Spiel befindliche Liturgie des *Anwenders* mit der Wirkungsdauer *Bleibt im Spiel* erhält er einen Malus von -2 auf den Erfolgswert.

Warum keine Astral- bzw. Karmaenergie?

Spieler, die mit dem *Das Schwarze Auge*-Rollenspiel vertraut sind, werden feststellen, dass wir komplett auf die Astral- bzw. Karmaenergie verzichtet haben und sich vielleicht für die Gründe interessieren. Wir wollten sicherstellen, dass magie- und liturgiebegabte Charaktere in jedem Spielzug effektiv handeln können und nicht teilnahmslos daneben stehen müssen, sobald ihre Astral-/Karmaenergie verbraucht ist. Also gehen wir einfach davon aus, dass sie jedes Gefecht mit der vollen Menge an jeweiliger Energie beginnen und sich ihre Macht im Gefecht gut einteilen. Damit wird ein Wert für Astral- bzw. Karmaenergie nicht mehr benötigt. Dies erspart Dokumentationsaufwand und fördert einen schnellen Spielfluss.

- ☛ *Konzentration*: Hat der Anwender das Kampfmanöver *Konzentration* (nachfolgend) durchgeführt, erhält er einen Bonus von +2 auf den Erfolgswert.
- ☛ *Schlechte Schwingungen*: Der Charakter hat im vorangegangenen Spielzug einen Zauber-/Liturgiepatzer gewürfelt und das Resultat *Schlechte Schwingungen* erzielt. Er erleidet daher einen Malus von -2 auf den Erfolgswert.
- ☛ *Geblendet*: Leidet der Angreifer unter dem Zustand *Geblendet* (siehe Seite 52), haben seine Zauber/Liturgien eine Maximalreichweite von 4 Waben und er erleidet zudem einen Malus von -4 auf den Erfolgswert der Probe.

BESONDERE AKTION FÜR MAGIEBEGABTE UND GÖTTERDIENER

Auch *Magiebegabte* und *Götterdiener* können ähnlich wie ein Kämpfer die Chancen auf den erfolgreichen Einsatz ihrer Fähigkeiten erhöhen, in dem sie eine zusätzliche aktive Aktion dafür aufwenden. Um dies darzustellen, steht ihnen das allgemeine Kampfmanöver *Konzentration* zur Verfügung.

KONZENTRATION (Kombinierte Aktion)

Der Charakter erhöht mit dieser Aktion seine Chancen, erfolgreich einen Zauber oder eine Liturgie zu wirken. Sie gewährt dem Charakter für einen Zauber/eine Liturgie einen Bonus von +2 auf den Erfolgswert der Zauber-/Liturgieprobe. Das Wirken des Zaubers/der Liturgie ist Teil dieser Aktion.





Glückliche/r Zauber/Liturgie und Zauber-/Liturgiepatzer

Egal wie gut ein Charakter seine Formeln oder Gebete beherrscht, es kann immer etwas schief gehen. Aus diesem Grund unterliegt ein Ergebnis von 1 bzw. 20 wie bei Attacken oder Paraden besonderen Regeln. Ein Ergebnis von 1 wird als *glücklicher Zauber* oder *glückliche Liturgie* bezeichnet und wird eine 20 gewürfelt, nennt man dies einen *Zauber-/Liturgiepatzer*.

GLÜCKLICHE/R ZAUBER/LITURGIE

Ein *glücklicher Zauber* ist immer erfolgreich, das bedeutet, der *Anwender* wirkt den Zauber selbst dann, wenn die Modifikatoren auf die Schwierigkeit seinen/ihren Wert auf 0 oder darunter gesenkt haben. Außerdem profitiert der Anwender im nächsten Spielzug automatisch vom Kampfmanöver *Konzentration*, wenn er einen Zauber oder eine Litur-

gie wirkt, ohne dieses einsetzen zu müssen. Das bedeutet, er muss während seiner Aktivierung nur eine Aktion für das Wirken selbst aufwenden, erhält aber den Bonus von +2 für die *Konzentration* auf den Erfolgswert seiner Probe und behält zudem eine aktive Aktion übrig. Er kann aber dieses Kampfmanöver nicht noch zusätzlich durchführen, um einen Bonus von +4 zu erhalten.

ZAUBER-/LITURGIEPATZER

Ein *Zauber-/Liturgiepatzer* hat ähnliche Auswirkungen wie ein *Attacke-* oder *Paradepatzer*. Auch hier endet die Aktivierung des Charakters sofort. Die weiteren Auswirkungen werden ebenfalls mit 1W20 bestimmt, nur wird hier das Ergebnis auf der *Zauber-/Liturgiepatzer* Tabelle nachgelesen. Natürlich gilt auch hier, dass der entsprechende Zauber oder die Liturgie automatisch misslingen.

ZAUBER-/LITURGIEPATZERTABELLE

Ergebnis	Bezeichnung	Regeln
1-5	<i>Desorientiert</i>	Der Charakter erleidet im nächsten Spielzug einen Abzug von -2 auf seine Initiative.
6-10	<i>Aus dem Gleichgewicht</i>	Der Charakter erleidet im nächsten Spielzug einen Abzug von -4 auf seine Initiative. Kann der Charakter diesen Zustand nicht erleiden, ist er stattdessen <i>Desorientiert</i> .
11-15	<i>Schlechte Schwingungen</i>	Der Charakter wird nachhaltig von seinem Scheitern beeinflusst. Im nächsten Spielzug sind seine Zauber- bzw. Liturgieproben mit einem zusätzlichen Malus von -4 belegt.
16-20	Schock	Der Charakter erleidet einen vorübergehenden Schock, der ihn für kurze Zeit deutlich schwächt. Er verliert im nächsten Spielzug eine seiner aktiven Aktionen und darf zudem nicht die Aktion Wirken eines Zaubers/einer Liturgie durchführen.



Kapitel XII: Zustände

„Die Angst ist ein Grundübel, das dem Menschen inne wohnt. Sie in nutzbare Bahnen zu lenken, ist die wahre Kunst. Ein Hüne, der einem Kleinkind gleich und mit Tränen in den Augen das Weite sucht, das ist es, was einem wirklich den Tag retten kann.“

—Mordai ay Fasar, Geistmagier aus Fasar

Im Laufe eines Spiels kann ein Charakter nicht nur Schaden erleiden, er kann auch auf anderem Wege in seiner Leistungsfähigkeit eingeschränkt sein. Um dies darzustellen, werden die **Zustände** verwendet. Diese können durch Waffen, Zauber, Liturgien sowie besondere Eigenschaften und andere Auswirkungen hervorgerufen werden.

Ein *Zustand* ist nicht kumulativ mit sich selbst, das heißt ein Charakter kann nur einmal unter dem gleichen *Zustand* leiden. Nur dem, der den *Zustand* ursprünglich hervorgerufen hat, wird dieses Hervorrufen bei der Ermittlung des Erreichens von Szenariozielpunkten auch zugerechnet.

ABSCHÜTTELN VON ZUSTÄNDEN (ALLGEMEINE REGEL)

Wenn in der Beschreibung des Zustands oder bei dem entsprechenden auslösenden Effekt nichts anderes angegeben ist, wird das Fortdauern jedes Zustands in der Statusphase mit 1W20 überprüft. Bei einem Ergebnis von 1-8 wird der Zustand vom Charakter **abgeschüttelt**, während er bei einer 9-20 bis zur nächsten Statusphase andauert und dann erneut auf sein Fortdauern hin überprüft wird. Diese Überprüfung ist keine Probe und wird daher nicht von Modifikatoren betroffen, die Proben beeinflussen, außer dies ist in einem Szenario anders vorgegeben. Ein *Zustand* endet nicht, wenn sein Verursacher aus dem Spiel ausscheidet.

AM BODEN

Ein Charakter *Am Boden* erleidet einen Malus von -4 auf den Erfolgswert von AT-, PA und FK-PA-Proben. Er hat allerdings einen 360 Grad *Frontbereich* und keinen Augenwinkel- oder Rückenbereich mehr. Solange er *Am Boden* ist, darf der Charakter weder die Aktion Passierschlag noch Kampfmanöver durchführen. Gegner erhalten einen Bonus von +4 auf den Erfolgswert ihrer AT-Proben und einen Malus von -2 auf den Erfolgswert ihrer FK-Proben gegen den Charakter, solange er *Am Boden* ist. Für die Relevanz beim Ziehen einer *Sichtlinie* und den Malus auf Fernkampfattacken hat ein Charakter *Am Boden* eine Höhe von 0. Um den Zustand abzuschütteln, muss der Charakter 3 GSW-Punkte ausgeben. Dafür darf er jede Aktion verwenden, bei der er sich bewegen darf, mit Ausnahme von Kampfmanövern. Allerdings darf er sich nicht aus seiner Wabe weg bewegen, bevor er aufgestanden ist. Erleidet ein Charakter den Zustand *Am Boden* während seiner *Aktivierung*, muss er diese sofort beenden. Der Zustand *Am Boden* darf nicht auf die allgemeine Weise in der Statusphase beendet werden, sondern nur mithilfe von aktivem Aufstehen, wie oben beschrieben.

ANGST

Der Charakter fürchtet sich und seine Leistung im Gefecht leidet darunter. Ein Charakter in *Angst* erleidet einen Malus von -2 auf den Erfolgswert aller Proben außer RS-Proben, solange der Zustand anhält. In jeder Statusphase darf er eine MU-Probe ablegen. Ist sie erfolgreich, wird der Zustand abgeschüttelt. Auch für den Erfolgswert dieser MU-Probe gilt der Malus von -2. Dies ersetzt die allgemeine Vorgehensweise, durch die ein Zustand normalerweise abgeschüttelt werden kann. *Angst* ist ein *moralbasierender Effekt* (siehe Seite 53).

AUS DEM GLEICHGEWICHT

Der Zustand *Aus dem Gleichgewicht* ist normalerweise die Folge eines *Patzers* und eine stärkere Form des Zustands *Desorientiert*. Ein Charakter, der *Aus dem Gleichgewicht* kommt, erleidet im nächsten Spielzug einen Malus von -4 auf seinen INI-Wert, der in der Initiativephase seine Auswirkung entfaltet. Danach endet der Zustand automatisch in der übernächsten Statusphase.

Zur Klarstellung: Dieser Zustand entfaltet seine Auswirkung erst einen Spielzug **nachdem** er eingetreten ist. Aus diesem Grund kann er **nicht** in der Statusphase zwischen Eintritt und Entfaltung der Auswirkung abgeschüttelt werden.

BRENNEND

Ein *Brennender* Charakter kann fortlaufend Schaden durch das Feuer erleiden. In jeder Statusphase wird überprüft, ob der Zustand fort dauert. Wenn der Zustand nicht abgeschüttelt wird, erleidet der Charakter sofort 1 Feuerschaden und der Zustand hält weiter an. *Brennende* Charaktere haben den gleichen Effekt wie der Ausrüstungsgegenstand *Lichtquelle* (siehe Kapitel **Ausrüstung**, Seite 140).

Ein *Brennender* Charakter kann von einem verbündeten Charakter, der nicht ebenfalls brennt, mit einer Einfachen Aktion gelöscht werden, wenn dieser zuvor eine erfolgreiche MU-Probe mit einem Bonus von +4 abgelegt hat und der *Brennende* Charakter sich in dessen *Angriffsbereich* und in einer angrenzenden Wabe befindet. Die Auswirkung einer Reichweitenwaffe wird hierbei nicht berücksichtigt.

Ein Charakter kann sich aufgrund bestimmter Ausrüstungsgegenstände oder wenn er sich in seichtem Gewässer befindet, auf die gleiche Weise selbst löschen. Befindet er sich in tiefem oder sehr tiefem Gewässer, schüttelt er den Zustand automatisch sofort ab.

DESORIENTIERT

Der Zustand *Desorientiert* ist normalerweise die Folge eines *Patzers*. Ein *Desorientierter* Charakter erleidet im nächsten Spielzug einen Malus von -2 auf seinen INI-Wert, der in der Initiativephase seine Auswirkung entfaltet. Danach endet der Zustand automatisch in der übernächsten Statusphase.



Zur Klarstellung: Dieser Zustand entfaltet seine Auswirkung erst einen Spielzug nachdem er eingetreten ist. Aus diesem Grund kann er nicht in der Statusphase zwischen Eintritt und Entfaltung der Auswirkung abgeschüttelt werden.

GEBLENDET

Ein Charakter, der *GeblenDET* wurde, darf Fernkampfattacken nur noch auf nahe Entfernung durchführen, erleidet dabei aber einen Malus von -4 auf den Erfolgswert. Zauber und Liturgien, die von diesem Charakter gewirkt werden, erleiden ebenfalls einen Malus von -4 auf den Erfolgswert der entsprechenden Probe und haben eine Maximalreichweite von 4 Waben. Außerdem erleidet der Charakter einen Malus von -2 auf den Erfolgswert seiner AT- und PA-Proben, solange der Zustand anhält.

GELÄHMT

Ein Charakter, der *Gelähmt* ist, darf weder aktive noch passive Aktionen durchführen, solange der Zustand anhält. Außerdem besitzt er keinen *Angriffsbereich*. Gegner erhalten

ten einen Bonus von +10 auf den Erfolgswert von AT- bzw. FK-Proben gegen einen *Gelähmten* Charakter. Der Zustand wird automatisch in der Statusphase nach dem Eintreten abgeschüttelt. Ein *Gelähmter* Charakter profitiert nicht von der Sonderfertigkeit *Gefahreninstinkt* (siehe Seite 133).

IN PANIK

Den Charakter hat jeder Mut verlassen und er wendet sich panikartig zur Flucht. Ein Charakter *In Panik* kann während seiner *Aktivierung* nichts anderes tun, als eine kombinierte Aktion *Rennen* in Richtung der eigenen Aufstellungszone durchzuführen. Dort angekommen verläuft die weitere Bewegung in Richtung der nächsten Spielfeldkante. Dabei muss er sich nach der *Regel der längsten Strecke* bewegen. Er darf aber die *Angriffsbereiche* seiner Gegner umgehen, bei deren Durchquerung er einen *Passierschlag* erleiden würde. Befindet er sich bereits im Angriffsbereich gegnerischer Charaktere, wenn die Panik eintritt, muss er diesen aber mithilfe des Kampfmanövers *Taktischer Rückzug* verlassen und ggf. Passierschläge erdulden, wenn er sich in mehr als einem gegnerischen *Angriffsbereich* befindet. Kommt er am Rand des Spielfeldes an, darf er eine letzte MU-Probe ablegen, um den Zustand abzuschütteln. Misslingt auch diese Probe, scheidet der Charakter aus dem Spiel aus (siehe Seite 47). In jeder Statusphase darf ein Charakter *In Panik* eine MU-Probe ablegen. Ist sie erfolgreich, wird der Zustand abgeschüttelt. Dies ersetzt die allgemeine Vorgehensweise, durch die ein Zustand normalerweise abgeschüttelt werden kann. *In Panik* ist ein *moral-basierender Effekt* (siehe Seite 53).

STUMM

Ein Charakter, der *Stumm* ist, darf keine Zauber, Liturgien oder die Sonderfertigkeit *Befehlshaber* einsetzen. Dies beinhaltet auch den Einsatz von Spruchspeichern.

VERGIFTET

Ein *Vergifteter* Charakter kann fortlaufend Schaden durch das Gift erleiden. In jeder Statusphase wird überprüft, ob der Zustand fort dauert. Wenn der Zustand nicht abgeschüttelt wird, erleidet der Charakter sofort 1 Giftschaden und der Zustand hält weiter an.

Bestimmte Umstände, z.B. die Sonderfertigkeit *Heilkunde (Gift)* erlauben es, den Zustand auch auf andere Weise außerhalb der Statusphase abzuschütteln.

Optionaler Zustand:

SCHWER VERWUNDET

Ein Charakter erleidet den Zustand *Schwer verwundet*, wenn in einem Gefecht seine Lebenspunkte auf 1 sinken. Er ist dem Tode so nah, dass er einfach nicht mehr richtig kämpfen kann. Ein *Schwer verwundeter* Charakter erleidet einen Malus von -2 auf den Erfolgswert aller Proben außer RS-Proben. Der Zustand kann nur abgeschüttelt werden, wenn die Lebenspunkte des Charakters wieder auf mehr als 1 steigen, z.B. durch Heilung. Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Eisern* oder *Untot* sind gegen diesen Zustand immun.

Warum nur optional?

Spieler des *Das Schwarze Auge*-Rollenspiels werden es gewohnt sein, dass ihre Charaktere schwächer kämpfen, wenn sie dem Tode nah sind. Wir haben allerdings festgestellt, dass dieser Zustand von den meisten Spielern als Spielflusshemmer empfunden wurde. Wer aber diesen Realismus aus dem Rollenspiel in seine Gefechte integrieren möchte, kann diese Optionalregel in seinen Spielen verwenden.

Kapitel XIII: Moral

„Angst? Ein Thorwaler kennt keine Angst, Bursche. Ich wüsste nicht einmal, wovon du redest, wenn ich nicht schon oft mit angesehen hätte, wie gestandene Männer beim Anblick unserer Schiffe das Weite suchen.“

—der Walwütige Thure ‚Knochenbrecher‘ von der Nebelzwin-
ger-Ottajasko zu einem Schiffsjungen

Moral ist ein wichtiger Faktor auf den Schlachtfeldern *Aventuriens*. Mut und Tapferkeit sind nicht selten die Grundvoraussetzung für große Heldentaten und das gilt auf *Schicksalspfaden* umso mehr.

Die allgemeine Tapferkeit eines Charakters, aber auch seine Willenstärke und Entschlossenheit, wird in *Schicksalspfade* durch seinen MU-Wert repräsentiert. Mit ihm widersteht er den Schrecken des Abenteuerlebens und wehrt sich gegen Zauber und Liturgien, die seinen Geist beeinflussen. Dies geschieht mit einer erfolgreichen MU-Probe.

Diese MU-Probe wird wie alle anderen Proben mit einem W20 durchgeführt, wobei auch hier ein Ergebnis unter oder gleich dem jeweiligen MU-Wert zum Gelingen der Probe gefordert ist. Diese Probe kann mit Boni und Mali belegt sein, die bei dem jeweiligen Zauber oder dem *moralbasierenden Effekt* angegeben sind.

MORALBASIERENDE EFFEKTE

Unter einem *moralbasierenden Effekt* versteht man solche, die vom Gelingen oder Misslingen einer MU-Probe abhängen oder den Mut eines Charakters direkt oder indirekt beeinflussen.



Beispiele für moralbasierende Effekte sind die Zustände *Angst* und *In Panik* (siehe Seite 51 und 52), aber auch die Sonderfertigkeiten *Furchtlos* oder *Eisern* (siehe Seite 133), da sie den Mut eines Charakters dahingehend beeinflussen, dass manche Proben automatisch gelingen.

CHARAKTERE OHNE MU-WERT

In seltenen Ausnahmefällen, wie zum Beispiel bei Untoten, besitzt ein Charakter keinen MU-Wert. Auf seiner Charakterkarte befindet sich unter MU ein X. Das bedeutet schlicht und ergreifend, dass er niemals MU-Proben durchführt, sondern sie automatisch besteht. Der Charakter ist darüber hinaus nicht empfänglich für *moralbasierende Effekte*, gleichgültig, ob sie einen positiven oder negativen Effekt entfalten.

Optionaler moralbasierender Effekt:

IN DIE ENGE GETRIEBEN

Wenn eine Gruppe mehr als die Hälfte ihrer Charaktere verloren und darüber hinaus zusammenaddiert weniger Charaktere und weniger Lebenspunkte übrig hat als die gegnerische Gruppe, müssen alle Charaktere dieser Gruppe zu Beginn ihrer Aktivierung eine MU-Probe ablegen. Misslingt diese Probe, erleidet der Charakter den Zustand *Angst*. Dieser Zustand kann nicht auf die herkömmliche Weise abgeschüttelt werden, sondern endet erst, wenn die Grundvoraussetzung (weniger Charaktere und Lebenspunkte übrig) entfällt. Steht der Charakter bereits unter dem Einfluss des Zustands *Angst* und misslingt ihm eine weitere Probe, erleidet er zusätzlich den Zustand *In Panik*, der ebenfalls nicht auf herkömmliche Weise abgeschüttelt werden kann, sondern fort dauert, bis die Grundvoraussetzung entfällt. Dies bedeutet natürlich, dass der Charakter vom Spielfeld flieht, es sei denn, seinen verbliebenen Weggefährten gelingt es, die Stärkeverhältnisse wieder zu Gunsten der eigenen Seite zu verändern.

Warum nur optional?

Bei der Regel für *In die Enge getrieben* haben wir festgestellt, dass sie für Turnierspiele oder einzelne Spiele nicht geeignet ist, weil selbst der letzte verbliebene Charakter das Blatt noch wenden kann und die Fraktionen stark unterschiedlich abhängig von ihrer Moral sind, erst Recht, wenn man zukünftig geplante Fraktionen mitberücksichtigt. Daher wollten wir rein kompetitive Spiele nicht mit dieser Regel verfremden. Für Kampagnenspiele jedoch ist sie hochinteressant, weil sie in realistischer Weise widerspiegelt, wie die letzten verbliebenen Recken von einer gegnerischen Übermacht in psychologischer Hinsicht unter Druck gesetzt werden.



Kapitel XIV: Schicksalspunkte

„Es gibt Tage, da kannst du dich auf den Kopf stellen und nichts gelingt. Außer vielleicht ein anständiger Vollrausch in der nächsten Taverne. Aber das ist immer noch besser, als mit dem Kopf unterm Arm nach Hause zu kommen.“

—Walkir ‚Wogensohn‘, Swafnirgeweiheter der Nebelzwinger-Ottajasko

Egal wie der Einzelne es nun nennen mag: Ob nun Glück, Schicksal, Karma, Bestimmung, Teamgeist oder sogar Göttliche Gunst, niemand in *Aventurien* wird die Existenz einer höheren Macht leugnen, die Einfluss auf die Geschehnisse unserer Helden und ihre Handlungen hat. Im Spiel werden diese Ströme durch die **Schicksalspunkte** (SP) verkörpert, die jeder Abenteurergruppe zur Verfügung stehen. Aber das Schicksal ist wankelmütig, deswegen sollte schon beim Zusammenstellen einer Gruppe darauf geachtet werden, dass sie auf günstigen *Schicksalspfaden* wandeln wird. Im Verlauf eines Spiels kann eine Gruppe weitere Punkte dazugewinnen, wenn sie bei der Erfüllung des jeweiligen Szenarioziels Erfolge zu verzeichnen hat.

BASIS-SCHICKSALSPUNKTE DER ABENTEURERGRUPPE

Wenn eine Abenteurergruppe angeworben wurde, werden anhand der unten aufgeführten Regeln die *Basis-Schicksalspunkte* (BSP) dieser Gruppe errechnet. Die BSP stehen der Gruppe zu Beginn jedes Gefechts automatisch zur Verfügung.

Natürlich ist es von Vorteil, wenn in einer Gruppe die Mitglieder dasselbe Ziel verfolgen. Sind die Charaktere allerdings untereinander zerstritten und ziehen nicht am gleichen Strang, leidet der Teamgeist und die Gruppe wird wohl kaum die gleichen heroischen Großtaten vollbringen wie eine, die aus Gleichgesinnten besteht, die bedingungslos füreinander eintreten. Auch kann die Anwesenheit von Söldnern den Zusammenhalt einer Gruppe schwächen. Dies alles sollte man im Kopf behalten, wenn man seine Gruppe zusammenstellt.

Die Menge an BSP einer Abenteurergruppe errechnet sich nach folgendem Muster:

- **Fraktionscharaktere** der *Götterdiener*-Profession generieren 3 SP.
- Alle anderen **Fraktionscharaktere** generieren 2 SP.
- **Fraktionsübliche Helden & Schurken** (außer *Götterdiener*) generieren 1 SP.
- **Fraktionsübliche Helden & Schurken** der *Götterdiener*-Profession generieren 2 SP.

• **Fraktionsunübliche Helden & Schurken** (außer *Götterdiener*) generieren –2 SP.

• **Fraktionsunübliche Helden & Schurken** der *Götterdiener*-Profession generieren –3 SP.

Zur Unterscheidung von *fraktionsüblichen* und *-unüblichen Helden & Schurken* siehe Kapitel **Fraktionen** auf Seite 122.

DER SCHICKSALS- PUNKTE-POOL

Der SP-Pool ist die aktuelle Menge an Schicksalspunkten, die einer Gruppe in einem Gefecht zur Verfügung steht. Zu Beginn eines Gefechts entspricht er den BSP, kann sich aber durch den Gewinn zusätzlicher Schicksalspunkte oder den Einsatz derselben im Spiel verändern.

GEWINN ZUSÄTZLICHER SCHICKSALSPUNKTE WÄHREND EINES GEFECHTS

Während eines Gefechts kann eine Abenteurergruppe vorübergehend weitere SP dazugewinnen, wenn sie sich entschlossen der Erfüllung ihrer Aufgabe widmet. Jeder Schritt hin zum Erfolg hilft ihnen, weitere Kräfte zu mobilisieren, um schließlich das Ziel zu erreichen. Das bedeutet:

Erzielt eine Abenteurergruppe in einem Gefecht einen *Szenariozielpunkt* (SZP), generiert sie sofort für jeden Punkt 2 SP, die zu ihrem aktuellen SP-Pool hinzuaddiert werden.

Diese zusätzlichen Punkte verfallen am Ende eines Gefechts automatisch, wenn sie nicht eingesetzt wurden und stehen im nächsten Gefecht nicht mehr zur Verfügung.

Der SP-Pool einer Gruppe darf niemals mehr als 20 Punkte betragen. Überzählige Punkte verfallen.

EINSATZ VON SCHICKSALSPUNKTEN

Schicksalspunkte können auf zwei verschiedene Arten eingesetzt werden. Die eine ist der Einsatz eines allgemeinen oder fraktionsexklusiven **Gruppenbefehls**, der alle Charaktere der eigenen oder gegnerischen Seite für einen Spielzug betrifft. Die andere ist das gezielte Beeinflussen eines Charakters in entscheidenden kritischen Spielsituationen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden können, sogenannte **Heldentaten**.

Gruppenbefehle und *Heldentaten*, die Einfluss auf die gleiche Eigenschaft haben, sind **nicht** miteinander kumulativ, es ist aber möglich, verschiedene Eigenschaftswerte im selben Spielzug einmal mit einem Gruppenbefehl und einmal mit einer Heldentat zu verbessern.

Beispiel: Der Meuchler steht in einem Spielzug unter dem Einfluss des Gruppenbefehls *Attacke*, der seine AT verbessert. Es ist ihm also nicht möglich, mit den Heldentaten „Erfolgswert verbessern“ und „Erfolgswert nachträglich verbessern“ seinen AT-Wert weiter zu steigern. Wird er allerdings in diesem Spielzug *attackiert*, darf er eine der beiden Heldentaten zur Verbesserung seiner PA bzw. FK-PA nutzen.

Jedes Mal, wenn Schicksalspunkte eingesetzt werden, werden sie vom aktuellen SP-Pool abgezogen.

Wird der Erfolgswert einer Probe mithilfe von *Gruppenbefehlen* oder *Heldentaten* verbessert, gilt diese Verbesserung auch für etwaige *Wiederholungswürfe*.

GRUPPENBEFEHLE

Gruppenbefehle werden in der Statusphase erteilt und gelten für den gesamten laufenden Spielzug bis zur nächsten Statusphase. Es kann nur ein *Gruppenbefehl* pro Spielzug erteilt werden. Sie betreffen alle Charaktere der eigenen Seite, auch wenn nicht immer jeder von dem entsprechenden Befehl profitieren kann. Die Auswirkungen von *Gruppenbefehlen* gelten immer zusätzlich zu allen anderen Boni oder Mali durch Zauber, Zustände und sonstigen Auswirkungen.

Allgemeine *Gruppenbefehle* können von jeder Fraktion einschließlich der *Helden & Schurken Aventuriens* eingesetzt werden. Sie dürfen beliebig oft in einem Spiel eingesetzt werden, solange der SP-Pool dafür ausreicht. Die allgemeinen *Gruppenbefehle* sind:

Attacke!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +2 AT.

Deckung!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +2 FK-PA, aber nur, wenn sie diesen Wert auch bereits besitzen. Haben sie keinen FK-PA-Wert, erhalten sie in diesem Spielzug FK-PA: 8.

Feuer frei!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +2 FK. Haben sie keinen FK-Wert, erhalten sie in diesem Spielzug FK: 8. Wenn sie eine Fernkampfatacke durchführen, benutzen sie dazu improvisierte Waffen (z.B. Steine), die 1 Schaden verursachen und die Entfernungskategorien 2/3/4 verwenden. Hat ein Charakter zwar einen FK-Wert, aber keine Munition mehr, darf er ebenfalls in diesem Spielzug eine improvisierte Waffe für eine Fernkampfatacke benutzen, allerdings mit seinem regulären FK-Wert.

Haltet Stand!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +2 PA.

Kämpft tapfer!

Kosten: 4 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten für diesen Spielzug +2 MU.

Volle Konzentration!

Kosten: 6 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten in dieser Runde einen Bonus von +2 auf Zauber- und Liturgieproben.

Fraktionsexklusive *Gruppenbefehle* dürfen nur von Abenteurergruppen eingesetzt werden, die der entsprechenden Fraktion angehören und das auch nur einmal pro Gefecht. Jeder Fraktion steht ein exklusiver *Gruppenbefehl* zur Verfügung, der im jeweiligen Kapitel der Fraktion genauer erläutert wird (siehe Kapitel **Fraktionen**, Seite 60, 76, 92 und 108).

HELDENTATEN

Der individuelle Einsatz der SP ist natürlich etwas gezielter und erlaubt es dem Spieler, im entscheidenden Moment einen besonderen Vorteil zu erhaschen. Bei jeder Einsatzmöglichkeit wird genau erläutert, zu welchem Zeitpunkt diese genutzt werden kann. Wir nennen diesen individuellen Einsatz von *Schicksalspunkten* *Heldentaten*. Jeder Charakter kann nur **einmal pro Spielzug** eine Heldentat vollbringen.

Jedem Charakter stehen folgende Heldentaten zur Verfügung:

Erfolgswert nachträglich verbessern

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Der Charakter erhält in der Aktionsphase nach dem Würfeln einen Bonus von +1 auf den Erfolgswert einer beliebigen Probe (außer RS-Probe).

Erfolgswert verbessern

Kosten: 1, 2 oder 3 SP

Auswirkung: Der Charakter erhält in der Aktionsphase vor dem Würfeln einen Bonus von +1 bis +3 auf den Erfolgswert einer beliebigen Probe (außer RS-Probe). Ein Bonus von +1 kostet 1 SP, ein Bonus von +2 kostet 2 SP und wird der Erfolgswert gar um +3 verbessert, kostet dies 3 SP.

Erneuter Versuch: Zustand abschütteln

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Der Charakter darf in der Statusphase einen Wurf wiederholen, um einen Zustand abzuschütteln. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Schicksalspunkte in Kampagnen:

In einer Kampagne gibt es besondere Regeln für den Verbleib übrig gebliebener SP nach einem Gefecht und weitere Einsatzmöglichkeiten für die kostbare Gunst der Götter (siehe **Kampagnen-Einsteiger-Regeln**, Seite 151ff.).

Kapitel XV: Fraktionen

„Greife, Raben, Wale oder Speere? Wieso eigentlich Speere und nicht Wüstenrennmäuse? Würde auch besser passen, so wie die immer rumspringen. Ist ja eigentlich auch egal, für wen der edlen Herren ich mir die Finger schmutzig mache. Am Ende haben sie ihre Ideale und ich einen prall gefüllten Geldbeutel.“

—Ronaya Waisenmacher, nostrische Söldnerin

Jede Abenteurergruppe in *Schicksalspfade* folgt höheren Idealen und Zielen. Ihre Mitglieder haben sich zusammengeschlossen, um die Ziele ihres Lehnsherrn, ihrer Religion, ihres Volkes oder anderer Gruppierungen, denen sie zur Treue verpflichtet sind, durchzusetzen. Diese Interessensgemeinschaften werden bei *Schicksalspfade* Fraktionen genannt.

FRAKTIONSCHARAKTERE

Die meisten Charaktere haben eine feste Fraktionszugehörigkeit und kämpfen nur in Abenteurergruppen, die mehrheitlich aus Mitgliedern ihrer Fraktion bestehen, weil sie sich ganz den Idealen ihrer Fraktion verschrieben haben. Sie werden *Fraktionscharaktere* genannt.

HELDEN & SCHURKEN AVENTURIENS

Im Gegensatz dazu stehen die *Helden & Schurken Aventuriens*, die keine feste Fraktionszugehörigkeit besitzen und theoretisch für jede andere Fraktion ins Gefecht ziehen können. Manche würden sie als Söldner bezeichnen, doch diese Bezeichnung ist nicht immer zutreffend, wengleich sie auch in den meisten Fällen den Kern des Ganzen erfasst. Es kann aber durchaus sein, dass einer der *Helden & Schurken Aventuriens* vollkommen hinter den Idealen einer Fraktion steht, genauso kann er als Sklave in den Dienst einer Fraktion gepresst worden sein und ihr eigentlich gar

nicht dienen wollen. Die Gründe, aus denen einer der *Helden & Schurken Aventuriens* sein Schwert oder seinen Stab in den Dienst einer Fraktion stellt, sind viel zu zahlreich, um sie hier abschließend zu erläutern. Im Sinne der Regeln gibt es nur zwei Unterscheidungen: Einer der *Helden & Schurken Aventuriens* kann *üblich* oder *unüblich* für eine Fraktion sein. Dies hat aber lediglich Auswirkungen auf den *Basis-Schicksalspunkte-Wert* einer Abenteurergruppe (siehe Seite 54) und ob der entsprechende Charakter die kostenlose Fraktionsfertigkeit erhält oder nicht. Solange die Regeln für die Zusammenstellung einer Abenteurergruppe (siehe Seite 26f.) beachtet werden, kann einer der *Helden & Schurken Aventuriens* von jeder Fraktion angeworben und eingesetzt werden.

DIE FRAKTIONEN IN KURZFORM

Vier aventurische Fraktionen kämpfen in *Schicksalspfade* gegeneinander:

- ☛ die **Reichsarmee**, deren Sterne die Ansprüche des Mittelreiches durchsetzen,
- ☛ die **Hand Borons**, ein Meuchlerbund aus Al'Anfa, der Perle des Südens,
- ☛ die **Ottajasko**, eine einflussreiche Schiffsgemeinschaft der Thorwaler und
- ☛ die **Tulamidischen Reiter**, eine berühmte Söldnerinheit aus dem tulamidischen Stadtstaat Fasar.

Jede Fraktion hat einen eigenen Hintergrund und eine eigene Motivation, was sich in einem einzigartigen Spielstil widerspiegelt, der diese Eigenheiten aufnimmt.

Das folgende Kapitel erläutert zunächst den Hintergrund mitsamt der Motivation der jeweiligen Fraktion, gefolgt von ihren Sonderregeln einschließlich eines einzigartigen *Gruppenbefehls* und den jeweiligen *Fraktionscharakteren*.







Die Ruhe vor dem Sturmangriff

„Was rennst du denn ständig hin und her? Hast du dich auf einen Ameisenhaufen gesetzt?“ Leomar Sturmfels wollte es scherzhaft klingen lassen, konnte aber eine gewisse Schärfe nicht aus seinen Worten heraushalten. Sie alle waren heute lang marschiert und hatten doch noch keine Spur von den Halsabschneidern gefunden. Langsam zerrte diese Fährtsucherei an seinen Nerven. Der Schwertgeselle richtete seine ziselierte Brustplatte und lehnte sich wieder an den Findling, um den sie sich zur Rast versammelt hatten.

Auf seine Worte hin hielt Reo in seinem Auf- und Abgehen inne, spähte in den Wald. „Es ist zu ruhig.“ „He, Hauptmann, unser Entdecker hat heute zu wenig entdeckt und sieht Gespenster!“, rief Leomar den drei anderen zu, die einige Schritte weiter über eine Karte gebeugt standen. Eine Karte vom wild wuchernden mittelreichischen Wald war zwar schneller veraltet, als man sie zeichnen konnte, aber das hielt den Hauptmann, die Praisogeweihte und den Ritter nicht davon ab, sich mit ihr zu beschäftigen. Letzterer schwitzte in der Mittagssonne ordentlich in seinem Plattenpanzer. *Gekochter Waldemar von Hohenstein, eine Garether Spezialität*, dachte Leomar mit einem Grinsen, das jedoch gleich wieder verschwand, denn der Hauptmann wirbelte herum. Das stets ernste Gesicht nahm nun noch grimmigere Züge an und Wulf von Falkenhag ließ die Karte achtlos fallen. Er bückte sich nach seinem Schild und rief: „Zu den Waffen!“

Verwundert rappelte sich Leomar auf und hob seinen Anderthalbhänder aus dem Gras. „Was ist denn los?“

Die Magierin, die mit untergeschlagenen Beinen auf der Spitze des Findlings meditiert hatte, glitt den moosbewachsenen Fels hinab. „Wann hätte sich Reos schlechtes Gefühl jemals geirrt?“, fragte sie und hob den unterarmlangen Zauberstab. In ihrem wattierten Wappenrock hatte die Dame Dalida Rohalsweiler in Leomars Augen mehr von einer Soldatin als von einer Magierin, aber die Feuerlanzen, mit denen sie Schneisen in die Angreifer zu schlagen pflegte, sprachen eine andere Sprache. „Also bitte, nur weil ...“ Leomars Worte wurden vom Sirren eines Dutzends Pfeile unterbrochen, die aus dem Dickicht am Rand der Lichtung hervorzischten. „Deckung!“, bellte der Hauptmann, sprang vor Solaria, die stolz wie es sich für eine furchtlose Praisogeweihte ziemte stehen blieb, und hob den Schild, um sie beide zu schützen. Drei Pfeile schlugen klopfend in das Holz ein. Leomar hockte sich hinter den Findling, die Beine gespannt, um sofort wieder hinter der Deckung hervorzupreschen. Da kam auch schon der Befehl: „Zum Angriff! Für das Reich!“

Der Schwertgeselle wuchtete den Anderthalbhänder auf die Schulter und stürmte los. Über seinen Kopf hinweg fuhr

das gleißende Licht des Götterfürsten Praisos in die Horde abgerissener Tunichtgute, die ihm aus dem Wald entgegenlief. Sie schrien markerschütternd und Leomar antwortete ihnen mit dem Löwengebrüll, in das nicht nur Waldemar und Reo einstimmten, sondern auch die Magierin.

So langsam wächst sie in unsere Hand hinein, dachte Leomar zufrieden. Einer der vom göttlichen Licht Geblendeten taumelte ihm zuerst in den Weg. Die Ehre gebot, den Wehrlosen nicht mit dem Schwert niederzustrecken, aber die Vernunft gebot, ihn trotzdem auszuschalten. Darum fällte ihn Leomar mit einem wuchtigen Schwinger an die Schläfe, drehte sich weiter und riss den Anderthalbhänder von der Schulter, um ihn in weitem Bogen in den nächsten Angreifer krachen zu lassen. Die Holzplatten, die der Räuber sich als Rüstung an Brust und Rücken gebunden hatte, konnten Leomars Stahl nichts entgegensetzen. Brett und Rippen brachen splitternd und der Mann wurde von den Füßen geworfen.

In dem Moment stürmte ein halbes Dutzend weiterer Wegelagerer, die eher an Bettler als an Krieger erinnerten, mit gezogenen Waffen schräg hinter ihnen aus dem Gebüsch. Zusammen mit den Räufern vor Leomar waren sie leicht vier zu eins unterlegen.

Wir hatten schon schlechtere Chancen, dachte Leomar und lachte rau, was den schwächtigen Halsabschneider vor ihm verunsichert zurückweichen ließ. Es gereichte ihm nicht zum Wohl, denn Leomars Waffe hatte Reichweite und erwischte ihn trotzdem.

„Reo, Dalida, haltet uns den Rücken frei“, befahl der Hauptmann und der Entdecker und die Magierin reagierten sofort. Reo flankte über den Findling und warf dabei sein Schwert. Was bei jedem anderen ein wahnwitziges Manöver gewesen wäre, war dank der magischen Begabung des Mannes eine böse Überraschung für den Gegner. Wie ein Puppenspieler lenkte Reo seine Waffe aus der Ferne unter die Feinde.

Leomar rannte auf einen untersetzten Räuber zu, der eben eine leichte Armbrust in Anschlag bringen wollte, aber den Bolzen nicht auf die Sehne bekam. In den Augen des Mannes, die immer wieder von der Waffe zu ihm hochzuckten, sah er die Spiegelung einer gleißenden Flammenlanze. Der Mann schnappte entsetzt nach Luft und seine Hände begannen noch stärker zu zittern. Der Bolzen fiel ins Gras und der Kopf des Schützen folgte unmittelbar.

Leomar wandte sich um. Ritter von Hohenstein klappete eben, umringt von vier Räuberleichen, sein Visier hoch und rief den beiden fliehenden Taugenichtsen hinterher: „Kommt her und kämpft, ihr Feiglinge!“

Im selben Moment schlugen drei Pfeile auf dem Brustpanzer des Ritters ein. Zwei glitten ab, aber der dritte durchbrach die Platte und bohrte sich in die Seite des Mannes. Waldemar lachte auf. „Davon braucht ihr aber ein paar mehr, um mich zu fällen!“ Er achtete nicht weiter auf das Blut, das über den Gürtel und die Oberschenkelplatte lief, sondern setzte den Fliehenden nach.

„Hebt das Schütznest aus!“, befahl der Hauptmann und mit einem Mal setzte sich Solaria vor sie und stürmte auf den Waldrand zu. Leomar folgte, der Ritter ebenfalls, aber so stark und gewandt er auch war, die Vollplatte machte ihn langsam.

Solarias ohnehin schon lichte Gestalt flammte nun plötzlich in warmem Sonnenlicht auf. Eine heilige Aura umgab sie, verwandelte ihr kurzen, blonden Haare in reinstes Gold, und ließ sie unbeugsam und unbesiegt erscheinen.

Die Schützen im Wald legten auf sie an, aber keiner von ihnen brachte es über sich, zu schießen. Zwei starrten mit offenem Mund auf die Lichtgestalt, diese manifestierte Macht des Herren der Gerechtigkeit, der dritte senkte den zitternden Bogen. Der vierte aber schwenkte um und wollte auf Leomar schießen. Doch da war Solaria heran und zog ihm das Sonnenzepter quer durchs Gesicht.

Leomar brach ins Gebüsch, ließ den Anderthalbhänder fahren, der ihn hier nur behindert hätte, und brachte erneut seine Panzerhandschuhe zum Einsatz. Eine Gerade warf einen grobschlächtigen Kerl nach hinten, ein Tritt in die Nieren fällte ihn.

„Leomar, zu mir!“, rief da der Hauptmann. Widerwillig überließ der Schwertgeselle die Schützen seinen Gefährten, las das Schwert im Laufen auf und suchte den Hauptmann. Wulf und Reo standen rücklings an dem Findling und waren von einem weiteren halben Dutzend Räufern umringt. *Da muss irgendwo ein Nest sein*, dachte Leomar grimmig und musste dann grinsen. *Natürlich, es heißt ja auch: Räubernest.*

Die Schurken drangen immer wieder vor, aber an Schild und Schwert der beiden Kämpfer kamen sie nicht vorbei. Daran hatte sicher auch die Magierin ihren Anteil, die auf dem Findling stand. Leomar war selbst schon in den Genuss ihres Zaubers gekommen, der die Kampfkraft steigerte. Ein Gefühl, als könne man die Schläge des Gegners

vorausahnen. Jetzt aber vollendete sie einen anderen Zauber und ließ eisige Schwaden auf die Gegner herniedersinken.

Im Gebüsch jenseits der Gruppe sah Leomar einen Halbelfen mit spitzen Ohren, aber rundlichem Gesicht auf die Magierin anlegen. Man sagte den Elfen ja nach, sie seien besonders gute Bogenschützen. Leomar wollte es nicht darauf ankommen lassen. Er rammte das Schwert in den Boden, schwang die Armbrust an ihrem Gurt nach vorne, spannte sie mit einem kräftigen Ruck an der Sehne und legte einen Bolzen ein.

Einen Atemzug gab er sich, denn sein Gegner hatte den Bogen kurz abgesetzt, nur um ihn jetzt wieder anzuheben. Er drehte den Kopf, atmete ein, da schoss Leomar. Der Bolzen nagelte das spitze Ohr an den Schädel und der Schütze verschwand im hohen Farn. Leomar ließ die Armbrust in den Gurt fallen, zog das Schwert aus dem Boden und fuhr wie die Sense in den Pulk aus verfrorenen Räufern. Fast glaubte er, gefrorene Gliedmaßen knirschend brechen zu hören, aber das bildete er sich wohl nur ein.

„Dass du aber auch immer Recht haben musst!“, rief er Reo zu. Der zuckte die Achseln, zog einen der verheerenden Granatäpfel vom Gürtel und zündete ihn an. Während der Hauptmann und Leomar ihm das Pack vom Leib hielten, holte er aus und schleuderte die feurige Verdammnis in einen Pulk weiterer Räuber, die auf sie zuhielten.

„Die lernen nichts aus dem Schicksal ihrer Gefährten“, murmelte der Hauptmann kopfschüttelnd.

„Umso besser“, beschied Leomar. „Das erspart uns, sie später wie Kaninchen aus dem Wald treiben zu müssen!“

Schon bald, dachte er, *wird es heißen: Der Dreieichenforst ist wieder sicher, dank der glorreichen Reichsarmee!*





Die Reichsarmee

„Für Kaiserin, Recht und Reich!“

Die Armee des Mittelreiches, also das Heer von Kaiserin Rohaja, gilt vielen Aventurieren bis heute als das Paradebeispiel für militärische Disziplin und Tapferkeit. Auch wenn das Mittelreich ein echtes Heer nur zeitweise kennt, kann die Kaiserin sich auf ihre Elitetruppen verlassen, ihre stehenden Truppen von professionellen Kämpfern, die so ruhmreiche Namen tragen wie Löwengarde, Greifengarde oder gar Panthergarde.

Die kaiserlichen Gardetruppen sind streng hierarchisch organisiert, haben eine ausgefeilte Kommandokette und ihre kleinste Einheit ist ein sogenannter Stern, eine Gruppe von meistens fünf Kämpfern unter dem Befehl eines Hauptmanns. Einen solchen Stern von Spezialisten kann man bei *Schicksalspfade* auf das Spielbrett schicken.

Nur Freie und Adlige dürfen in die Reichsarmee eintreten und werden dann als Soldaten bezeichnet. Üblicherweise erfolgt der Eintritt in ein Garderegiment auf Zeit, meist auf fünf Jahre. Ein Frischling verpflichtet sich symbolisch, indem er ein Insignium seines Herrn küsst, der das Regiment unterhält und den Sold ausbezahlt. Beim Eintritt in die Reichsarmee wird üblicherweise ein Golddukat für diesen Zweck verwendet, mit dem Haupt der Kaiserin darauf, wobei diese Münze zugleich auch den ersten Sold darstellt.

Das Leben als Soldat in Diensten der Kaiserin besteht vornehmlich aus Exerzieren und Gehorchen, denn auch in Zeiten des Friedens sollen die Kämpfer nicht aus der Übung kommen und ihre Schlagkraft behalten. Die Soldaten der Reichsarmee sind diszipliniert, stets für die Schlacht bereit, bestmöglich für den Kampf als Einheit ausgebildet und der Kaiserin gegenüber bedingungslos loyal.

Die Reichsarmee hat sich erst im Laufe der Geschichte entwickelt. Zu Gründungszeiten des Reiches unter Kaiser Raul bestimmten die Aufgebote des Adels, der sogenannte Heerbann, Lehnssystem und Kriegsführung – und allein die Löwengarde existiert schon seit diesen Zeiten als Leibregiment der Garether Kaiser. Während der Kaiserlosen Zeiten kam vermehrt das Anheuern von Söldnern in Mode und erst vor etwas über 50 Jahren formte Kaiser Reto aus den Söldlingshaufen, dem adligen Heerbann und seinen Leibregimentern ein großes stehendes Heer, dessen Soldaten auf das Reich eingeschworen waren und seine Zentralmacht stärkten, die ruhmreiche Reichsarmee war geboren. Und seitdem hat die Reichsarmee in vielen Schlachten ihren Wert bewiesen und häufig für die Krone Rauls bluten müssen. Exemplarisch seien nur die Ogerschlacht gegen das Wüten der Menschenfresser, die Schlacht auf den Silkwiesen, um die Orks zurückzuwerfen, die Dritte Dämonenschlacht sowie die Schlacht in den Wolken oder die Schlacht der Drei Kaiser genannt, in denen viele tapfere

Soldaten ihr Leben ließen, mit ihrem mutigen Opfer aber dafür sorgten, dass das Mittelreich niemals in Feindeshand fallen konnte.

Allerdings tun nicht nur Kämpfer, wie Schwertgesellen oder Ritter, Dienst in der Reichsarmee, sondern es finden sich auch weitere Spezialisten in ihren Reihen. Allen voran sind die Kampfmagier der Akademie Schwert und Stab zu Gareth zu nennen, die immer als Offiziere ihren Dienst verrichten und für gewöhnlich exzellent in Strategie und Taktik ausgebildet wurden. Allein das Wissen bei den Soldaten einen dieser Zauberer mit seiner mächtigen Magie auf der eigenen Seite zu haben, hebt häufig die Moral der einfachen Kämpfer. Ebenso finden sich Geweihte in den Reihen der Armee, häufig Praiosgeweihte, die mit ihren flammenden Predigten und schlagkräftigen Liturgien ebenfalls in der Lage sind, die Truppen anzutreiben. Auch Sappeure und Techniker tun Dienst in den Reihen der Reichsarmee, wie auch Entdecker und Fährtenleser, denn auch ein Schlachtfeld muss gut ausgewählt werden. Insgesamt ist es nicht ungewöhnlich, dass die Soldaten der Reichsarmee mit unterschiedlicher Bewaffnung und Rüstung in die Schlacht ziehen, um während ihrer Alveranskommandos den Ruhm des garetischen Kaiserthrons zu mehren.

SONDERREGELN DER REICHSARMEE

Die *Reichsarmee* ist das Paradebeispiel für militärische Disziplin und Tapferkeit. Dies spiegelt sich auch in den Fähigkeiten ihrer Charaktere wieder.

Fraktionsbonus: „Großer Eidsegen“ (der Praioskirche)
Alle Fraktionscharaktere besitzen die Sonderfertigkeit *Tapferkeit*.

Fraktionsübliche *Helden & Schurken* in Diensten der *Reichsarmee* erhalten ebenfalls die Sonderfertigkeit *Tapferkeit*, wenn sie diese nicht bereits besitzen. Dies erhöht ihren Sold-Wert nicht.

Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:

»Für Kaiserin, Recht und Reich!«

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe erhalten in diesem Spielzug die Sonderfertigkeit *Furchtlos* und dürfen einmal in diesem Spielzug eine misslungene PA- oder FK-PA-Probe wiederholen.

Zufällige Tageszeit: Bei Spielen mit zufälliger Tageszeitbestimmung wird der Wurf um –2 modifiziert, wenn die Reichsarmee beteiligt ist.



**GARETHER
ENTDECKER**



**HAUPTMANN
DER REICHSARMEE**



**MAGIERIN VON
SCHWERT & STAB**



PRAIOSGEWEIHTE



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN



WEIDENER RITTER



Garether Entdecker

„Autsch! Pass doch auf, Frau! Was soll das heißen, ich soll mich nicht so anstellen? Ich habe diese Wunde in Erfüllung meiner Pflicht für die Kaiserin erlitten, da werde ich mich doch wohl ein wenig anstellen dürfen. Bitte? Nein, ich bin nicht, wie du es so schmähhlich ausdrückst, einfach ein bisschen durch die Gegend geklettert. Ich habe ein als unpassierbar geltendes Gebiet erkundet und einen Weg hindurch gefunden. Was das gebracht hat? Was das gebracht hat, fragt sie ... Ich habe meinen Stern in den Rücken des Feindes geführt. Diese verfluchten Ferkinas haben nicht mal geahnt, was sie da trifft!“

—Reo Groterian

GARETHER ENTDECKER Magiebegabter / Reichsarmee				SOLD 195
INI 12	Gsw 5	MU 13	RS 2	LP 3
AT 8	Schaden: 1			PA 9
FK *	3 Waben Durchmesser Munition: 2 EK: 4			FK-PA —

SONDERFERTIGKEITEN

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

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

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

Prophezeien I: Magiebegabten- und Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er einem anderen verbündeten Charakter für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück* verleihen.

Tapferkeit (siehe Seite 136)

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

Keine

AUSRÜSTUNG

Langschwert (Klinge, einhändig)
Normale Kleidung (Keine Rüstung)

Granatäpfel: Erfordert den Einsatz einer Aktion Fernkampfattacke. Statt der FK-Probe wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-12 trifft der Granatapfel die anvisierte Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Granate um eine Wabe in eine zufällige Richtung ab. Bei einem Ergebnis von 17-19 erhöht sich die Abweichung auf 2 Waben. Bei einem Ergebnis von 20 geht der Granatapfel in der Wabe des Werfenden nieder. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand *Brennend*.

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

Spruchspeicher (Balsam Salabunde): Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampfaktion einsetzbar.

Schwierigkeit: Automatisch

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.



Lichtquelle (Fackel): 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.

ZAUBER

ANIMATIO

Schwierigkeit: Simpel (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).

Jedes Kind weiß, dass traditionell geheimnisvolle und verfallene Ruinen, tiefe Wälder oder unwegsame Gebirgspässe sowie staubige Bibliotheken die eigentliche Heimat eines Entdeckers sind. Denn jeder Entdecker hat sein ureigenes Steckenpferd, seine Passion, der er mit aller Kraft nachhängt. Dass er Entdeckungen machen will, die fürderhin mit seinem ureigenen Namen verknüpft bleiben werden. Sei es das Austüfteln einer komplizierten Apparatur, die Entdeckung einer Pflanze, die ewige Jugend verleiht oder die Entschlüsselung einer uralten und längst vergessenen Echsenschrift. Und auch wenn er die Suche nach einem blitzenden Schatz in den Tiefen eines lianenverhangenen Dschungels nur betreibt, weil er derjenige sein will, nach dem der Fund benannt wird, ist er ein wertvoller Verbündeter für seine Gefährten. Denn auch wenn ein Entdecker immer wieder gerne über Geheimnisse jeglicher Art doziert und in vielen Bereichen des täglichen Lebens zuweilen etwas weltfremd daherkommt, ist jeder Mitstreiter froh, wenn er warnende Inschriften in verwunschenen Tempeln übersetzt oder durch den Wurf eines Granatapfels den Ritter vor einer sicheren Niederlage bewahrt.

Wichtig für die Reichsarmee ist der Entdecker vor allem als Kartograph und Übersetzer, der zugleich Landvermesser und Kartenzeichner ist und seine Dienste – viel wichtiger aber sein Wissen und sein Können – für gutes Gold den Heerführern Rohajas zur Verfügung stellt.



Hauptmann der Reichsarmee

„Für wen kämpfen wir?“
„Für den Ruhm!“
„Für wen kämpfen wir?“
„Für den Sieg!“
„Für wen kämpfen wir?“
„Für die Kaiserin!“
„Für all das und für die Ehre! Reichsarmee!“
„Reichsarmee!“

– Wulf von Falkenhag und sein Stern

HAUPTMANN DER REICHSARMEE Kämpfer / Reichsarmee				SOLD 200
INI 11	GSW 5	MU 13	RS 9	LP 3
AT 11	Schaden: 1			PA 12
Fk —				FK-PA 10

SONDERFERTIGKEITEN

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

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-Kampffaktion-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.

Kampfgespür: Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf *Abwarten*, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem *Abwarten* nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

Meisterstrategie: Einzigartige Sonderfertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, wurde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

Kampfflexe I (siehe Seite 134)

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

Tapferkeit (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Langschwert (Klinge, einhändig)
Großer Schild
Kürass (Mittlere Rüstung)
Helm

Der Hauptmann ist eine Respektsperson bei seinen Untergebenen, aber auch bei denen, die er beschützen will, denn er und seine Leute verteidigen das, was den Menschen wichtig ist.

Er ist das Paradebeispiel für Disziplin und sein Auftreten ist tadellos und stets von Ehre und Etikette bestimmt. Als Freier oder Adliger ist er in die Armee eingetreten und hat, seitdem er ein grüner Fähnrich war, der Kaiserin, in deren Namen er streitet, gut und loyal gedient – nur deshalb wurde ihm sein Rang angetragen. Auch wenn andere Zun-

gen behaupten, dass die Verbindungen seiner Familie diesen Aufstieg nachhaltig begünstigt hätten. Zunächst auf einer Kadettenakademie ausgebildet, die Kameradschaft und Gehorsam in sein Herz pflanzte, ist er stets bemüht, für seine Leute einzustehen und sie siegreich aus der Schlacht zu führen. Für viele seiner Klassenkameraden, zumeist ungestüme Heißsporne und verzogene Adelsprösslinge, hat der schneidige Hauptmann heute, nachdem er viele Schlachten gesehen hat, nur noch Verachtung übrig. Denn er hat sich bewiesen, in den Augen der kaiserlichen Marschälle, die ihn immer wieder mit heiklen Aufträgen bedenken, sowie in den Augen seiner Untergebenen, die ihm immer wieder blindlings in die Schlacht folgen, wenn es gilt schnell und effektiv den Willen der Kaiserin durchzusetzen, denn gerade seine einzigartige Befehlsgewalt und seine Fertigkeiten als Stratege machen auf den Schlachtfeldern das Quäntchen aus, das über Sieg oder Niederlage entscheidet.



Magierin von Schwert & Stab

„Bei Hesinde, diese Narren haben einen viergehörten Dämon beschworen. Einen Shruuf gar!
Welch tödlicher Leichtsin!“

„Also fliehen wir?“

„Niemals Hauptmann! Befehlt den Angriff auf diese unheiligen Schergen. Um das niederhöllische
Gezücht kümmere ich mich schon! Für das Reich!“
—Dalida Rohalsweiler

MAGIERIN VON SCHWERT & STAB Magiebegabte / Reichsarmee				SOLD 200
INI 10	Gsw 5	MU 12	Rs 6	LP 3
AT 9	Schaden: 1 Magische Waffe —nur Wuchtwaffe			PA 10
FK —				FK-PA —

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.

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

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.

Tapferkeit (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Meisterparade: Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade*-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

AUSRÜSTUNG

Langschwert (Klinge, einhändig)
Zauberstab (Wucht, einhändig)
Wattierter Waffenrock (Leichte Rüstung)

ZAUBER

ATTRIBUTO (INTUITION)

Schwierigkeit: Simpel (13)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

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

CORPOFRIGO KÄLTESCHOCK

Schwierigkeit: Komplex (9)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet einen Malus von -4 auf AT, PA, FK, FK-PA und INI. Der INI-Malus tritt wie gewohnt erst ab dem nächsten Spielzug ein, alle anderen Mali aber sofort. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit *Resistenz (Kälte)* erleidet nur einen Malus von -2. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit *Elementarimmunität (Eis)* ist immun gegen die Auswirkungen dieses Zaubers.



IGNIFAXIUS

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich & Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Feuer und den Zustand *Brennend*.

Das Siegel in der Hand der Magierin, das des Kaiserlich Garethischen Lehrinstituts der angewandten kombattiven Magie, vom Schwert und Stabe zu Gareth, der Herrin Rondra und der Herrin Hesinde zum Wohlgefallen, ist eine hohe Auszeichnung innerhalb der Reichsarmee.

Immer mit dem Posten eines Offiziers verbunden, steht die Magierin dennoch stets etwas außerhalb, durch ihre mächtige magische Begabung häufig argwöhnisch von den Kameraden beäugt. Bereits als Kind bestand sie die eingehende und langwierige Aufnahmeprüfung der Akademie und hat acht lange Jahre damit verbracht sich das Wissen ihrer Magister anzueignen. Und dazu zählen beileibe nicht nur das Werfen eines Feuerstrahls oder Kälteschocks. Lesen und Rechnen, Alchimie, Geschichte, Götterwissen, Dämonologie und andere Wissenschaften fanden Platz in ihrem Kopf. Doch lehrt die Reichsakademie zu Gareth vornehmlich Zauber, die Schaden verursachen oder Eigenschaften beeinflussen – die Reichsakademie hat das erklärte Ziel magische Kämpfer auszubilden. Und auch wenn sie der weißen Gilde angehört, erhalten die Schüler dieses Instituts Dispense, um einen schweren Waffenrock zu tragen und ein Langschwert, das sie gut einzusetzen wissen. Denn nicht immer ist ein Zauber schnell genug zur Hand und nicht

immer kann man seine Gefährten durch Zauberei retten, dann hilft nur blanker, wenn auch verzauberter, Stahl.

Ihre Fähigkeiten in Zauberei und Taktik machen sie zu einem Garant für das Überleben ihrer Anbefohlenen auf dem Schlachtfeld, etwas das ihr Lohn ist und den anderen schließlich Vertrauen einflößt.



Praiosgeweihte

„Ich habe keineswegs die Weisheit mit Löffeln gefressen, guter Mann. Anders als Ihr, wie mich Eure ausladende Gestalt denken macht, fresse ich selten. Aber ich weiß, wann mich jemand anlügt, Praios sei gedankt, und Ihr, Kerl, tischt mir Ammenmärchen auf, um beim Bild der Speise zu bleiben. Also, wenn ich Euch nicht im Namen der Gerechtigkeit mit Blindheit strafen soll, dann verrätet Ihr mir augenblicklich, wohin diese Tulamiden mit den geheimen Karten verschwunden sind!“
 —Solaria von Elenvina

PRAIOSGEWEIHTE Götterdienerin / Reichsarmee				SOLD 190
INI 11	Gsw 5	MU 14	Rs 6	LP 3
AT 8	Schaden: 1 Geweihte Waffe		Geweihte Rüstung	PA 8
FK —	Geweihtengewandung		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.

Geweihte Rüstung: Untote und Dämonen dürfen den Träger einer geweihten Rüstung nicht als Ziel einer Nahkampfattacke bestimmen.

SONDERFERTIGKEITEN

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

Furchtlos: *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.

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

Heilkunde (Wunden): Wenn der Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet wurde, darf ein anderer in diesem Gefecht ausgeschalteter verbündeter Charakter zwei Würfe auf der *Verletzungstabelle* durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.

Tapferkeit (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Sonnenszepter (Klinge, einhändig)

Geweihtengewandung (Keine Rüstung) (siehe Seite 25)

LITURGIEN

BLENDSTRAHL AUS ALVERAN

Schwierigkeit: Komplex (9)

RW: 8

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

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

GOLDENE RÜSTUNG

Schwierigkeit: Sempel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: 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 -2 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. Wenn die MU-Probe erfolgreich ist und der Anwender als Ziel gewählt wird, sind Zauber-/Liturgien- und Attackeproben gegen ihn dennoch mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.



HEILUNGSSEGEN

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.

Weithin respektiert, aber auch gefürchtet sind die

Diener des Praios, des ersten unter den Göttern, der für Wahrheit, Gerechtigkeit und das gleißende Licht der Sonne steht. Stolz tritt die Geweihte jedem entgegen, stets erkennbar an ihrem Ornat, dem rotgoldenen Skapulier über weißer Robe, dem Sonnenszepter und den Sphärenkugeln am Gürtel. Häufig wird ihr vorgeworfen sich herrisch und arrogant zu benehmen, aber sie hat in den langen Jahren ihres Noviziates eines gelernt: Niemand entkommt der Wahrheit und der Gerechtigkeit des Praios. Sie gibt sich willentlich unnahbar und streng, denn gegen jeden – auch sich selbst – muss sich gerecht bleiben. Aus diesem universellen Verständnis erwartet sie Respekt und eine bedingungslose Befolgung ihrer Anweisungen. Lügen und Ausflüchte erträgt sie nur schwer, aber ihre Mitstreiter danken ihr den Mut sich als erste gegen unheiliges Dämonengezücht zu werfen. Sie ahndet Verbrechen, die mit schwarzer Magie begangen wurden oder Ketzereien mitleidslos, denn allein der Gott Praios selbst mag Gnade und Milde walten lassen. Sie verabscheut das Wirken von Magie und nur Mitgliedern

der weißen Gilde steht sie geduldiger gegenüber, denn sie hat gelernt, dass die Magierin von Schwert & Stab ebenfalls das Gute sucht. Sie wird niemals lügen, allenfalls ihre Meinung für sich behalten und sie wird ihrem Vorgesetzten folgen, denn so ist die Ordnung des Praios. Letztlich beugt sie sich nur dem Willen des Gottes und trägt seine Strafe in Form von mächtigen Liturgien wie dem Blindstrahl aus Alveran in die Welt. Götterwille, Ordnungsliebe (die auch die Einhaltung der Gesetze beinhaltet) und Respekt sind die Tugenden für die sie streitet – und immer wieder greift sie dabei auf ihr geweihtes Sonnenszepter zurück, denn häufig hat ein schneller Schlag Übleres verhindert.



Schwertgeselle nach Adersin

„Wollen mal sehen. Ihr seid zu dritt, ich bin allein. Ihr habt Armbrüste und Schwerter, ich nur meinen treuen Anderthalbhänder. Euer vierter Mann versucht gerade, sich in meinen Rücken zu schleichen ... Nun gut, ich gebe euch noch eine Chance. Ergibt euch, und ich lasse euch leben!“
 –Leomar Sturmfels

SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN Kämpfer / Reichsarmee				SOLD 205
INI 11	Gsw 5	MU 13	RS 11	LP 3
AT 12	Schaden: 1 Rüstungsbrechend (RB)			PA 10
Fk 11	Schaden: 1 Rüstungsbrechend (RB) Munition: Unbegrenzt Nachladen EK: 5/10/15			Fk-PA —

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.

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

Tapferkeit (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Finte: Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

Meisterparade: Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade*-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

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

Nachladen: Um eine Fernkampfwaffe mit dieser Eigenschaft nach einem Schuss erneut abfeuern zu können, muss erst eine aktive Aktion eingesetzt werden, um die Waffe nachzuladen. Zu Beginn eines jeden Gefechts ist eine Waffe immer geladen.

SONDERFERTIGKEITEN

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

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

AUSRÜSTUNG

Anderthalbhänder (Klinge, anderthalbhändig)

Armbrust (Stich, zweihändig)

Leichte Plattenrüstung (Mittlere Rüstung)

Arm-/Beinschienen

Weithin werden die Schwertgesellen bis heute als fahrende Kriegshandwerker belächelt. Aber ein ‚Gesellenbrief‘ eröffnet vielen die lukrative Möglichkeit in der Reichsarmee zu Geltung zu kommen. Und gerade auf dem Schlachtfeld lehrt man neue Tricks und Kniffe, die man dereinst als Schwertmeister selbst an Schüler weitergeben kann.

Die körperliche Disziplin ist den Schwertgesellen vertraut und neben ihrer Ausbildung in Lebensart und Etikette verfolgen sie einen strengen Ehrenkodex, der neben dem Schutz der Schwachen und Wehrlosen und der Verpflichtung zu Mut und Wahrhaftigkeit auch detaillierteste Duellregeln umfasst.

Dabei ist der Stil seiner Schule der Kern des Seins eines Schwertgesellen. Er steht nicht nur für überlegene Kampfkunst, sondern für eine Lebensart, die auch gutes Benehmen umfasst. So tragen sie den Siegelring ihres Meisters mit Stolz, denn er gemahnt sie daran, wonach sie streben. Zumal dieses Zeichen Privilegien mit sich bringt, die einem Krieger oder Ritter nicht – oder nur wenig, je nachdem, welche Seite man fragt – nachstehen. Die Schule der Adersins hat in anschaulichen Bildern den Kampf mit dem

Anderthalbhänder als wegweisend beschrieben und sie haben mit dieser Waffe und dem Schild einige der effektivsten Kampfstile der heutigen Zeit geprägt. Der garetische Stil ist die einzige Form des Schwertgesellentums, die von einem gut gerüsteten Kämpfer in Leichter Platte, mit Schaller und Panzerhandschuhen sowie einer zweihändig geführten Waffe ausgeht. Alle Schnörkel des Kampfes mit zwei Waffen und viele Finten sind verschwunden, aber es gibt spektakuläre Aktionen, die jedem Soldaten Ehrfurcht aufs Gesicht zaubern.



Weidener Ritter

„Wenn ihr zu den Kindern wollt, müsst ihr erst an mir vorbei, elendes Ogerpack!“

– Waldemar von Hohenstein

WEIDENER RITTER Kämpfer / Reichsarmee				SOLD 210
INI 8	Gsw 4	MU 14	RS 16	LP 3
AT 12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend (RB)			PA 9
Fk —				Fk-PA —

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.

Ehrenhaftigkeit: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren *Rückenbereich* an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

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

Leibwächter: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzen-

den Wabe in seinem *Frontbereich* und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben (siehe **Charaktere schieben**, Seite 34f.). Allerdings gelten folgende Ausnahmen:

Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung.

Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden.

Beide Charaktere dürfen ihre *Ausrichtung* nach dem Verschieben beliebig wählen.

Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen.

Diese Sonderfertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

Tapferkeit (siehe Seite 136)

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.

AUSRÜSTUNG

Zweihänder (Klinge, zweihändig)

Garether Platte (Schwere Rüstung)

Arm-/Beinschienen

Helm

Ein Weidener Ritter ist zugleich Hort der Tradition wie auch Relikt in der Reichsarmee. Heute haben die leichteren Soldaten ihn häufig ersetzt, aber wenn ein solcher Kämpfer in seiner schweren Platte und mit dem Zweihänder im Schlachtgetümmel auftaucht, können seine Mitstreiter sich einen Moment der Besinnung gönnen.

Immer ist er ein Sprössling aus gutem adligem Hause und hat lange Jahre als Page und dann als Knappe bei berühmten Veteranen seines Standes verbracht. Dort hat er alles gelernt, was man als ritterliche Tugenden bezeichnet: jede gutherzige Kreatur zu achten, unschuldige Leben zu schützen, die Gebote der Götter durchzusetzen und dem Lehnsherrn ein allzeit treuer Diener sein.

Vor allem aber hat der Ritter gelernt, mit schweren Waffen und – wichtiger – mit schweren Rüstungen im dichtesten

Schlachtgeschehen zu fechten und dabei niemals zu fallen. Er ist auch einer der letzten auf dem Schlachtfeld, die verstehen, diese schweren Rüstungsungetüme so zu bewegen, dass eine echte Gefahr für den Feind daraus erwächst.

Diese klassischen, edlen Kämpfer wären am gefährlichsten auf dem Pferderücken, doch auch im Getümmel des Fußvolkes stellen sie einen Fels in der Brandung dar, an der so manche taktische Bewegung des Feindes bricht. Denn ein Ritter wankt nicht und gibt sein Leben, um das der ihm Versprochenen zu schützen. Zweifel ist etwas für Taktiker, nichts jedoch für einen echten Ritter!





ot ist tot

„Ich verstehe immer noch nicht, warum wir die Bude nicht einfach stürmen und die Wilden plattmachen.“ Korvino richtet den Handschuh mit den verborgenen Schneiden darin, die ihm seinen Arenanamen *Klingenhand* eingebracht hatte.

Damals, in einem anderen Leben in einer anderen Zeit – bevor er Mitglied der Hand Borons geworden war. Mehr oder weniger freiwillig.

„Dann lass es mich, werter Freund, dir noch einmal erklären“, sagte Valeria Bonareth und bewies damit einen Gleichmut, der ihr als Geweihte des geduldigen Totengottes gut anstand. „Wenn wir die Mohas, die sich einer giftigen Schlange gleich in der Mitte unserer schönen Stadt eingestrichelt haben, einfach so, wie du es nennst, plattmachen, hat dies mehrere Nachteile. Zum einen finden wir dann nicht heraus, welche der Grandenfamilien sie unterstützt hat, denn einen Handel mit magischen Artefakten, die Tote wiederbeleben, hätten diese Primitiven sicher nicht selbst auf die Beine stellen können. Zum zweiten ...“

„Reicht schon“, meinte der Gladiator und winkte ab. „Sag doch gleich: Politik.“

„Ich dachte, das hätte ich getan.“ Die Geweihte wischte sich den Schweiß vom kahlen Schädel und streckte Consuela den Krug hin, den diese mit kühlem, gewässertem Wein aus einem irdenen Krug füllte. Auch die Rabenkriegerin schwitzte in ihrer Rüstung im Brutschrank der kleinen Dachkammer ordentlich.

„Das habt Ihr, Euer Gnaden. Mehrfach. Ausführlich. Geduldig. Nervenzermürend“, mischte sich Ximena Delazar ein. Die Magierin stand vor dem Fenster, sie hatte das Bein auf eine Kiste gestellt, so dass ihr weit geschlitztes Kleid herabfiel und der laue Wind möglichst viel nackte Haut erreichte. Sie hatte ihre Aufmerksamkeit auf die Dächer gerichtet, bekam aber dennoch alles mit, was in der kleinen Kammer vor sich ging. Als Leibwächterin lernte man, möglichst viel von seiner Umgebung wahrzunehmen.

Trotzdem zuckte sie kaum merklich zusammen, als völlig ohne Vorwarnung die schmale Gestalt Immaculos durch die Dachluke hereinsprang. Das einzige Geräusch war das leise Knattern seines dunklen Umhanges. *Man nennt dich zu recht den Schatten*, dachte sie und versuchte sich den Schreck nicht anmerken zu lassen. *Ich bin froh, dich auf meiner Seite zu wissen. Sonst würde ich ständig über die Schulter schauen. Und dann kämest du von vorne ...*

„Bericht“, forderte der Collonelo barsch und wie er wusste unnötigerweise. Manchmal musste er sich selbst und dem Rest dieser undisziplinierten Horde jedoch zeigen, dass er hier der einzige war, der wirkliche Militärfahrung hatte. Die Rabengardistin war nur eine bessere Tempelwache, der Gladiator ein Einzelkämpfer, die Magierin eine Beschützerin, aber keine Kämpferin. Und vom Meuchler ganz zu schweigen.

Der wisperte jetzt, kaum hörbar: „Sie treffen ihren Gönner in einer Stunde. Alle Artefakte, die sie noch haben, werden sie mitnehmen.“

„Also dann – wir fangen sie ab, bevor sie ihre Ware überge-

ben können. Lasst einen am Leben, damit wir aus ihm herausholen können, wer hinter der ganzen Sache steckt“, wies Valeria die anderen an. Als Borongeweihte und Grandessa war sie gewohnt, dass man ihr gehorchte.

„Ach, und das ist jetzt besser, als die Bude zu stürmen?“, fragte der Gladiator grimmig und leerte den Weinkrug. „Da hätte ich auch einen leben lassen können.“

„Das wage ich zu bezweifeln“, sagte die Magierin und nahm seine rüde Geste mit einem charmanten Lächeln entgegen. Auf eine urtümliche Art und Weise war der Gladiator anregend. Schön war er nicht und die Narben machten es nicht besser, aber diese viehische, überbordende Kraft und Ungezügeltheit ... sie konnte verstehen, warum manche reiche Damen sich Gladiatoren zu ihrem Vergnügen ins Haus bestellten.

„Vielleicht wäre es klüger, die Übergabe abzuwarten und dann ...“, wollte der Collonelo vorschlagen, aber die Geweihte hob eine Hand und brachte ihn zum Schweigen.

„Keinesfalls. Der Auftrag ist klar: Die unheiligen Artefakte bergen, sicherstellen, dass keine weiteren mehr geschaffen werden, und wenn es geht herausfinden, wer dahintersteckt. In dieser Reihenfolge.“

„Was ist denn so schlimm daran, wenn da jemand Tote wiederbelebt? Das tut die Tsakirche doch auch oft genug“, fragte der Gladiator und nahm sich das letzte Stück Brot von der bronzenen Platte.

„Was da geschaffen wird“, brauste die Geweihte auf und wirkte in ihrem Zorn dunkel und gnadenlos wie der Totengott selbst, „ist eine Pervertierung des Todes, seelenlose und unheilige Leichname, die unter den Lebenden wandeln. Einige Wochen lang erwecken sie den Anschein, als wäre ihre Seele tatsächlich in den Körper zurückgekehrt. Doch dann ergreift das Böse von ihnen Besitz. Sie müssen ausgemerzt werden! Ausgemerzt, hast du verstanden?“

Für einen Augenblick herrschte betretenes Schweigen in der kleinen Kammer. Dann nickte der Gladiator und grinste. „Ausgemerzt, alles klar. Das brauchst du mir nicht zweimal sagen.“

Consuela wischte sich unauffällig die schweißnassen Hände an ihrem Umhang ab. Es gab wenig, wovon sie Angst hatte, war sie doch eine Rabenkriegerin Borons und damit sicher, es im Totenreich gut anzutreffen, wenn sie dereinst fiel. Aber Untote, mehr noch: Die Vorstellung, selbst zum ewigen Unleben verdammt auf Erden zu wandeln, jagten ihr eine namenlose Angst ein.

Und je länger sie hier in der finsternen Gasse darauf warteten, dass der Gegner endlich nahte, umso zahlreicher stellte sie sich die untote Heerschar vor, die den unheiligen Schamanen begleitete.

Valeria trat zu ihr und blickte ihr tief in die Augen. „Du hast Angst, mein Kind“, sagte die Geweihte mit ruhiger, ernster Stimme. Lag ein Vorwurf darin? Consuela nickte dennoch. Wenn sie eines in der Zeit ihres Tempeldienstes gelernt hatte, dann dass man einen Borongeweihten nicht anlog.

„Schließ deine Augen, bete mit mir!“, forderte Valeria und

legte ihr das Amulett mit dem gebrochenen Rad Borons auf die Stirn. „Des Raben Segen“, gab sie das Gebet vor und leise murmelten sie es im Gleichklang. Als Consuela ihre Augen wieder öffnete, fing die Geweihte ihren Blick ein. „Auf dir soll der Segen des Herrn und all seiner Boten ruhen. Der Tod soll dich nicht schrecken, denn der Tod ist dein Herr. Nichts kann dir geschehen, denn die Dunkelheit und die Kälte der Nacht sind deine Freunde.“

Consuela atmete tief durch und glaubte das Rauschen von Rabenschwingen zu hören. Ihre Angst war wie weggeblasen. Sie würde nicht als Untote durch Al'Anfas Straßen wanken – sie war eine Dienerin des Totengottes, und er würde es nicht zulassen.

Valeria nickte zufrieden und klopfte ihr auf die Schulter. Im selben Augenblick kreiselte ein zu einem Schirm gefaltetes Stück Pergament vom Dach zwischen die wartende Truppe – das vereinbarte, lautlose Zeichen Immaculos.

Der Gladiator richtete sich vorfreudig auf und auf Valerias Nicken stürmte er los, der Rest folgte ihm auf den Fersen. Als sie die Wilden in der Gasse stellten, hätte Consuela fast aufgelacht. Und vor diesen Kerlen hatte sie Angst verspürt? Sie hatten nicht mehr als einfach Speere und Bögen, die ihnen wenig nutzen würden, denn die Entfernung zu ihren Gegnern – *nein, Opfern* – schmolz rasant.

Doch die Mohas mochten einfache Waffen tragen, dumm oder feige waren sie nicht. Ein Pfeil prallte am Schild Consuelas ab, ein andere traf den Gladiator im Bein, der wütend aufbrüllte, aber unbeeindruckt weiterhumpelte. Während einige der Krieger sich ihnen mit wildem Kriegsgeschrei entgegenwarfen, bildeten die anderen einen schützenden Wall vor ihrem mit Knochen behangenen Schamanen.

„Collonelo, schnell, bevor er zaubert!“, mahnte die Geweihte, die sich eines besonders gewandten und wütenden Kriegers erwehren musste.

Salpico versuchte mit der Armbüst anzulegen, aber die Wilden versperrten ihm das Schussfeld. Er warf der Magierin einen fragenden Blick zu, aber die schüttelte den Kopf. Auch ihre Zauber brauchten ein sichtbares Ziel. Mit einem Fluch winkte er dem Gladiator zu und forderte: „Mach mir den Weg frei!“

Aber da sahen sie bereits dunklen Rauch, der über der Stelle aufzog, an der sich der Schamane befinden musste. Verzernte Gesichter formten sich darin, und der Rauch begann sich zu einem Strudel zu formen, wirbelte die unheiligen, stumm kreischenden Fratzen umher. Die Rechte des Waldmenschen begann in fahlem Grün zu leuchten, das sich immer mehr verstärkte und widerwärtig anzuschauen war. Salpico schoss kurzerhand einen der Wilden aus dem Weg, aber er war sich bewusst, dass der Schamane seinen Zauber vollenden würde, bevor er neu gespannt hatte. Da huschte plötzlich ein dunkler Schatten zwischen den Wilden hindurch, wie der Schatten eines Vogels. Das Schamane verstummte, seine Hand zuckte zu seinem Hals, und blickte verwundert auf das Blut, das seine Finger benetzte. Das ekelregende grüne Licht verlosch sofort.

Korvino sah die Lücke zwischen den Wilden, entriss seinem Gegner schlichtweg den Speer und schleuderte ihn auf den Schamanen. Das Holz drang mit einem dumpfen Krachen in die Brust des Feindes ein und riss die dunkelhäutige Gestalt zu Boden. „Ha, und wieder eine Kerbe für mich“, rief der Gladiator selbstzufrieden.

„Lassen wir ihn in dem Glauben“, zischte eine wispernde, amüsierte Stimme der Borongeweihten ins Ohr und sie nickte schmunzelnd. Der Schamane war gefallen, ohne ihren Zauberer würden die Wilden sich bald ergeben. Der Auftrag war erfüllt, das war die Hauptsache.





Die Hand Borons

„Ruf in Borons Arme“

Unter dem weithin gefürchteten Namen „Die Hand Borons“ haben sich kundige Meuchler, verwegene Kämpfer und listige Spezialisten zusammengeschlossen, um den borongefälligen Status Quo des Imperiums von Al’Anfa zu erhalten. Und nicht umsonst gilt die Hand Borons als eine der gefährlichsten Meuchlergilden Aventuriens: Ihre durchweg religiös motivierten Mitglieder dienen den Führern Al’Anfas als Agenten, Diplomaten und eben als Meuchler. Schon in Zeiten des Friedens ist die Hand Borons gnadenlos, im Krieg jedoch schlägt sie effizient stets an den empfindlichsten Punkten zu und vermag mit einem geschickten Dolchstoß ganze Schlachten zu verhindern. Die Gründung der Hand Borons reicht bis in die Zeit der Priesterkaiser zurück und wurde von tief borongläubigen Visionären in Anlehnung an die Schwarzen Kligen von Al’Bor ins Leben gerufen. Schnell wurde die Boronkirche auf die kleine Gruppe aufmerksam, die mit viel Talent und eiserner Disziplin zu Werk ging. Bald schon arbeitete die Hand ausschließlich für die Kirche und dann auch für die Machthaber in Al’Anfa.

Aus den Streitigkeiten innerhalb der Großstadt Al’Anfa halten sich die Mitglieder der Hand Borons heraus, erledigen ihre Aufträge für Imperium und Boronkirche dafür unter anderem auch weit außerhalb des Imperiums. Die Hauptaufgaben der Hand Borons sind die Verteidigung der Stadt Al’Anfa, der Schutz des Patriarchen und oftmals fungieren ihre Mitglieder auch als eine Art Geheimdienst für Al’Anfa und den alanfanischen Kult des Boron.

Als heimliche Meuchler tragen die Mitglieder der Hand Borons immer die passende Verkleidung für eine Aufgabe und es finden sich unterschiedlichste Kämpfer in ihren Reihen, die verschiedensten Aufgaben bestens gewachsen sind. Schwertgewandte Gladiatoren, strategisch denkende Colonellos aus der alanfanischen Armee und waschechte Meuchler mit flinken Dolchen. Die Nähe zum alanfanischen Kult des Boron sorgt dafür, dass auch Borongeweihte in den Reihen der Meuchler zu finden sind und sogar Ordenskrieger der Rabengarde. Auch Zauberei weiß die Hand Borons einzusetzen, so finden sich einige Leibmagier der Universität Al’Anfa unter den Mitgliedern der Hand Borons.

Nur wenig ist über die Struktur der Hand Borons bekannt, doch halten sich hartnäckig Gerüchte, dass sie von der sogenannten Schwarzen Witwe geführt wird, wohingegen andere Stimmen behaupten, diese wäre nur die beste un-

ter den Meuchlern. Es scheint aber einen Kreis von Eingeweihten zu geben, den sogenannten Ring der Fünf, der gemeinsam über jegliches Vorgehen entscheidet und dessen Mitglieder auch die Kontakteleute zum offiziellen Vorsteher der Hand darstellen. Stand oder Reichtum spielen innerhalb der Hand keine Rolle, wichtig sind allein die Fertigkeiten der Mitglieder und ihre unbedingte Treue zu Boron.

SONDERREGELN

DER HAND BORONS

Die Hand Borons weiß die Macht des Totengottes auf ihrer Seite. Außerdem sind sie es als Al’Anfaner gewohnt, Sklaven zu halten.

Fraktionsbonus: „Sklavenhalter“

Alle Fraktionscharaktere besitzen die Sonderfertigkeit *Nachtsicht*.

Fraktionsübliche Helden & Schurken in Diensten der Hand Borons erhalten ebenfalls die Sonderfertigkeit *Nachtsicht*, wenn sie diese nicht bereits besitzen. Dies erhöht ihren Sold-Wert nicht. Fraktionsunübliche *Helden & Schurken* (außer *Götterdiener*) in einer Abenteurergruppe der Hand Borons generieren nicht -2, sondern 0 Schicksalspunkte. Sie sind Sklaven, die in den Dienst der Hand Borons gepresst wurden. Ihr Wille wurde gebrochen und daher fügen sie sich in ihr Schicksal. Fraktionsunübliche *Helden & Schurken* der *Götterdiener*-Profession generieren aber weiterhin -3 SP, da sie nicht in ihrem Glauben erschüttert werden können.

Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:

„Ruf in Borons Arme“

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Alle gegnerischen Charaktere dürfen in diesem Spielzug keine aktiven Kampfmanöver durchführen. Natürlich dürfen sie aber noch Attacken durchführen beziehungsweise Zauber und Liturgien einsetzen.

Zufällige Tageszeit: Bei Spielen mit zufälliger Tageszeitbestimmung wird der Wurf um +2 modifiziert, wenn die Hand Borons beteiligt ist.



ALANFANISCHER
COLONELLO



ALANFANISCHER
GLADIATOR



ALANFANISCHER
MEUCHLER



BORONGEWEIHTE



LEIBMAGIERIN DER
UNIVERSITÄT AL'ANFA



RABENGARDISTIN



Alanfanischer Colonello

„Vier Mann achtern, der Rest zu mir, wir entern diese Schweinehunde! Magier nach Steuerbord, Geschütze Feuer frei! Fackelt sie ab! Wenn das zweite Schiff uns in die Zange nimmt, sieht es übel aus. Waffen blank! Auf mein Kommando. Für die Schwarze Perle!“
 —Salpico Queseda

ALANFANISCHER COLONELLO Kämpfer / Hand Borons				SOLD 190
INI 9	Gsw 5	MU 13	Rs 9	LP 3
AT 10	Schaden: 1 Rüstungsbrechend (RB) Schwer zu parieren			PA 8
Fk 11	Schaden: 1 Munition: Unbegrenzt Nachladen EK: 4/8/12			Fk-PA —

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

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

Schwer zur parieren: Der Erfolgswert von Paraden gegen einen Treffer von einer schwer zu parierenden Waffe wird halbiert.

Nachladen: Um eine Fernkampf-Waffe mit dieser Eigenschaft nach einem Schuss erneut abfeuern zu können, muss erst eine aktive Aktion eingesetzt werden, um die Waffe nachzuladen. Zu Beginn eines jeden Gefechts ist eine Waffe immer geladen.

Schwer zur parieren: Der Erfolgswert von Paraden gegen einen Treffer von einer schwer zu parierenden Waffe wird halbiert.

SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeiten, die die Eigenschaftswerte dauerhaft verändern, sind bereits im Profilwert 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 *Kampf-*

gespür. 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.

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Meisterstrategie: Einzigartige Sonderfertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, wurde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

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.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

Tapferkeit (siehe Seite 136)

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 ermögli-



chen). Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Sonderfertigkeit nicht mehr einsetzen.

AUSRÜSTUNG

Morgenstern (Wucht, einhändig)
Leichte Armbrust (Stich, zweihändig)
Kürass (Mittlere Rüstung)
Helm



Schon früh trat der Colonello den Seesoldaten der Schwarzen Armada bei, und dank seiner Tatkraft und Durchsetzungsfähigkeit stritt er schnell Seite an Seite mit berühmten Kämpfern und Generälen. Als einfacher Soldat hat er seine Karriere begonnen und hat das Soldatenleben von der Pike auf kennengelernt, von den Kasernen am alanfanischen Hafen bis zum Deck der legendären schwarzen Schiffe der Stadt, die auf allen Meeren Angst und Schrecken verbreiten. Zwar hat er auf den Schiffen der Schwarzen Armada auch einiges von der Seefahrt mitbekommen, vor allem jedoch hat er den Kampf auf hoher See erlernt und das Entern feindlicher Schiffe.

Nach seiner Ausbildung hat er in vielen Schlachten gekämpft und sich dabei einen Ruf als glühender Patriot der alanfanischen Sache erarbeitet. So wurde auch die Hand Borons auf ihn aufmerksam und nahm ihn schließlich in ihre Dienste. Die Heimat und eine feste Moral sind die höchsten Ziele des Colonellos und eine tiefe Verehrung Borons ist ihm zueigen. Seine Kameraden sind ihm extrem wichtig, denn so hat er es gelernt und auch, dass man sich in einer Schlacht bedingungslos auf seine Mitkämpfer verlassen können muss. Dadurch sichert sich der Colonello die Loyalität seiner Mitstreiter und behält stets einen kühlen Kopf auch in der hitzigsten Schlacht.

Alanfanischer Gladiator

„Wie hast du mich genannt? Einen rundköpfigen Eiterlutscher? Das ist zumindest einfallsreich. Setz dich, nimm dir ein Stück Brot. Du siehst hungrig aus, und niemand sollte mit leerem Magen sterben. Ach, hat es dir den Appetit verdorben? Soso, das willst du also mit meiner Mutter angestellt haben. Beeindruckend, ist sie doch schon seit zehn Jahren tot. Aber jeder nach seinem Geschmack. Gedulde dich noch einen Augenblick, ich töte niemals vor dem Frühstück. Aber töten werde ich dich!“
 –Korvino 'Klingenhand'

ALANFANISCHER GLADIATOR Kämpfer / Hand Borons				SOLD 210
INI 11	Gsw 5	MU 12	RS 7	LP 4
AT 13	Schaden: 1			PA 12
FK —				FK-PA —

SONDERFERTIGKEITEN

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

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.

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

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.

Kampfreflexe I (siehe Seite 134)

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.

Waffenspezialisierung (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Doppelschlag: Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion *Bewegung* mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte 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

Langschwert (Klinge, einhändig)
 Veteranenhand (Wucht, einhändig)
 Gladiatorenschulter (Leichte Rüstung)
 Arm-/Beinschienen

Der Gladiator ist ein unerbittlicher Kämpfer, der mit allen Wassern gewaschen ist und alle seine Gegner in der Arena besiegt hat. Er hat sich freiwillig in die Gladiatorenschule begeben, denn es war der Rausch des Kampfes und der Jubel der Menge, von dem er schon als Kind geträumt hat. In Al'Anfa wird in der Arena Mann gegen Mann gekämpft, und gute Gladiatoren steigen schnell in der Gunst der Zuschauer auf. Der Gladiator wurde wegen seiner Siege und seiner Kraft als wirkliche Berühmtheit gefeiert und wurde genau deswegen auch von der Hand Borons angeworben. Seine Ausbildung für die große Bal-Honak-Arena hat er im Ordenshaus zum Schwarzen Löwen absolviert und neben Boron verehrt er den Halbgott Kor sehr, dem er immer einen guten Kampf zu liefern sucht. Und so betrachtet er sich

in erster Linie als Künstler mit den Klingen und hat den Zuschauern siegreiche Kämpfe geliefert, bei denen er auch das Vergießen seines eigenen Blutes gut zu inszenieren wusste. Es gibt kaum Kniffe in einem Kampf, die der Gladiator nicht schon erlebt hat und er selbst ist sich auch nicht zu fein, mit schmutzigen Tricks zu kämpfen, wenn seine Aufgabe es erfordert. Denn heute ist es nicht mehr der Applaus der Menge den er sucht, sondern die Anerkennung seiner Gefährten, denen er immer zeigen will, was man mit einem Doppelschlag erreichen kann – und niemand vollführt ihn so gekonnt, wie der alanfanische Gladiator.



Alanfanischer Meuchler

„Pscht ... es ist gleich vorbei.“

–Immaculo ‚Der Schatten‘

ALANFANISCHER MEUCHLER				SOLD
Kämpfer / Hand Borons				190
INI	Gsw	MU	RS	LP
12	5	12	4	3
AT	Schaden: 1 Vergiftete Waffe			PA
11				7
FK	Schaden: 1 Munition: 3 Vergiftete Waffe EK: 2/4/6			FK-PA
14				8

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* (siehe Seite 52).

SONDERFERTIGKEITEN

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

Auftragsmörder: Einzigartige Sonderfertigkeit. Wähle vor Beginn des Spiels einen gegnerischen Charakter als Auftragsziel aus. Notiere dir das Ziel geheim, ohne es deinem Gegner zu offenbaren. Der Charakter darf zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Sonderfertigkeit und gleichzeitig mit denen aufgestellt werden, welche die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Sonderfertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Attackeprobe (Nah- und Fernkampf) gegen das Auftragsziel. Sobald du den Zielcharakter das erste Mal mit diesem Charakter angreiffst, musst du deinem Gegner offenbaren, dass er das Auftragsziel ist. Schaltet dieser Charakter das Auftragsziel mit einer Attacke oder einem von ihm hervorgerufenen Zustand aus, erhält die Abenteurergruppe einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*, egal welches Szenario gespielt wird.

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

Kampfgespür: Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf *Abwarten*, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem *Abwarten* nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

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.

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

Ausweichen I (siehe Seite 133)

Kampfreflexe I (siehe Seite 134)

KAMPFMANÖVER

Entrinnen: Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Nahkampfattacke mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampfattacke gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich das Kampfmanöver *Taktischer Rückzug* durchführen.



Hinterhältiger Angriff: Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampfatacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der Hinterhältige Angriff gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

AUSRÜSTUNG

Meucheldolch (Stich, einhändig)
Wurfdolch (Stich, einhändig)
Dicke Kleidung (Leichte Rüstung)

Flink und unauffällig war der Meuchler bereits als Kind in den Gassen Al'Anfas. So schlug er sich die ersten Jahre seines Lebens durch und wurde auch nach den wahnwitzigsten Diebstählen niemals von den keifenden Händlern erwischt. Es war nur eine Frage der Zeit, bis einer der Agenten der Hand Borons auf den Jungen aufmerksam wurde und ihn unter seine Fittiche nahm. Es folgte eine jahrelange Ausbildung, die seine natürlichen Fertigkeiten bis an die Grenze des Menschenmöglichen verbesserte, bis er schließlich zum ersten Mal ohne seinen Ausbilder eine rituelle Tötung vollzog und mit dem Zurücklassen der kleinen Hand aus schwarzem Obsidian selbst in den Kreis der Lehrer aufgenommen wurde.

Ungesehen und ungehört vermag der Meuchler sich an sein Opfer heranzuschleichen und häufig ist das Blitzen der Dolchklinge im Mondschein das einzige, was sein Opfer sieht, bevor es zu Boron geht.



Borongeweihete

„Oh Boron, strenger Herrscher der Nacht, schenke uns Kraft, diese ungläubigen Frevler in dein Reich zu senden, damit dein Rabe ihnen in alle Ewigkeit die Augen wieder und wieder herauspicken mag. So geschehe es, in deinem Namen.“

„Das ist alles?“

„Das ist alles. Die wahrhaft Gläubigen brauchen kein langes Gewäsch, um den Segen ihres Gottes zu erbitten.“

„Und jetzt?“

„Jetzt sorgen wir dafür, dass unsere Feinde Angst vor der Dunkelheit bekommen.“

– Valeria Bonareth

BORONGEWEIFETE Götterdienerin / Hand Borons				SOLD 210
INI 11	Gsw 5	MU 13	RS 6	LP 3
AT 8	Schaden: 1 Geweihete Waffe		Geweihete Rüstung Geweiheten- gewandung	PA 9
FK —				FK-PA —

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

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

Geweihete Rüstung: Untote und Dämonen dürfen den Träger einer geweihten Rüstung nicht als Ziel einer Nahkampfatacke bestimmen.

SONDERFERTIGKEITEN

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

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.

Nemekaths Bannfluch: Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter kann vor jedem Gefecht einen gegnerischen Charakter im Schlaf mit

Visionen und Alpträumen heimsuchen. Der betroffene Charakter erleidet für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf alle Proben außer RS-Proben. Nemekaths Bannfluch ist eine temporäre Liturgie, die das gesamte Gefecht anhält.

Prophezeien I: Magiebegabten- und Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er einem anderen verbündeten Charakter für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück* verleihen.

Heilkunde (Wunden): Wenn der Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet wurde, darf ein anderer in diesem Gefecht ausgeschalteter verbündeter Charakter zwei Würfe auf der *Verletzungstabelle* durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.

Liturgiekenntnis (siehe Seite 135)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Streitkolben (Wucht, einhändig)

Geweihetengewandung (siehe Seite 25, Keine Rüstung)

LITURGIEN

HAUCH BORONS

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: 4

Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle eine Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Die Liturgie erschafft dort Finsternis und geweihten Boden. Attacken, die in den Wirkungsbereich hinein, hinaus oder hindurch durchgeführt werden, erleiden den Malus für *Finsternis*. Dämonen und Dämonenpaktierer müssen eine MU-Probe ablegen, wenn sie sich im Wir-

kungsbereich der Liturgie befinden, wenn er gewirkt wird oder wenn sie ihn betreten wollen. Misslingt die Probe, müssen sie den Bereich 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.

RUF ZUR RUHE

Schwierigkeit: Sipel (14)

RW: 10

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter muss sofort eine MU-Probe mit einem Malus von 4 bestehen oder erleidet den Zustand *Stumm*.

SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA

Schwierigkeit: Extrem sipel (16)

RW: Berührung

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält die Sonderfertigkeit *Furchtlos*.

Die Borongeweihte stammt aus einer guten Familie Al'Anfas und wie alle Diener des Todesgottes ist sie eine Meisterin der Zurückhaltung. In Al'Anfa gilt ihre schwarze Robe als Zeichen höchster Würde und so erwartet sie von jedem, der ihr gegenübertritt, Respekt. Normalerweise bestatten Borongeweihte Tote, betreuen Wahnsinnige und ergründen Borons Willen im Traum, aber wenn die Geweihte im Kampf die Schwärze ihres Gottes mit dem Hauch Borons auf das Schlachtfeld hinabrufen, suchen ihre Feinde panisch das Weite. Als Priesterin des Al'Anfaner Kultes steht die Borongeweihte mitten im Leben, besucht die Feste der Reichen, intrigiert um Macht und Einfluss und versteht es, meisterlich neben den Interessen ihres Gottes und ihrer Kirche auch die ihrer Familie nicht zu kurz kommen zu lassen. Über ihr Wirken in den Hallen der Träume, wo sie den Gläubigen Rauschmittel verabreichte, um dann genau und penibel zu notieren, was diese in ihren Träumen wahrnahmen, was sie planten und fürchteten, kam sie schließlich zur Hand Borons. Denn schon bald wurde aus dem Wissen um diese Dinge die Gewissheit, dass sie selbst etwas tun musste, um den Willen ihres Gottes durchzusetzen und so der Kirche und der Stadt, die sie hervorgebracht hat, noch inniger zu dienen.



Leibmagierin der Universität Al'Anfa

„Selbstverständlich heile ich dich, mein lieber Freund. Umgehend. Sofort. Stante Pedes. Sobald du zugibst, dass du selbst Schuld bist, und ich dich davor gewarnt habe, mit deinen ungewaschenen Pfoten an der Säule mit den magischen Symbolen herumzutatschen.“
—Ximena Delazar

LEIBMAGIERIN DER UNIVERSITÄT AL'ANFA Magiebegabte / Hand Borons				SOLD 195
INI	Gsw	MU	RS	LP
11	5	11	2	3
AT	Schaden: 1 Magische Waffe			PA
8				9
FK				FK-PA
—				—

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.

Leibwächter: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem *Frontbereich* und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben (siehe *Charaktere schieben*, Seite 34f.). Allerdings gelten folgende Ausnahmen:

Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpass-

sierbar oder im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung.

Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden.

Beide Charaktere dürfen ihre *Ausrichtung* nach dem Verschieben beliebig wählen.

Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen.

Diese Sonderfertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

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.

Merkmalskenntnis (siehe Seite 135)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Magierstab (Wucht, einhändig)

Normale Kleidung (Keine Rüstung)

ZAUBER

BALSAM SALABUNDE

Schwierigkeit: Normal (12)

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.



FULMINICTUS

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich

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

KLARUM PURUM

Schwierigkeit: Sempel (14)

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.

Früh zeigte sich bei der Leibmagierin die magische Kraft und nachdem sich ein reicher Mäzen gefunden hatte, denn das Studium der Zauberei ist teuer in Al'Anfa, wurde sie an der Fakultät der theoretischen und angewandten Thaumaturgie, Hermetik und Alchimie der groß-alanfanischen Universalschule der Stadt des Raben aufgenommen. Emsig und fleißig studierte sie alles, was ihre Magister ihr beibringen wollten, ob Heilkunde, Alchimie oder sogar Dämonologie. Eifrig nahm sie alles in sich auf und wurde schnell zur Klassenbesten. Bald wurde der Leibmagierin klar, dass sie die Stadt Al'Anfa mit ihrer magischen Gabe unterstützen wollte und, um dieses Ziel zu erreichen, war sie skrupellos in der Wahl ihrer Mittel. Es kam ihr zupass, dass die Universität von Al'Anfa eine schwarzmagische Schule ist, die sich nicht scheut, ihren Schüler Wissen zu vermitteln, das anderswo verpönt ist. Nach ihrem Abschluss stellte sich heraus, dass ihr Mäzen ein Agent der Hand Borons war, der nun ihren Dienst als Leibmagierin einforderte. Seitdem ist es nicht ungewöhnlich, dass sie ihre Gefährten während ihrer Aufträge beschützt und ihre Kenntnisse der magischen Abwehr und der Heilung ganz in den Dienst der Hand Borons gestellt hat.



Rabengardistin

„Noch nicht ... lasst sie näher herankommen. Lasst ihnen Zeit, sich in ihre Angst hineinzusteigern. Ich sehe in ihren Augen, dass Boron ihnen in der letzten Nacht den Schlaf geraubt hat. Noch nicht ... noch nicht ... Jetzt! Für Al'Anfa!“

—Consuela Paligan

RABENGARDISTIN Kämpfer / Hand Borons				SOLD 205
INI	Gsw	MU	RS	LP
10	5	13	11	3
AT	Schaden: 1 Rüstungsbrechend (RB) Geweihte Waffe			PA
11				12
FK				FK-PA
—				10

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

Tapferkeit (siehe Seite 136)

KAMPFMANÖVER

Schildkampf I: Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampfatacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampfatacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben (siehe *Charaktere schieben*, Seite 34f.) und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden. Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

Wuchtschlag: Aktives Kampfmanöver. Die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfatacke 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.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

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

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.

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

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.

AUSRÜSTUNG

Rabenschnabel (Stich oder Wucht, einhändig)
 Großer Schild
 Leichte Platte (Mittlere Rüstung)
 Arm-/Beinschienen

Die Rabengardistin ist eine stolze Kriegerin, die ihr gesamtes Können in den Dienst an Boron gestellt hat. Ihre harte Ausbildung war durchaus mit der eines Kriegers vergleichbar, aber natürlich wurde ganz besonderer Wert darauf gelegt, dass sie ihr Leben Boron weihte, obwohl sie nur ein Laienmitglied der Boronkirche ist. Sie ist allein der Kirche Rechenschaft schuldig, was in Al'Anfa aber bedeutet, dass sie auch dem Herrscher der Stadt und des Imperiums verpflichtet ist.

Sie hat schon in vielen Schlachten gekämpft, gegen die Novadis in der Wüste und gegen die Mohas im tiefen Dschungel. Sie hat hochrangigen Borongeweihten als Leibwächterin

gedient, sowie auf den Schiffen der Schwarzen Armada ihren Dienst geleistet. Schließlich aber kommandierte ihr Ordensoberer die Rabengardistin zur Hand Borons ab, um dem höheren Wohl von Kirche und Stadt noch effektiver und weitaus kompromissloser zu dienen.

Wenn die Rabengardistin in ihrer schwarzen Plattenrüstung auf das Schlachtfeld tritt, mit ihrem mächtigen Schild und dem geweihten Rabenschnabel, dann zittern ihre Gegner – und genau das ist es, was sie beabsichtigt.





as wohl!

„Starkad! Starkad!“

Der Hetmann hob den Kopf und blickte zu der muskulösen Gestalt der Hailanzerin am Bug der *Nebelzwinger*. Sie hielt sich am gebogenen Drachenhals des Schiffes fest und lehnte sich weit über die Reling, wies auf etwas, das Steuerbord am sacht dahingleitenden Rumpf passierte. Starkad stieß Thure an. Der Mann, der zu recht den Kampfnamen *Knochenbrecher* trug, lauschte mit offenem Mund und kindlicher Begeisterung der Geschichte, die Hjaldis mit großen Gesten erzählte. Thures Blick ruckte wütend zu ihm herum und er grollte wegen der Störung. Das Gemüt des Walwütigen war stets leicht zu reizen, das war eine der Gefahren seines Segens. Starkad drückte ihm sein Trinkhorn in die Hand und forderte: „Halt mal!“

Dann war er mit breitbeinigen, schnellen Schritten an der Reling und sah eben noch einen kleinen Teppich Walinnereien dahingleiten. Immer wieder schossen mannsgroße Haie hoch und rissen Stücke des fettigen Gedärms in die Tiefe.

„Ich habe dir doch gesagt, dass es sich immer lohnt, den Haien zu folgen“, sagte Eilif grimmig und schaute ihn trotzig an.

„Jaja“, sagte Thure gutmütig. „Du hast Recht und ich hab meine Ruhe.“

Bevor die junge Hailanzerin deswegen aufbrausen konnte, rief Thure dem Steuermann zu: „Leg sie aus dem Wind, Olfe. Und du, Hjaldis, hör auf Seemannsgarn zu spinnen und komm her!“

Walkir war noch vor der Kapernmagierin an der Reling und schrie wütend auf, als er die kläglichen Überreste des Wals erblickte. Das Sinnbild, das heilige Tier, mehr noch, ein Kind seines Gottes Swafnir war hingemetzelt worden, damit fette Weibsbilder sich aus den Barten Korsetts machen und reiche, alte Säcke sich aus dem Gemächt Potenzpillen rollen konnten.

„Ich weiß nicht, wie es euch geht“, rief Starkad so laut, dass es nicht nur übers Schiff, sondern auch über die ruhige See schallte. „Aber ich sage, wir legen die Ruder ein, folgen der Strömung und zeigen diesen verdammten Waljägern, wie gern wir ihresgleichen haben.“

„Das wohl!“, rief Walkir mit Inbrunst.

„Ich sage, wir verfüttern ihr Gedärm ebenfalls an die Haie!“, legte Starkad nach. Jetzt war es schon die Mehrzahl der Thorwaler an Bord des stolzen Drachenschiffs, die einstimmt: „Das wohl!“

„Ich sage, wir schieben ihnen ihre Walharpunen in den Arsch!“ Starkad hieb mit voller Wucht auf die Reling und das von Salz raue Holz protestierte knirschend.

„Das wohl!“ Diesmal war der Ruf ohrenbetäubend.

„Dann an die Riemen!“, rief Starkad und der Befehl wurde sofort umgesetzt. Der Hetmann sah, wie Walkir, selbst vor Wut bebend, beruhigend auf Thure einredete. Der Blick

des Mannes war bereits unruhig geworden und seine Wange zuckte wild. *Das fehlt uns, dass unser Walwütiger in den Kampfrausch verfällt, noch bevor der Feind zu sehen ist.*

„Pullt! Pullt! Pullt, ihr jämmerlichen Bastarde schwuler Horasier!“

So gnädig und verständnisvoll Walkir als Seelsorger war, so gnadenlos war er, wenn es um Walfänger ging. Die Mannschaft der *Nebelzwinger* ruderte schon, was das Zeug hielt, aber Walkir trieb sie mit Beleidigungen und aufmunternden Rufen immer noch weiter an. Seit der Walfänger am Horizont in Sicht gekommen war, gebärdete er sich wie wild.

Starkad trat zu dem Geweihten und legte ihm eine Hand auf die Schulter. „Wir kriegen sie schon! Der Wind ist schlecht und wir sind schneller. Aber vor Sonnenuntergang wird das nichts mehr.“

„Aber ...“, wollte der Swafnirgeweihte einwenden. Er rückte sich verzweifelt den Helm mit dem eisernen Wal darauf zurecht.

„Nichts aber“, sagte Starkad. Er kannte alle Einwände, und alles, was der Geweihte vorbringen konnte, war gut und heilig. Aber entkräftete Kämpfer waren tote Kämpfer.

„Wir rudern mit wenigen Riemen weiter, halten ihr Schiff im Blick. Morgen früh, bei Sonnenaufgang, schlagen wir zu. Lassen wir sie eine Nacht in ihrer Angst köcheln.“

„Und ich werde unseren Vorstoß mit einer Nebelwand tarnen“, versprach Hjaldis. Als Kapernmagierin hatte sie so manchen nützlichen Zauber zur Hand. Eilig berührte Starkad das eiserne Blatt seiner Axt, um jeden möglichen Fluch abzuleiten. Auch wenn die Magie ihnen nutzte, war sie doch unheimlich und Misstrauen angebracht.

„Ein großes Horn voll Branntwein für den ersten und ein weiteres für den Kapitän!“, rief Starkad, als sich das feindliche Schiff aus den weißen Schwaden schälte. Wie geplant hatten sie im Schutz des Nebels den dickbäuchigen Walfänger umfahren und kamen von Luv, nachdem sie sich die Nacht über immer wieder sorgsam auf Lee gezeigt hatten.

„Gieß schon mal ein!“, brüllte Eilif und schleuderte ihre schwere Hailanze über zehn Schritt weit in die Brust eines verdutzten Matrosen in der Takelage des gegnerischen Schiffes. Die Wucht des Treffers warf den Mann seitlich in die Tiefe. Die *Nebelzwinger* drehte bei und krachte mit den an die Reling gebundenen Schilden gegen das andere Schiff. Sofort setzten einige Thorwaler Enterhaken und der Rest stürmte mit wütendem Gebrüll an Deck des gegnerischen Schiffes.

Obwohl die Walfänger auf den Angriff vorbereitet waren, fuhr die wütende Ottajasko wie der Zorn Swafnirs unter die Matrosen, die sich mit Harpunen und Entermessern zur Wehr setzten. Auf Gestellen an Deck des Schiffes hingen Walbarten zum Trocknen. Als Walkir diese erblickte, stieß er einen ungeformten Wutschrei aus und gab jeden Versuch auf, Thure zurückzuhalten.



Der Walwütige ließ sich sofort und bereitwillig in seinen Kampfrausch fallen. Er mähte sich durch die Gegner wie ein Bauer durch die Ernte. Mit Schaum vor dem Mund und unbändigem Brüllen trieb er die eingeschüchterten Matrosen vor sich her, geradewegs in die Arme der jungen Korja. Was die Thinskari an Erfahrung vermissen ließ, machte sie durch Kraft und Mut wieder wett. Ihre Axt durchschlug einen in den Weg gehobenen Harpunenschaft und hatte noch genug Wucht, um Helm und Schädel des deutlich kleineren Mannes zu spalten.

„Wo ist der Kapitän?“, wollte Starkad wissen. „Zeig dich, du feiger Hund!“

In diesem Augenblick knallte etwas auf dem Vordeck des Schiffes, das der Hetmann eben mit seinem Blick erreicht hatte. Starkad kannte dieses Geräusch nur zu gut: Ein Torsionsgeschütz, vermutlich das, mit dem sie ihre Harpunen auf die Wale abschossen. Der Hetmann sah das übergroße Geschoss auf sich zurasen, hatte Zeit, die Widerhaken zu bemerken, mit denen sich die Waffe im Todeskampf immer weiter in den Körper des heiligen Tieres grub.

Ich weiche nicht, schwor sich Starkad und hielt den Blick fest auf den rundbäuchigen Kapitän gerichtet, der sich nun hinter dem Geschütz aufrichtete. Die Harpune flog so nah an Starkads Kopf vorbei, dass die geschliffene Spitze ihm einen Zopf abschnitt. Aber der Hetmann zuckte nicht einmal.

Ohne den Blick von dem erbleichenden Kapitän zu nehmen, sagte Starkad: „Hjaldis, verdien dir deinen Branntwein!“

„Das wohl!“, lachte die Kapermagierin wild und beschwor die Macht des Wasser herauf. Ein breiter, schneidender Strahl meergrünen Wassers schoss aus ihren Händen, riss das Geschütz aus der Verankerung und ließ es gegen den Kapitän krachen. Holz und Knochen brachen, dann wurde der feige Mistkerl von Bord gerissen.

Starkad ließ den Blick schweifen. Die Matrosen an Deck waren überrannt, einige wollten sich ergeben, aber beim Walwütigen hofften sie vergeblich und auch die anderen Thorwaler waren nicht eben gnädig gestimmt. Die Wale griffen ihre Jäger schließlich auch nicht an und konnten dennoch nicht auf Gnade hoffen.

Aber einige der Schufte hatten sich unter Deck verschanzt. Der Hetmann schritt zu Walkir hinüber, der gerade einem Harpunier von seiner eigenen Medizin zu kosten gab.

„Na, wie gefällt dir das?“, brüllte der Swafnir-geweihte und trieb die Harpune noch tiefer in den Bauch des Mannes. „Vielleicht mache ich mir aus deinen Zähnen eine schöne Schmuckkette, wie wäre das?“

Starkad legte Walkir eine Hand auf die Schulter und sagte eindringlich: „Bring Thure zur Ruhe. Wir gehen von Bord.“

„Aber da ...“, setzte der Geweihte an und wies auf die umkämpfte Tür unter Deck.

„Das Bisschen Plündergut ist es nicht wert, weitere Männer und Frauen zu verlieren. Schon jetzt muss ich Tore und Herminde gegenüberreten und ihnen sagen, dass ihre Gefährten tot sind.“

Starkad wies auf die beiden Toten, die wie ein Liebespaar im gemeinsamen Blut lagen.

„Du willst sie entkommen lassen?“, fragte Walkir entgeistert und Starkad lachte ihm ins Gesicht. Dann wandte er sich um und rief: „Verbarrikadiert den Ausgang und die Luken. Dann steckt sie in Brand! Sie sollen feurig ins nasse Grab fahren!“

„Das wohl!“, antwortete seine Mannschaft.





Die Ottajasko

„Keine Gnade!“

Viele Völker denken gleich an eine Ottajasko, wenn sie an die Thorwaler denken, denn die meisten Fremden kommen zuerst mit den seefahrenden Nordleuten in Kontakt und somit auch mit den Mannschaften der Drachenboote. Ursprünglich ist eine Ottajasko nichts anderes als eine Schiffsgemeinschaft und das thorsalische Drachenboot, die sogenannte Otta, steht im Mittelpunkt dieser Gemeinschaft, denn schließlich ist es genau dieses Drachenboot, welches das Überleben der Ottajasko sichert. Manche Schiffsgemeinschaften besitzen lediglich ein einziges Langschiff, aber es gibt auch größere und einflussreichere Ottajaskos, die viele Schiffe und sogar Langhäuser und ganze Dörfer besitzen.

Den Thorwalern gilt das Leben in der Ottajasko als heilig, denn die Gemeinschaft ist nicht nur eine Schiffsmannschaft, sondern stellt vielmehr eine Schwurgemeinschaft dar, in der das Individuum wenig zählt, die Gemeinschaft aber alles.

Häufig ist eine Ottajasko nach ihrem ersten Schiff benannt, wie auch die Nebelzwinger ihren Namen von dem schlanken Drachenschiff haben, das der Mittelpunkt ihrer Ottajasko ist.

Die Gemeinschaft wählt ihren Anführer, den Hetmann, der Erster unter Gleichen ist. Dennoch bestimmt dieser Hetmann die Geschicke der Gemeinschaft nachhaltig, denn er trifft im Alltag die Entscheidungen über alle Dinge, führt Verhandlungen und ist Schlichter bei allen Streitigkeiten unter den Mitgliedern der Ottajasko. Meist ist der Hetmann auch Kapitän des Drachenbootes und wenn die Thorwaler auf See sind, ist der Hetmann Herr über Leben und Tod.

Wie von den freiheitsliebenden Thorwalern nicht anders zu erwarten, kann ein Hetmann jedoch abgewählt werden und jedes Mitglied der Ottajasko hat das Recht, Fehler des Hetmanns anzukreiden, seine Versäumnisse anzuprangern. Es kann sogar eine Neuwahl fordern, darüber muss

dann aber die gesamte die Gemeinschaft befinden. Häufiger jedoch suchen Unzufriedene sich einfach eine neue Ottajasko, statt einen Hetmann und Kapitän offen anzugreifen. Oder aber sie scharen Gleichgesinnte um sich, um nun selbst eine Ottajasko zu gründen. So ist seinerzeit auch die Nebelzwinger-Ottajasko entstanden.

Und seit sie mit der *Nebelzwinger* über die Meere fahren, scheint das Glück ihnen hold zu sein, ein Umstand, den man bei den Thorwalern gar nicht hoch genug bewerten kann, denn in ihren Augen kann niemand in der Welt ohne Glück bestehen.

SONDERREGELN DER OTTAJASKO

Die *Ottajasko* sind Seeleute aus rauen Landen, die das Kämpfen gewohnt sind.

Fraktionsbonus: „Seebären“

Alle Fraktionscharaktere besitzen die Sonderfertigkeiten *Geländekunde (Wasser)* und *Kampf im Wasser*.

Fraktionsübliche *Helden & Schurken* in Diensten der *Ottajasko* erhalten ebenfalls die Sonderfertigkeit *Geländekunde (Wasser)*, wenn sie diese nicht bereits besitzen. Dies erhöht ihren Sold-Wert nicht.

Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:

»Keine Gnade!«

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe dürfen einmal in diesem Spielzug eine misslungene AT-Probe wiederholen. Zudem erhalten sie +1 GSW, wenn sie in diesem Spielzug einen *Sturmangriff* durchführen.



**KAPERMAGIERIN
AUS OLPORT**



SWAFNIRGEWEIHTER



**THORWALSCHER
HAILANZERIN**



**THORWALSCHER
HETMANN**



**THORWALSCHER
THINSKARI**



**THORWALSCHER
WALWÜTIGER**



Kapermagierin aus Olport

„Was wollen wir wetten? Ich hole den fetten Bootsmann der Horasier aus dem Krähennest.“

„Von hier aus?“

„Aye!“

„Drei Dukaten.“

„Gemacht.“

...

„Das ist unfair, dein magischer Wasserstrahl hat den ganzen Mast umgerissen.“

„Wie ich ihn aus dem Krähennest hole, war nicht Teil der Wette!“ –Hjaldis aus der Gischt

KAPERMAGIERIN AUS OLPORT Magiebegabte / Ottajasko				SOLD 190
INI	Gsw	MU	Rs	LP
11	5	12	4	3
AT	Schaden: 1 Magische Waffe			PA
9				9
FK				FK-PA
—				—

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.

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

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39)

um eine Kategorie. Er kämpft also in Seichtem und Tiefem Wasser ohne Malus und in Sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

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.

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.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Wettermeisterschaft: Einzigartige Sonderfertigkeit. In einem Gefecht, in dem die Wetterregeln benutzt werden, darf die Abenteurergruppe, der dieser Charakter angehört, zweimal für den Wettereffekt würfeln und sich das jeweilige Wetter unter den gewürfelten Ergebnissen aussuchen. Haben beide Seiten mindestens einen Charakter mit dieser Fähigkeit, wird das Wetter normal ausgewürfelt.

Kampfrelexe I (siehe Seite 134)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Magierstab (Wucht, einhändig)

Dicke Kleidung (Leichte Rüstung)

ZAUBER

AQUAFAXIUS

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich und Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Wasser und den Zustand *Am Boden*, wenn er normalgroß oder kleiner ist. Sollte er gerade vom Zustand *Brennend* betroffen sein, wird dieser sofort abgeschüttelt.

NEBELWAND

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 3

Wirkungsbereich: 3 Waben Linie

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle drei aneinander angrenzende freie Waben auf der gleichen Höhenebene als Ziel aus. Nur die zentrale Wabe muss sich dabei in RW des Anwenders befinden. Die Waben werden in Nebel gehüllt und dadurch zu schwerer Deckung mit einer Höhe von 2.

SILENTIUM SCHWEIGEKREIS

Schwierigkeit: Komplex (9)

RW: 6

Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle eine beliebige Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Alle Charaktere erleiden den Zustand Stumm, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden. Wenn sie den Bereich verlassen, können sie den Zustand normal abschütteln.



Gerade bei den abergläubischen Thorwalern werden Zauberer argwöhnisch beäugt und es wird viel über die Windgeister und Sturmriesen gemunkelt, die in der Halle des Windes leben sollen. In den Hallen der Runajasko, der Runengemeinschaft, jedoch wird die Zauberei als Handwerk begriffen, das man erlernen kann wie die Sangeskunst oder die Fertigkeit, ein Schiff zu führen. Die Olporter Magierakademie gehört keiner Gilde an, ist dafür aber fest in die Gesellschaft der Stadt eingebunden. Die Lehrmeister vermitteln ihren Schülern die altüberlieferten thorwalschen Traditionen und sehen es gerne, wenn die Schüler diese auch ausleben.

Schon in jungen Jahren kam die Kapermagierin in die sturmumtosten Hallen an der Olporter Steilküste und wurde in der Wetterzauberei und der Herrschaft über die Elemente ausgebildet. Die Kapermagierin ist hervorragend für ein Leben auf See ausgebildet und tut sich manchmal an Land etwas schwer. Ihre magischen Fähigkeiten, mit denen sie Nebelbänke aus dem Nichts herbeirufen kann oder die sie in schmerzhafte Wasserstrahlen zu kanalisieren versteht, machen aus ihr eine angsteinflößende Gegnerin. Doch nicht nur mit Zauberei streitet die Kapermagierin auf dem Schlachtfeld, denn sie versteht es auch, wuchtige Hiebe mit ihrem Stab auszuteilen.



Swafnirgeweihter

„Danke dir, Kranigunde, ich konnte schon fast den Boden des Trinkhorns sehen ... und das bringt Pech, wie jeder weiß, der einst mit Haromat, dem Finstergesichtigen gefahren ist. Habe ich euch eigentlich schon von Haromat erzählt? Nein? Na, dann wird es aber höchste Zeit. Macht euch gefasst auf eine Saga von gewaltiger Bedeutung, mit Seeschlangen, Unwettern und Swafnir selbst!“
 – Walkir, Wogensohn

SWAFNIRGEWEIHTER Götterdiener / Ottajasko				SOLD 195
INI	Gsw	MU	RS	LP
10	5	13	9	3
AT	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)	Schutz- gegenstand (Armatrutz)	PA	
11			11	
FK	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6		FK-PA	
11			10	

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

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.

Aufgrund von *Magische Waffe*:

Erhöhte Trefferchance (siehe Seite 23)

SONDERFERTIGKEITEN

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

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

Hirte der Walwütigen: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter beherrscht *Swafnirs Ruhelied*, das heißt verbündete Walwütige innerhalb von 4 Waben um den Hirten dürfen während ihrer Aktivierung ohne die Auflagen der *Walwut* handeln. Außerdem kann der Hirte

mit einer einfachen Aktion die *Walwut* eines anderen verbündeten Charakters innerhalb von 4 Waben beenden. Ein Charakter mit dieser Sonderfertigkeit kann nicht die Sonderfertigkeit *Kampfrausch* erlernen.

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Heilkunde (Wunden): Wenn der Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet wurde, darf ein anderer in diesem Gefecht ausgeschalteter verbündeter Charakter zwei Würfe auf der *Verletzungstabelle* durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.

Kämpferischer Götterdiener: Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es Götterdienern normalerweise gestattet ist.

KAMPFMANÖVER

Schildkampf I: Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampfattacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampfattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben (siehe **Charaktere schieben**, Seite 34f.) und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden. Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

AUSRÜSTUNG

Runen-Entermesser (Klinge, einhändig)
Thorwalerschield
Schneidzahn-Wurfbeil (Klinge, einhändig)
Dicke Kleidung (Leichte Rüstung)
Helm
Schutzgegenstand (Armatrutz) (siehe Seite 140)

LITURGIEN

ANRUFUNG DER WINDE

Schwierigkeit: Sipel (13)
RW: Selbst
Wirkungsbereich: 4 Waben um den Anwender
Dauer: Bleibt im Spiel
Auswirkung: Erschafft eine Windböe um den Geweihten, die sich mit ihm bewegt. Alle Fernkampfattacken, die durch oder in eine Wabe verlaufen, die von dieser Liturgie betroffen ist, oder die in einer betroffenen Wabe ihren Ursprung haben, werden mit einem Malus

von -2 FK belegt. Das betrifft sowohl gegnerische als auch verbündete Charaktere. Anrufung der Winde löst den Zauber Nebelwand in den Waben auf, die sich zu irgendeinem Zeitpunkt im Wirkungsbereich dieser Liturgie befinden (auch während einer Bewegung).

MÄRTYRERSEGEN

Schwierigkeit: Sipel (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.



Das höchste Ziel des Swafnirgeweihten ist es, den Thorwalern ein direkter Mittler zu ihrem Gott, dem walgestaltigen Swafnir, zu sein. Er lebt den Mitgliedern der Ottajasko gemäß der alten Traditionen vor, was es bedeutet, ein echter Thorwaler zu sein: furchtlos, aufrecht, freiheitsliebend und trinkfest. Oft zitiert er die alten Sagas, die von den Heldentaten der Ahnen berichten, steht der Ottajasko durch das Wirken von Liturgien bei und muntert seine Kameraden in den schwierigsten Lagen auf.

Der Swafnirgeweihte hat zudem gelernt, sich um solche Thorwaler zu kümmern, die wegen ihrer Walwut (einer in Thorwal überraschend häufigen Form des Blutauschlags) weithin gefürchtet sind. Einen Diener des walgestaltigen Gottes jedoch schreckt das Geschenk Swafnirs nicht.

Und Swafnir verleiht ihm die Gabe die Winde anzurufen, was seinen Feinden Fernkampfattacken erschwert. Sein großer, blauer Rundschild mit dem Zeichen des weißen Pottwals ist in der Schlacht ein nicht wankendes Zeichen und er versteht es, mit dem runenverzierten Entermesser heftige Schläge auszuteilen.



Thorwalsche Hailanzerin

„Halfgar, Kopf runter!“

„Bist du des Wahnsinns? Du hättest mich fast getroffen!“

„Unfug, zwischen meine Lanze und deinen Dickschädel passten noch locker zwei Finger.“

„Na, der da kann es auf jeden Fall nicht mehr bezeugen. Guter Wurf!“

–Eilif Garheltsdottir

THORWALSCHER HAILANZERIN Kämpferin / Ottajasko				SOLD 200
INI	Gsw	MU	RS	LP
11	5	12	5	4
AT	Schaden: 1			PA
11	Schaden: 1			8
FK	Rüstungsbrechend (RB)			FK-PA
13	Munition: 5 EK: 3/6/9			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.

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

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Ausweichen I (siehe Seite 133)

KAMPFMANÖVER

Umwerfen: Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion *Bewegung* mit einer *Fernkampfattacke*. Die *Bewegung* muss vor der *Fernkampfattacke* erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Wenn die mit diesem Manöver verbundene *Fernkampfattacke* trifft, erleidet das Ziel den Zustand *Am Boden*, wenn es die *Attacke* nicht pariert, selbst wenn der *Schaden* später noch von der *Rüstung* abgefangen wird. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer *Wurfwaffe*, welche von *Grund* auf mindestens die *Waffeneigenschaft Rüstungsbrechend* besitzt.

AUSRÜSTUNG

Eberfänger-Dolch (Stich, einhändig)
 Hailanze-Wurfspeer (Stich, einhändig)
 Wattierte Unterkleidung (Leichte Rüstung)
 Glücksbringer (Haizahn)

Der *Glücksbringer* verleiht dem Charakter die *Sonderfertigkeit Glück* (siehe Seite 134). 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.

Hoch geachtet unter den Thorwalern ist die Hailanzerin, die mit ihren Harpunen auf die Jagd nach Haien geht. Diese gefürchteten Kreaturen sind jedem Seemann ein Gräu- el, denn wenn es schon schlimm ist, im eisigen Wasser des Nordens über Bord zu gehen, wird es umso dramatischer, wenn auch noch die Dreiecksflosse eines Hais auftaucht. Viele Seeleute haben die Begegnung mit einem Hai nicht überlebt, allein deshalb bringen beinahe alle Thorwaler der Hailanzerin höchste Achtung entgegen. Schon die Feind- schaft zwischen den Walen und Haien macht jedem Thor- waler klar, dass ein Hai ein Wesen ist, das man bekämpfen muss. Mit ihren Hailanzen erlegt die geübte Fernkämpfe-

rin selbst die größten Haie und beweist dabei nicht nur ein scharfes Auge, sondern auch die außergewöhnliche Treffsicherheit, ihr beweg- liches Ziel selbst bei stärkstem Seegang sicher zu treffen. Diese einzigartige Fähigkeit verliert sie selbstverständlich auch an Land nicht, obwohl sie sich auf den Planken eines Drachenbootes wohler fühlt. Und so manches Mal hat die Hailanzerin selbst im dichtesten Schlachtgetümmel mit einem beherzten Wurf ihrer Lanze die Gefährten ihrer Ottajasko vor Üblerem bewahrt.



Thorwalscher Hetmann

„Da kommen sie in Sicht. Männer und Frauen der Nebelzwinger! Da vorne ist das Schiff der verfluchten Wälfänger. Wir werden sie lehren, was es heißt, Swafnir zu erzürnen.“

„Das wohl!“

„Wir werden ihnen unseren Stahl in den Leib rammen und ihren Brantwein saufen!“

„Das wohl!“

„Wer sind wir?“

„Nebelzwinger! Nebelzwinger! Nebelzwinger!“

„Das wohl!“

—Starkad Torgalson

THORWALSCHER HETMANN				SOLD
Kämpfer / Ottajasko				200
INI	Gsw	MU	Rs	LP
10	5	12	9	3
AT	Schaden: 1		Geringe Behinderung	PA
11				12
FK	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6			FK-PA
11				10

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.

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

Geringe Behinderung (siehe Seite 25)

SONDERFERTIGKEITEN

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

Befehlshaber: Einzigartige Sonderfertigkeit. Einfache Aktion. Reichweite: 4 Waben.

Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie einmal pro

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

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

KAMPFMANÖVER

Schildkampf I: Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampfattacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampfattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben (siehe *Charaktere schieben*, Seite 34f.) und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden.



Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

AUSRÜSTUNG

Entermesser (Klinge, einhändig)
Thorwalerschild
Schneidzahn-Wurfbeil (Klinge, einhändig)
Krötenhaut (Mittlere Rüstung)
Helm

Er mag zwar nicht der geborene Anführer seiner Ottajasko sein, aber dafür ist er sicherlich der beste, in dem was er tut. Denn schließlich hat er seinen Titel des Hetmanns nicht als Erbe inne, sondern er wurde von den Frauen und Männern der Ottajasko gewählt, weil sie ihm vertrauen – er ist der Erste unter Gleichen. Und das Vertrauen, dass die Mitglieder der Ottajasko ihm entgegenbringen, hat er sich in zahllosen Kämpfen verdient, denn stets ist er der erste, der sich mit einem laut gebrüllten „Das wohl!“ auf die Feinde wirft.

Der Hetmann ist auch der Kapitän der Nebelzwinger und gibt hier klipp und klar die Befehle, denn nur so kann die Ottajasko das Langschiff wie ein Mann steuern. Und so wie er sein Drachenboot sicher durch die heftigsten Stürme, den dichtesten Nebel und die ausweglosesten Klippen manövriert, so führt er auch seine Ottajasko in den Kampf.

Dass er sich bei Angelegenheiten, die die ganze Ottajasko betreffen, vor allem bei Streitigkeiten an Land, jedoch von der gesamten Schiffsgemeinschaft beraten lässt, wissen seine Frauen und Männer wohl zu schätzen und rechnen es ihm hoch an. Und wenn er das Entermesser hochreißt und seine Ottajasko mit einem „Auf sie mit Gebrüll!“ in die Schlacht führt, ist es diese unverbrüchliche Treue seiner Leute, die immer wieder den Ausschlag gibt.



Thorwalsche Thinskari

„Mädchen? Mädchen? Komm her, dann geb ich dir Mädchen! Und meine Skraja obendrein!“
 –Korja ‚Flinkaxt‘

THORWALSCHER THINSKARI Kämpferin / Ottajasko				SOLD 205
INI 10	Gsw 5	MU 12	RS 8	LP 4
AT 11	Schaden: 1 Rüstungs- brechend (RB)		Geringe Behinderung	PA 12
FK 11	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6			FK-PA 10

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

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

Geringe Behinderung (siehe Seite 25)

SONDERFERTIGKEITEN

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

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

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

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*.

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

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.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Skraja (Klinge, einhändig)
 Thorwalerschild
 Schneidzahn-Wurfbeil (Klinge, einhändig)
 Krötenhaut (Mittlere Rüstung)

In Thorwal haben die Jarle und Hetleute jeweils ein Gefolge, das sich aus der eigenen Sippe oder näheren Umgebung rekrutiert, sich regelmäßig im Kämpfen übt und jederzeit zu den Waffen gerufen werden kann. Allein den Hetleuten steht das Recht zu, diese bewaffneten Haufen anzuwerben und viele Thorwaler streben danach als Rekker, als großer Krieger, in eine dieser Garden aufgenommen zu werden. Meist kehren diese Krieger in Friedenszeiten zu den Bauernhöfen und Fischerdörfern ihrer Familien zurück und helfen dort bei den anfallenden Arbeiten, denn auch ein echter thorwaler Krieger kann weitaus mehr, als nur kämpfen. Die Thinskari gehört schon seit einigen Jahren zur Garde ihres Hetmanns und hat sich in zahllosen Schlachten bewährt, viele mächtige Feinde überwunden und reiche Beute gemacht. Ihr Skraja ist weithin gefürchtet, und sie stürzt sich furchtlos auf jeden Gegner und sei er in der Überzahl. Nach dem Hetmann gilt ihre Loyalität ganz der Ottajasko und alle Mitglieder der Schiffgemeinschaft können sich blind auf die gefürchtete Kämpferin verlassen. Meist behält sie auch im dichtesten Schlachtgetümmel einen klaren Blick, aber schon so manches Mal ist sie in einen Kampfesrausch verfallen, wenn sie doch verwundet wurde. Dann allerdings tut ihr Gegenüber gut daran, schnell die Waffen zu strecken, denn nur dann gewährt sie ihrem Gegner Gnade.



Thorwalscher Walwütiger

„Ihr wollt euch mit mir anlegen? Ihr wollt ... humpf ... ihr wollt ... Waaaaah!“

–Thure ‚Knochenbrecher‘

THORWALSCHER WALWÜTIGER Kämpfer / Ottajasko				SOLD 210
INI 9	Gsw 5	MU 12	Rs 2	LP 4
AT 11	Schaden: 2 Rüstungs- durchschlagend (RD)			PA 5
Fk —				Fk-PA —

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

Rüstungsdurchschlagend (RD): Diese Waffen senken den Erfolgswert einer RS-Probe auf 0, d.h. es wird keine RS-Probe durchgeführt. Wenn ein Charakter von einer solchen Waffe getroffen wird und diese Attacke nicht pariert wurde, erleidet er automatisch den Schaden, den die Waffe verursacht.

SONDERFERTIGKEITEN

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

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

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

Kampf im Wasser: Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Walwut: Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter kann sich einmal pro Spiel in

einer beliebigen Statusphase in *Walwut* versetzen. Sollte er Schaden erleiden, verfällt er in der nächsten Statusphase automatisch in *Walwut*. Zu Beginn der *Walwut* wird der Walwütige sofort auf den ihm am nächsten stehenden gegnerischen Charakter ausgerichtet – ermittelt nach der *Regel der kürzesten Strecke* – ohne dass er dafür eine Aktion verwenden muss. Für diese *Ausrichtung* besitzt er einen 360 Grad *Frontbereich* und nur Miniaturen, die sich aufgrund von *Sichtblockaden* nicht in seiner *Sichtlinie* befinden, dürfen bei dieser Pflichtausrichtung ignoriert werden. Ist kein Charakter in seiner Sichtlinie, wird er auf den ihm am nächsten stehenden ausgerichtet. Sind mehrere Charaktere gleich weit vom Walwütigen entfernt, darf der den Walwütigen kontrollierende Spieler wählen, auf wen der Walwütige sich ausrichtet.

Ein Walwütiger erhält +2 AT und INI und die Sonderfertigkeit *Furchtlos*. Er darf die folgenden Aktionen nicht mehr durchführen: Abwarten, Fernkampfattacke sowie Nahkampf- und Fernkampfparade. Ferner dürfen folgende Kampfmanöver in *Walwut* nicht ausgeführt werden: *Defensiver Kampfstil*, *Finte*, *Gezielte Nahkampfattacke*, *Taktischer Rückzug* und *Zielen*. Die *Walwut* hält für den Rest des Spiels an und kann nur durch *Swafnirs Ruhelied* eines *Hirten der Walwütigen* wieder beendet werden. Wird sie auf diese Weise beendet, kann der Walwütige im laufenden Gefecht nicht erneut von der *Walwut* erfasst werden.

Die Aktivierung eines Walwütigen unterliegt einigen Auflagen, wenn nicht ein Charakter mit der Sonderfertigkeit *Hirte der Walwütigen* in der Nähe ist (siehe 134). Kann der Charakter in seiner Aktivierung einen *Sturmangriff* auf einen gegnerischen Charakter durchführen, muss er dies tun. Kann er mehrere Charaktere mit einem *Sturmangriff* erreichen, darf er das Ziel frei wählen. Kann er keinen *Sturmangriff* durchführen, muss er die Aktion *Bewegung* oder *Rennen* ausführen, um sich in Richtung des nächsten gegnerischen Charakters zu bewegen. Kann er jenen Charakter mit einer Aktion *Bewegung* erreichen, muss er dies tun und mit seiner zweiten Aktion eine *Nahkampfattacke* gegen jenen Charakter durchführen. Kann er ihn so nicht erreichen, muss er eine *Kombinierte Aktion* *Rennen* nach den gleichen Vorgaben durchführen. Befindet sich ein Charakter in *Walwut* bereits in einem *Nahkampf*, muss er eine *Nahkampfattacke* (evtl. kombiniert mit *Kampfmanövern* des Charakters) durchführen.

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

Gegenhalten: Reaktives Kampfmanöver. Anstatt zu versuchen, eine erfolgreiche Nahkampfattacke des Gegners zu parieren, darf dieser Charakter eine eigene Nahkampfattacke mit einer passiven Aktion gegen den angreifenden Gegner durchführen, wenn sich dieser im *Angriffsbereich* des gegenhaltenden Charakters befindet. Diese Attacke wird gleichzeitig mit der Attacke des Gegners durchgeführt und alle Auswirkungen der beiden Attacken treten gleichzeitig ein. Der Gegner darf diese *Gegenhalten*-Attacke allerdings nach den üblichen Regeln parieren. Die *Gegenhalten*-Attacke

zählt nicht gegen die „Eine-Kampfaktion-pro-Aktivierung“-Regel, weil sie außerhalb der eigenen Aktivierung stattfindet. *Gegenhalten* darf nicht gegen Passierschläge und als erneute Reaktion auf ein *Gegenhalten* eingesetzt werden und auch nicht von Charakteren, die unter dem Zustand *Gelähmt* leiden.

AUSRÜSTUNG

Barbarenstreitaxt (Klinge, zweihändig)
Normale Kleidung (Keine Rüstung)

Es kursieren die wildesten Gerüchte über die Walwütigen, die unter den Thorwalern auch als Swafnirkinder bezeichnet werden. Blindlinks sollen sie jeden Fremden anfallen und gnadenlos verprügeln oder Schlimmeres mit ihnen anstellen. Doch das ist keineswegs so, die Walwut ist ein rauschhafter Zustand, den die Thorwaler als Swafskari bezeichnen. In den Swafnirkindern entbrennt das Feuer der Walwut jedoch leicht und schnell. Der Walwütige fiel bereits in seiner Jugend durch eine kaum zu bändigende Aggressivität und extrem leichte Reizbarkeit auf. Kleinste Anlässe genügten, um in ihm einen Kampfesrausch zu wecken, der weit über die üblichen Kinderbalgereien hinausging. Es wurde immer schwieriger, diesen Kampfesrausch zu bändigen, denn der Walwütige wuchs zu einem kräftigen und großen Mann heran, der wie eine Urkraft unter den Mitgliedern der Ottajasko wütete. Der Swafnirgeweihte nahm sich seiner an, denn ihm galt der Walwütige als „von Swafnir berührt“. Unter dem Einfluss des Geweihten lernte der Walwütige schließlich im Laufe der Jahre seinen Jähzorn gegenüber den Mitgliedern der Ottajasko zu zügeln, so dass er heute in ihrer Mitte leben kann. Dennoch muss er sein Leben lang ein rotes Stirnband tragen, damit jeder sich hütet, durch eine kleine Unbedachtheit wie eine spöttische Bemerkung seinen Zorn zu erregen und die Walwut zu wecken. Der Walwütige gilt vielen als besonders auserwählter Kämpfer des Gottwals und jeder, der ihn in seiner brachialen Walwut, die mächtige Axt schwingend nach vorne stürmen sieht, kann daran keine Zweifel. Wo der Walwütige zuschlägt, wächst kein Gras mehr.





ilder Haufen

„Man könnte meinen, sie wären nur der Gestalt nach Menschen“, flüsterte Dschadir und erschauerte. Von der sonst so vorlaut-witzigen Art des Gauklers war nichts mehr zu erkennen.

„Und genauso ist es“, sagte Kasim und bleckte geringschätzig die Zähne. „Nicht mehr als Tiere, nein, schlimmer noch: Götzenanbeter.“

Die beiden Tulamiden lagen im sandigen Gras einer Düne und blickten auf den fast irren Reigen, der im Licht eines großen Feuers in der Senke vor ihnen stattfand. Der Großteil der in grobes Leder gekleideten und mit blutroten Tüchern verschleierten Wilden wirbelte in einem ekstatischen Tanz um die Flammen herum und wann immer sie an den drei Gefangenen vorbeikamen, schlugen oder kniffen sie sie, einige brachten ihnen sogar Schnitte bei. Die drei Männer waren an verdrehte, knorrige Palmen gebunden und konnten sich den Angriffen nicht entziehen. Ihre helle Kleidung war zerfetzt und blutbesmiert.

Kasim machte eine Kopfbewegung und vorsichtig glitten sie die Düne wieder hinab. Sie mussten schleunigst Bericht erstatten, sonst würden die Abgesandten des Großfürsten von Khunchom nicht mehr lange leben. Was mussten diese vom Pech der tausend Flüche getroffenen auch ausgerechnet einem Ferkinastamm in die Arme laufen.

„Und?“, fragte Mirhiban, als sie die vier Dünen Sicherheitsabstand überwunden hatten und zu ihren Gefährten stießen. Selbstverständlich hatten diese kein Feuer gemacht, aber der Mond war hell genug, dass sich sein Licht auf dem Stahl ihrer beiden Säbel brach.

„Wie erwartet“, berichtete Kasim, zuckte die Achseln und zwirbelte den Spitzbart.

„Ein Dutzend etwa, möglicherweise ein Nuranshâr, ein Schamane“, ergänzte Dschadir.

Einen Augenblick schwiegen die sechs Tulamiden. Dann sagte Salibeth: „Also ein Tag wie immer.“ In ihrer zarten, angenehmen Stimme schwang selbstbewusste Heiterkeit mit.

„O Tochter der Leichtsinnigkeit, die du Ausgeburten flatterhafter Gedanken singst wie eine Nachtigall ihr Liebeslied!“ Die tiefe Stimme Mordais stand in auffälligem Kontrast zu Salibeths Singsang. „Das hier wird kein Spaß!“

„Zumindest nicht für die da“, sagte Mirhiban grimmig und wies mit einem Säbel in Richtung der wilden Meute. Ihre Trommeln und das wilde Gekreische klangen durch die kühle Wüstennacht.

„Wollen wir den ganzen Tag kluge Worte wechseln, oder befreien wir jetzt die Gesandten?“ Karima sprach selten, und wenn sie sprach, dann meist voller Ungeduld, wie jetzt. Aber wo sie Recht hatte ...

Wie eine Offenbarung der Liebesgöttin Rahja erschien Salibeth auf der Kuppe der Düne und es dauerte nicht lange, bis die Krieger der Ferkina auf sie aufmerksam wurden. Sie spielte die halb verdurstete Schönheit, die sich in der Wüste verirrt hatte, mit bewundernswerter Leichtigkeit.

Kasim und Dschadir nutzten die Ablenkung, um sich von der anderen Seite an das Lager heranzuschleichen. Einige der Krieger bellten sich Worte in ihrer kehligen Sprache zu, dann stürmten sie los – und genau in die Falle der Tulamiden.

Ein kleiner vergifteter Pfeil, den Salibeth aus ihrem Armband verschoss, streckte den ersten Kämpfer nieder. Er rollte den sandigen Hang hinab. Dann war Mirhiban an der Tänzerin vorbei und fuhr zwischen drei weitere Gegner wie ein Sturm aus Klingen. Einer von ihnen schaffte es in ihren Rücken zu gelangen und wollte ihr einen Stoßspeer ins Fleisch rammen, aber noch bevor er ganz ausgeholt hatte, erstarrte er mit einem Mal. Wie eine Statue stand er da im Sand und starrte dumpf vor sich hin. Die Erklärung dafür war Mordai, der den Mann verächtlich anstieß und in den Sand kippen ließ. Sein Zauber war von bössartiger Genialität.

Doch auch Kasim und Dschadir sollten ihr Ziel nicht unbehindert erreichen. Zwei Krieger ahnten den Hinterhalt und sahen sich suchend um. Als sie die beiden dunklen Gestalten entdeckten, die sich durch den Sand an ihre Gefangenen heranschlichen, schrien sie wütend auf und stürmten los.

Einer sackte nach wenigen Schritten zusammen, weil ihm plötzlich Dschadirs Dolche aus dem Hals ragten, aber der andere erreichte Kasim und deckte ihn mit Schlägen ein. Doch der Phexgeweihte hatte wieder mehr Glück als Verstand – der Fuchs war wirklich mit ihm. Einer der Hiebe blieb im Palmenstamm hängen, dann stolperte der Angreifer über den Fuß eines sich windenden Abgesandten. Bis der Wilde Kasim erreicht hatte, hatte dieser seinen Schild vom Rücken und konnte sich dahinter verschanzen.

Dschadir wollte den ersten Gefangenen losmachen, aber da packte ihn ein unerträglicher Schmerz. Seine Brust schien sich in sich selbst stülpen zu wollen, sein Blut rauschte ihm in den Ohren und seine Augen drohten zu platzen. Er schmeckte Blut auf den Lippen und als er verwundert hinfasste, war seine Hand rot.

Eilig sah sich der Gaukler um und entdeckte den ausgezehrten Alten mit dem schiefen Arm, den sie als Schamanen gedeutet hatten. Sie lagen wohl richtig, denn jetzt ließ der Wilde mit den wirren Haaren und den Vogelfedern darin den Arm sinken, mit dem er seinen Zauber auf Dschadir geschleudert hatte. Doch damit nicht genug – er machte sich sogleich daran, einen weiteren Zauber zu wirken.

„Nur zu“, rief ihm Karima zu, die stolz und aufrecht in den Schein des Feuers trat. „Um den kümmere ich mich!“

Der Nuranshâr vollführte eine herrische Geste und brüllte einige abgehakte Silben, aber im gleichen Augenblick wirkte Karima ihre Magie und verhinderte, dass der Zauber des Wilden seine Wirkung entfaltete.

„Wie primitiv! Ungelenke Manipulation der arkanen Ströme. Ich habe Kinder erlebt, die das besser konnten, du Sohn eines wurmverseuchten Kadavers.“

Es war unklar, ob der Schamane ihre Beleidigung verstand. Auf jeden Fall wandte er sich der Bannmagierin mit einem Fauchen zu.

Doch das war nicht Dschadirs Kampf. Er sprang zum ersten Gefangenen, einem hageren Burschen von kaum siebzehn Sommern, und kappte die Fesseln. Doch der Junge war zu entkräftet und glitt auf den Sand.

Ein Ferkina von besonders grimmigem Äußeren, mit tiefen Schmucknarben und einem zugenähten Auge, hatte bisher neben dem Feuer gesessen, sich immer wieder mit einem kleinen Messer Schnitte in die Unterarme zugefügt und ab und an gezuckt. Jetzt aber stand er auf, als würde er mit Schnüren an Schultern und Kopf hochgezogen. Sein sichtbares Auge war weiß und weggedreht, und er stürmte auf Kasim zu. Schaum spritzte von seinen Lippen und eine hohle, unheilige Stimme deklamierte leiernde Silben. Es schien fast, als kämen die Laute nicht aus der Kehle des Mannes.

„Er ist ein Anach-Nûr, ein Besessener!“, rief Mordai und es klang vorwurfsvoll.

Mirhiban wirbelte in den Weg, streckte einen weiteren Krieger der Wilden nieder und drang auf den Besessenen ein. Ein Hieb des Mannes riss ihr den einen Säbel aus der

Hand, den anderen fing der Mann einfach ab. Den klaffenden Schnitt, den er sich dabei in der Handfläche zuzog, schien er nicht zu spüren. Stattdessen riss er die Kämpferin mit der Waffe zu sich heran und sandte sie mit einem krachenden Kopfstoß zu Boden.

Dschadir deckte den Mann mit einer Wolke Wurfdolche ein, die er jedoch achtlos aus seinem Körper pflückte, während er sich auf den Phexgeweihten stürzte.


Kasim wich zurück und kam ins Taumeln, als wuchtige Schläge auf seinen Schild einprasselten. Lange würde er diesem götterlosen Monster nicht standhalten, das war ihm klar. Sein Schild wurde zur Seite geschlagen und die Faust des Ferkinas schoss auf Kasim zu. Doch der Angriff traf stattdessen einen der Wilden, der laut vor Angst kreischend vor Mordai floh. Der lachte spöttisch. „Von wegen furchtlose Barbaren. Vor meinem Schreckenzauber ist noch jeder geflohen!“

Kasim hätte ihm gerne eine Spitze zugerufen, aber er sparte seine Kraft lieber für den Kampf. Er rammte dem Besessenen die Klinge in den Leib, riss sie wieder heraus und konnte die blutbeschmierte Waffe eben noch hochreißen, um keinen Treffer einstecken zu müssen.

„Hilfe?“, rief er und dann erneut: „Hilfe!“

Und da alle anderen Gegner besiegt waren oder flüchteten, halfen ihm seine Gefährten tatsächlich. Der Besessene fiel unter einer Vielzahl an Angriffen. Es heißt nicht zu Unrecht: „Stelle dich niemals zwischen einen Tulamiden und seine Freunde.“





Die Tulamidischen Reiter

„Meister der Zauberei“

Die Tulamidischen Reiter, die sich in ihrer Muttersprache Rukkab'al'Tulamidya nennen, sind eine rund eintausend Mann starke Söldnereinheit, die in der uralten Stadt Fasar ihr Feldlager hat. Ein misslungener Putschversuch zwang die traditionsreichen Söldner vor fast einem Jahrhundert in ein Abkommen mit der Familie des Erhabenen von Fasar und fortan stellten die Mietschwerter eine Schwadron der ihren als fürstliche Ehrengarde. Nach dem Tod ihres Oberhauptes zerstritten sich die Tulamidischen Reiter vor kurzem über die Frage nach ihrer Unabhängigkeit. Eine Gruppe blieb in Fasar, wohingegen eine weitere, kleinere Gruppe die Stadt verließ, um ihr Glück weiter im Norden zu versuchen.

Traditionell hat der Anführer der Tulamidischen Reiter den Titel eines Emirs inne und seine beiden Stellvertreter sind die sogenannten Miralay, was vom Rang her einem Oberst gleichkommt, die die beiden Regimenter der Reiter, Alay genannt, kommandieren.

Die Elite der Tulamidischen Reiter sind die sogenannten Schwarzen Reiter, die den Halbgott Kor hoch verehren und wie dieser als besonders unbarmherzig gefürchtet und berüchtigt sind. Viele Schwadronen der Tulamidischen Reiter sind als leichte Reiterei ausgerüstet und zwei von ihnen haben sich ausschließlich auf den Fernkampf spezialisiert. Eine Schwadron besteht nur aus Frauen, eine weitere nur aus Novadis, die gerne unter sich bleiben.

Aber in den Reihen der Tulamidischen Reiter finden sich bei weitem nicht nur klassische Söldner oder Mietschwerter, so gibt es kleine Gruppen, in denen sich waschechte Spezialisten zusammengefunden haben, die gegen gutes Gold ihre Aufträge gewissenhaft ausführen. Auch wenn fähige Kämpfer unter diesen Spezialisten zu finden sind, sind diese Gruppen vor allem für ihre Zauberkundigen berühmt und berüchtigt, ganz so, wie man es von den der Zauberei sehr zugetanen Tulamiden erwarten kann. Viele Magier aus allen Akademien Fasars und dem ganzen Tulamidenlande tun hier ihren Dienst, aber auch magisch begabte Tänzerinnen, die Sharisad, wendige Gaukler und gerissene Phexgeweihte.

Eine solche Gruppe anzuwerben ist zwar nicht ganz billig, aber dafür kann sich der Auftraggeber beinahe sicher sein, dass sein Wille schnell und effektiv ausgeführt wird.

Denn die Tulamidischen Reiter setzen nicht auf schwere Rüstungen und brachiale Waffen, sondern bevorzugen einen eleganten und effizienten Kampfstil, den sie durch den effektiven Einsatz von Zauberei unterstützen. Eine gefährliche Kombination für ihre Feinde, die den Tulamidischen Reitern einen exzellenten Ruf eingebracht hat.

SONDERREGELN DER TULAMIDISCHEN REITER

Die *Tulamidischen Reiter* haben einige der machtvollsten Zauberkundigen in ihren Reihen. Ihre Krieger sind leicht gerüstet und bevorzugen den eleganten gegenüber dem brutalen Kampfstil.

Fraktionsbonus: „Der Magie zugetan“

Alle Fraktionscharaktere besitzen mindestens die Sonderfertigkeit *Magieresistenz I*.

Fraktionsübliche *Helden & Schurken* in Diensten der Tulamidischen Reiter erhalten ebenfalls die Sonderfertigkeit *Magie-resistenz I*, wenn sie diese oder eine höhere Stufe dieser Sonderfertigkeit nicht bereits besitzen. Dies erhöht ihren Sold-Wert nicht.

Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl:

„Meister der Zauberei“

Kosten: 3 SP

Auswirkung: Magiebegabte der eigenen Abenteurergruppe dürfen einmal in diesem Spielzug eine misslungene Zaubersprobe wiederholen. Gegnerische Magiebegabte dürfen in diesem Spielzug nicht die Aktion *Wirken eines Zaubers* oder *Spruchspeicher* einsetzen. Der Einsatz von Liturgien ist von beiden Auswirkungen nicht betroffen.

Zusammenstellung der Abenteurergruppe:

Abenteurergruppen der *Tulamidischen Reiter* dürfen maximal zur Hälfte aus Charakteren der Profession *Magiebegabter* bestehen (d.h. maximal zwei *Magiebegabte* bei vier oder fünf Charakteren in der Gruppe und bis zu drei *Magiebegabte* bei sechs Charakteren).



BALAYANIM NACH
MARWAN SAHIB



BANNMAGIERIN
AUS FASAR



GEISTMAGIER
AUS FASAR



TULAMIDISCHER GAUKLER



PHEGGEWEIHTER



TULAMIDISCHE SHARISAD



Balayanım nach Marwan Sahib

„Ich habe hier zwei Freunde für euch, ihr Name ist Schmerz und Leid. Lasst euch von ihrem Blitzen und Schimmern nicht täuschen – beides wird schnell von eurem Blut verdeckt sein.“

–Mirhiban sal Marwan

BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB Kämpferin / Tulamidische Reiter				SOLD 195
INI 12	Gsw 5	MU 12	RS 6	LP 3
AT 11	Schaden: 1	Schutz- gegenstand (Armatrutz)	PA 10	
FK 11	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6		FK-PA 10	

SONDERFERTIGKEITEN

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

Kampfgespür: Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf *Abwarten*, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem *Abwarten* nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

Leibwächter: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem *Frontbereich* und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben (siehe Charaktere schieben, Seite 34f.). Allerdings gelten folgende Ausnahmen:

Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung.

Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden.

Beide Charaktere dürfen ihre *Ausrichtung* nach dem Verschieben beliebig wählen.

Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen.

Diese Sonderfertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

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

Ausweichen II (siehe Seite 133)

Kampfreflexe I (siehe Seite 134)

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.

Meisterparade: Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade-Aktion* umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

AUSRÜSTUNG

Zwei Kurzschwerter (Stich, einhändig)
Wurfmesser (Stich, einhändig)
Normale Kleidung (Keine Rüstung)
Schutzgegenstand (*Armaturtz*) (siehe Seite 140)

Auch in den Tulamidenlanden hat die Schwertgesellen-Bewegung Fuß gefasst, und viele Schüler suchen allerorten die Schwertmeister auf, um ihre Kunst zu erlernen. So hat auch die Balayanim einst ihren Meister aufgesucht und ihn überzeugt, ihr die Finesse des Kampfes mit zwei Klingen beizubringen. Schwertmeister Marwan al'Nazzar nennt ein Teehaus in Fasar sein eigen und gibt sich nach außen hin bescheiden, was er als hohe Tugend achtet. Tatsächlich war er früher ein weithin gefürchteter Meuchler, der viel auf Schnelligkeit und Eleganz gibt und seinen Kampfstil auf die urtulamidischen Echsenbekämpfer zurückführt. Er sieht sich und seine Schüler als Bewahrer alter Kampfkunst.

So hat er der Balayanim seinen tänzerischen Nahkampfstil mit zwei kurzen Klingen beigebracht, der so hervorragend in die engen Gassen Fasars passt oder in das dichte Gedränge eines tulamidischen Basars. Marwan hat aber auch viel Wert darauf gelegt, seinem Zögling die traditionellen tulamidischen Künste wie Sterndeutung, Kalligraphie und rituelle Tänze beizubringen. Gerade letzteres kam der Balayanim mittlerweile schon sehr häufig zu Gute, denn wenn sie mit ihren kurzen Schwertern auf das Schlachtfeld tritt, ist es, als führe sie einen tödlichen Tanz mit ihrem Gegenüber. Und natürlich ist jemand, der von einem ehemaligen Meuchler ausgebildet wurde, auch ein kundiger Beschützer vor solchen Attacken.



Banmagierin aus Fasar

„Oh du schafsköpfiger Sohn der Einfalt! Du versuchst allen Ernstes, mich mit einem Bannbaladin zu belegen? Mich? Die man bei aller Bescheidenheit die Tochter der Antimagie nennt? So, zerrissen dein Zauberwerk, und jetzt troll dich, wie der stumfsinnige Auswurf des Vaters der Dummheit, der du bist, bevor ich dir Beine mache.“

–Karima bint Mantramul

BANMAGIERIN AUS FASAR Magiebegabte / Tulamidische Reiter				SOLD 200
INI	Gsw	MU	Rs	LP
11	5	13	2	3
AT	Schaden: 1 Magische Waffe			PA
8				9
FK				FK-PA
—				—

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 Profilverwert enthalten.

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*.

Merkmalskenntnis (siehe Seite 135)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Magierstab (Wucht; einhändig)

Normale Kleidung (Keine Rüstung)

Spruchspeicher (Desintegratus)

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampfaktion einsetzbar.

Schwierigkeit: Automatisch

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dessen RS-Wert wird für den Rest des Spiels halbiert.

ZAUBER

BALSAM SALABUNDE

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: Berührung oder Selbst

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

GARDIANUM ZAUBERSCHILD (SCHILD GEGEN ZAUBER)

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: 1 Wabe um den Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Erschafft einen Bereich um den Anwender, in den Zauber nicht eindringen können und der sich mit dem Anwender bewegt. Charaktere und Waben, die sich im Wirkungsbereich befinden, dürfen nicht das Ziel von Zaubern werden, deren Anwender außerhalb des Wirkungsbereichs positioniert ist. Dasselbe gilt, wenn sich ein Ziel aus Sicht des jeweiligen Anwenders hinter dem Wirkungsbereich dieses Zaubers befindet. Der Zauberschild betrifft gegnerische und verbündete Charaktere. Er wirkt nicht gegen Liturgien.

KRAFTBANN

Schwierigkeit: Komplex (10)

RW: 4

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Gegner

Dauer: Augenblicklich

Auswirkung: Wähle einen verbündeten oder gegnerischen Charakter als Ziel aus. Entferne alle Bleibt-im-Spiel-Zauber (keine Liturgien) vom Zielcharakter. Zudem schüttelt der Zielcharakter sofort alle Zustände ab, die von Zaubern verursacht wurden.

Die Groß-Tulamidische Schule der Magischen Künste – Exorzistische und Bann-Akademie zu Fasar bildet weltberühmte Antimagier aus, die zwar ohne das Siegel einer Gilde auskommen müssen, deren Ruf aber tadellos ist. Verschwiegenheit wird als hohe Tugend in der Akademie verstanden und die Ausbildung ist lang und hart. Das musste auch die Bannmagierin erfahren, die als Jugendliche in die berühmten Hallen der Akademie kam und sich beharrlich das Wissen um die mächtigen Gegenzauber erworben hat, um sie schließlich zu meistern. Wenn die Bannmagierin auf das Schlachtfeld tritt und ihren Zauberschild wirkt, dann

kann kein noch so mächtiger Magier diesen Schild durchdringen. Auch vermag sie das Wirken eines Zaubers sofort zu beenden, etwas, das ihre Kameraden bei den tulamidischen Reitern hoch zu schätzen gelernt haben.

Fünf Jahre lang hat die Bannmagierin nach ihrer Ausbildung für einen wohlhabenden Herren gearbeitet, und dabei gelernt, sich zu verstellen, denn sie diene ihm vorgeblich als Astrologin. Bis heute hat sie ihren Kameraden jedoch nichts über ihren Herrn oder ihre Tätigkeiten dort berichtet, zu verschlossen ist die Bannmagierin. Nach dem Tode ihres Herrn entschied sie sich, zu den Tulamidischen Reitern zu gehen und sich ihr Zauberverwirken in Zukunft nur mit gutem Gold bezahlen zu lassen. Aber aufgrund ihrer herausragenden Zauberkünste sehen ihre Kameraden darüber hinweg und sind froh, dass die Bannmagierin auf ihrer Seite kämpft.



Geistmagier aus Fasar

„Dieser hier ist mir besonders gut gelungen. Was sagt ihr, nehmen wir ihn mit? Als Schmuckstück für den Brunnen im Hinterhof? Da würde eine Statue doch noch gut hinpassen.“
—Mordai ay Fasar

GEISTMAGIER AUS FASAR Magiebegabter / Tulamidische Reiter				SOLD 210
INI 11	Gsw 5	MU 12	RS 2	LP 3
AT 8	Schaden: 1			PA 9
FK —				FK-PA —

SONDERFERTIGKEITEN

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

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*.

Verbotene Pforten: Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann beim Wirken eines Zaubers 1 Schaden erleiden, um auf den Erfolgswert der dazugehörigen Zauberprobe einen Bonus von +4 zu erhalten. Er erleidet den Schaden, bevor er die Probe ablegt.

Fernzauberei (siehe Seite 133)

Merkmalskenntnis (siehe Seite 135)

KAMPFMANÖVER

Keine

AUSRÜSTUNG

Dolch (Stich, einhändig)

Normale Kleidung (Keine Rüstung)

Spruchspeicher (Fulminictus)

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffraktion einsetzbar.

Schwierigkeit: Automatisch

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Augenblicklich

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

ZAUBER

BAND UND FESSEL

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: 8 (10)

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers darf sich nicht weiter als 4 Waben von seiner aktuellen Position weg bewegen. Markiere die entsprechende Wabe mit einem Marker. In jeder Statusphase legt der von diesem Zauber betroffene Charakter eine MU-Probe auf seinen halben MU-Wert ab. Wenn ihm diese gelingt, endet der Zauber.

HORRIPHOBUS

Schwierigkeit: Normal (12)

RW: 8 (10)

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser MUSS sofort eine Mutprobe auf seinen um 2 reduzierten MU-Wert ablegen. Misslingt diese Probe, erleidet er den Zustand *In Panik*.

PARALYSISSTARR WIE STEIN

Schwierigkeit: Komplex (10)

RW: 6 (8)

Wirkungsbereich: Ein Gegner

Dauer: Temporär

Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers erleidet den Zustand *Gelähmt*. In der nächsten Statusphase endet der Zustand. Charaktere mit *Elementarimmunität (Erz)* sind immun gegen die Auswirkung dieses Zaubers.

Es ist die erklärte Absicht der Zauberer, die auf der Alten und Erhabenen Al-Achami-Akademie der Bruderschaft der Wissenden vom Djer Tulam zu Fasar ausgebildet werden, Einfluss und Herrschaft durch Zauberei zu erreichen. Die Zauberschule ist altherwürdig, traditionsbewusst und gehört der schwarzen Gilde an. Ihre Abgänger sind angesehen, die Schule aber auch berüchtigt, was ihre Lehr- und Forschungsmethoden betrifft.

Der Geistmagier ist durch diese harte Schule gegangen und hat den Grundsatz der Akademie, keine Autorität ungefragt anzuerkennen, tief verinnerlicht. Die harte, aber exzellente Ausbildung hat den Geistmagier mit einem enormen Selbstbewusstsein ausgestattet, das mit einer beeindruckenden Arroganz einhergeht. Sein Forscherdrang, den er kei-

ner moralischen Fessel unterordnet, hat dafür gesorgt, dass er jedem Feind absolut furchtlos gegenübertritt. Was hätte er auch zu fürchten, wo er seine Feinde mit einem Wort in panische Angst versetzen und sogar in die Flucht schlagen kann. Und seine Kameraden unter den tulamidschen Reitern haben einen weiteren Zauber zu schätzen gelernt, der einen Feind in eine Statue verwandelt. Der Geistmagier fühlt sich gerade wegen solcher Zauber auf dem Schlachtfeld beinahe allen anderen überlegen und er hat keinerlei Skrupel seine Zauber auch einzusetzen.



Tulamidischer Gaukler

Aber, was machst du denn? Du musst doch dahinschlagen, wo ich gerade stehe. Nein, wieder daneben. Jetzt streng dich aber bitte mal an. Was sollen denn die anderen von dir denken? Hufts, erneut vorbei. Na gut, ich bin dran. Hepp und Hepp. Stehen dir gut, meine Dolche – du solltest immer welche in der Brust tragen.“
 –Dschadir al'Ziqad

TULAMIDISCHER GAUKLER Kämpfer / Tulamidische Reiter				SOLD 195
INI 13	Gsw 6	MU 11	RS 2	LP 3
AT 10	Schaden: 1			PA 8
FK 12	Schaden: 1 Munition: Unbegrenzt Verbesserte Entfernungskategorien EK: 3/6/9			FK-PA 8

WAFFEN- UND RÜSTUNGSEIGENSCHAFTEN

Verbesserte Entfernungskategorien (siehe Seite 23)

SONDERFERTIGKEITEN

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

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

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

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Ausweichen I (siehe Seite 133)

Flink (siehe Seite 133)

Kampfreflexe I (siehe Seite 134)

KAMPFMANÖVER

Eisenhagel: Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Fernkampfattacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Fernkampfattacke 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 Wurfaffen. Zum besseren Verständnis: Der *Eisenhagel* wird mit zwei verschiedenen Wurfaffen 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), es sei denn, die Auswirkung betrifft die gesamte *Munition*. Die Attacken finden nacheinander statt und werden getrennt voneinander abgehandelt.

Hinterhältiger Angriff: Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich be-



reits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der Hinterhältige Angriff gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

AUSRÜSTUNG

Dolch (Stich, einhändig)
Gaukler-Wurfwaffen (Stich oder Wucht, einhändig)
Normale Kleidung (Keine Rüstung)

Gerade in den Tulamidenlanden sind Gaukler gern gesehene Gäste, und wenn sich die Zuschauer erst einmal um das fahrende Volk versammelt haben, dann treiben die Hochrufe und der Applaus jeden Gaukler zu Höchstleistungen an. Mehr noch als die klingenden Münzen, die sie sich durch ihre Vorstellung zu verdienen suchen und die meist in großer Menge gern gegeben werden.

Auch der Gaukler der tulamidischen Reiter ist vor dieser Freude am Auftritt nicht gefeit und manchmal fragen sich seine Kameraden, ob er einen Kampf nicht doch zu sehr als Spiel versteht oder als Vorstellung, bei der er auch dem Feind zu gefallen trachtet.

Seine Wendigkeit allerdings und kühnen Sprünge sorgen dafür, dass er selbst als sicher gedachten Treffern entgegen kann. Und mit geradezu akrobatischer Behändigkeit versteht er es auch, sich in den Rücken eines Gegners zu bringen, um sogleich die Schwachstelle jeder Rüstung auszunutzen. Seine Fähigkeiten mit den Wurfdolchen sind legendär und seine Kameraden durften schon häufiger erleichtert aufatmen, wenn seine Klingen mit unglaublicher

Schnelligkeit und Zielsicherheit Feinde trafen, die sie in arge Bedrängnis gebracht hatten. Sein heiteres und zuversichtliches Wesen macht ihn zudem zu einem angenehmen Begleiter, und gerade im Ernst eines blutigen Gefechts kann ein Scherz zur richtigen Zeit Wunder für die Moral der Gruppe wirken.



Tulamidischer Phexgeweihter

„Doppelt oder nichts, Geld oder Leben. Du hast die Wahl, und triffst du sie nicht, hast du auch die Qual!“

–Kasim ibn Nazir

PHEXGEWEIHTER Götterdiener / Tulamidische Reiter				SOLD 200
INI 12	Gsw 5	MU 13	RS 8	LP 3
AT 10	Schaden: 1			PA 11
FK —				FK-PA 8

Einheiten, sind bereits im Profilwert enthalten.

nis. Die Sichtweite des Charakters wird durch *Mondlicht* und *Finsternis* nicht beeinträchtigt.

Kämpferischer Götterdiener: Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es Götterdienern normalerweise gestattet ist.

KAMPFMANÖVER

Finte: Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfatacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

SONDERFERTIGKEITEN

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

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

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

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*.

AUSRÜSTUNG

Säbel (Klinge, einhändig)

Einfacher Schild

Dicke Kleidung (Leichte Rüstung)

Schutzgegenstand (*Armatrutz*) (siehe Seite 140)

LITURGIEN

GLÜCKSSEGEN

Schwierigkeit: Sipel (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*. Wurde die Sonderfertigkeit eingesetzt, endet die Liturgie und kann erneut eingesetzt werden.

STERNENSTAUB

Schwierigkeit: Sipel (13)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Alle Nahkampf- und Fernkampfangriffe, die gegen den Anwender durchgeführt werden, erleiden einen Malus von -4 AT bzw. FK.

Phex, der Gott der Diebe, Händler und der Nacht, wird in den Tulamidenlanden hoch verehrt. Das mag daran liegen, dass das Feilschen eine weite verbreitete Eigenart auf allen tulamidischen Basaren ist oder vielleicht auch daran, dass der Gott die Menschen bei ihrem Kampf gegen die Echsen mit seinen heimlichen Fertigkeiten unterstützte. Auch als Glücksbringer wird Phex gerne und häufig angerufen. Seine Diener, die Phexgeweihten, sind häufig auf Reisen, mal auf der Suche nach Informationen, mal um bestimmte Gegenstände zu beschaffen.

Der Phexgeweihte hat schon früh den Umgang mit Waffen erlernt, denn er wurde in einem der ältesten Tempel der Tulamidenlande ausgebildet, die vor allem das Erbe des nächtlichen Kampfes gegen die Echsen bewahren. Schließlich hat sich der Geweihte den tulamidischen Reitern angeschlossen, ganz nach dem Gebot des listigen Phex, der von seinen Dienern verlangt, keine Dienste zu erbringen, ohne

eine adäquate Gegenleistung zu erhalten. Und gutes Gold ist eine profunde Gegenleistung. Der Phexgeweihte ist schwer als solcher zu erkennen, da Heimlichkeit ebenfalls eines seiner Gebote ist. Darum trägt er kein besonderes Ornat, sondern eher praktische Alltagskleidung. Sein Schild jedoch trägt das Signet des Gottes und er selbst schmückt sich mit einer Fuchsbrosche und einem Mondamulett. Seine Kameraden haben seine Findigkeit und List zu schätzen gelernt, denn wengleich der Phexgeweihte immer wieder nach dem Motto agiert „Hilf dir selbst, dann hilft dir Phex“, so ist sein Glücksegen als besonderes Geschenk seines Gottes eine Fertigkeit, die den tulamidischen Reitern schon in so mancher Schlacht die Haut gerettet hat.



Tulamidische Sharisad

„Das ganze Leben ist ein Tanz, und unser höchstes Ziel muss es sein, ihn in Anmut und Grazie zu tanzen. Wenn ihr aber, werter Freund, eure Hand nicht ganz schnell von meinem Hintern nehmt, muss ich euch ganz ungrazil eine pfeffern!“

—Salibeth ash'Shaya

TULAMIDISCHE SHARISAD Magiebegabte / Tulamidische Reiter				SOLD 200
INI 10	Gsw 6	MU 11	Rs 2	LP 3
AT 10	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)			PA 7
FK —	Vergiftete Waffe			FK-PA 8

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

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.

Aufgrund von *Magische Waffe*:

Erhöhte Trefferchance (siehe Seite 23)

Vergiftete Waffe: Wenn ein Charakter durch einen Treffer mit einer Vergifteten Waffe Schaden erleidet, erleidet er zusätzlich zum normalen Schaden den Zustand *Vergiftet* (siehe Seite 52).

SONDERFERTIGKEITEN

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

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*.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

Ausweichen I (siehe Seite 133)

Flink (siehe Seite 133)

Tanz der Freude: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Tanz der Freude funktioniert genau wie die Fähigkeit *Heilkunde (Wunden)*, mit der Ausnahme, dass sie alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe außer den Besitzer dieser Sonderfertigkeit selbst betrifft.

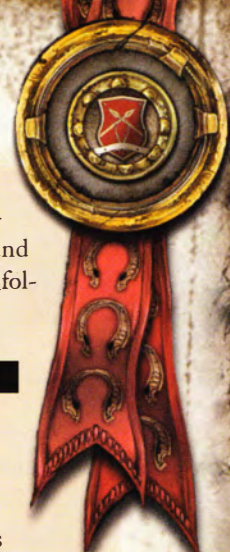
KAMPFMANÖVER

Hinterhältiger Angriff: Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampfatacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der Hinterhältige Angriff gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

AUSRÜSTUNG

Mengbilar-Dolch (Stich, einhändig)

Normale Kleidung (Keine Rüstung)



Petikulos Meuchlersortiment

Petikulos Meuchlersortiment besteht aus zwei verzauberten Ohringen, von denen sich einer in einen Mengbilar und der andere in eine Giftampulle verwandeln kann. Ein Charakter, der diese Ohringe trägt, erhält die Waffe Mengbilar mit den Eigenschaften Magische und Vergiftete Waffe sowie die Waffeneigenschaft Erhöhte Trefferchance.

ZAUBER

FIRUNS JAGD

Schwierigkeit: Normal (11)

RW: 6

Wirkungsbereich: Ein Verbündeter

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält INI+1 und FK+2. Die INI-Veränderung wird erst ab der folgenden Initiativephase berücksichtigt.

TANZ DER UNANTASTBARKEIT

Schwierigkeit: Extrem Sempel (15)

RW: Selbst

Wirkungsbereich: Anwender

Dauer: Bleibt im Spiel

Auswirkung: Der RS-Wert des Anwenders steigt auf 10. Durch diesen Zauber wird die Behinderungskategorie der getragenen Rüstung des Charakters nicht verändert.

Die tulamidischen Sharisadim sind mit Abstand die berühmtesten aller Zaubertänzerinnen und ihr Stand ist in den ganzen Tulamidenlanden hoch angesehen. Viele Mächtige laden eine Sharisad zu ihren Festen, um der Veranstaltung den ganz besonderen Glanz zu verleihen, den nur eine Zaubertänzerin ausstrahlt. Die Sharisad versteht sich darauf, durch jede Bewegung ihres Körpers, sei es ein Fingerschnippen, das Wiegen ihres Kopfes oder schnelle Abfolgen von komplizierten Schritten, feine Netze magischer Macht zu weben.

Ursprünglich gehörte die Sharisad dem einfachen fahrenden Volk an, bis ihre Lehrmeisterin auf ihre magische Begabung aufmerksam wurde und ihr in den folgenden Jahren die Feinheiten beibrachte, mit einem einfachen Tanz ihre magische Kraft in die Welt zu bringen. Und auch wenn man nicht erwarten würde, dass sich eine Zaubertänzerin bei den Söldnern der tulamidischen Reiter verdingen würde, haben ihr ihre Schnelligkeit sowie ihre Fähigkeit, mit schlanken Waffen Attacken auszuführen, die die Schwachstellen jeder Rüstung finden, den Respekt ihrer Kameraden eingebracht. Und natürlich die beeindruckenden Tänze, wie beispielsweise der Tanz der Unantastbarkeit, nach dem sie unverletzt davongeleitet, wo andere unter einem wuchtigen Schlag ihr Leben gelassen hätten.





Die Helden & Schurken Aventuriens

Aventurien ist das Land der Abenteurer und Helden. Jedes aventurische Kind hat die Sagen von legendären Streitern gehört, manch eines hat vielleicht einen der berühmten Recken leibhaftig gesehen. Und das Lächeln des Streiters hat das ganz besondere Funkeln in die Augen des Kindes gezaubert. Jenes Funkeln, das immer wieder dazu führt, dass der arme Bauernsohn oder die reiche Händlerstochter selbst vom Fernweh gepackt wird und sich nach dem Lärm der Schlachtfelder, ewigwährendem Ruhm oder reicher Beute sehnt. Solche Kinder werden beinahe zwangsläufig zu Abenteurern, die ausziehen, um Helden zu werden. Mal werden sie an einer Kriegerakademie oder von einem Schwertmeister ausgebildet, mal ermöglicht ihnen ihre angeborene magische Begabung den Zugang zu einer Magierakademie oder einem persönlichen Lehrmeister. Andere wachsen bei einer Hexe auf, in einer Amazonenburg oder im Tross einer der zahlreichen Söldnerinheiten, um schließlich eben dieses Handwerk zu erlernen.

Allen diesen Abenteurern ist gemein, dass sie in die Welt ziehen und sich in ihr beweisen wollen. Meistens suchen sie sich dazu Gefährten, denn in einer Gruppe ist man weitaus schlagkräftiger als alleine. Und aus diesem Grund lassen sich Abenteurer ganz nach ihrer kulturellen Abstammung oder auch aus persönlichen Vorlieben heraus von anderen Gruppen anheuern ... und letztlich muss auch ein angehender Held dafür sorgen, dass er am Abend ein saftiges

Stück Fleisch auf dem Teller und einen kühlen Krug Bier auf dem Herbergstisch stehen hat.

FRAKTIONSÜBLICHE UND FRAKTIONSUNÜBLICHE HELDEN & SCHURKEN

Fraktionsübliche *Helden & Schurken* sind diejenigen, die man relativ häufig in den Diensten der Fraktion vorfinden kann, weil deren Ziele und Ideale mit denen des Helden oder Schurken vereinbar sind. Sie erhöhen den *Basis-Schicksalspunkte-Wert* einer Gruppe um einen Punkt und profitieren von der kostenlosen Fraktionsfertigkeit.

Fraktionsunübliche *Helden & Schurken* würden sich unter normalen Umständen keiner Gruppe der entsprechenden Fraktion anschließen. Die Gründe dafür, dass sie es ausnahmsweise doch tun, können vielfältig sein, das Ergebnis ist aber, dass dadurch Konflikte innerhalb der Gruppe entstehen, die die Gruppe negativ beeinflussen. Daher senken sie den BSP-Wert der Gruppe um 2 Punkte. Außerdem erhalten sie nicht die kostenlose Fraktionsfertigkeit.

Die folgende Tabelle gibt an, welcher *Held & Schurke* in welcher Fraktion üblich bzw. unüblich ist:

	Reichsarmee	Ottajasko	Tulamidische Reiter	Hand Borons
Albernischer Schwertgeselle	üblich	üblich	üblich	unüblich
Almadaner Söldnerschütze	üblich	üblich	üblich	üblich
Amazonenkriegerin	üblich	unüblich	üblich	unüblich
Nostrische Söldnerin	üblich	üblich	üblich	üblich



ALBERNISCHER
SCHWERTGESELLE



ALMADANER
SÖLDNERSCHÜTZE



AMAZONENKRIEGERIN



NOSTRISCHE
SÖLDNERIN





Albernischer Schwertgeselle

„Die vorderen drei nehme ich, die restlichen drei könnt ihr beide euch teilen!“

—Connar ui Glenwyn

ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE Kämpfer / Helden & Schurken				SOLD 200
INI 12	Gsw 5	Mu 12	Rs 8	LP 3
AT 12	Schaden: 1			PA 11
FK 10	Schaden: 1 Munition: 1 EK: 2/4/6			FK-PA 8

SONDERFERTIGKEITEN

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

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes*.

Ausweichen I (siehe Seite 133)

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.

Doppelschlag: Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampfatacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampfatacke 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

Rapier (Stich, einhändig)
Linkhand (Stich, einhändig)
Wurfdolch (Stich, einhändig)
Wattierter Waffenrock (Leichte Rüstung)
Beinschienen
Helm

Der Schwertgeselle aus dem nebelverhangenen Albernia hat einen Kampfstil erlernt, der ein wenig robuster wirkt, als so mancher andere Stil. Zwar setzt auch er zwei schlanke Waffen ein, aber man merkt, dass er mit seinem Kampfstil auch gut im Handgemenge an Bord eines Schiffes zu Recht käme. Der Schwertgeselle sucht sich immer einen sicheren Stand und gibt diesen nur ungern auf. Er holt eher aus einer Drehung und mit langem Arm zu einem Hieb aus, nachdem er auf die Reaktion seines Gegners gewartet hat. Das Wichtigste ist jedoch, dass er mit dem Korb seines Rapiers zu parieren versteht und auch Kreuzblocks mit Linkhand und Rapier gegen jede Form von Waffe einzuset-

zen vermag. Sieht er jedoch eine Gelegenheit, so geht er sofort zum Gegenangriff über und neben seinen beiden schnellen Waffen scheut er sich auch nicht, Remppler oder Tritte zu verteilen. Damit bleibt er fast jedem Gegner auf kurze Distanz gewachsen und manche bezeichnen seinen Kampfstil darum auch eher als Raufen, denn als Schwertkunst. Nur würden sie es dem albernischen Schwertgesellen nicht offen ins Gesicht sagen, aus Angst sich gleich eine blutige Nase zu holen.



Almadaner Söldnerschütze

„Mit einer Hand, durch drei Axtschäfte in den Apfel? Nein, unmöglich. Wie meinen? Da habt ihr mich missverstanden. Ich meinte damit nicht, dass der Schuss unmöglich ist. Ich kann eure Wette unmöglich annehmen, weil ich euch damit praktisch betrügen würde. Was haltet ihr davon, wenn ich mir die Augen verbinden lasse? Dann ist der Schuss sogar für mich eine kleine Herausforderung.“
—Almado Sforigan

ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE Kämpfer / Helden & Schurken				SOLD 195
INI 11	Gsw 5	MU 12	Rs 6	LP 3
AT 11	Schaden: 1 Schaden: 1 Rüstungsbrechend Munition: Unbegrenzt			PA 8
FK 13	Nachladen EK: 5/10/15			FK-PA 8

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

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

SONDERFERTIGKEITEN

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

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.

Meisterschütze: Kämpferfertigkeit. Der Charakter erleidet keinen Malus auf FK-Proben, wenn er eine Fern-

kampfattacke in ein Kampfgetümmel durchführt. Trifft eine solche Attacke nicht, wird auch bei Verwendung der Optionalregel kein Angriff gegen ein zufälliges anderes Ziel in einer angrenzenden Wabe durchgeführt. Der Schuss hat einfach nicht getroffen.

Schnellladen: Kämpferfertigkeit. Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

Ausweichen I (siehe Seite 133)

KAMPFMANÖVER

Gezielte Fernkampfattacke: Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfattacke trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer zweihändig geführten Schusswaffe der KAT Stich und das vorherige Erlernen des Kampfmanövers *Scharfschütze* und ist somit nur Charakteren der Kämpfer-Profession, *Kämpferischen Götterdienern* und *Kampfmagiern* zugänglich.

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 Fernkampfwaffe.

AUSRÜSTUNG

Kurzschwert (Klinge, einhändig)

Armbrust (Stich, zweihändig)

Wattierter Waffenrock (Leichte Rüstung)

Das Leben als Söldner ist hart, aber es hält auch genügend Möglichkeiten bereit, schnelles Gold zu verdienen. Immer unter der Voraussetzung, man überlebt lange genug, um das hart verdiente Geld auch noch ausgeben zu können. Der Almadaner Söldnerschütze gehört zu denen, die schon viele Schlachten erlebt haben und seine Armbrust hat schon unzählige Feinde gefällt.

Eine Zeit lang hat er versucht, sich als Leibwächter zu verdingen, aber lieber arbeitet er in einer größeren Gruppe, denn in einem solchen Verband sind die Soldverhandlungen mit den Auftraggebern einfacher, man kann voneinander lernen und – wichtiger noch – seine Fähigkeiten trainieren.

Auch werden verletzte Kameraden besser betreut und man kann sich auf die Hilfe anderer Spezialisten verlassen, die Späherdienste übernehmen oder die Waffen reparieren. Als Schütze gilt auch der Almadaner als Spezialist und hat mit vielen anderen Schützen sein Können gemessen. Da er aber aus dem sonnigen und stolzen Almada kommt, hat das neben diesen vielen Schlachten seinen Kampf- und Lebensstil geprägt, leicht aufbrausend und stolz auf das, was er erreicht hat, ist er schnell dabei Genugtuung für jede Schmähung zu fordern.



Amazonen- kriegerin

„Alle Frau zu mir!“

–Theleris al'Asada von Yeshinna

AMAZONENKRIEGERIN Kämpferin / Helden & Schurken				SOLD 200
INI 12	Gsw 5	Mu 13	Rs 10	LP 4
AT 12	Schaden: 1		Geringe Behinderung	PA 12
Fk —				Fk-PA 8

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

Kampfreflexe I (siehe Seite 134)

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 Nahkampftackten 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.

WAFFEN- UND RÜSTUNGS- EIGENSCHAFTEN

Geringe Behinderung (siehe Seite 25)

SONDERFERTIGKEITEN

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

Ehrenhaftigkeit: Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren *Rückenbereich* an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

Nicht umsonst werden die Amazonen in den Erzählungen mit Löwinen verglichen, denn jede Frau, die auf einer Amazonenburg aufwächst, wird als Kriegerin ausgebildet. Zwar wählen auch von diesen einige vielleicht noch einen anderen Beruf, denn auch auf einer Amazonenburg müssen Tiere versorgt und Bauarbeiten ausgeführt werden, aber für

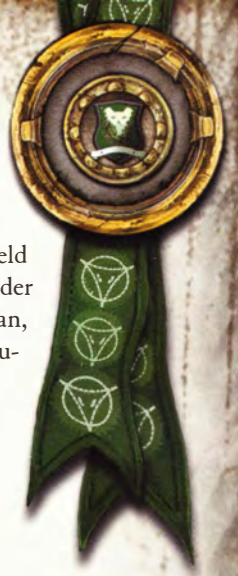
AUSRÜSTUNG

Amazonensäbel (Klinge, einhändig)
 Einfacher Schild
 Amazonerüstung (Mittel)
 Arm-/Beinschienen
 Helm

den Außenstehenden ist die gewandte Kriegerin in blitzender Brünne das archetypische Bild, das ihnen in den Sinn kommt, wenn von einer Amazone gesprochen wird. Disziplin und Gehorsam haben das Leben der Amazone von Anfang an bestimmt, und von Kindesbeinen an hat sie stundenlang den Kampf geübt. Erst mit einem Holzste-

cken, dann mit dem Säbel und dem Schild, bis schließlich alle Bewegungen perfekt aufeinander abgestimmt waren und sie die berühmte amazonische Anmut im Kampf erlangt hatte. Ihr Kampfstil kann als tänzerisch bezeichnet werden, denn bei den Amazonen ist die perfekte Körperbeherrschung beinahe noch wichtiger, als die eigentliche Säbelmeisterschaft. Selbst für einen erfahrenen Ritter oder altgedienten Söldner ist der Anblick der kämpfenden Ama-

zone ein beeindruckendes Schauspiel, das dadurch unterstrichen wird, dass sie im typischen knapp geschnittenen Harnisch und mit ihrem eleganten Amazonsensäbel auf das Schlachtfeld tritt. Und jeden Kampf sieht sie als Dienst an der von ihr innig verehrten Kriegsgöttin Rondra an, den es ehrenvoll und mit ganzem Einsatz auszufechten gilt.





Nostrische Söldnerin

„Ihr glaubt, das hier wäre eine aussichtslose Lage? Damals im 15. Nostrisch-andergastischen Krieg, da hatten sie uns vier zu eins. Wiewohl es natürlich nur Anergaster waren, aber dennoch ...“

—Ronaya Waisenmacher

NOSTRISCHE SÖLDNERIN Kämpferin / Helden & Schurken				SOLD 205
INI 9	Gsw 5	MU 12	RS 8	LP 4
AT 12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend (RB)			PA 8
Fk —				Fk-PA —

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

Rüstungsgewöhnung I (siehe Seite 135)

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

Niederwerfen: Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke trifft, erleidet der Gegner den Zustand *Am Boden*, wenn er die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden der Nahkampfattacke später noch von der Rüstung abgefangen wird. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Zweihandwaffe oder einer Waffe der Kategorie Wucht. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

AUSRÜSTUNG

Zweihänder (Klinge, zweihändig)
Halbes Kettenhemd (Mittel)

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.

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.

Ihr ganzes Leben lang hat die Söldnerin den Krieg erlebt, denn ihr Heimatland Nostris liegt seit Jahrhunderten im Krieg mit dem verfeindeten Nachbarn Andergast. Und auch wenn viele die Rückständigkeit der streitenden Königreiche belächeln, wachsen gerade hier harte und zähe Kämpfer heran.

So kam sie auch zu ihrer ersten Söldnerinheit, damals kaum mehr als eine Halbstarke, die gerade einen Knüppel schwingen konnte. Doch eisern hat sie sich alle Waffenfertigkeiten beigebracht, die man benötigt, um die zahllosen Scharmützel und Schlachten zu überleben. Und sie kam aus allen Schlachten einigermaßen heil, wenn auch nicht immer siegreich heraus. Schließlich hat sie die „Königswaffe“ der Söldner gemeistert, den Zweihänder. Damit vermag

sie auf dem Schlachtfeld nicht nur Angriffe durchzuführen, die einen Gegner zu Boden werfen, sondern sie stieg auch in der Achtung ihrer Kameraden. Und nicht zuletzt konnte sie deswegen einen deutlich höheren Sold für sich herauschlagen. Schnörkellos und effektiv nennen viele ihren Kampfstil, die nostrische Söldnerin lässt das jedoch kalt. Sie geht aufmerksam und ganz pragmatisch an einen Kampf heran. Und jeder Kampf, der damit endet, dass ihr Gegner unschädlich gemacht ist und jedes Schlachtfeld, das sie unverletzt verlässt, geben ihr mit dieser Einschätzung Recht.





Kapitel XVI: Sonderfertigkeiten und Kampfmanöver

Sonderfertigkeiten

„Verzeiht Herr, aber sie ist entkommen. Sie tanzte um mich herum, so als wäre ich gar nicht da. Immer wenn ich sie gerade wieder im Blick hatte und nach ihr schlug, war sie schon wieder hinter mir und verpasste mir einen Stich mit ihren flinken Klingen. Und ich dachte, drei Jahre in der Arena hätten mich auf alles vorbereitet!“

— Korvino ‚Klingenhand‘, Gladiator aus Al’Anfa

Sonderfertigkeiten sind herausragende Fähigkeiten oder Schwächen eines Charakters, die über dessen normale Eigenschaftswerte hinausgehen. Es gibt Allgemeine Sonderfertigkeiten, die theoretisch jeder Charakter in unbegrenzter Menge besitzen kann, sowie *Kämpfer-*, *Magiebegabten-* und *Götterdienerfertigkeiten*, die einigen Beschränkungen unterliegen. So können zum Beispiel nur Charaktere der Klasse *Kämpfer* eine nennenswerte Anzahl an *Kämpferfertigkeiten* erlernen und *Magiebegabten-* und *Götterdienerfertigkeiten* stehen sogar nur der entsprechenden Profession selbst zur Verfügung. Ist bei einer Sonderfertigkeit nicht angegeben, zu welcher Profession sie gehört, ist sie eine allgemeine Sonderfertigkeit.

Eine weitere Untergruppe bilden die **einzigartigen** Sonderfertigkeiten. Diese besitzen nur ausgewählte Charaktere und es ist nicht möglich, sie nachträglich zu erlernen. Beides hat zunächst einmal keine Auswirkung, ist aber im Rahmen einer fortlaufenden Kampagne von Bedeutung, wenn die Charaktere mit ihren Abenteurpunkten neue Sonderfertigkeiten erlernen wollen. Die Details dazu können im Kapitel Kampagnen-Einsteiger-Regeln (Seite 151ff.) nachgelesen werden.

Wenn es nicht gesondert angegeben ist, darf jede Sonderfertigkeit nur einmal erlernt werden. Manche Sonderfertigkeiten bauen aufeinander auf und müssen nacheinander in der vorgegebenen Reihenfolge vom Charakter erlernt werden. Sollten Sonderfertigkeiten **Eigenschaftswerte** von Charakteren **dauerhaft erhöhen**, ist diese Verbesserung bereits bei den endgültigen Werten der Charaktere aus diesem Buch berücksichtigt. Sie wurden deshalb mit angegeben, damit der Charakter diese Sonderfertigkeit in einer Kampagne nicht erneut erlernen kann. Auf der Charakterkarte sind diese Sonderfertigkeiten mit etwas Abstand unter den anderen aufgeführt. An gleicher Stelle befinden sich die Sonderfertigkeiten, die lediglich in Kampagnenspielen Relevanz besitzen.

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.

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.

AUFTRAGSMÖRDER

Einzigartige Sonderfertigkeit. Wähle vor Beginn des Spiels einen gegnerischen Charakter als Auftragsziel aus. Notiere dir das Ziel geheim, ohne es deinem Gegner zu offenbaren. Der Charakter darf zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Sonderfertigkeit und gleichzeitig mit denen aufgestellt werden, welche die Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Sonderfertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Attackeprobe (Nah- und Fernkampf) gegen das Auftragsziel. Sobald du den Zielcharakter das erste Mal mit diesem Charakter angreifst, musst du deinem Gegner offenbaren, dass er das Auftragsziel ist. Schaltet dieser Charakter das Auftragsziel mit einer Attacke oder einem von ihm hervorgerufenen Zustand aus, erhält die Abenteurergruppe einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*, egal welches Szenario gespielt wird.

AUSWEICHEN I

Der Charakter erhält FK-PA: 8. Nur Charaktere, die keine oder leichte Rüstung tragen, dürfen diese Sonderfertigkeit erlernen und einsetzen.

AUSWEICHEN II

Der Charakter erhält FK-PA: 10. Nur Charaktere, die keine oder leichte Rüstung tragen, dürfen diese Sonderfertigkeit erlernen und einsetzen. Erfordert das vorherige Erlernen von *Ausweichen I*.

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.

DECKUNG NUTZEN

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

EHRENHAFTIGKEIT

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren *Rückenbereich* an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

EISERN

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

ELEMENTARIMMUNITÄT (ELEMENTART)

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter ist immun gegen die Effekte von und den Schaden durch die in Klammern dahinter festgelegte Elementart.

FERNZAUBEREI

Magiebegabtenfertigkeit. Die Zauber des Charakters erhalten RW +2 (Wert in Klammern). Zauber mit *Reichweite: Selbst* und *Reichweite: Berührung* sind davon nicht betroffen.

FLINK

Der Charakter erhält dauerhaft +1 GSW. Diese Sonderfertigkeit darf nur von Charakteren erlernt und eingesetzt werden, die keine Rüstung tragen.

FURCHTLOS

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 Augenwinkel angreifen, erhalten keinen AT- bzw. FK-Bonus. Gegen diesen Charakter kann kein *Hinterhältiger Angriff* durchgeführt werden. Dieser Charakter löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Sonderfertigkeit.



GELÄNDEKUNDE (GELÄNDEART)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte 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*.

GLÜCK

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.

GROSS

Einzigartige Sonderfertigkeit. Fernkampfattacken, die diesen Charakter zum Ziel haben, sind mit einem Bonus von +2 belegt. Der Charakter behandelt Wassergelände als eine Behinderungskategorie niedriger, als sie es eigentlich wäre (Beispiele siehe *Geländekunde*, oben). Ein großer Charakter hat eine Höhe von 2.

HEILKUNDE (WUNDEN)

Wenn der Charakter in einem Gefecht nicht ausgeschaltet wurde, darf ein anderer in diesem Gefecht ausgeschalteter verbündeter Charakter zwei Würfe auf der *Verletzungstabelle* durchführen und sich eines der Ergebnisse aussuchen.

HIRTE DER WALWÜTIGEN

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter beherrscht *Swafnirs Ruhelied*, d.h. verbündete Walwütige innerhalb von 4 Waben um den Hirten dürfen während ihrer Aktivierung ohne die *Auflagen* der *Walwut* handeln. Außerdem kann der Hirte mit einer einfachen Aktion die *Walwut* eines anderen verbündeten Charakters innerhalb von 4 Waben beenden. Ein Charakter mit dieser Sonderfertigkeit kann nicht die Sonderfertigkeit *Kampfrausch* erlernen.

IMMUNITÄT (GIFT)

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter erleidet keinen Schaden durch Gift und ist immun gegen den Zustand *Vergiftet*.

KÄMPFERISCHER GÖTTERDIENER

Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann eine Kämpferfähigkeit und ein Kampfmanöver mehr erlernen, als es Götterdienern normalerweise gestattet ist.

KAMPF IM WASSER

Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* (siehe Seite 39) um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

KAMPFGESPÜR

Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf *Abwarten*, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem *Abwarten* nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

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.

KAMPFREFLEXE I

Der Charakter erhält dauerhaft +1 INI.

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.

LEIBWÄCHTER

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem *Frontbereich* und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben (siehe *Charaktere schieben*, Seite 34f.). Allerdings gelten folgende Ausnahmen:

Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im *Angriffsbereich* eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung.

Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden.

Beide Charaktere dürfen ihre *Ausrichtung* nach dem Verschieben beliebig wählen.

Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen.

Diese Sonderfertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

LITURGIEKENNTNIS

Götterdienerfertigkeit. Alle Liturgieproben, die der Charakter ablegen muss, erhalten einen dauerhaften Bonus von +1 auf den Erfolgswert.

MAGIERESISTENZ I

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

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*.

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*.

MEISTERSCHÜTZE

Kämpferfertigkeit. Der Charakter erleidet keinen Malus auf FK-Proben, wenn er eine Fernkampfattacke in ein Kampfgetümmel durchführt. Trifft eine solche Attacke nicht, wird auch bei Verwendung der Optionalregel kein Angriff gegen ein zufälliges anderes Ziel in einer angrenzenden Wabe durchgeföhrt. Der Schuss hat einfach nicht getroffen.

MEISTERSTRATEGIE

Einzigartige Sonderfertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters

oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, wurde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

MERKMALSKENNTNIS

Magiebegabtenfertigkeit. Alle Zauberproben, die der Charakter ablegen muss, erhalten einen dauerhaften Bonus 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.

NEMEKATHS BANNFLUCH

Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter kann vor jedem Gefecht einen gegnerischen Charakter im Schlaf mit Visionen und Alpträumen heimsuchen. Der betroffene Charakter erleidet für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf alle Proben außer RS-Proben. Nemekaths Bannfluch ist eine temporäre Liturgie, die das gesamte Gefecht anhält.

PROPHEZEIEN I

Magiebegabten- und Götterdienerfertigkeit. Der Charakter kann die Zukunft deuten. Vor einem Spiel darf er einem anderen verbündeten Charakter für dieses Gefecht die Sonderfertigkeit *Glück* verleihen.

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.

RÜSTUNGSGEWÖHNUNG I

Kämpferfertigkeit. Der Charakter ist derart an das Tragen von Rüstung 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 bereits in seinen Eigenschaftswerten berücksichtigt.

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.





SCHNELLADEN

Kämpferfertigkeit. Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

SCHRECKGESTALT

Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Ein Charakter mit dieser Sonderfertigkeit verursacht *Angst*. Gegnerische Charaktere im Angriffsbereich dieses Charakters müssen eine MU-Probe bestehen, um zu verhindern, dass sie den Zustand *Angst* erleiden. Diese Probe wird in dem Moment abgelegt, in dem der Gegner in den *Angriffsbereich* der *Schreckgestalt* gelangt. Jeder Charakter legt diese Probe für jeden Charakter mit dieser Sonderfertigkeit nur einmal pro Gefecht ab.

STANDFEST

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des *Sturzes* (siehe Seite 35).

TANZ DER FREUDE

Einzigartige Sonderfertigkeit. Der Tanz der Freude funktioniert genau wie die Fähigkeit *Heilkunde (Wunden)*, mit der Ausnahme, dass sie alle Charaktere der eigenen Abenteurergruppe außer den Besitzer dieser Sonderfertigkeit selbst betrifft.

TAPFERKEIT

Moralbasierender Effekt. Der Charakter erhält dauerhaft +1 MU.

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.

VERBOTENE PFORTEN

Magiebegabtenfertigkeit. Der Charakter kann beim Wirken eines Zaubers 1 Schaden erleiden, um auf den Erfolgswert der dazugehörigen Zauberprobe einen Bonus von +4 zu erhalten. Er erleidet den Schaden, bevor er die Probe ablegt.

WAFFENSPEZIALISIERUNG

Kämpferfertigkeit. Der Charakter erhält dauerhaft +1 AT und PA.

WALWUT

Einzigartige Sonderfertigkeit. *Moralbasierender Effekt*. Der Charakter kann sich einmal pro Spiel in einer beliebigen Statusphase in *Walwut* versetzen. Sollte er Schaden erleiden, verfällt er in der nächsten Statusphase automatisch in *Walwut*. Zu Beginn der *Walwut* wird der Walwütige sofort auf den ihm am nächsten stehenden gegnerischen Charakter ausgerichtet – ermittelt nach der *Regel der kürzesten Strecke* – ohne dass er dafür eine Aktion verwenden muss. Für diese *Ausrichtung* besitzt er einen 360 Grad *Frontbereich* und nur Miniaturen, die sich aufgrund von *Sichtblockaden* nicht in seiner *Sichtlinie* befinden, dürfen bei dieser Pflichtausrichtung ignoriert werden. Ist kein Charakter in seiner Sichtlinie, wird er auf den ihm am nächsten stehenden ausgerichtet. Sind mehrere Charaktere gleich weit vom Walwütigen entfernt, darf der den Walwütigen kontrollierende Spieler wählen, auf wen der Walwütige sich ausrichtet.

Ein Walwütiger erhält +2 AT und INI und die Sonderfertigkeit *Furchtlos*. Er darf die folgenden Aktionen nicht mehr durchführen: *Abwarten*, Fernkampfattacke sowie Nahkampf- und Fernkampfparade. Ferner dürfen folgende Kampfmanöver in *Walwut* nicht ausgeführt werden: *Defensiver Kampfstil*, *Finte*, *Gezielte Nahkampfattacke*, *Taktischer Rückzug* und *Zielen*. Die *Walwut* hält für den Rest des Spiels an und kann nur durch *Swafnirs Ruhelied* eines *Hirten der Walwütigen* wieder beendet werden. Wird sie auf diese Weise beendet, kann der Walwütige im laufenden Gefecht nicht erneut von der *Walwut* erfasst werden.

Die Aktivierung eines Walwütigen unterliegt einigen Auflagen, wenn nicht ein Charakter mit der Sonderfertigkeit *Hirte der Walwütigen* in der Nähe ist (siehe Seite 134).

Kann der Charakter in seiner Aktivierung einen *Sturmangriff* auf einen gegnerischen Charakter durchführen, muss er dies tun. Kann er mehrere Charaktere mit einem *Sturmangriff* erreichen, darf er das Ziel frei wählen. Kann er keinen *Sturmangriff* durchführen, muss er die Aktion Bewegung oder Rennen ausführen, um sich in Richtung des nächsten gegnerischen Charakters zu bewegen. Kann er jenen Charakter mit einer Aktion Bewegung erreichen, muss er dies tun und mit seiner zweiten Aktion eine Nahkampfattacke gegen jenen Charakter durchführen. Kann er ihn so nicht erreichen, muss er eine Kombinierte Aktion Rennen nach den gleichen Vorgaben durchführen. Befindet sich ein Charakter in *Walwut* bereits in einem Nahkampf, muss er eine Nahkampfattacke (evtl. kombiniert mit Kampfmanövern des Charakters) durchführen.

WETTERMEISTERSCHAFT

Einzigartige Sonderfertigkeit. In einem Gefecht, in dem die Wetterregeln benutzt werden, darf die Abenteurergruppe, der dieser Charakter angehört, zweimal für den Wettereffekt würfeln und sich das jeweilige Wetter unter den gewürfelten Ergebnissen aussuchen. Haben beide Seiten mindestens einen Charakter mit dieser Fähigkeit, wird das Wetter normal ausgewürfelt.

Kampfmanöver

„Wenn du es irgendwie vermeiden kannst, stelle dich niemals einem Walwütigen in direktem Zweikampf. Er vernachlässigt seine Defensive völlig und brüt dir stattdessen jedes Mal eins über, wenn du zum Schlag ausholst. Falls du es nicht vermeiden kannst, hier ist die Paradetechnik, mit der du deine Überlebenschancen deutlich erhöhen wirst. Also pass' gut auf!“

—Schwertgeselle Leomar Sturmfels während der Lehrstunde mit einem Schüler

Kampfmanöver sind besondere Angriffs- oder Verteidigungsformen, die es einem Charakter ermöglichen, ein wenig mehr Taktik und Abwechslung in sein Kampfverhalten zu bringen. Nicht alle Charaktere beherrschen Kampfmanöver und nur Charaktere der Profession *Kämpfer* dürfen mehr als nur ein Manöver erlernen. Kampfmanöver erfordern fast immer die Benutzung einer bestimmten Art von Waffe, die zum Beispiel eine bestimmte *Schadenskategorie* besitzt. Nur Charaktere, welche eine erlaubte Waffe für das Manöver bei sich führen, dürfen das entsprechende Manöver auch erlernen. Wie Sonderfertigkeiten dürfen auch einzigartige Kampfmanöver nicht nachträglich erlernt werden.

Ein Kampfmanöver funktioniert nicht automatisch, sondern muss vom Spieler bewusst eingesetzt werden. Es gibt **Aktive** und **Reaktive Kampfmanöver**.

Aktive Kampfmanöver sind kombinierte (Kampf-)Aktionen, die es einem Charakter gestatten, eine bestimmte Kombination von Aktionen mit einem besonderen Bonus oder Effekt durchzuführen.

Reaktive Kampfmanöver sind aktive oder passive Aktionen, die einem Charakter eine Reaktion auf eine Aktion des Gegners ermöglichen.

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 Nahkampfatacken 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.

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.

DOPPELSCHLAG

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampfatacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampfatacke 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.





EISENHAGEL

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Fernkampfattacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Fernkampfattacke 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 Wurfaffen.

Zum besseren Verständnis: Der *Eisenhagel* wird mit zwei verschiedenen Wurfaffen 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), es sei denn, die Auswirkung betrifft die gesamte *Munition*. Die Attacken finden nacheinander statt und werden getrennt voneinander abgehandelt.

ENTRINNEN

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Nahkampfattacke mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampfattacke gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich das Kampfmanöver *Taktischer Rückzug* durchführen.

FINTE

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

GEGENHALTEN

Reaktives Kampfmanöver. Anstatt zu versuchen, eine erfolgreiche Nahkampfattacke des Gegners zu parieren, darf dieser Charakter eine eigene *Nahkampfattacke* mit einer passiven Aktion gegen den angreifenden Gegner durchführen, wenn sich dieser im *Angriffsbereich* des gegenhaltenden Charakters befindet. Diese Attacke wird gleichzeitig mit der Attacke des Gegners durchgeführt und alle Auswirkungen der beiden Attacken treten gleichzeitig ein. Der Gegner darf diese *Gegenhalten*-Attacke natürlich nach den üblichen Regeln parieren. Die *Gegenhalten*-Attacke zählt nicht gegen die „Eine-Kampfaktion-pro-Aktivierung“-Regel, weil sie außerhalb der eigenen Aktivierung stattfindet. *Gegenhalten* darf nicht gegen Passierschläge und als erneute Reaktion auf ein *Gegenhalten* eingesetzt werden und auch nicht von Charakteren, die unter dem Zustand *Gelähmt* leiden.

GEZIELTE

FERNKAMPFATTACKE

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfattacke trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer zweihändig geführten Schusswaffe der KAT Stich und das vorherige Erlernen des Kampfmanövers *Scharfschütze* und ist somit nur Charakteren der Kämpfer-Profession, *Kämpferischen Götterdienern* und *Kampfmagiern* zugänglich.

HINTERHÄLTIGER

ANGRIFF

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampfattacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der Hinterhältige Angriff gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

MEISTERPARADE

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade*-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

NIEDERWERFEN

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke trifft, erleidet der Gegner den Zustand *Am Boden*, wenn er die Attacke nicht pariert, selbst wenn der *Schaden* der Nahkampfattacke später noch von der Rüstung abgefangen wird. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Zweihandwaffe oder einer Waffe der Kategorie Wucht. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

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 Fernkampfwaffe.

SCHILDKAMPF I

Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampfattacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampfattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben (siehe **Charaktere schieben**, Seite 34f.) und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden. Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

UMWERFEN

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Fernkampfattacke. Die Bewegung muss vor der Fernkampfattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfattacke trifft, erleidet das Ziel den Zustand *Am Boden*, wenn es die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden später noch von der Rüstung abgefangen wird. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Wurfaffe, welche von Grund auf mindestens die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend* besitzt.

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.





Kapitel XVII: Ausrüstung

„Warum ich Granatäpfel bei mir trage? Das ist einfach. Wenn sich diese feigen Boroniten wieder einmal hinter ihrer verfluchten Finsternis verstecken, Sorge ich dafür, dass sie uns als leuchtende Beispiele den Weg weisen.“
—der Garether Entdecker Reo Groterian

Die richtige Ausrüstung hat schon so manchen Konflikt entschieden und *Schicksalspfade* bildet da keine Ausnahme. Zwar führt jeder Charakter die grundlegenden Dinge immer bei sich, der ein oder andere hat aber auch ganz besondere Überraschungen für seine Feinde parat. Ausrüstungsgegenstände sind fest mit dem Charakter verbunden und dürfen nicht an andere Charaktere weitergegeben oder abgelegt werden. Auch kann verbrauchte *Munition* nicht wieder eingesammelt werden.

Einige der gängigsten Ausrüstungsgegenstände werden im Folgenden kurz erläutert.

EINZIGARTIGE MAGISCHE GEGENSTÄNDE

In seltenen Fällen hat ein Abenteuerer bereits vor dem Beginn seiner Laufbahn einen Gegenstand von besonderer Macht erwerben können. Dies kann ein Erbstück sein, ein Geschenk des Lehnsherrn oder auf andere legale oder illegale Weise in den Besitz des Charakters übergegangen sein. *Einzigartige magische Gegenstände* sind so vielfältig, dass sie hier nicht alle beschrieben werden können. Petikulos Meuchlersortiment, welches die Sharisad der Tulamidischen Reiter bei sich trägt, ist ein Beispiel für einen einzigartigen magischen Gegenstand. Es handelt sich dabei um ein Paar Ohringe, die sich in einen einen Mengbilar und eine Giftampulle verwandeln lassen.

GLÜCKSBINGER

Glücksbringer existieren in allen Formen und Farben. Hasenpfoten, religiöse Talismane oder einfach nur der prächtige Zahn eines erlegten Beutetieres: Glücksbringer verleihen ihrem Träger grundsätzlich die Sonderfertigkeit *Glück*, können aber darüber hinaus noch weitere Auswirkungen haben.

GRANATÄPFEL

Granatäpfel sind mit Hylailer Feuer gefüllte Tonkugeln, die auf den Gegner oder einfach in die Gegend geschleudert werden können und in einem kleinen Gebiet einen kurzen Flächenbrand entfachen. Ihr Gebrauch erfordert den Einsatz einer Aktion Fernkampfattacke. Statt der FK-Probe wird 1W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-12 trifft der Granatapfel die anvisierte Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Granate um eine Wabe in eine zufällige Richtung ab. Bei einem Ergebnis von 17-19 erhöht sich die Abweichung auf 2 Waben. Bei einem Ergebnis von 20 geht

der Granatapfel in der Wabe des Werfenden nieder. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand *Brennend*. Befindet sich in der getroffenen Wabe die Geländeart Gewässer (alle Varianten), passiert nichts, weil das Wasser die Lunte löscht.

LICHTQUELLE

Egal ob Fackeln, Laternen, Kerzen oder Eulentränen, jeder Abenteuerer weiß es zu schätzen, wenn er der Dunkelheit eines Gewölbes etwas entgegenzusetzen hat. Lichtquellen haben die folgende Auswirkung:

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.

SCHUTZGEGENSTAND (ARMATRUTZ)

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 (Armatrutz) keinen Effekt. Geweihtengewandung ist grundsätzlich mit dieser Verzauberung versehen.

SCHUTZGEGENSTAND (ELEMENTARBANN (ELEMENTART))

Eine Variante des Schutzgegenstands, die den Träger nicht vor physischem Schaden, sondern einem oder mehr Elementen schützt. In Klammern dahinter ist das exakte Element bezeichnet, vor dem der Charakter geschützt ist. Möglich sind: Feuer, Kälte, Wasser, Kraft, Erz, Luft und Humus.

SPRUCHSPEICHER (NAME DES GESPEICHERTEN SPRUCHES)

In einem Spruchspeicher ist, wie der Name schon sagt, ein Zauberspruch gespeichert, der einmal pro Spiel ohne die Durchführung einer Zaubersprobe mit einer aktiven Kampffraktion eingesetzt werden kann. Dieser Zauber folgt ansonsten den gleichen Regeln wie der auf herkömmliche Weise eingesetzte Zauberspruch. Deswegen können zum Beispiel *Stumme* Charaktere auch keine Spruchspeicher einsetzen.

Kapitel XVIII: Szenarien

„Diese Oger haben bereits sechs arme Dörfler verspeist, darunter den Vogt und seine Frau. Wir müssen sie finden und zur Strecke bringen. Für den Himmlischen Richter, für Kaiserin, Recht und Reich!“

—*Motivationsrede der Praiosgeweihten Solaria von Elenvina zu den Mitstreitern ihres Sterns*

Nach ihrer Zusammenstellung sind die Abenteurergruppen bereit, sich in wilde Abenteuer zu stürzen, um Reichtum, Ruhm und Ehre zu erringen. Dafür muss zunächst aber festgelegt werden, unter welchen Umständen die verfeindeten Parteien aufeinandertreffen. Was ist der Grund ihres Zusammenstoßes und zu welcher Tageszeit und bei welchem Wetter findet er statt?

Dazu wird zuerst das Szenario festgelegt, also das Ziel des Spiels. Dies kann einvernehmlich oder mithilfe eines Würfelwurfs geschehen. Eine Auswahl an Szenarien wird im Folgenden präsentiert und mit späteren Publikationen ständig erweitert, erfahrene Spieler können sich jedoch auch ihre eigenen Szenarien erstellen. Die Szenarien dieses Buches wurden bewusst möglichst allgemein gehalten, um den Spielern das Erzählen ihrer eigenen Geschichte zu ermöglichen. Sie gehen zudem von einem Zwei-Parteien-Gefecht aus, auch wenn Mehrspieler-Varianten für einige Szenarien denkbar sind.

Ein Szenario gibt gelegentlich die Verwendung eines bestimmten Spielplans und/oder dessen Anordnung vor. Wenn das nicht der Fall ist, dürfen sich die Spieler auf einen beliebigen Spielplanaufbau einigen oder auch hier den Zufall entscheiden lassen.

Anschließend müssen die Spieler entscheiden, ob sie die Wetter- und/oder Tageszeitregeln (siehe Seite 149f.) für ihr Spiel verwenden wollen. Kann in irgendeinem dieser Punkte keine Einigung erzielt werden, entscheidet ein Würfelwurf. Der Spieler mit dem niedrigeren Wurf entscheidet.

In Kampagnenspielen gelten einige weitere Regeln, die in den **Kampagnen-Einsteiger-Regeln** erläutert werden (siehe Seite 151ff.).

ZUFALLSERMITTLUNG EINES SZENARIOS

Würfle einen sechsseitigen Würfel und ermittle das gespielte Szenario auf folgender Tabelle:

1W20	Szenario
1-4	Offenes Gefecht
5-8	Grenzkonflikt
9-12	Beutejagd
13-16	Ogerjagd
17-20	Informationsbeschaffung



Offenes Gefecht

„Wir werden nicht zulassen, dass die Reichsarmee sich in unsere Angelegenheiten einmischt. Übergeben wir sie Borons Armen.“

—Valeria Bonareth, Borongeweihete

BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen treffen in einem offenen Schlagabtausch aufeinander. Nur wer dem Gegner den entscheidenden Schlag versetzt, kann siegreich aus dieser Konfrontation hervorgehen.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Die Kontrahenten bauen auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds an den kurzen Seiten innerhalb von 5 Waben zum Rand auf (A1 und A2, siehe Abbildung).

SONDERREGELN

Feigheit vor dem Feind: Charaktere, die sich am Ende des Spiels immer noch innerhalb der Aufstellungszone befinden, geben dem Gegner jeweils einen zusätzlichen Szenariozielpunkt.

DAUER

Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt.

SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, die Charaktere des Gegners auszuschalten oder wenigstens zu verletzen. Wenn ein Charakter zum ersten Mal im Gefecht Schaden erleidet, erhält die gegnerische Gruppe einen Szenariozielpunkt. Scheidet ein Charakter aus dem Spiel aus, erhält die gegnerische Gruppe zwei Szenariozielpunkte. In beiden Fällen werden der entsprechenden Gruppe sofort die errungenen Schicksalspunkte gutgeschrieben.

Schaden, der von Zuständen verursacht wird (*Brennend*, *Vergiftet*), wird dem Charakter zugerechnet, der den Zustand ursprünglich hervorgerufen hat.

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, der durch ihn aus dem Spiel ausgeschieden ist, also durch eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand auf 0 oder weniger LP reduziert wurde.

Ein Charakter, der dem Gegner aufgrund von *Feigheit vor dem Feind* einen Szenariozielpunkt eingebracht hat, erhält für dieses Gefecht -1 AP (Minimum 0).



Grenzkonflikt

„Dies ist unser Land!“

—Leibmagierin Ximena Delazar

BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen treffen an den Grenzen ihrer Territorien aufeinander und versuchen, ins Feindesland vorzudringen. Offensive und Defensive müssen in diesem Szenario koordiniert werden, um siegreich zu sein.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Die Kontrahenten bauen maximal die Hälfte ihrer Charaktere (abgerundet), aber mindestens einen an gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds innerhalb von 3 Waben zur Mittellinie des Spielfelds an den kurzen Seiten ihrer Spielfeldhälfte auf (Aufstellung A1 und B1). Der Rest der Charaktere muss in der eigenen Spielfeldhälfte innerhalb von 3 Waben zum Rand aufgestellt werden (Aufstellung A2 und B2, siehe Abbildung).

Die Waben auf der Mittellinie des Spielfelds stellen die Grenze dar, die jeweilige Spielfeldhälfte des Gegners ist das Feindesland.

SONDERREGELN

Diese Sonderregel wird erst mit Erscheinen des Kampagnenbandes wirksam, da es dort erstmals Charaktere mit dieser Sonderfertigkeit geben wird.

Ortskenntnis: Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Ortskenntnis* dürfen im vorgezogenen Bereich Aufstellung A aufgestellt werden, ohne gegen das erlaubte Maximum der Charaktere im Bereich A gezählt zu werden. Dies ersetzt die normale Auswirkung der *Ortskenntnis*-Sonderfertigkeit hinsichtlich des Aufstellungsgebiets (nicht aber der Aufstellungsreihenfolge).

DAUER

Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Gruppen mindestens die vorgegebene Anzahl Szenariozielpunkte gesammelt hat oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt.

Benötigte Szenariozielpunkte nach Spielgröße:

4 Charaktere pro Abenteurergruppe: 7 Szenariozielpunkte

5 Charaktere pro Abenteurergruppe: 9 Szenariozielpunkte

6 Charaktere pro Abenteurergruppe: 11 Szenariozielpunkte

SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, ins Feindesland vorzudringen und gleichzeitig den Gegner daran zu hindern, das eigene Land zu betreten. 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 Charaktere auf der Grenze. Die Gruppe, die mehr Charaktere im Feindesland hat, erhält sofort die entsprechende Differenz zum Gegner an Szenariozielpunkten einschließlich der damit verbundenen Schicksalspunkte. Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, der durch ihn aus dem Spiel ausgeschieden ist, also durch eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand auf 0 oder weniger LP reduziert wurde.

Jeder Charakter, der mindestens einmal daran beteiligt war, seiner Gruppe einen Szenariozielpunkt zu verdienen, erhält 1 AP.



Beutejagd

„Irgendwo hier haben sie das Zeug vergraben. Holen wir es uns, bevor diese gierigen Reiter es tun!“
—Dalida Rohalsweiler, Magierin der Akademie von Schwert und Stab zu Gareth

BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen durchforsten gleichzeitig ein Gebiet nach wertvollen Reichtümern und versuchen, sich gegenseitig die Beute abzufragen.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Die Kontrahenten bauen auf gegenüberliegenden Seiten des Spielfelds in ihrem Lager auf. Ob sie dabei auf den langen oder kurzen Seiten beginnen möchten, bleibt ihnen überlassen. Die mittleren 8x3 Waben des Aufstellungsbereichs stellen die Lager der Gruppen dar (L1 und L2).

In der Mitte des Spielfelds wird ein Beutemarker (X) platziert. Auf den Mittelachsen werden noch vier weitere Beutemarker in 4 Waben Entfernung zum Mittelpunktmarker platziert, so dass sie eine Raute bilden. Weitere vier Marker werden jeweils eine Wabe entfernt von der Mittelwabe des Feldes so platziert, dass sie ein Bild ergeben, wie die 5-Augen Seite auf einem sechsseitigen Würfel (siehe Abbildung).

SONDERREGELN

Beutemarker einsammeln: Jeder Charakter kann mit einer einfachen Aktion einen Beutemarker aufheben. Dazu muss er sich in der Wabe mit dem Beutemarker befinden und darf nicht unter dem Zustand *Am Boden* leiden oder seine Walwut aktiviert haben. Nimmt ein Charakter einen Beutemarker auf, während er sich in einem gegnerischen Angriffsbereich befindet, darf der Gegner gegen ihn mit einer passiven Aktion einen *Passierschlag* durchführen.

Jeder Charakter kann nur einen Beutemarker gleichzeitig tragen. Ein Charakter, der einen Beutemarker trägt, darf nicht *Rennen* oder ein Kampfmanöver mit Ausnahme des *Taktischen Rückzugs* durchführen.

Beutemarker ablegen: Jeder Charakter kann mit einer einfachen Aktion seinen Beutemarker in der Wabe ablegen, in der er sich befindet. Wird ein Beutemarker auf diese Weise im Lager der Gruppe abgelegt, wird er aus dem Spiel entfernt und gilt als gesichert. Die entsprechende Gruppe erhält sofort die 6 Schicksalspunkte gutgeschrieben, die sie durch die erzielten SZP erlangt hat.

Wird ein Charakter mit einem Beutemarker ausgeschaltet, wird der Beutemarker in die entsprechende Wabe gelegt und kann erneut eingesammelt werden. Verfällt ein Charakter *In Panik*, lässt er den Beutemarker augenblicklich in der Wabe fallen, in der er *In Panik* verfällt.

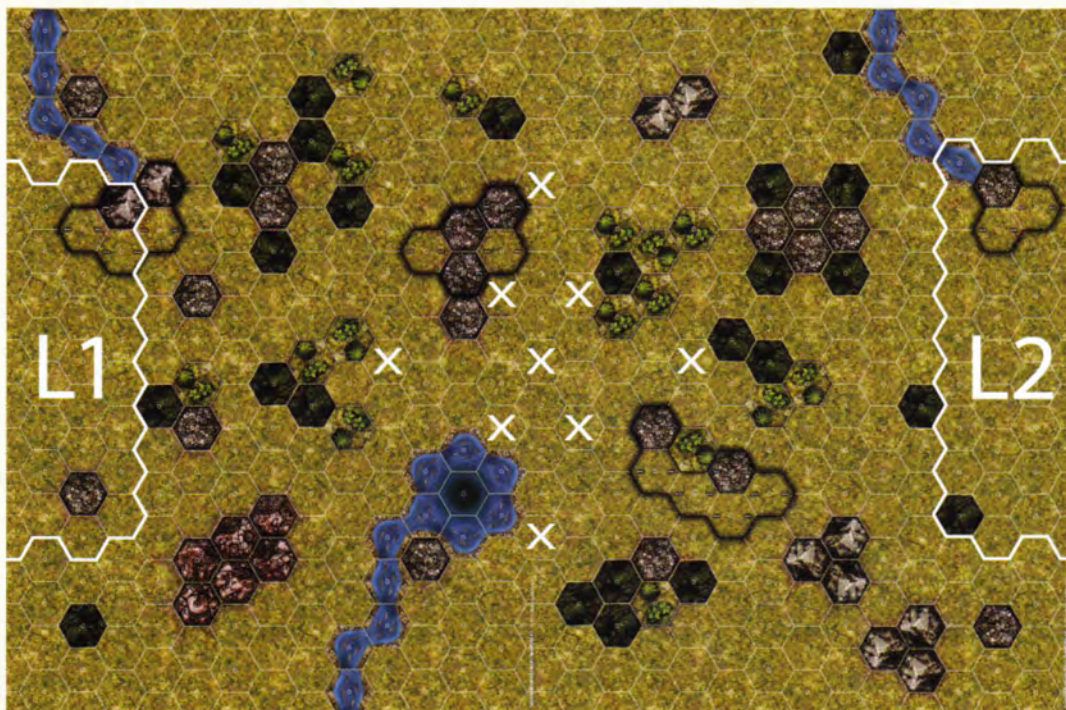
DAUER

Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt oder bis alle Beutemarker in die Lager der Gruppen gebracht wurden.

SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, möglichst viele Beutemarker einzusammeln und in sein Lager zu bringen. Jeder Beutemarker, den am Ende des Spiels ein Charakter bei sich trägt, verschafft der entsprechenden Gruppe einen Szenariozielpunkt. Jeder gesicherte Beutemarker bringt der Gruppe drei Szenariozielpunkte.

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.



ABENTEUERPUNKTE (AP)

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, der durch ihn aus dem Spiel ausgeschieden ist, also durch

eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand auf 0 oder weniger LP reduziert wurde.

Jeder Charakter, der am Ende des Spiels einen Schatzmarker bei sich trägt, erhält einmalig 1 AP.

Jeder Charakter, der während des Spiels mindestens einen Schatzmarker gesichert hat, erhält einmalig 2 AP.

Ogerjagd

„Wenn wir die Oger vor Falkenhags Männern erschlagen, streichen wir die Belohnung des Barons ein. Also gebt euer Bestes und – ach ja, wenn euch einer dieser Reichsarmee-Burschen in die Quere kommt – auf jedem Schlachtfeld passieren Unfälle!“

—Kapermagierin Hjaldis aus der Gischt von der Nebelzwinger-Ottajasko

BESCHREIBUNG

Oger machen diese Gegend unsicher, sind der Wächter eines Schatzes oder kommen den Gruppen einfach so in die Quere. Warum auch immer, sie müssen erschlagen werden, bis man zur Tagesordnung übergehen kann. Doch hierbei stört nicht nur die andere Seite, auch die Oger werden sich nicht kampfflos ergeben.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt 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 je nach Anzahl der Charaktere pro Abenteurergruppe einer oder zwei Oger platziert. Bei 4 Charakteren wird ein Oger (weißes O) mittig platziert, bei 5 oder 6 Charakteren werden zwei Oger genauso weit voneinander wie von der langen Spielfeldkante platziert (rote Os, 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.

Ein zusätzlicher (zweiter oder dritter) Oger betritt in der Statusphase von Spielzug 3 mittig auf der kurzen Seite das Spielfeld (blaues O), auf der die Charaktere das Spiel begonnen haben. Er darf in diesem Spielzug sofort ins Geschehen eingreifen. Sein INI-Marker wird von Beginn an mit auf dem Handlungsbogen abgelegt und seine Ausrichtung ist in Richtung der Charaktere möglichst zur Spielfeldmitte hin. Auch hier entscheidet im Zweifel der Zufall über die exakte Ausrichtung.

SONDERREGELN

Die Oger:

INI 12, GSW 6, MU 15, RS 10, LP 7, AT 12 (14), PA 5 (4)

Schaden: 2 *Rüstungsdurchschlagend*

Waffeneigenschaften: *Reichweitenwaffe, Schwer zu parieren*, Wucht, einhändig

Sonderfertigkeiten: *Groß, Furchtlos, Aufmerksamkeit, Kampfrausch, Schreckgestalt, Standfest*

Kampfmanöver: *Niederwerfen, Gegenhalten* (nur wenn im *Kampfrausch* (siehe unten))

Jeder Oger ist für alle Charaktere außer anderen Ogern ein gegnerischer Charakter. Alle Oger sind untereinander verbündete Charaktere.

HANDLUNGEN DER OGER

Die Oger handeln nach den unten aufgeführten Regeln. Alternativ können sie auch von einem dritten Spieler übernommen werden. Egal, welche Variante gewählt wird, im ersten Spielzug dieses Szenarios handeln die Oger nicht, weil sie ihre Jäger erst einmal entdecken müssen. Der zusätzliche Oger, der im dritten Spielzug erscheint, handelt ab diesem Spielzug.

Oger versuchen in jedem Spielzug, den ersten gegen sie gerichteten Angriff zu parieren. Sobald ein Oger dem *Kampfrausch* verfällt, also in dem Spielzug, nachdem er seinen ersten Schaden erlitten hat, führt er mit seiner passiven Aktion nur noch das Gegenschlag-Kampfmanöver durch. Das bedeutet, dass er dann auf Paraden generell verzichtet und sich nur noch auf seinen RS verlässt.


Die Würfelwürfe für einen Oger führt immer der Spieler durch, der gerade nicht mit einem seiner Charaktere beteiligt ist.

ZIELAUSWAHL DER OGER

Jedes Mal, wenn die Oger ein Ziel für ihre Aktionen auswählen müssen, geschieht das nach folgendem Muster. Charaktere, die dem Oger seit seiner letzten Aktivierung direkt oder durch einen von ihnen hervorgerufenen Zustand Schaden verursacht haben, erhalten den Vorzug vor Charakteren, die keinen Schaden an diesem Oger verursacht haben. Außerdem ist ein Oger immer bemüht, *Passierschläge* gegen sich zu verhindern (siehe weiter unten). Sind mehrere gleichrangige Ziele vorhanden, entscheidet der Zufall.

BEWEGUNG DER OGER

Die Bewegung eines Ogers führt immer der Spieler durch, dessen Charakter nicht Ziel der Aktion dieses Ogers ist. Die Bewegung muss dabei immer nach den Regeln der kürzesten Strecke, bei der er keine oder möglichst wenige *Passierschläge* erleidet, durchgeführt werden. Die Bewegung eines Ogers endet, wenn er einen gegnerischen Charakter in seinem Angriffsbereich gebracht hat. Beachte, dass Oger eine *Reichweitenwaffe* besitzen!



Vor jeder Aktion eines Ogers wird überprüft, in welcher Situation er sich befindet. Die einzelnen Schritte werden in der hier vorgegebenen Reihenfolge überprüft und die entsprechende Aktion durchgeführt.

OGER IM KAMPFGETÜMMEL?

Befindet sich der Oger im Kampfgetümmel, führt er eine Nahkampfattacke durch. Muss er vor der Durchführung der Attacke nicht seine Ausrichtung verändern (zum Beispiel weil er nach unten stehenden Regeln einen Gegner angreift, der sich hinter ihm befindet) und hat er die entsprechenden Aktionen noch zur Verfügung, führt er das *Niederwerfen*-Kampfmanöver durch. Andernfalls greift er normal an.

GÜLTIGES ZIEL FÜR EINEN STURMANGRIFF?

Befindet sich der Oger nicht im Kampfgetümmel, hat aber ein gültiges Ziel für einen *Sturmangriff* und noch die erforderliche Menge an Aktionen zur Verfügung, führt er einen

Sturmangriff durch. Würde der Oger bei seiner *Sturmangriffsbewegung* einen Passierschlag erleiden, wird dieser Charakter als gültiges Ziel zunächst ignoriert, es sei denn, er würde bei allen möglichen Zielcharakteren eines *Sturmangriffsbewegung* Passierschläge erleiden.

GEGNER IN SICHT?

Hat der Oger auch kein gültiges *Sturmangriffsziel* oder nicht mehr die erforderlichen Aktionen dafür übrig, führt er eine Aktion *Bewegung* in Richtung eines zufälligen Charakters in seiner Sichtlinie durch. Hierbei hat der Oger einen 360 Grad Frontbereich und seine Sichtlinien werden nur durch Sichtblockaden beeinträchtigt. Charaktere, die der Oger mit einer Aktion *Bewegung* in Nahkampfreichweite von sich selbst bringen kann, haben hierbei aber Vorrang vor denen, die nicht mit einer Aktion *Bewegung* erreicht werden können. Auch werden Charaktere, bei denen der Oger bei seiner *Bewegung* auf sie zu einen Passierschlag erleiden würde, nach den unter b) erläuterten Regeln ignoriert.

KEIN GEGNER IN SICHT

Hat der Oger keine Sichtlinie zu einem Charakter, führt er eine Aktion *Bewegung* in Richtung des ihm am nächsten befindlichen Charakters durch. Die *Bewegung* wird nach den unter c) beschriebenen Regeln bezüglich mehrerer Ziele und Passierschlägen abgehandelt.

DAUER

Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt oder bis alle Oger erschlagen sind.

Komplizierter Oger?

Beim ersten Lesen wirkt die Abhandlung der Oger-Handlungen etwas komplex und wenig intuitiv. Das liegt aber nur daran, dass die verschiedenen Regelsituationen genau ausformuliert werden müssen, um im Kompetitivumfeld eine klare Richtlinie zu haben. Dieser ganze Abschnitt lässt sich aber auch in einem Satz zusammenfassen:

Ein Oger sucht sich immer einen möglichst schnell zu erreichenden Gegner und haut in zu Klump, wobei diejenigen, die ihm wehgetan haben, zuerst Prügel beziehen. Klar soweit?



SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel dieses Spiels ist es, die Oger zur Strecke zu bringen. Pro Schadenspunkt, den ein Charakter bei einem Oger verursacht, erhält die jeweilige Gruppe sofort einen Szenariozielpunkt einschließlich der damit verbundenen Schicksalspunkte. Schaden, der von Zuständen verursacht wird (*Brennend, Vergiftet*), wird dem Charakter zugerechnet, der den Zustand ursprünglich hervorgerufen hat.

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, der durch ihn aus dem Spiel ausgeschieden ist, also durch eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand auf 0 oder weniger LP reduziert wurde.

Jeder Charakter, der mindestens einmal einen Szenariozielpunkt verdient hat, erhält 1 AP.

Ein Charakter, der einen Oger erschlagen, also durch eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand dessen LP auf 0 oder weniger reduziert hat, erhält 1 AP.

Informationsbeschaffung

„Beeilt euch, wir müssen vor ihnen dort sein. Immaculo und Ximena, ihr bleibt zurück und legt einen Hinterhalt, falls sie vor uns wieder zurück sind.“

—Colonello Salpico Queseda zu seinen Männern

BESCHREIBUNG

Die beiden Abenteurergruppen haben das gleiche Ziel vor Augen. Es gilt, wichtige Informationen zu beschaffen und sie sicher an einen Boten zu übergeben, der diese zum eigenen Lehnsherrn trägt.

SPIELFELD UND AUFSTELLUNGSZONEN

Dieses Szenario kann auf jedem beliebigen Spielfeld gespielt werden.

Die Kontrahenten bauen auf der gleichen kurzen Seite in den gegenüberliegenden Ecken in einem Bereich von etwa 3x3 Waben auf (A1 und A2). Ein beliebiger Charakter muss jedoch in der jeweils auf der gleichen langen Seite befindlichen anderen Ecke aufgestellt werden (siehe Abbildung).

Außerdem werden die drei Treffpunkte (T1, T2, T3) und der Ankunftszeitpunkt des Botenreiters (B) markiert. T1 befindet sich mittig vier Waben von der kurzen Spielfeldseite entfernt. T2 und T3 befinden sich je 4 Waben entfernt von der Spielfeldmitte und den langen Spielfeldseiten direkt gegenüber voneinander, so dass die drei Treffpunkte ein gedachtes Dreieck bilden. Der Bote erscheint zu Beginn von Spielzug 7 mittig zwischen den beiden großen Aufstellungsbereichen mit einer Wabe Abstand zum Spielfeldrand (siehe Abbildung).

SONDERREGELN

Der Informant

Der Informant besitzt fünf wertvolle Informationen, die er an Charaktere beider Seiten weitergeben kann. Er hält sich in den Spielzügen 3 bis 7 an einem der drei Treffpunkte auf, um die Informationen, die er besitzt, weiterzugeben. Der Informant ist ein neutraler Charakter.

Erlangen einer Information

Um an eine Information zu gelangen, muss ein Charakter sich zu Beginn eines Spielzugs in einer Wabe befinden, die an den Treffpunkt grenzt, an dem der Informant erscheint. In Spielzug 3 erscheint der Informant zu Beginn der Statusphase immer am Treffpunkt 1. In den folgenden vier Spielzügen wird zufällig zu Beginn der jeweiligen Statusphase ermittelt, an welchem der drei Punkte er auftaucht. Der Informant kann nur in Treffpunktwabes auftauchen, die nicht von anderen Charakteren besetzt sind. Sind alle drei Treffpunkte besetzt, erscheint er in diesem Spielzug nicht.

Am Ende der Statusphase wird die Information nach folgenden Regeln weitergegeben:

Befinden sich nur Charaktere der gleichen Abenteurergruppe am entsprechenden Treffpunkt, gibt der Informant ihnen eine seiner Informationen.

Befinden sich Charaktere mehrerer Abenteurergruppen am korrekten Treffpunkt, würfelt jede Gruppe 1W20 und addiert den höchsten MU-Wert eines eigenen am Treffpunkt anwesenden Charakters hinzu. Befinden sich mehrere Charaktere der gleichen Gruppe am korrekten Treffpunkt, 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 eine Information, die einem beliebigen am Treffpunkt befindlichen Charakter zugeordnet wird. Bei Gleichstand entscheidet der höchste am Treffpunkt anwesende MU-Wert. Ist auch der bei beiden Gruppen identisch, erhält niemand eine Information.

Die Charaktere, die eine Information bei sich tragen, sollten markiert werden. Ein Charakter kann beliebig viele Informationen erhalten und bei sich tragen.

Erbeuten der Information

Ein Charakter mit einer Information kann diese nur dann verlieren, wenn er ausgeschaltet wird. In diesem Fall werden dessen Informationen in der Wabe hingelegt, in welcher der Charakter ausgeschaltet wurde und können später



mit einer einfachen Aktion von anderen Charakteren eingesammelt werden, die sich in der entsprechenden Wabe befinden. Hierbei ist für jede Information eine einfache Aktion für die Aufnahme nötig.

Weitergeben von Informationen

Informationen können nicht von Charakter zu Charakter weitergegeben werden. In der Hitze eines Gefechts hat man einfach andere Sorgen.

DER BOTE

Der Bote trifft zu Beginn von Spielzug 7 an seiner Position ein und verweilt dort bis zum Spielende. Charaktere mit einer Information können diese mit einer einfachen Aktion an den Boten weitergeben, wenn sie sich in einer angrenzenden Wabe zu ihm befinden. Der Botenreiter ist ein neutraler Charakter.

DAUER

Das Spiel dauert 10 Spielzüge oder bis eine der beiden Seiten komplett ausgeschaltet wurde oder aufgibt oder bis eine Gruppe das Ziel erreicht hat.

SZENARIOZIEL/SIEGESBEDINGUNGEN

Ziel des Spiels ist es, möglichst viele Informationen zu sammeln und diese an den Boten zu übergeben. Jede Information, die ein Charakter direkt vom Informanten erhalten hat, bringt seiner Gruppe sofort einen Szenariozielpunkt ein-

schließlich der damit verbundenen Schicksalspunkte. Jede Information, die an den Boten übergeben wurde, bringt der entsprechenden Seite drei Szenariozielpunkte, einschließlich der damit verbundenen Schicksalspunkte. Jede Information, die sich am Ende des Spiels im Besitz eines Charakters befindet, bringt der entsprechenden Gruppe einen Szenariozielpunkt.

Es gewinnt die Gruppe mit den meisten Szenariozielpunkten. Haben beide Gruppen gleich viele Szenariozielpunkte gesammelt, gewinnt die Seite, welche zusammengerechnet die Charaktere mit dem höheren Sold-Wert ausgeschaltet hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

ABENTEUERPUNKTE (AP)

Jeder Charakter, der am Szenario teilgenommen hat, erhält 1 AP.

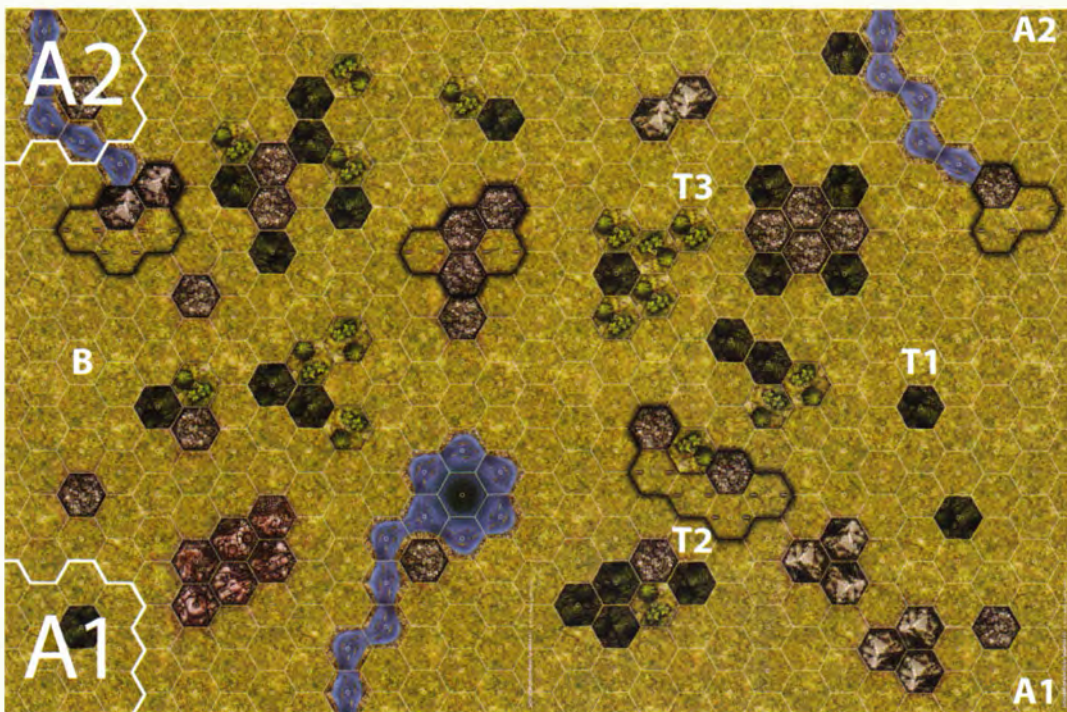
Jeder Charakter der siegreichen Gruppe erhält 1 AP.

Ein Charakter erhält 1 AP für jeden gegnerischen Charakter, der durch ihn aus dem Spiel ausgeschieden ist, also durch eine Aktion oder einen durch diesen Charakter hervorgerufenen Zustand auf 0 oder weniger LP reduziert wurde.

Jeder Charakter, der mindestens eine Information direkt vom Informanten erhalten hat, erhält 1 AP.

Jeder Charakter, der mindestens eine Information an den Boten übergeben hat, erhält 2 AP.

Jeder Charakter, der am Ende des Spiels eine Information bei sich trägt, erhält 1 AP.



Kapitel XIX: Tageszeit und Wetter

„Erst verlieren wir diesen feigen Meuchler in der Dunkelheit der Nacht aus den Augen und jetzt fängt es auch noch an zu schiffen.“

—Eilif Garheltsdottir, Thorwalsche Hailanzerin

TAGESZEIT

Nicht jedes Gefecht findet mitten am Tag statt. Bei manchen Gruppierungen *Aventuriens* ist es sogar eher wahrscheinlich, dass sie im Schutze der Dunkelheit zuschlagen werden. Um dies darzustellen, können sich die Spieler darauf einigen, die Tageszeit, zu der das Gefecht stattfindet, zufällig zu bestimmen und damit die Regeln für Lichtverhältnisse zur Anwendung kommen zu lassen. Wenn sie das nicht wünschen, wird davon ausgegangen, dass das Gefecht bei Tageslicht stattfindet.

Dazu wird 1W20 gewürfelt, und das Ergebnis in unten stehender Tabelle abgelesen. Manche Fraktionen oder gewisse Sonderfertigkeiten addieren oder subtrahieren eine gewisse Menge von diesem Wurf (siehe Kapitel **Fraktionen**, Seite 60 und 76). Alle diese Modifikatoren finden gleichzeitig und nebeneinander Anwendung.

Beispiel: Die Hand Borons kämpft vorzugsweise in der Nacht, da ihnen die Finsternis zu Gute kommt. Sie erhält daher einen Modifikator von +2 auf den Tageszeit-Wurf. Die Reichsarmee hingegen kämpft deutlich lieber am Tage. Ihr Modifikator auf den Tageszeit-Wurf ist -2. In einem Gefecht der Hand Borons gegen die Reichsarmee wird daher kein Modifikator auf den Tageszeit-Wurf angewandt, da sich die beiden Fraktionsmodifikatoren gegenseitig aufheben.

LICHTVERHÄLTNISSE

TAGESLICHT

Bei normalem Tageslicht kommen keine zusätzlichen Sonderregeln zur Anwendung.

DÄMMERUNG

Das Zwielflicht der auf- oder untergehenden Sonne erschwert die Sicht und das Zielvermögen. Charaktere ohne besondere Regeln in punkto Lichtverhältnisse erleiden einen dauerhaften Malus von -2 FK während der Dämmerung.

MONDLICHT

Das Dunkel der Nacht behindert die Sicht. Charaktere ohne besondere Regeln bezüglich der Lichtverhältnisse erleiden einen dauerhaften Malus von -2 AT und -4 FK solange das Mondlicht anhält. Außerdem ist ihre Sichtweite auf 10 Waben beschränkt.

FINSTERNIS

Nur das Dunkel eines Verlieses bzw. magische oder göttliche Effekte können das Schlachtfeld oder Teile davon in echte Finsternis hüllen. Charaktere ohne besondere Regeln hinsichtlich der Lichtverhältnisse erleiden einen dauerhaften Malus von -4 AT, -6 FK und -2 PA und -2 FK-PA während der Finsternis. Außerdem ist ihre Sichtweite auf 4 Waben beschränkt.

ZUFÄLLIGE TAGESZEIT

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

WETTER

Natürlich herrscht bei einem Gefecht nicht immer eitel Sonnenschein. Wenn beide Spieler es wünschen, können sie sich darauf einigen, das Wetter, welches zum Zeitpunkt des Gefechts vorherrscht, zufällig zu bestimmen und damit die Regeln für Wetterauswirkungen zur Anwendung kommen zu lassen. Wenn sie das nicht wünschen,

wird davon ausgegangen, dass ein Wetter vorherrscht, welches das Spielgeschehen nicht beeinflusst.

Um das Wetter zufällig zu ermitteln, wird 1W20 gewürfelt und das Ergebnis in unten stehender Tabelle abgelesen. Natürlich hat jede Region *Aventuriens* ihre eigenen Wetterauswirkungen, wir beschränken uns für den Anfang auf das Wetter des gemäßigten Klimabereichs, wie zum Beispiel im Mittelreich.

WETTERAUSWIRKUNGEN – GEMÄSSIGTES KLIMA

Ergebnis	Wetter	Auswirkung
1-15	Normales Wetter	Der Wetternormalfall ohne Auswirkungen auf das Gefecht. Reicht von Nieselregen über Bewölkung bis hin zu Sonnenschein.
16-17	Heftiger Regen oder Hagelschauer	Alles Gute kommt von oben, jedenfalls, wenn man kein Fernkämpfer ist. Alle FK-Proben werden in diesem Gefecht mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.
18	Eisige Kälte	Mit Ausnahme der Charaktere mit der Sonderfertigkeit <i>Resistenz (Kälte)</i> bzw. <i>Elementarimmunität (Eis)</i> erleiden alle Charaktere für das gesamte Gefecht einen Malus von -2 auf AT-Proben, da die Kleidung, die sie zum Kälteschutz tragen, sie im Kampf behindert.
19	Drückende Hitze	Mit Ausnahme der Charaktere mit der Sonderfertigkeit <i>Resistenz (Hitze)</i> bzw. <i>Elementarimmunität (Feuer)</i> erleiden alle Charaktere für das gesamte Gefecht -1 INI und -2 PA, da die unerträgliche Hitze ihre Reaktionen verlangsamt.
20	Sturm	Heftiger Wind gepaart mit Niederschlag. Fernkampfangriffe sind nur auf maximal mittlere Entfernung möglich und FK-Proben werden mit einem zusätzlichen Malus von -4 belegt.



Kapitel XX: Kampagnen- Einsteiger-Regeln

„Höret, Freunde und lauschet der Mähr „Großes aus kleinen Ursprüngen“. Sie handelt von den Abenteuern des tapferen Eirik Wellenbrecher, der euch allen wohl bekannt sein dürfte. Sie beginnt ganz bescheiden bei seiner ersten Kaperfahrt, die kaum jemandem bekannt ist. Doch ich kenne sie. Also lauschet meinen Worten und erfahrt, wie die Legende einer der größten Helden unseres Volkes seine ersten Schritte tat.“

—Rodi der Schöne, Skalde

Die Möglichkeiten einer Kampagne sind so vielfältig, dass wir sie in diesen Grundregeln nicht vollständig abdecken können, sondern ihnen stattdessen einen eigenen kompletten Band widmen werden. Nichtsdestotrotz haben wir zum Abschluss des Ganzen eine kleine Mini-Kampagne für zwei Spieler erstellt, die dir einen ersten Eindruck von dem vermitteln soll, wie die Zukunft von *Schicksalspfade* aussehen wird. Sie gibt dir die Möglichkeit, jedes Einzelne der fünf Szenarien dieses Buches im Rahmen einer kleinen Geschichte zu erleben und die Grundlagen des Kampagnenspiels kennenzulernen.

ABENTEUERPUNKTE UND CHARAKTERENTWICKLUNG

In jedem Szenario verdient sich ein Charakter Abenteuerpunkte (AP), deren Menge vom Erfolg des Charakters im jeweiligen Gefecht abhängen (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 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 (siehe **Unterschiedliche Gruppenwerte** auf Seite 153).

STEIGERUNG DER EIGENSCHAFTSWERTE

Reguläres Steigern:

Jeder Charakter kann seinen Mut- (MU), Attacke- (AT), Parade- (PA) und falls vorhanden Fernkampf (FK)-Wert mithilfe seiner 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.

STEIGERUNGSTABELLE MU, AT, PA UND FK

Neuer Wert	AP-Kosten			
	Mut	Attacke	Parade	Fernkampf
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



Jede Eigenschaft kann maximal um zwei Punkte vom Ursprungswert gesteigert werden. Die AP-Kosten für eine Steigerung ergeben sich aus folgender Tabelle:

STEIGERN 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. Es gibt aber einige Sonderfertigkeiten, die diese Werte verbessern können (siehe weiter unten).

NICHT STEIGERBARE EIGENSCHAFTEN

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 auch nicht mit Hilfe von AP gesteigert werden.

Wieso keine Steigerung von Lebenspunkten (LP)?

In den erweiterten Kampagnenregeln wird es auch möglich sein, die LP eines Charakters zu steigern. Die Kosten einer solchen Verbesserung übersteigen jedoch die in der Mini-Kampagne erreichbaren AP, daher ist sie nicht verfügbar.

ERLERNEN VON SONDERFERTIGKEITEN

Um eine neue Sonderfertigkeit zu erlernen, muss der Charakter die Voraussetzung für das Erlernen erfüllen und die erforderlichen AP aus seinem Pool begleichen. Die meisten Voraussetzungen erfordern eine bestimmte Profession oder das vorherige Erlernen anderer Sonderfertigkeiten. In diesen Einsteiger-Regeln können Charaktere nur Allgemeine Sonderfertigkeiten erlernen, die allen Charakteren zugänglich sind, damit dir diese Vorschriften noch erspart bleiben.

STEIGERN DER ZAUBER-/LITURGIESCHWIERIGKEITEN:

Magiebegabte und Götterdiener können ihre AP auch dafür einsetzen, ihre Zauber und Liturgien verlässlicher anzuwenden. Die AP-Kosten bemessen sich nach der Kategorie des Zaubers/der Liturgie. Wie bei den Eigenschaften ist jede weitere Steigerung des gleichen Zaubers natürlich kostspieliger als die vorherige.

Kategorie	Erste Steigerung	Zweite Steigerung
A	4	6
B	6	9
C	8	12
D	10	15

ERLERNBARE SONDERFERTIGKEITEN

Sonderfertigkeit (Seite)	AP-Kosten	Kurzerklärung
Ausweichen I (133)	12	FK-PA: 8, maximal leichte Rüstung
Deckung nutzen (133)	7	Gegner höherer FK-Malus, wenn Charakter in Deckung
Flink (133)	7	dauerhaft +1 GSW, keine Rüstung
Geländekunde (134)	7	Art des Geländes wählen, weniger GSW-Malus
Glück (134)	12	einmal pro Spiel Probe wiederholen (kein RS)
Heilkunde (Wunden) (134)	7	zwei Würfe auf Verletzungstabelle und wählen (Verbündeter)
Kampfflexe I (134)	7	dauerhaft +1 INI
Magieresistenz I (135)	7	gegnerische Zauberproben Malus von -1
Resistenz (Gift) (135)	7	+4 beim Abschütteln von <i>Vergiftet</i>
Schnelle Heilung (135)	7	zwei Würfe auf Verletzungstabelle und wählen
Standfest (136)	12	immun gegen <i>Am Boden</i>
Tapferkeit (136)	7	dauerhaft +1 MU

KATEGORIE A ZAUBER/LITURGIEN

Anrufung der Winde, Attributo (Intuition), Firuns Jagd, Glückssegen, Klarum Purum, Märtyrersegen, Nebelwand, Ruf zur Ruhe, Segen der Heiligen Velvenya

KATEGORIE B ZAUBER/LITURGIEN

Animatio, Band und Fessel, Blendstrahl aus Alveran, Gardianum Zauberschild, Goldene Rüstung, Horriphobus, Kraftbann, Silentium Schweigekreis, Sternenstaub

KATEGORIE C ZAUBER/LITURGIEN

Balsam Salabunde, Corpofrigo Kälteschock, Hauch Borons, Heilungssegen, Paralysis Starr wie Stein, Tanz der Unantastbarkeit

KATEGORIE D ZAUBER/LITURGIEN

Aquafaxius, Fulminictus, Ignifaxius

Trank	Kosten	Wirkung
Kraftelixier	10	Der AT-Wert des Charakters steigt um 1 (maximal 13).
Intuitionselixier	10	Der PA-Wert des Charakters steigt um 1 (maximal 13).
Fingerfertigkeitsexelixier	7	Der FK-Wert des Charakters steigt um 1 (maximal 13).

SCHICKSALSPUNKTE

Das Schicksal begünstigt immer den Schwächeren. Daher kann die Gruppe ihren Schicksalspunkte-Pool zum Beginn des Gefechts aufstocken.

SP-Bonus	Kosten
1	2
2	5
3	8
4	12
5	16

UNTERSCHIEDLICHE GRUPPENWERTE

In Kampagnen entwickeln sich die Gruppenwerte der Parteien unterschiedlich schnell. Um diese Differenzen auszugleichen und einer unerfahrenen Gruppe bessere Chancen gegen eine erfahrene Gruppe einzuräumen, stehen der Gruppe mit dem geringeren Sold-Wert einige Möglichkeiten zur Verfügung. Die Gruppe kann die Differenz der Gruppenwerte in folgende Hilfsmittel investieren:

TRÄNKE

Der Lehnsherr stellt seiner Truppe ein paar Tränke zur Verfügung, die vor dem Gefecht eingenommen werden können. Die Auswirkung hält für das gesamte Gefecht an. Jeder Charakter darf maximal zwei Tränke zu sich nehmen.

VERLETZUNGEN

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, dass er gestorben ist. Stattdessen wird ein Wurf auf unten stehender *Verletzungstabelle* durchgeführt, um zu ermitteln, welche Verletzung der Charakter erlitten hat. Charaktere, die durch das Verlassen des Spielfelds (z.B. durch *In Panik*) aus dem Spiel ausscheiden, würfeln nicht auf dieser Tabelle. Sie sind im nächsten Gefecht wieder voll einsatzfähig.

Manche Sonderfertigkeiten gestatten es, dass man zweimal auf der Verletzungstabelle würfeln darf. In dem Fall darf man sich eines der Ergebnisse aussuchen.

VERLETZUNGSTABELLE (EINSTEIGER-VERSION)

Ergebnis	Art der Verletzung	Auswirkung
1-12	Vollständige Erholung	Der Charakter erholt sich vollständig von seinen Verletzungen.
13-14	Schock	Der Charakter erholt sich zwar, ist aber durch die Nahtoderfahrung traumatisiert. Er erleidet daher im gesamten nächsten Gefecht einen Malus von -1 MU.
15	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.
16	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.
17-19	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 FK-PA.
20	Schwere Verletzung	Der Charakter ist schwer verletzt und seine Heilung dauert länger. Nicht nur beginnt er das nächste Gefecht bereits mit 1 Schaden, er erleidet zudem noch die Auswirkungen einer Armverletzung.



ZUSÄTZLICHES SPIELLENDE IN EINER KAMPAGNE: AUFGEBEN

In einer Kampagne darf ein Spieler ein Gefecht aufgeben, wenn er bereits herbe Verluste erlitten hat und es sehr wahrscheinlich ist, dass er das Spiel nicht mehr gewinnen kann. Ein kluger Anführer wird erkennen, wann es Zeit ist, sich zurückzuziehen, um ein anderes Mal weiterkämpfen zu können.

Das bedeutet, dass ein Spieler zum **Ende jedes Spielzuges** aufgeben kann, wenn alle der folgenden Bedingungen erfüllt sind:

- Mehr als die Hälfte seiner Charaktere sind aus dem Spiel ausgeschieden.
- Er liegt im Gefecht nach Szenariozielpunkten im Rückstand.

Eine Aufgabe bedeutet natürlich, dass das Spiel sofort endet und der Aufgebende verliert. Alle zum Zeitpunkt der Aufgabe noch erreichbaren Szenariozielpunkte werden

dem anderen Spieler zugerechnet, mit Ausnahme derjenigen, die für das Ausschalten der noch verbliebenen Charaktere des Aufgebenden gewährt würden. Diese sind geflohen und mit heiler Haut davongekommen. Sie führen keinen Wurf auf der Verletzungstabelle durch. Die bis dahin ausgeschalteten Charaktere beider Seiten führen diesen Wurf natürlich durch. Der Gewinner entscheidet nach eigenem Ermessen, welcher der zum Zeitpunkt noch auf dem Spielfeld befindlichen Charaktere von ihm die verbliebenen Szenariozielpunkt-relevante(n) Aktion(en) durchgeführt hat, was für die Vergabe der AP wichtig ist. Es wird dabei immer von der günstigsten AP-Variante ausgegangen (z.B. bei der Beutejagd Abgabe aller noch im Spiel befindlichen Beutemarker). Der Aufgebende bekommt nur die AP, die er bis dahin erhalten hat und keine, die er erst zum Ende des Spiels verdienen würde (z.B. Tragen eines Beutemarkers).

MINI-KAMPAGNE: „OGER VOR DEN TOREN!“

In dieser kleinen Kampagne treten zwei Spieler in einer festgelegten Szenarien-Reihenfolge gegeneinander an, um schließlich eine Baronie vor der Bedrohung durch ein paar Oger zu retten. Der Ausgang jedes Spiels hat dabei Einfluss auf die späteren Gefechte.

Es ist beinahe unerträglich heiß in diesem Sommer im Fürstentum Almada und doch sorgen die Geschehnisse an den Hängen der abgelegenen Baronie Kaiserlich Selaque dafür, dass ihre Bewohner trotz der großen Mittagshitze ihre Siesta unterbrechen und eilig zu ihrer Lehnsherrin eilen, der kleinen und fettleibigen *Bosquirischen Jungfer*, wie Domna Praiosmin von Elenta von ihren adligen Standesgenossen spöttisch hinter ihrem Rücken genannt wird.

„Die Oger kommen!“ hallt der Ruf weithin an den Hängen des Raschtulswalls entlang. Die riesenhaften Menschenfresser sind in einem beängstigend großen Verband aus den Bergen herabgestiegen, haben bereits die Mannschaften von zwei Marmorsteinbrüchen verspeist und bewegen sich langsam aber unaufhaltsam Richtung des Marktfleckens Selaque vor, des Hauptortes der Baronie.

Da die Reichsvögtin, die Selaque für Kaiserin Rohaja verwaltet, in diesen Tagen wegen einiger unglücklicher Entscheidungen in der Vergangenheit weithin isoliert dasteht, hat sie nicht nur eine eilige Briefstaube gen Ragath geschickt, von wo sie sich Unterstützung durch die Reichsarmee erhofft, die ihr sicherlich sofort geschickt wird, sondern auch nach Fasar, wo sie sich die Hilfe von den Söldlingen der Tulamidischen Reiter erkauft. Denn Selaque mag isoliert sein, aber wegen der reichhaltigen Marmorsteinbrüche mangelt es hier nicht an Geld. Schon von Weitem sieht man die weißleuchtenden Wunden in den Berghängen der Ba-

ronie – mehr als ein Dutzend größerer und kleinerer Steinbrüche, in denen das edle Gestein gebrochen wird. Und tatsächlich reagieren sowohl die Reichsarmee als auch die Tulamidischen Reiter prompt: Aus Ragath setzt sich ein Stern der Reichsarmee in Bewegung, denn es gilt das persönliche Land der Kaiserin zu verteidigen, aus Fasar eilen die Tulamidischen Reiter heran, denn der versprochene Sold, den Vögtin Praiosmin zu zahlen bereit ist, war einfach zu hoch, um das verlockende Angebot auszuschlagen.

1. SPIEL: OFFENES GEFECHT

Von Westen über die gut ausgebaute Straße eilen die tapferen Streiter der Reichsarmee heran, von Osten durch nur für sie begehbbare Passwege haben die Tulamidischen Reiter in Windeseile das mächtige Gebirge überquert.

Der Garether Entdecker stutzt auf einmal, als er die Gruppe von Bewaffneten Fremden erkennt und dann das Banner der Tulamidischen Reiter. Und ebenso stutzt der Phexgeweihte, als er die waffenstarrenden Reichssoldaten erkennt und den roten Greifen, der vom Ruhm von Rohajas Garden kündigt.

Bevor auch nur eine der Gruppen die Festung der Reichsvögtin erreicht hat, stehen sie sich auf dem Feld gegenüber, denn es ist eine Frage der Ehre (und natürlich auch der Bezahlung), wer als erster auf den Hilferuf der Domna Praiosmin reagiert. Keine der Gruppen will weichen und so sind schnell die Säbel und Schwerter gezückt und es geht aufs Ganze.

Das Spiel wird nach den normalen Regeln für ein **Offenes Gefecht** (siehe Seite 142) gespielt.

SZENARIOBONUS

Die Kunde vom Sieg dringt an das Ohr der Reichsvögtin. Auch wenn sie natürlich das Hilfsangebot beider Gruppen annimmt, so ist sie doch von der siegreichen Gruppe beeindruckt und macht ihnen ein Geschenk.

Ein beliebiger Charakter der siegreichen Gruppe erhält dauerhaft einen *Glücksbringer* (siehe Seite 140), der zusätzlich den MU-Wert des Charakters dauerhaft um 1 erhöht. Der Sold-Wert dieses Charakters erhöht sich dadurch um 12 Punkte.

Endet das Spiel Unentschieden, enthält keine Gruppe den Glücksbringer.

2. SPIEL: BEUTEJAGD

Auch wenn Vögtin Praiosmin für eine Bosquiererin reich ist, kann und will sie nicht das ganze Gold, das von Rechts wegen ja der Kaiserin zusteht, für den Unterhalt der Kriegsteilnehmer aufwenden, auch wenn sie sie selbst nach Selaque gerufen hat. Darüber hinaus hat sie sich in den Kopf gesetzt, für das Gefecht gegen die Menschenfresser eine Kriegsmaschine bauen zu lassen, wie sie die Tulamiden früher bei Belagerungen und die Reichsarmee bei der Ogerschlacht eingesetzt haben. Und gerade eine solche Maschine kostet gutes Gold.

Dabei kommt der Reichsvögtin gelegen, dass nur unweit von Selaque in der Ebene von Elenta ein altes Schlachtfeld zu finden ist, auf dem vor langer Zeit die Heere reicher Herren gekämpft haben. Domna Praiosmin entsendet daraufhin die beiden Gruppen, um auf dem alten Schlachtfeld wertvolle Artefakte und Waffen zu bergen, die auf den Märkten einen guten Preis bringen werden.

Das Spiel wird nach den normalen Regeln für eine *Beutejagd* (siehe Seite 144) gespielt.

SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe hat der Reichsvögtin ein paar sehr wertvolle Objekte beschafft, die ihre monetären Probleme lösen. Der Bau der Kriegsmaschine kann beginnen. Dankbar darüber schenkt sie dieser Gruppe eine magische Waffe aus ihrer Schatzkammer.

Ein beliebiger Charakter der siegreichen Gruppe erhält für eine seiner Waffen dauerhaft die Sonderregel *Magische Waffe* (siehe Seite 23), die zudem die Waffeneigenschaft *Erhöhte Trefferchance* (siehe Seite 23) besitzt. Der Sold-Wert dieses Charakters erhöht sich dadurch um 12 Punkte.

Endet das Spiel Unentschieden, enthält keine Gruppe die magische Waffe.

3. SPIEL: GRENZKONFLIKT

Um herauszufinden, wie weit die Oger sich bereits Selaque genähert haben, hat die Reichsvögtin ihren Jagdmeister Eglamo entsandt, um die Menschenfresser auszuspähen. Allerdings ist der gebirgskundige Jagdmann Eglamo nun bereits seit über einem halben Tag überfällig.

Domna Praiosmin entsendet die beiden schlagkräftigen Gruppen, um am vereinbarten Treffpunkt, einem Ort namens Udinais Kate trägt, nach dem Jagdmeister zu suchen und ihn zu retten. Kaum an der Kate angekommen, versucht jede der beiden Seiten, das Gebiet für sich zu sichern und so den Ruhm zu ernten den vögtlichen Jagdmeister gerettet zu haben.

Das Spiel wird nach den normalen Regeln für einen *Grenzkonflikt* (siehe Seite 143) gespielt.

SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe hat das Gebiet, in dem der Informant auftauchen wird, unter ihre Kontrolle gebracht. Sie hat daher in Spiel 4 folgenden Vorteil: Die Aufstellungszone der siegreichen Gruppe beträgt 5x5 Waben (nicht 3x3). Außerdem stellen sich die Charaktere der siegreichen Gruppe erst nach den Charakteren der unterlegenen Gruppe auf. Endet das Spiel Unentschieden, erhält keine Gruppe diesen Vorteil.

4. SPIEL:

INFORMATIONSBESCHAFFUNG

Schwer verletzt wankt der Jagdmeister aus einem kleinen Bergwald, der sich unweit der beiden Stellungen befindet, in denen sich die Soldaten der Reichsarmee und die Tulamidischen Reiter verschanzt haben.


Er blutet aus zahlreichen großen Wunden und sein rechter Arm wirkt, als sei er von einem mächtigen Keulenhieb zerschmettert worden. Das Rasseln seiner Lungen zeigt auch, dass er schwere innere Verletzungen erlitten hat. Allein kann der tapfere Eglamo Selaque sicherlich nicht erreichen, vermutlich würde er noch auf dem Weg dorthin versterben. Mit letzter Kraft versucht der Jagdmeister jedoch seine Erkenntnisse weiterzugeben, damit sie seine Herrin dennoch erreichen, schwach hebt er die Linke, sackt zu Boden und winkt nach den versammelten Kämpfern.

Wieder entbrennt ein Wettstreit zwischen den Tulamiden und den Mittelländern, diesmal darum, wer die Informationen des Jagdmeisters erhält und an den Botenreiter der Reichsvögtin Praiosmin weitergeben kann, der gerade eben an Udinais Kate eingetroffen ist.

Das Spiel wird nach den normalen Regeln für eine *Informationsbeschaffung* (siehe Seite 147) gespielt. Hat eine der Gruppen Spiel 3 gewonnen, gelten die veränderten Aufstellungsregeln.

SZENARIOBONUS

Die siegreiche Gruppe hat alle wichtigen Informationen vom Kundschafter erhalten. Die Reichsvögtin teilt aus Dankbarkeit nur mit ihnen ihr Wissen über die Oger. Dies wird bei der endgültigen Konfrontation mit den Ogern hilfreich sein.



Sie hat in Spiel 5 folgenden Vorteil: Wenn in Spielzug 3 der zusätzliche Oger auftaucht, wird er nicht wie in den Szenarioregeln vorgeschrieben aufgestellt. Stattdessen darf der Sieger dieses Spiels den Oger in einer beliebigen Wabe an der Seitenlinie aufstellen, an welcher der Oger normalerweise auftauchen würde. Außerdem entscheidet er über die Ausrichtung des Ogers. Endet das Spiel Unentschieden, erhält keine Gruppe diesen Vorteil.

5. SPIEL: OGERJAGD

Von einem günstig ausgewählten Hügel, den Reichsvögtin Praiosmin dank der Erkenntnisse ihres Jagdmeisters Eglamo auswählen konnte, nimmt der Ogerlöffel, ein mächtiges Katapult, gezielt das provisorische Lager der Menschenfresser unter Beschuss. Und gegen die schweren Felsbrocken, die der Ogerlöffel aus sicherer Entfernung auf sie niedergehen lässt, haben auch die riesenhaften Oger keine Chance. Bald schon sind die meisten der Menschenfresser gefallen oder so schwer verletzt, dass sie keine Gefahr mehr darstellen. Einige fliehen sogar, als sie wieder und wieder das laute Knallen vernehmen, mit dem der Ogerlöffel seine tödlichen Geschosse auf sie schleudert. Ein paar gewitzte und äußerst kräftige Menschenfresser haben jedoch den Beschuss über-

lebt und sinnen nun nach blindwütiger Rache. Es gilt sie schnell und effektiv zu stellen, bevor sie in ihrem unbändigen Zorn davoneilen und weitere Dörfer dem Erdboden gleichmachen. Hauptmann und Phexgeweihter stürmen mit einem lauten „*Macht sie nieder!*“ voran und schnell folgen die Soldaten der Reichsarmee und die restlichen Tulamidischen Reiter dem Befehl ihrer Anführer.

Das Spiel wird nach den normalen Regeln für eine Ogerjagd (siehe Seite 145f.) gespielt. Hat eine der Gruppen Spiel 4 gewonnen, gelten die veränderten Aufstellungsregeln für den zusätzlichen Oger.

SZENARIOBONUS

Die Oger sind besiegt und die Dankbarkeit der Reichsvögtin ist Euch gewiss. Die siegreiche Gruppe erhält einen Punkt *Ruf* (eine besondere Regel, die in den erweiterten Kampagnenregeln Bedeutung haben wird). Außerdem bemühen sich die besten Heiler um das Wohl der siegreichen Gruppe. Alle Charaktere der siegreichen Gruppe, die in Spiel 5 ausgeschaltet wurden, profitieren für den Wurf auf der *Verletzungstabelle* von der Sonderfertigkeit Heilkunde (Wunden). Endet das Spiel Unentschieden, erhält keine Gruppe den *Ruf*-Punkt.



Kapitel XXI: Miniaturenbemalung für Anfänger

Nicht jeder kennt sich mit der Bemalung von Miniaturen aus. Deshalb erklären wir euch am Beispiel der Nostrischen Söldnerin ein paar anfängerfreundliche Techniken.

SCHRITT 1: ZUSAMMENBAU UND VORBEREITUNG

Vor der Bemalung muss die Miniatur zusammengebaut und vorbereitet werden. Knipst vorsichtig mit einer Kneifzange die Teile von der Bodenplatte der Miniatur, die später an anderer Stelle festgeklebt werden müssen, im Falle der Nostrischen Söldnerin ihr Schwert. Falls die Basis aufgrund von darunter befindlichen Metallresten nicht gerade steht, entfernt diese ebenfalls mit der Kneifzange. Eventuell durch den Gießprozess vorhandene hauchdünne Metalllinien werden mit einer Feile entfernt.

Klebt die Bodenplatte der Miniatur mit Sekundenkleber so auf die wabenförmige Basis, dass die Miniatur möglichst mittig über eine Wabenseite schaut. Beim Ankleben von Kleinteilen wie der Schwertklinge solltet ihr darauf achten, nicht zu viel Sekundenkleber zu verwenden, um keine Details der Miniatur mit Kleber zu verdecken.

Bestreicht zuletzt die Bodenfläche der Basis mit einem Pinsel bis zum Rand mit Holzleim, den ihr mit ein wenig Wasser verdünnt habt und taucht die ganze Basis anschließend in etwas Sand. Achtet darauf, dass ihr nicht auch die Füße der Miniatur mit Leim verseht. Nach dem Trocknen pustet ihr den nicht haften gebliebenen Sand weg.

SCHRITT 2: GRUNDIERUNG

Damit die Farbe gut auf der Miniatur haftet, benötigt sie zunächst eine Farbschicht als Grundierung. Der beste Weg ist die Benutzung einer farbigen Sprüh-

grundierung auf Acrylbasis, die in vielen Fantasy-Läden und Baumärkten erhältlich ist. Beachtet bitte die Sicherheitshinweise und verwendet sie nur im Freien.

Eine dünne aber deckende Schicht erhaltet ihr, indem ihr aus der Bewegung heraus mit 20–30 cm Abstand zur Miniatur kurze Sprühstöße tätigt, so als würdet ihr mit einem Pinsel arbeiten. Beginnt dabei niemals auf der Miniatur selbst. Eine zu dicke Schicht überlagert Details und erschwert die

SCHRITT 1



SCHRITT 2



SCHRITT 3




weitere Bemalung. Die gebräuchlichsten Grundierfarben sind Schwarz und Weiß. Weiß lässt die Farben mehr strahlen und ist Voraussetzung für einige fortgeschrittene Maltechniken. Schwarze Grundierung hingegen ist anfängerfreundlicher. Selbst bei gründlichster Vorgehensweise erreicht ihr niemals alle Vertiefungen der Miniatur. Diese Lücken bepinselt ihr nach dem Trocknen mit demselben Farbton wie das Spray, der zu etwa gleichen Teilen mit Wasser vermischt wurde. Verwendet bitte nur auf Wasser basierende Acrylfarben, die man genau wie die Sprühgrundierung von vielen Herstellern im Fantasy-Fachhandel erwerben kann. Auf Öl basierende Farben schmieren sämtliche Details der Miniatur zu und sind daher ungeeignet.

Lasst die Grundierung ausreichend lang trocknen, bevor ihr mit der Bemalung beginnt.

SCHRITT 3: GRUNDFARBEN

Die verschiedenen Anbieter von Acrylfarben haben unterschiedliche Vor- und Nachteile, so dass ihr Euch im Fachhandel beraten lassen solltet. Verwendet Pinsel der Größen 0 oder 00. Auf kleineren Pinseln trocknet die Farbe zu schnell, größere eignen sich nicht für die Detailbemalung.

Für regelmäßigen Farbauftrag muss jede Farbe mit ein wenig Wasser verdünnt werden. Dies schont auch die Details der Miniatur. Reicht eine Farbschicht nicht aus, um einen deckenden Farbton zu erzielen, wiederholt die Bemalung nach



Trocknung der ersten Schicht. Bei Rot und Gelb auf schwarzer Grundierung solltet ihr vorher eine deckende Schicht Weiß auf die Grundierung auftragen.

Arbeitet euch von den tiefsten Stellen der Miniatur zu den höchsten vor, um nicht bereits fertige Stellen erneut zu bemalen. Versucht beim Auftrag der Grundfarbe sauber zu arbeiten und an Farbübergängen eine hauchdünne schwarze Linie von der Grundierung zu erhalten. So erhaltet ihr den Effekt des „Blacklinings“, was eurer Miniatur Tiefe verschafft. Es ist aber nicht schlimm, wenn ihr mal „über den Strich“ malt. Der nächste Schritt wird kleinere Unsauberkeiten wieder ausgleichen. Lasst auch hier die Farben ausreichend trocknen.

SCHRITT 4: SCHATTIEREN DURCH TUSCHEN

Tuschen werden als Inks oder Washes im Handel verkauft und sind Teil der Farbpalette der Acrylfarbenhersteller. Malt damit leicht mit Wasser verdünnt über die Grundfarbe, so dass die Pigmente der Tusche in die Vertiefungen laufen und dort den Schattierungseffekt hervorrufen. Meist reicht schwarze Tusche aus, Rot oder Gelb sollten mit spezieller roter oder gelber bzw. brauner Tusche bemalt werden. Tusche ist auch in anderen Farben erhältlich, die speziell auf die jeweilige Untergrundfarbe abgestimmt ist. Die Söldnerin wurde mit schwarzer Tusche bedeckt, bis auf Haut und Haare, die eine braune Tuscheschicht erhielten.

SCHRITT 5: AUFHELLEN DURCH TROCKENBÜRSTEN

Durch das Tuschen ist die Grundfarbe nun deutlich dunkler geworden. Mit einer Technik namens Trockenbürsten wird dies korrigiert. Dabei streicht ihr die unverdünnte

Farbe fast vollständig vor dem Auftragen auf einem Papierküchentuch ab. Mit schnellen Bewegungen bürstet ihr dann über die entsprechende Fläche, so dass die verbliebenen Farbpigmente nur an den hervortretenden Stellen haften bleiben.

Diese Technik kann auf schwarzer Grundierung auch direkt auf Fell, Haaren oder Kettenhemden angewandt werden, wenn man sich Schritt 3 und 4 ersparen möchte. Im Handel gibt es spezielle Trockenbürst-Pinsel, die einem diese Technik erleichtern. Sie kann mit etwas Übung auch mit jedem anderen Pinsel ab Größe 2 eingesetzt werden.

SCHRITT 4



SCHRITT 5



SCHRITT 6



SCHRITT 6: AK- ZENTUIEREN UND BASIS BEMALEN

Akzentuieren ist ein optionaler Schritt zur Verstärkung des Tiefeneffekts. Dabei werden an den höchsten Punkten der Miniatur Farbakzente gesetzt. Diese Technik erfordert ein wenig Übung, aber wie ihr seht, lohnt es sich. Mischt einfach ein wenig Weiß in eure Grundfarbe und tragt die Highlights dort auf, wo das Licht den Grundton aufhellen würde.

Auch die Basis wird mit den Schritten 3 bis 5 bemalt, **Trockenbürsten** allein reicht aber auch aus. Jetzt kann noch Grasstreu mit Hilfe von verdünntem Leim auf die Basis geklebt werden.

Vergesst nicht, den Frontbereich der Miniatur mit einer gut sichtbaren Farbe hervorzuheben.

Nach dem Trocknen sprüht ihr zur Versiegelung der Miniatur wenige dünne Schichten matten Klarlacks auf. Dies funktioniert genau wie beim Grundieren. Lasst jede Schicht ausreichend lang trocknen, bevor ihr die nächste aufsprüht.

Miniaturengalerie



Die Reichsarmee



GARETHER ENTDECKER
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Raffaele Picca



PRAIOSGEWEIHTE
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Raffaele Picca



HAUPTMANN DER REICHSARMEE
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Raffaele Picca



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Roman Lappat



MAGIERIN VON SCHWERT & STAB
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Raffaele Picca



WEIDENER RITTER
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Raffaele Picca



Die Hand Borons



ALANFANISCHER COLONELLO
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



BORONGEWEIFTE
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



ALANFANISCHER GLADIATOR
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



**LEIBMAGIERIN DER
UNIVERSITÄT AL'ANFA**
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



ALANFANISCHER MEUCHLER
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



RABENGARDISTIN
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Roman Lappat



Die Ottajasko



KAPERMAGIERIN AUS OLPORT
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



THORWALSCHER HETMANN
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



SWAFNIRGEWEIHTER
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Roman Lappat



THORWALSCHER THINSKARI
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



THORWALSCHER HAILANZERIN
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



THORWALSCHER WALWÜTIGER
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Roman Lappat



Die Helden & Schurken Aventuriens



ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



AMAZONENKRIEGERIN
modelliert von Stefan Niehues
bemalt von Raffaele Picca



ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE
modelliert von Gregor Adrian
bemalt von Raffaele Picca



NOSTRISCHE SÖLDNERIN
modelliert von Matthias Zander
bemalt von Roman Lappat

Index

3-Waben Durchmesser WIRK	48	Spruchspeicher	140	Durchschlagskraft, erhöhte	23
Abenteuerpunkte	151	Ausscheiden eines Charakters	47	Ehrenhaftigkeit	133
Abenteurergruppe	26	Auswahl eines Ziels	40, 43, 49	Eigenschaften eines Charakters	19ff.
Zusammenstellung	26	Ausweichen I	133	Archetyp	19
Zusammenstellung bei		Ausweichen II	133	Angriff (AT)	20
Tulamidischen Reitern	108	Auswirkung von Zaubern/Liturgien	49	Ausrüstung	21
Ablauf des Spiels	27ff.	Balayanim nach Marwan Sahib	110	Bezeichnung	19
Abschütteln von Zuständen	51	Balsam Salabunde	86, 112	Fernkampf (FK)	20
Abwarten	30	Band und Fessel	114	Fernkampfparade (FK-PA)	20
Abwehrchance, erhöhte	24	Bannmagierin aus Fasar	112	Fraktion	20
Abweichung von Distanzangriffen	46	Basis-Schicksalspunkte-Wert	27, 54	Geschwindigkeit (GSW)	21
Akrobat	132	Befehlshaber	133	Initiative (INI)	20
Aktionen	30ff.	Behinderung, geringe	25	Kampfmanöver	137ff., 21
Aktionsphase	30	Behinderungsklassen	24	Lebenspunkte (LP)	20
Aktive	30	Beinschienen	25	Liturgien	21
Einfache	30	Benötigte Hände	23	Mut (MU)	21
Kampfaktionen	30	Berührung, bei Zaubern/Liturgien	48	Nahkampfparade	20
Kampfmanöver	132	Besondere Rüstungseigenschaften	25	Parade (PA)	20
Kombinierte	30	Bestimmen der Entfernung	44	Profession	19
Passive	30	Bestimmen der Sichtlinie	44	Rüstungsschutz (RS)	20
Reihenfolge	30	Beutejagd	144	Sold	20
Sonderaktionen	31	Beutemarker	144	Sonderfertigkeiten	132ff., 21
Aktionsphase	3	Bewegung	33ff.	Zauber	21
Aktive Aktionen	30	Bewegung und Ausrichtung	33	Eigenschaften von Rüstungen	24f.
Aktive Kampfmanöver	137	Bewegung und Gelände	36	Behinderungsklasse: Keine,	
Aktivierung	30	Bewegungseinschränkung		Leicht, Mittel, Schwer	24
Alanfanischer Colonello	78	durch Gelände	36	Erhöhter Rüstungsschutz	25
Alanfanischer Gladiator	80	Bezeichnung eines Charakters	19	Geringe Behinderung	25
Alanfanischer Meuchler	82	Bleibt-im-Spiel-Zauber/-Liturgie	48	Geweihete Rüstung	25
Albernischer Schwertgeselle	124	Blendstrahl aus Alveran	68	Geweihetengewandung	25
Allgemeine Kampfmanöver	42f.	Blickrichtung	32	Magische Rüstung	25
Almadaner Söldnerschütze	126	Blickwinkel	16	Rüstungsart	24f.
Am Boden, Zustand	51	Bonus, Boni	18	Rüstungsergänzung	25
Amazonenkriegerin	128	Borongeweihete	84	Eigenschaften von Schilden	24
Anderthalbhändig	23	Bote	147f.	Erhöhte Abwehrchance	24
Anfangs-Gruppenwert	27	Brennend, Zustand	51	Erhöhte Paradechance	24
Anführer	132	BSP-Wert	27, 54	Magischer Schild	24
Angst, Zustand	51	Charakter	17	Eigenschaften von Waffen	22ff.
Animatio	63	Ausscheiden eines Charakters	47	Benötigte Hände	23
Anrufung der Winde	97	Charaktere anwerben	26	Entfernungskategorien:	
Anwender	48	Charaktere schieben	34	Nah, Mittel, Weit	22, 44
Anwerben von Charakteren	26	Charaktereigenschaften	19ff.	Erhöhte Durchschlagskraft	23
AP	151, 142, 143, 144, 145, 147	Charakterkarte	19	Erhöhte Trefferchance	23
Aquafoxius	95	Corpofrigo Kälteschock	66	Fernkampfwaffe (FKW)	22
Archetyp	19	Dämmerung	149	Geweihete Waffe	23
Armschienen	25	Dauerhafte Erhöhung (von Eigenschaften)	132	Magische Waffe	23
Astralenergie	49	Deckung	37f.	Munition	22
AT	20	Deckung nutzen	133	Nachladen	23
AT-Probe	40	Deckung und Gelände	37	Nahkampfwaffe (NKW)	22
Attacke		Deckung und Sichtlinie	37f.	Reichweitenwaffe (RWW)	23
Attacke!, Gruppenbefehl	55	Deckung!, Gruppenbefehl	55	RS-Probenmodifikator	22
Attackeprobe	40	Deckung, Keine	37	Rüstungsbrechend (RB)	22
Boni und Mali	40	Deckung, Leichte	37	Rüstungsdurchschlagend (RD)	22
Glückliche	47	Deckung, Relevante	37	Schaden (S)	22
Patzer	47	Deckung, Schwere	37	Schadenskategorie (KAT):	
Attributo (Intuition)	66	Deckungshöhe	37	Klinge, Wucht, Stich	22
Aufgeben	154	Defensiver Kampfstil	137	Schusswaffen	22
Aufmerksamkeit	132	Der Magie zugetan	108	Schwer zu parieren	23
Aufstehen	33, 51	Desintegratus	112	Unbegrenzt (Munition)	22
Aufstellungszonen	27, 142, 143, 144, 145, 147	Desorientiert, Zustand	51	Vergiftete Waffe	23
Auftragsmörder	133	Dichter Wald	39	Waffe wechseln	23
Augenblicklich	48	Distanzangriffe, Abweichung	46	Wurfwaffen	22
Augenwinkelbereich	32	Doppelschlag	137	Einfache Aktionen	30
Aus dem Gleichgewicht, Zustand	51	Drückende Hitze	150	Einfache Nahkampfwaffe	40
Ausfall	137	Dukaten	20, 26	Einhändig	23
Ausrichtung	32f.	Durchführung		Einsatz von Schicksalspunkten	54
Ausrichtung und Bewegung	33	einer Attackeprobe	40	Einzigartige Sonderfertigkeit	132
Ausrichtung und Sichtbereiche	32	einer Fernkampfparade	45	Einzigartige magische Gegenstände	140
Ausrüstung	19, 140	einer Fernkampfprobe	44	Eisenhagel	138
Einzigartige magische Gegenstände	140	einer Liturgieprobe	49	Eisern	133
Glücksbringer	140	einer Mutprobe	53	Eisige Kälte	150
Granatäpfel	140	einer Nahkampfparade	41	EK	22, 44
Lichtquelle	140	eines Passierschlags	43	Elementarbann, Schutzamulett	62
Schutzgegenstand (Armatruz)	140	einer Rüstungsschutzprobe	42	Elementarimmunität	133
Schutzgegenstand (Elementarbann)	140	einer Zauberprobe	49	Ende des Spiels	31, 154

Entfernung		Freie Wabe	40	Gruppenbefehle	55
Bestimmen der Entfernung zum Ziel	44	Frontbereich	32	Fraktionsexklusive Gruppenbefehle	55
Entfernungskategorie nah, mittel, weit	22	Fulminictus	87	Gruppenbefehl der Hand Borons	76
Entfernungskategorien, verbesserte	23	Für Kaiserin, Recht und Reich!	60	Gruppenbefehl der Ottajasko	92
Ermitteln der Entfernung,		Furchtlos	133	Gruppenbefehl der Reichsarmee	60
Waben zählen	17	Garethar Entdecker	62	Gruppenbefehl der	
Entrinnen	138	Gardianum Zauberschild	112	Tulamidischen Reiter	108
Erfolgswert	18	Geblendet, Zustand	52	Gruppenwert	27
nachträglich verbessern, Heldentat	55	Gefahreninstinkt	133	GSW	21
verbessern, Heldentat	55	Gegenhalten	138	Hagelschauer	150
Erhöhte/r		Gegner	17	Halbwaben	33
Abwehrchance	24	Gegnerisch	17	Haltet stand!, Gruppenbefehl	55
Durchschlagskraft	23	Geistmagier aus Fasar	114	Hand Borons	74ff.
Paradechance	24	Gelähmt, Zustand	52	Fraktion	74ff.
Trefferchance	23	Gelände	36ff.	Fraktionsbonus	76
Rüstungsschutz	25	Bewegung	36	Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl	76
Erneuter Versuch:		Bewegungseinschränkung	36	Sonderregeln	76
Zustand abschütteln, Heldentat	55	Deckung	37f.	Handlungsreihenfolge	27f.
Extrem schwieriges Gelände	36	Dichter Wald	39	Reguläre Handlungsreihenfolge	27
Extrem simpel	49	Extrem schwieriges	36	Umgekehrte Handlungsreihenfolge	27f.
Fairplay	16	Felsen	39	Hauch Borons	84
Feigheit vor dem Feind	142	Geländekunde	134	Hauptmann der Reichsarmee	64
Feld, siehe Wabe	18	Geröll	39	Heftiger Regen	150
Felsen	39	Lichter Wald	39	Heilkunde (Wunden)	134
Fernkampf		Offenes	36	Heilungssegen	69
Fernkampfkation ansagen	43	Ruinen	39	Helden & Schurken Aventuriens	122
Fernkampfattacke durchführen	44	Schwieriges	36	Fraktionsüblich	122, 54
Fernkampfattacke, Boni und Mali	45	Sehr dichter Wald	39	Fraktionsunüblich	122, 54
Fernkampfattacke, gezielte	138	Sehr tiefe Gewässer	39	Heldentaten	55
Fernkampffarade durchführen	45	Seichte Gewässer	39	Hexfeld, siehe Wabe	18
Fernkampffarade, Boni und Mali	45f.	Sichtblockade	38	Hinterhältiger Angriff	138
Glückliche Attacke	47	Sichtlinie	38, 44	Hirte der Walwütigen	134, 96
Glückliche Parade	47	Tiefe Gewässer	39	Höhe	
Kampfgetümmel	40, 45	Unbegebares	36	Höhe eines Charakters	37
Patzter	47	Unpassierbares	36	Höhe von Deckung	37
Patzertabelle	47	Wechsel der Höhenebene	36	Höhenebenen	36f.
Rüstungsschutzprobe durchführen	46, 42	Geländekunde (Geländeart)	134	Höhenlinie	36f.
Rüstungsschutzprobenmodifikatoren	22	Geringe Behinderung	25	Horriphobus	114
Schusswaffe nachladen	46	Geröll	39	Ignifaxius	67
Fernkampfwaffe		Gesamthöhe eines Charakters	37	Immunität (Gift)	134
Benötigte Hände	23	Gesamthöhe von Deckung	37	In die Enge getrieben,	
Besondere Waffeneigenschaften	23	Geschlecht	16	optionaler moralbasierender Effekt	53
Entfernungskategorien: Nah, Mittel, Weit	22	Geschwindigkeit	21, 33	In Panik, Zustand	52
Munition	22	Gewässer		Informant	147f.
RS-Probenmodifikator	22	Kampf im Wasser	39, 41	Informationsbeschaffung	147
Rüstungsbrechend (RB)	22	Sehr tiefe	39	INI	20
Rüstungsdurchschlagend (RD)	22	Seichte	39	Initiative	
Schaden (S)	22	Tiefe	39	Initiativemarker, INI-Marker	17, 27ff.
Schadenskategorie: Stich	22	Geweihete		Initiativephase	29
Schusswaffen	22	Rüstung	25	Initiativeverschiebung	29
Unbegrenzte Munition	22	Waffe	23	Initiativwert (INI-Wert)	20
Waffe wechseln	23	Geweihengewandung	25	INI-Wert, gleicher	27
Wurfwaffen	22	Gewinn von Schicksalspunkten	54	Kampagnen	151ff.
Fernzauberei	133	Gezielte Fernkampfattacke	138	Kampffregeln	40ff.
Feuer frei!, Gruppenbefehl	55	Gleicher INI-Wert	27	Abweichung von Distanzangriffen	46
Feuerschaden	51	Glück		Attackepatzter	47
Finsternis	149	Glück, Sonderfertigkeit	134	Ausscheiden eines Charakters	47
Finte	138	Glückliche Attacke	47	Durchführung einer AT-Probe	40
Firuns Jagd	121	Glückliche Liturgie	50	Durchführung einer Fernkampfattacke	43
FK	20	Glückliche Parade	47	Durchführung einer Fernkampffarade	45
FK-PA	20	Glücklicher Zauber	50	Durchführung einer FK-Probe	44
FK-Probe	44f.	Glücksbringer	140, 98	Durchführung einer Nahkampffattacke	40
FKW	22	Glückssegen	118	Durchführung einer Nahkampffarade	41
Flink	133	Goldene Rüstung	68	Durchführung einer Rüstungs-	
Fortdauern von Zuständen	51	Götterdiener-Profession	19f.	schutzprobe, Fernkampf	46, 42
Fraktion		Granatäpfel	140, 62	Durchführung einer Rüstungs-	
Fraktionen	56	Grenzkonflikt	143	schutzprobe, Nahkampf	42
Fraktionsbonus der Hand Borons	76	Gross	134	Fernkampf	43
Fraktionsbonus der Ottajasko	92	Größe des Spiels	26	Fernkampfattacke, Boni und Mali	44f.
Fraktionsbonus der Reichsarmee	60	Großer Eidsegen	60	Fernkampffarade, Boni und Mali	45f.
Fraktionsbonus der		Grundschwierigkeit von Zaubern		Glückliche Attacke	47
Tulamidischen Reiter	108	und Liturgien	48f.	Glückliche Parade	47
Fraktionscharaktere	56	Extrem simpel	49	Kampf im Wasser	39, 41
Fraktionsexklusive Gruppenbefehle	55	Komplex	49	Kampf im Wasser, Sonderfertigkeit	134
Fraktionsübliche Helden & Schurken		Normal	49	Kampffaktionen	30
122, 54		Sehr komplex	49	Kampfgetümmel	40, 45, 46, 49
Fraktionsunübliche Helden & Schurken		Simpel	49	Kampffmanöver	137, 42
122, 54		Gruppe, Zusammenstellung einer	26	Nahkampf	40

Nahkampfattacke, Boni und Mali	41	Temporär	48	Normalgroß	45, 37
Nahkampfparade, Boni und Mali	41f.	3-Waben-Durchmesser	48	Nostrische Söldnerin	130
Paradepatzer	47	Wirken	49	Offenes Gefecht	142
Patzertabelle	47	Wirkungsbereich (WIRK)	48	Offenes Gelände	36
Rüstungsschutzprobenmodifikatoren	22	Ziel auswählen	49	Oger	145
Schusswaffe nachladen	46	Liturgiekenntnis	135	Ogerjagd	145
Sonderfertigkeiten	132f.	Löschen	31, 51	Ottajasko	90ff.
Kampfaktionen	30	LP	20	Fraktion	90ff.
Kämpfer-Profession	19f.	Magiebegabte/r Profession	19f.	Fraktionsbonus	92
Kämpferischer Götterdiener	134	Magieresistenz I	135	Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl	92
Kämpft tapfer!, Gruppenbefehl	55	Magieresistenz II	135	Sonderregeln	92
Kampfgespür	134	Magieresistenz III	135	PA	20
Kampfgetümmel	40	Magierin von Schwert und Stab	66	Parade	
Fernkampfattacken ins		Magische/r		Fernkampfparade, Boni und Mali	45
Kampfgetümmel	45	Gegenstände, einzigartige	140	Fernkampfparade, Durchführung	45
Misslungene Fernkampfattacken ins		Rüstung	25	Glückliche Parade	47
Kampfgetümmel, Optionale Regel	46	Schild	24	Nahkampfparade, Boni und Mali	41
Zaubern im Kampfgetümmel	49	Waffe	23	Nahkampfparade, Durchführung	41
Kampfmanöver	137ff.	Malus, Mali	18	Paradechance, erhöhte	24
Aktive	137	Märtyrersegen	97	Paradepatzer	47
Allgemeine	42f.	Marker	17	Paralysis Starr wie Stein	114
Reaktive	137	Auswirkungsmarker	17	Passierschlag	43
Einzigartige	137, 132	Initiative-Marker, INI-Marker	17, 27ff.	Passive Aktionen	30
Kampfrausch	134	Marker für die Passive Aktion	17	Patzer	47, 50
Kampfflexe I	134	Szenariomarker	17	Attackepatzer	47
Kampfschaubereiter	134	Statusmarker	17	Paradepatzer	47
Kapermagierin aus Olport	94	Meister der Zauberei	108	Patzertabelle, Attacke/Parade	47
Karmaenergie	49	Meisterparade	138	Patzertabelle, Zauber/Liturgie	50
KAT	22	Meisterschütze	135	Zauber-/Liturgiepatzer	50
Keine Deckung	37	Meisterstrategie	135	Petikulos Meuchlersortiment	121
Keine Gnade!	92	Merkmalskenntnis	135	Phasen eines Spielzuges	28
Keine Rüstung	24	Miniatur	18	Praiosgeweihte	68
Klarum Purum	87	Mittel	22, 44	Priorität von Regeln	17
Klinge, Schadenskategorie	22	Mittlere Rüstung	24	Proben	18
Kombinierte Aktionen	30	Mondlicht	149	Attackeprobe	40
Komplex	49	Moral	53	Durchführung von Proben	18
Konzentration	49	Moralbasierende Effekte	53	Fernkampfprobe	44
Kraftbann	112	MU	21	Mutprobe	53
Kumulation	17, 37	MU-Probe	53	Paradeprobe	41
Kumulation von Deckung	37	Munition	22	Rüstungsschutzprobe	42
Kumulation von Regeln	17	Mut	21	Würfe, die keine Proben darstellen	27, 51, 147
Kürzeste(n) Strecke, Regel der	34, 40, 42, 44, 48, 136	Mutwert	21	Zauber-/Liturgieprobe	49
Längste(n) Strecke, Regel der	34, 52	Mutprobe	53	Professionen	19
Lebenspunkte	20	Mutwert, Charaktere ohne	53	Prophezeien I	135
Leibmagierin der Universität Al'Anfa	86	Nachladen	23	Rabengardistin	88
Leibwächter	134	Nachtsicht	135	RB	22
Leichte Deckung	37	Nah	22, 44	RD	22
Leichte Rüstung	24	Nahkampf		Reaktive Kampfmanöver	137
Lichter Wald	39	Glückliche Attacke	47	Regel der kürzesten Strecke	34, 40, 42, 44, 48, 136
Lichtquelle	140, 62	Glückliche Parade	47	Regel der längsten Strecke	34, 52
Lichtverhältnisse	140, 62	Nahkampffaktion ansagen	40	Regelpriorität	17
Liturgien	48ff.	Nahkampfattacke durchführen	40	Reichsarmee	58ff.
Anwender	48	Nahkampfattacke, Boni und Mali	41	Fraktion	58ff.
Augenblicklich	48	Nahkampfparade durchführen	41	Fraktionsbonus	60
Auswirkung	49	Nahkampfparade, Boni und Mali	41f.	Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl	60
Berührung	48	Patzer	47	Sonderregeln	60
Bleibt im Spiel	48	Patzertabelle	47	Reichweite von Zaubern und Liturgien	48
Dauer	48	Rüstungsschutzprobe durchführen	42	Berührung	48
Durchführung einer Probe	49	Rüstungsschutzprobenmodifikationen	22	Selbst	48
Eigenschaften	48f.	Nahkampfwaffe	22	Reichweitenwaffe	40
Extrem simpel	49	Benötigte Hände	23	Reihenfolge der Handlung	27
Glückliche	50	Besondere Waffeneigenschaften	23	Relevante Deckung	37
Grundschwierigkeit	48f.	Einfache	40	Rennen	33
Im Kampfgetümmel	49	Reichweitenwaffe	23	Resistenz (Gift)	135
Karmaenergie	49	RS-Pro benmodifikator	22	RS	20
Komplex	49	Rüstungsbrechend (RB)	22	RS-Probe	46
Konzentration	49	Rüstungsdurchschlagend (RD)	22	RS-Probenmodifikator	22
Liturgiekenntnis	135	Schaden (S)	22	Rückenbereich	32
Normal	49	Schadenskategorie (KAT):		Rückzug, taktischer	42
Patzer	50	Stich, Klinge, Wucht	22	Ruf in Borons Arme	76
Patzertabelle	50	Waffe wechseln	23	Ruf zur Ruhe	85
Reichweite	48	Nebelwand	95	Ruinen	39
Sehr komplex	49	Nemekaths Bannfluch	135	Runden von Werten	
Selbst	48	Neutraler Charakter	17	allgemein	18
Simpel	49	Niederwerfen	138	bei der Gruppenzusammenstellung	26
Situationsbedingte Modifikatoren	49	NKW	22		
		Normal	49		

Rüstung	24f.	Segen der Heiligen Velvenya	85	Tulamidische Reiter	106ff.
Arm- und Beinschienen	25	Sehr dichter Wald	39	Fraktion	106ff.
Behinderungsklasse	24	Sehr komplex	49	Fraktionsbonus	108
Erhöhter Rüstungsschutz	25	Sehr tiefe Gewässer	39	Fraktionsexklusiver Gruppenbefehl	108
Geringe Behinderung	25	Seichte Gewässer	39	Sonderregeln	108
Geweihete	25	Seitenwahl	27	Zusammenstellung	
Geweihetengewandung	25	Selbst	48	der Abenteurergruppe	108
Keine	24	Selbstverletzung	47	Tulamidische Sharisad	120
Leichte	24	Sichtbereiche und Ausrichtung	32	Übernatürliche Begabung	136
Magische	25	Sichtblockaden	38	Überprüfung des Fortdauerns	
Mittlere	24	durch Gelände	38	von Zuständen	51
Rüstungsart	24	durch Höhenlinien	38	Überschreiten von Höhenebenen	36
Rüstungsdurchschlagend	22	Sichtlinie bestimmen	44	Üblicher Held & Schurke	122, 54
Rüstungsdurchschlagend	22	Sichtweite	44, 149	Umgekehrte Handlungsreihenfolge	27
Rüstungseigenschaften	25	Siegesbedingungen	142, 143, 144, 147, 148	Umwerfen	139
Rüstungsergänzung	25	Silentium Schweigekreis	95	Unbegehbare Gelände	36
Rüstungsgewöhnung I	135	Simpel	49	Unbegrenzt, Munition	22
Rüstungsschutz (RS)	20	Sklavenhalter	76	Unpassierbares Gelände	36
Rüstungsschutzprobe	42	SL	44	Untot	23, 25, 52, 53
Rüstungsschutzprobenmodifikatoren	22	Sold	20, 26, 27	Unüblicher Held & Schurke	122, 54
Schwere	24	Sonderaktionen	31	Verbesserte Entfernungskategorien	23
Rüstungsarten	24	Sonderfertigkeiten	132 ff.	Verbotene Pforten	136
Rüstungsbrechend	22	Sonderregeln		Verbündet	17
Rüstungsdurchschlagend	22	der Hand Borons	76	Verbündeter	17
Rüstungseigenschaften	25	der Oger	145	Vergiftet, Zustand	52
Behinderungsklasse	24f.	der Ottajasko	92	Vergiftete Waffe	23
Erhöhter Rüstungsschutz	25	der Reichsarmee	60	Viertelwabe	33
Geringe Behinderung	25	der Tulamidischen Reiter	108	Volle Konzentration!, Gruppenbefehl	55
Geweihete Rüstung	25	SP	54	Vor dem Spiel	27
Geweihetengewandung	25	Spiel		Wabe	18
Rüstungsart	24f.	Spielablauf	27ff.	Waben zählen	17
Rüstungsergänzung	25, 140	Spielende	31	Waffe	22ff.
Arm- und Beinschienen	25	Spielfeld	27	Eigenschaften	22
Schutzgegenstand (Armatrutz)	140	Spielgröße	26	Einfache Nahkampfwaffe	40f.
Rüstungsgewöhnung I	135	Spielzug	16, 28	Fernkampfwaffe	22
Rüstungsschutz (RS)		Spielzugsanzeiger	170	Geweihete	23
Rüstungsschutz, erhöhter	25	Spielfeldauswahl	27	Magische	23
Rüstungsschutzprobe, Durchführung	42	Spielzug	16, 28	Nahkampfwaffe	22
Rüstungsschutzprobenmodifikatoren	22	SP-Pool	54	Reichweitenwaffe	40f.
Rüstungsschutzprobe	42	Spruchspeicher	166, 62, 112, 114	Spezialisierung	136
RW	48	Standfest	136	Vergiftete	23
RWW	40	Statusphase	28	Wechseln	23
Schaden (S)	22	Sternenstaub	118	Waffeneigenschaften	22f.
Schadenskategorie (KAT)	22	Stich, Schadenskategorie	22	besondere	23
Scharfschütze	139	Stumm, Zustand	52	grundlegende	22
Schicksalspunkte (SP)	54f.	Sturm	150	Waffenspezialisierung	136
Einsatz von	54	Sturmangriff	42	Waffenwechsel	23
Gewinn von	54	Sturz, Stürze	35	Wahl der Seite	27
in Kampagnen	55, 151	Schaden durch	35	Wald	39
SP-Pool	54	Swafnirgeweihter	96	Dichter	39
Überzählige	54	Swafnirs Ruhelied	134, 96	Lichter	39
Schieben von Charakteren	34	Szenario		Sehr Dichter	39
Schild	24	Beutejagd	144	Walwut	136
Eigenschaften, besondere	24	Grenzkonflikt	143	Wechsel von Höhenebenen	36
Erhöhte Abwehrchance	24	Informationsbeschaffung	147	Weidener Ritter	72
Erhöhte Paradechance	24	Offenes Gefecht	142	Weit	22, 44
Magischer	24	Ogerjagd	145	Wert einer Abenteurergruppe	27
Schildkampf I	139	Szenarioziel	141ff.	Wetter	150
Schlechte Schwingungen	50	Szenariozielpunkte	54, 141ff.	Wettermeisterschaft	136
Schnelle Heilung	135	Zufallsermittlung	141	Wiederholungswürfe	18
Schnellladen	136	SZP	54, 142, 143, 144, 147, 148	WIRK	48
Schock	50	Tageslicht	149	Wirken eines Zaubers/einer Liturgie	49
Schreckgestalt	136	Tageszeit	149	Wirkungsbereich	48
Schurke, siehe		Taktischer Rückzug	42	Wirkungsdauer, Zauber und Liturgien	48
Die Helden & Schurken Aventuriens	122, 54	Tanz der Freude	136	Wuchtschlag	139
Schusswaffe nachladen	46	Tanz der Unantastbarkeit	121	Wucht, Schadenskategorie	22
Schutzgegenstand (Armatrutz)	166,	Tapferkeit	136	Zauber	48ff.
Schutzgegenstand (Elementarbann)	166, 62	Temporär	48	Anwender	48
Schutzwert einer Rüstung	24	Thorwalsche Hailanzerin	98	Astralenergie	49
Schwer verwundet, optionaler Zustand	52	Thorwalscher Hetmann	100	Augenblicklich	48
Schwer zu parieren	23	Thorwalsche Thinskari	102	Auswirkung	49
Schwere Deckung	37	Thorwalscher Walwütiger	104	Berührung	48
Schwere Rüstung	24	Tiefe Gewässer	39	Bleibt im Spiel	48
Schwertgeselle nach Adersin	70	Treffer	40, 43	Dauer	48
Schwieriges Gelände	36	Tulamidischer Gaukler	116	Durchführung einer Probe	49
Seebären	92	Tulamidischer Phexgeweihter	118	Eigenschaften	48f.

Extrem simpel	49	Ziel	40, 43, 49	Desorientiert	51
Glücklicher	50	Ziel auswählen		Durch Zauber hervorgerufen	28
Grundschwierigkeit	48f.	im Fernkampf	43	Fortdauern	51
Im Kampfgetümmel	49	im Nahkampf	40	Gebundet	52
Komplex	49	bei Zaubern/Liturgien	49	Gelähmt	52
Konzentration	49	Zielen	42	In Panik	52
Normal	49	Zur Seite springen	35	Schwer verwundet, optionaler Zustand	52
Patzer	50	Zurückdrängen	43	Stumm	52
Patzertabelle	50	Zusammenstellung einer		Vergiftet	52
Reichweite	48	Abenteurergruppe	26f.	Zweihändig	23
Sehr komplex	49	bei tulamidischen Reitern	108		
Selbst	48	Zustand	51f.		
Simpel	49	Abschütteln	51		
Situationsbedingte Modifikatoren	49	Abschütteln,			
Temporär	48	erneuter Versuch, Heldentat	55		
3-Waben-Durchmesser	48	Am Boden	51		
Wirken	49	Angst	51		
Wirkungsbereich (WIRK)	48	Aus dem Gleichgewicht	51		
Ziel auswählen	49	Brennend	51		



Ablauf eines Spielzugs

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

Aktionen

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

Probenmodifikatoren und Zustände

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

Glückliche Proben und Patzer

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

Spezielle Kampfmanöver in Kurzform

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

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

Gefechtsrelevante Sonderfertigkeiten in Kurzform

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

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

Höhenunterschiede

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

Wettereffekte

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

Tageszeiten

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

Schicksalspunkte

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



GARETHER ENTDECKER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



HAUPTMANN DER REICHSARMBEE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



MAGIERIN VON SCHWERT UND STAB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



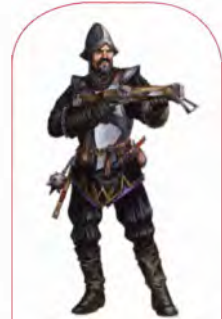
PRAIOSGEWEIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



WEIDENER RITTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER COLONELLO
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER GLADIATOR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER MEUCHLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BORONGEWIHTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL'ANFA
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



RABENGARDISTIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



KAPERMAGIERIN AUS OLPORT
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SWAFNIRGEWEIHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCH E HAILAZERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HETMANN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHETHINSKARI
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER WALWÜTIGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BANNMAGIERIN AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



GEISTMAGIER AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER GAUKLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER PHEHGEWEIHTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHE SHARISAD
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



AMAZONENKRIEGERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



NOSTRISCHE SÖLDNERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



OGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



WEIDENER RITTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SCHWERTGESELLE NACH ADERSIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



PRAIOSGEWEIFTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



MAGIERIN VON SCHWERT UND STAB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



HAUPTMANN DER REICHSARMEE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



GARETHER ENTDECKER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



RABENGARDISTIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



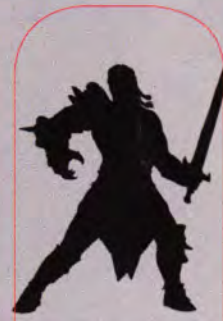
LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL'ANFA
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BORONGEWEIFTE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER MEUCHLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER GLADIATOR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALANFANISCHER COLONELLO
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER WALWÜTIGER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER THINSKARI
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HETMANN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



THORWALSCHER HAILANZERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



SWAFNIRGEWEIFTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



KAPERMAGIERIN AUS OLPORT
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHE SHARISAD
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER PHEXGEWEIFTER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



TULAMIDISCHER GAUKLER
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



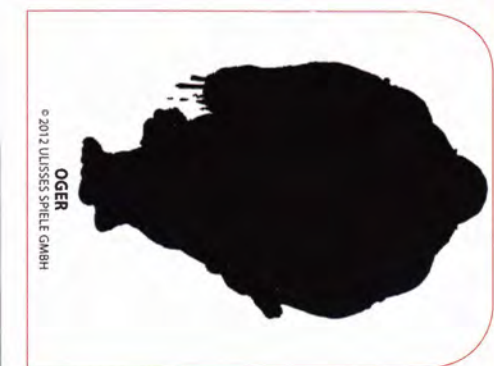
GEISTMAGIER AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BANNMAGIERIN AUS FASAR
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



© 2012 ULISSES SPIELE GMBH
OGER



NOSTRISCHE SÖLDNERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



AMAZONENKRIEGERIN
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



ALBERNISCHER SCHWERTGESELLE
© 2012 ULISSES SPIELE GMBH



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



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



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

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



Waffe abgefeuert	Defensiver Kampfstil								
Meisterparade	Corpo Frigo	Attributo Intuition	Kampfgespür	Meisterstrategie	Defensiver Kampfstil	Waffe abgefeuert	Goldene Rüstung	Geblendet	
Sternenstaub	Band und Fessel	Band und Fessel	Firuns Jagd	Tanz der Unantastbarkeit	Meisterparade	Gardianum Zauberschild	Desintegratus	Geblendet	

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

Gelähmt	In Panik	In Panik	Defensiver Kampfstil	Klarum Purum	Meisterstrategie	Auftragsmörder Ziel	Stumm	Segen der Heiligen Velvenya
---------	----------	----------	----------------------	--------------	------------------	---------------------	-------	-----------------------------



Glücksbringer AT +2	Glücksbringer FK +2	Glücksbringer PA +2	Glücksbringer FK-PA +2	Walwut	Hauch Borons	Nemekaths Bannfluch	Am Boden	Am Boden
Am Boden	Am Boden	Am Boden	Stumm	Stumm	Stumm	Silentium Schweigekreis	Kampfrausch	Kampfrausch
Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Kampfgespür	Anrufung der Winde	Märtyrersegnen
Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Passive Aktion	Angst	Angst	Angst

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

Kampfgespür	Waffe abgefeuert	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Glücklicher Zauber	Ziel 2	Ziel 1	Angst	Angst
-------------	------------------	--------------------	--------------------	--------------------	--------	--------	-------	-------

SCHICKSALSPFADE

Die Konflikte in der Welt von *Das Schwarze Auge* sind so vielfältig wie Abenteuer selbst. Entdecke nun eine neue Art und Weise, diese Gefechte auszutragen. Bei *Schicksalspfade* wetteifern rivalisierende Abenteurergruppen im Dienste verfeindeter Herren in Miniaturengefechten um Macht, Ruhm, Ehre und das Recht, ihr Schicksal selbst zu bestimmen. Streite mit den tapferen Sternen der *Reichsarmee* für Kaiserin, Recht und Reich, mehre den Einfluss Al'Anfas mit der geheimnisvollen *Hand Borons*, raube und brandschatze mit der raubeinigen *Ottajasko* aus Thorwal oder entschlüssele längst vergangene Geheimnisse mit den mysteriösen *Tulamidischen Reitern* aus Fasar. Suche die Hilfe der zahlreichen *Helden & Schurken Aventuriens*, die ebenfalls ihren Teil vom Kuchen für sich beanspruchen. Die Geheimnisse Aventuriens warten auf dich. Also greif zu und begib dich auf die Pfade, die deine Zukunft und dein Schicksal bestimmen werden.

Dieser Band ist der erste Schritt auf dieser Reise und enthält alles, was du benötigst, um gemeinsam mit deinen Freunden auf Schicksalspfaden zu wandeln:

- 176 Seiten verständlicher Regeln für das Miniaturenspiel sowie Szenarien und eine kurze Kampagne
- zwei doppelseitig bedruckte und in Hexfelder unterteilte Spielpläne
- ein Einleger mit allen benötigten Spielmaterialien: Spielzugs-Anzeiger, Referenzbogen, Charakter-Aufsteller für alle 28 in diesem Grundbuch enthaltenen Charaktere sowie alle für das Spiel erforderlichen Marker



€ 35,00 [D]



9 783868 892390

ISBN 978-3-86889-239-0



www.ulisses-spiele.de

US60001

Das Schwarze Auge

SCHICKSALSPFADE
GRUNDBEGELWERK

MINIATURENGEFECHE
IN DER FANTASTISCHEN
WELT DES
SCHWARZEN AUGES

ORIGINALAUSGABE
VOLLFARBIG
REICH ILLUSTRIRT



GARETHER ENTDECKER

Magiebegabter / Reichsarmee

AT	8	Schaden: 1
PA	9	
FK	*	Schaden: Zustand Brennend 3 Waben Durchmesser Munition OO
FK-PA	-	EK 4 - - -
RS	2	

195

12 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt
Geländekunde (Wald & Fels)
Prophezeien I

Tapferkeit
Übernatürliche Begabung

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Granatäpfel
Normale Kleidung
Schutzamulett (Elementarbann)
Spruchspeicher (Balsam Salabunde)
Lichtquelle (Fackel)

Zauber

Schwierigkeit: Sempel (13)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
RW: 4
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).

Ausrüstung

Granatäpfel

Erfordert den Einsatz einer Aktion Fernkampfatacke. Statt der FK-Probe wird ein W20 gewürfelt. Bei einem Ergebnis von 1-12 trifft der Granatäpfel die anvisierte Wabe. Bei einem Ergebnis von 13-16 weicht die Granate um eine Wabe in eine zufällige Richtung ab. Bei einem Ergebnis von 17-19 erhöht sich die Abweichung auf 2 Waben. Bei einem Ergebnis von 20 geht der Granatäpfel in der Wabe des Werfenden nieder. Alle Charaktere in der getroffenen Wabe und in angrenzenden Waben auf derselben Höhenebene erleiden den Zustand **Brennend**.

Schutzamulett (Elementarbann (Alle))

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

Spruchspeicher (Balsam Salabunde)

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

Schwierigkeit: Automatisch
RW: Berührung oder Selbst
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender
Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

Lichtquelle (Fackel)

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 Fackeln addieren ihre Auswirkungen nicht.

MAGIERIN VON SCHWERT & STAB

Magiebegabte / Reichsarmee

AT	9	Schaden: 1 Magische Waffe - nur Wuchtwaffe
PA	10	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	

200

10 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten

Eisern
Kampfsauberer

Tapferkeit

Kampfmanöver

Meisterparade

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Zauberstab (Wucht, einhändig)
Wattierter Waffenrock (Leicht)

Zauber

Attribut (Intuition)
Schwierigkeit: Sempel (13)
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält +2 PA.
RW: Berührung
Dauer: Bleibt im Spiel

Corpofrigo Kälteschock

Schwierigkeit: Komplex (9)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet einen Malus von -4 auf AT, PA, FK, FK-PA und INI. Der INI-Malus tritt wie gewohnt erst ab dem nächsten Spielzug ein, alle anderen Malus aber sofort. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit Resistenz (Eis) erleidet nur einen Malus von -2. Ein Charakter mit der Sonderfertigkeit **Elementarimmunität (Eis)** ist immun gegen die Auswirkungen dieses Zaubers.
RW: 6
Dauer: Bleibt im Spiel

Ignifaxius

Schwierigkeit: Normal (11)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Feuer und den Zustand **Brennend**.
RW: 6
Dauer: Augenblicklich & Temporär

Sonderfertigkeit

Kampfsauberer

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.

HAUPTMANN DER REICHSARMEE

Kämpfer / Reichsarmee

AT	11	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	10	
RS	9	

200

11 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten

Anführer
Befehlshaber
Kampfgespür
Meisterstrategie

Kampfflexe I
Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Großer Schild
Kürass (Mittel)
Helm

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 Fertigkeit **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 **Szenarioziel**. Nur ein Charakter pro Abenteurergruppe darf diese Fertigkeit besitzen.

Befehlshaber

Einzigartige Fertigkeit. 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-Kampffaktion-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 Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit **Wolwut**, selbst dann nicht, wenn die **Wolwut** noch nicht aktiv ist.

Meisterstrategie

Einzigartige Fertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von **Meisterstrategie**, wurde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem **Meisterstrategen** profitieren.

PRAIOSGEWEIHTE

Götterdienerin / Reichsarmee

AT	8	Schaden: 1 Geweihte Waffe
PA	8	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	Geweihte Rüstung

190

11 INI 5 GSW 14 MU

Sonderfähigkeiten

Furchtlos
Magiereisenz I

Heilkunde (Wunden)
Tapferkeit

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Sonnenszepter
(Klinge, einhändig)
Geweihtengewandung

Liturgien

Blendstrahl aus Alveren

Schwierigkeit: Komplex (9)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erleidet den Zustand **Geblendet**.
RW: 8
Dauer: Temporär

Goldene Rüstung

Schwierigkeit: Sempel (13)
Wirkungsbereich: Anwender
Auswirkung: 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 -2 ablegen. Misslingt diese Probe, sind AT-, FK- und Zauber- bzw. Liturgie-Proben 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. Wenn die MU-Probe erfolgreich ist und der Anwender als Ziel gewählt wird, sind Zauber-/Liturgie- und Attackeproben gegen ihn dennoch mit einem zusätzlichen Malus von -2 belegt.
RW: Selbst
Dauer: Bleibt im Spiel

Heilungsgesen

Schwierigkeit: Normal (11)
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter oder den Anwender als Ziel aus. Es erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.
RW: Berührung oder Selbst
Dauer: Augenblicklich

Ausrüstung

Geweihtengewandung

Geweihtengewandung ist normale Kleidung, der Träger einer solchen Gewandung profitiert aber von der Rüstungselgenschaft **Geweihte Rüstung**. Außerdem beinhaltet jede Geweihtengewandung die Rüstungsergänzung **Schutzgegenstand (Armatutz)** (Bonus von +4 RS).

SCHWERTGESELLE NACH ADERSIŃ

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 1 Rüstungsbrechend
PA	10	
FK	11	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Nachladen Munition: Unbegrenzt
FK-PA	-	EK: 5 10 15
RS	11	



Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit
Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmanöver

Finte
Meisterparade

Ausrüstung

Anderthalbhänder
(Klinge, anderthalbhändig)
Armbrust (Stich, zweihändig)
Leichte Plattenrüstung (Mittel)
Arm-/Beinschienen

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.

Finte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

Meisterparade

Reaktives Kampfmanöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine *Meisterparade*-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer *Meisterparade* erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

WEIDENER RITTER

Kämpfer / Reichsarmee

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	16	



Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit
Eisern
Leibwächter

Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil

Ausrüstung

Zweihänder
(Klinge, zweihändig)
Garethor Platte (Schwer)
Arm-/Beinschienen
Helm

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 Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

Ehrenhaftigkeit

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren Rückenbereich an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

Eisern

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

Leibwächter

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem Frontbereich und auf der gleichen Höheebene um genau eine Wabe verschieben. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung. Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden. Beide Charaktere dürfen ihre Ausrichtung nach dem Verschieben beliebig wählen. Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen. Diese Fertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

ALANFANISCHER COLONELLO

Kämpfer / Hand Borons

AT	10	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Schwer zu parieren
PA	8	
FK	11	Schaden: 1 Nachladen Munition: Unbegrenzt
FK-PA	-	EK: 4 8 12
RS	9	



190
9 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten

Anführer
Kampf im Wasser
Meisterstrategie
Nachtsicht
Standfest

Tapferkeit
Rüstungsgewöhnung I

Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil

Ausrüstung

Morgenstern (Wucht, einhändig)
Leichte Armbrust (Stich, zweihändig)
Kürass (Mittel)
Helm

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 Fertigkeit *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 Fertigkeit besitzen.

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 Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

Meisterstrategie

Einzigartige Fertigkeit. In der Statusphase darf dieser Charakter den INI-Wert eines verbündeten Charakters oder seinen eigenen für den folgenden Spielzug um bis zu 2 Punkte senken oder erhöhen. Profitiert ein Charakter in direkt aufeinanderfolgenden Spielzügen in der gleichen Weise von *Meisterstrategie*, würde sein INI-Wert also zweimal in aufeinanderfolgenden Spielzügen erhöht oder zweimal gesenkt, wird sein INI-Wert so behandelt, als hätte er sich nicht verändert. Ein Charakter kann pro Spielzug nur von einem *Meisterstrategen* profitieren.

ALANFANISCHER GLADIATOR

Kämpfer / Hand Borons

AT	13	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	7	



210
11 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit
Eisern
Nachtsicht

Kampfreflexe I
Schnelle Heilung
Waffenspezialisierung

Kampfmanöver

Doppelschlag

Ausrüstung

Langschwert (Klinge, einhändig)
Veteranenhand (Wucht, einhändig)
Gladiatorschulter (Leicht)
Arm-/Beinschienen

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.

Doppelschlag

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion *Nahkampftackte* 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.

Eisern

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

Nachtsicht

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter ignoriert bei seinen Attacken und Paraden den Malus durch Dämmerung, Mondlicht und *Finsternis*. Die Sichtweite des Charakters wird durch *Mondlicht* und *Finsternis* nicht beeinträchtigt.

ALANFANISCHER MEUHLER

Kämpfer / Hand Borons

AT	11	Schaden: 1 Vergiftete Waffe
PA	7	
FK	14	Schaden: 1 Vergiftete Waffe Munition: 000
FK-PA	8	EK: 2 4 6
RS	4	



190
12 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfertigkeiten

Auftragsmörder
Deckung nutzen
Gefahreninstinkt
Kampfgespür
Nachtsicht
Resistenz (Gift)

Ausweichen I
Kampfreflexe I

Kampfmanöver

Entrinnen
Hinterhältiger Angriff

Ausrüstung

Meucheldolch (Stich, einhändig)
Wurfdolch (Stich, einhändig)
Dicke Kleidung (Leicht)

Auftragsmörder

Einzigartige Fertigkeit. Wähle vor Beginn des Spiels einen gegnerischen Charakter als Auftragsziel aus. Notiere dir das Ziel geheim, ohne es deinem Gegner zu offenbaren. Der Charakter darf zu Beginn eines Gefechts nach den Charakteren ohne diese Fertigkeit und gleichzeitig mit denen aufgestellt werden, welche die Fertigkeit *Ortskenntnis* besitzen. Haben mehrere Charaktere eine dieser Fertigkeiten, gilt unter ihnen die normale Aufstellungsreihenfolge. Dieser Charakter erhält einen Bonus von +2 auf alle Attackeprobe (Nah- und Fernkampf) gegen das Auftragsziel. Sobald du den Zielcharakter das erste Mal mit diesem Charakter angreiffst, musst du deinem Gegner offenbaren, dass er das Auftragsziel ist. Schaltet dieser Charakter das Auftragsziel mit einer Attacke oder einem von ihm hervorgerufenen Zustand aus, erhält die Abenteurergruppe einen zusätzlichen *Szenariozielpunkt*, egal welches Szenario gespielt wird.

Entrinnen

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Nahkampftackte mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampftackte gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich das Kampfmanöver *Taktischer Rückzug* durchführen.

Hinterhältiger Angriff

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampftackte. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist die folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der *Hinterhältige Angriff* gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

BORONGEWEIHTE

Götterdienerin / Hand Borons

AT	8	Schaden: 1 Geweihte Waffe
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	6	Geweihte Rüstung



210
11 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten

Nachtsicht
Nemekaths Bannfluch
Prophezeien I

Heilkunde (Wunden)
Liturgiekenntnis

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Streitkolben (Wucht, einhändig)
Geweihtengewandung

Liturgien

Hauch Borons

Schwierigkeit: Normal (12)
Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser
Auswirkung: Wähle eine Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Die Liturgie erschafft dort *Finsternis* und geweihten Boden. Attacken, die in den Wirkungsbereich hinein, hinaus oder hindurch durchgeführt werden, erleiden den Malus für *Finsternis*. Dämonen und Dämonenpaktierer müssen eine MU-Probe ablegen, wenn sie sich im Wirkungsbereich der Liturgie befinden, wenn sie gewirkt wird oder wenn sie ihn betreten wollen. Misslingt die Probe, müssen sie den Bereich 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.

Ruf zur Ruhe

Schwierigkeit: Sempel (14)
Wirkungsbereich: Ein Gegner
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter muss sofort eine MU-Probe mit einem Malus von -4 bestehen oder erleidet den Zustand *Stumm*.

Segen der Heiligen Veivenya

Schwierigkeit: Extrem simpel (16)
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser Charakter erhält die Fertigkeit *Furchtlos*.

Ausrüstung

Geweihtengewandung

Geweihtengewandung ist normale Kleidung, der Träger einer solchen Gewandung profitiert aber von der Rüstungseigenschaft *Geweihte Rüstung*. Außerdem beinhaltet jede *Geweihtengewandung* die Rüstungsergänzung *Schutzgegenstand* (Armatrutz) (Bonus von +4 RS).

LEIBMAGIERIN UNIVERSITÄT AL' ANFA

Magiebegabte/ Hand Borons



AT	8	Schaden: 1 Magische Waffe
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	Geweihte Rüstung

11 INI 5 GSW 11 MU

Sonderfertigkeiten

Leibwächter
Magieresistenz I
Nachtsicht

Merkmalskenntnis

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)

Zauber

Balsam Salabunde

Schwierigkeit: Normal (12) 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.

Fulminictus

Schwierigkeit: Normal (12) RW: 6
Wirkungsbereich: Ein Gegner Dauer: Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsdurchschlagenden Kraftschaden.

Klarum Purum

Schwierigkeit: Sempel (14) 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.

Sonderfertigkeit

Leibwächter

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter kann am Ende einer Aktion Bewegung einen beliebigen verbündeten Charakter in einer angrenzenden Wabe in seinem Frontbereich und auf der gleichen Höhenebene um genau eine Wabe verschieben. Allerdings gelten folgende Ausnahmen: Als Ziel-Wabe kommt jede angrenzende Wabe in Frage, die nicht von einem anderen Charakter belegt, unpassierbar oder im Angriffsbereich eines gegnerischen Charakters ist. Es gibt keine Aktionsrichtung. Der geschobene Charakter muss sich nach der Verschiebung immer noch in einer angrenzenden Wabe zum Schiebenden befinden. Beide Charaktere dürfen ihre Ausrichtung nach dem Verschieben beliebig wählen. Der Gegner darf als Reaktion auf diese Bewegung keine Passierschläge durchführen. Diese Fertigkeit darf von einem Charakter nur einmal in jedem Spielzug und nicht während eines Kampfmanövers eingesetzt werden.

RABENGARDISTIN

Kämpferin / Hand Borons



AT	11	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Geweihte Waffe
PA	12	
FK	-	
FK-PA	10	
RS	11	

10 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfertigkeiten

Eisern
Nachtsicht

Rüstungsgewöhnung I
Tapferkeit

Kampfmanöver

Schildkampf I
Wuchtschlag

Ausrüstung

Rabenschabel
(Stich oder Wucht, einhändig)
Großer Schild
Leichte Platte (Mittel)
Arm-/Beinschienen

Eisern

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

Nachtsicht

Einzigartige Fertigkeit. 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.

Schildkampf I

Aktives Kampfmanöver. Mit diesem Manöver führt der Charakter eine Aktion Bewegung und eine anschließende Nahkampftacke mit seinem Schild durch, die nicht pariert werden darf. Der Gegner darf daher auch nicht mit *Gegenhalten* darauf reagieren. Die Bewegung muss vor der Nahkampftacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Trifft die Attacke, wird das Ziel eine Wabe frontal direkt vom Angreifer weg geschoben und erleidet den Zustand *Am Boden*, aber keinen Schaden. Der Charakter darf anschließend in das Feld vorrücken, in dem sein Ziel vorher stand. Wenn er dies tut, dürfen Gegner keine Passierschläge gegen den nachrückenden Charakter durchführen. Kann das Ziel der Attacke nicht geschoben werden (blockierte Wabe, mehr als eine um 1 höhere Ebene), wird es in dem Feld zu Boden geworfen, in dem es sich befindet, und der Angreifer bleibt in seinem Feld stehen. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Manövers erfordert, dass der Charakter einen Schild trägt.

Wuchtschlag

Aktives Kampfmanöver. Die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftacke 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.

KAPERMAGIERIN AUS ÖLPORŦ

Magiebegabte / Ottajasko

AT	9+2	Schaden: 1 Magische Waffe
PA	9-1	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	4	



Sonderfähigkeiten

Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Kampfrausch
Kampfsauberer
Standfest
Wettermeisterschaft

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)
Dicke Kleidung (Leicht)

Zauber

Aquafaxius

Schwierigkeit: Normal (11) **RW:** 6
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Augenblicklich & Temporär
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsbrechenden Schaden durch Wasser und den Zustand *Am Boden*, wenn er normalgroß oder kleiner ist. Sollte er gerade vom Zustand *Brennend* betroffen sein, wird dieser sofort abgeschüttelt.

Nebelwand

Schwierigkeit: Normal (11) **RW:** 3
Wirkungsbereich: 3 Waben Linie **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wähle drei aneinander angrenzende freie Waben auf der gleichen Höhenebene als Ziel aus. Nur die zentrale Wabe muss sich dabei in RW des Anwenders befinden. Die Waben werden in Nebel gehüllt und dadurch zu schwerer Deckung mit einer Höhe von 2.

Silentium Schweigekreis

Schwierigkeit: Komplex (9) **RW:** 6
Wirkungsbereich: 3 Waben Durchmesser **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wähle eine beliebige Wabe als Ziel und zentralen Punkt des Wirkungsbereichs aus. Alle Charaktere erleiden den Zustand *Stumm*, solange sie sich im Wirkungsbereich des Zaubers befinden. Wenn sie den Bereich verlassen, können sie den Zustand normal abschütteln.

Sonderfertigkeit

Kampfsauberer

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.

SWAFTJIR- GEWEIHTER

Götterdiener / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1 Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance)
PA	11	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	9	



Sonderfähigkeiten

Geländekundig (Wasser)
Hirte der Walwütigen
Kampf im Wasser
Standfest

Heilkunde (Wunden)
Kämpferischer Götterdiener

Kampfmanöver

Schildkampf I

Ausrüstung

Runen-Entermesser
(Klinge, einhändig)
Thorwalerschild
Schneidzahn-Wurfbeil
(Klinge, einhändig)
Dicke Kleidung (Leicht)
Helm
Schutzgegenstand (Armatruz)

Liturgien

Anrufung der Winde

Schwierigkeit: Sempel (13) **RW:** Selbst
Wirkungsbereich: 4 Waben um den Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Erschafft eine Windböe um den Geweihten, die sich mit ihm bewegt. Alle Fernkampfpattacken, die durch oder in eine Wabe verlaufen, die von diesem Zauber betroffen ist, oder die in einer betroffenen Wabe ihren Ursprung haben, werden mit einem Malus von -2 FK belegt. Das betrifft sowohl gegnerische als auch verbündete Charaktere.
Anrufung der Winde löst den Zauber Nebelwand in den Waben auf, die sich zu irgendeinem Zeitpunkt im Wirkungsbereich dieser Liturgie befinden (auch während einer Bewegung).

Märtyrersegen

Schwierigkeit: Sempel (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.

Ausrüstung

Schutzgegenstand (Armatruz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzgegenstand (Armatruz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatruz) keinen Effekt.

THORWALSCHER HAILANZERIN

Kämpferin / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1
PA	8	
FK	13	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Munition: OOOOO
FK-PA	8	EK: 3 6 9
RS	5	



Sonderfähigkeiten

Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Standfest

Ausweichen I

Kampfmanöver

Umwerfen

Ausrüstung

Eberfänger-Dolch
(Stich, einhändig)
Hailanze-Wurfspeer
(Stich, einhändig)
Wattierte Unterbekleidung (Leicht)
Glücksbringer (Haizahn)

Geländekunde (Wasser)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart um eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegabtes Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

Kampf im Wasser

Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

Umwerfen

Einzigtages Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Fernkampfpattacke. Die Bewegung muss vor der Fernkampfpattacke erfolgen und mindestens 2 Waben betragen. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampfpattacke trifft, erleidet das Ziel den Zustand *Am Boden*, wenn es die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden später noch von der Rüstung abgefangen wird. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Wurfwaffe, welche von Grund auf mindestens die Waffeneigenschaft *Rüstungsbrechend* besitzt.

Ausrüstung

Glücksbringer (Haizahn)

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

THORWALSCHER HEIMANN

Kämpfer / Ottajasko

AT	11	Schaden: 1
PA	12	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	9	Geringe Behinderung



Sonderfähigkeiten

Anführer
Befehlshaber
Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Standfest

Kampfmanöver

Schildkampf I

Ausrüstung

Entermesser (Klinge, einhändig)
Thorwalerschild
Schneidzahn-Wurfbeil
(Klinge, einhändig)
Krötenhaut (Mittel)
Helm

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 Fertigkeit *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 Fertigkeit besitzen.

Befehlshaber

Einzigtages Fertigkeit. 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-Kampfabktion-pro-Spielzug-Regel, darf aber weder das Wirken eines Zaubers/einer Liturgie bzw. der Einsatz eines Sprachspeichers 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 Fertigkeit sein, ebenso nicht Charaktere mit der Sonderfertigkeit *Walwur*, selbst dann nicht, wenn die *Walwur* noch nicht aktiv ist.

Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

THORWALSCHER THINŠKARI

Kämpferin / Ottajasko

AT	11 ⁺²	Schaden: 1 Rüstungsbrechend
PA	12 ⁻¹	
FK	11 ⁻¹	Schaden: 1
FK-PA	10 ⁻¹	Munition: 0 EK: 2 4 6
RS	8	Geringe Behinderung

205

10 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten

Eisern
Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Kampfrausch
Standfest

Kampfmanöver

Keine

Ausrüstung

Skraja (Klinge, einhändig)
Thorwalerschild
Schneidzahn-Wurfbeil
(Klinge, einhändig)
Krötenhaut (Mittel)

Eisern

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

Geländekunde (Wasser)

Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart um eine Einschränkungskategorie niedriger, als sie es normalerweise wäre. *Unbegehrtes Gelände* wird behandelt wie *Extrem schwieriges Gelände*, *Extrem schwieriges* wie *Schwieriges* und *Schwieriges* wie *Offenes*.

Kampf im Wasser

Kämpferfertigkeit. Der Charakter senkt den Malus für *Kampf im Wasser* um eine Kategorie. Er kämpft also in seichtem und tiefem Wasser ohne Malus und in sehr tiefem Gewässer nur mit einem Malus von -2.

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.

Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem Sturz erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

THORWALSCHER WALWÜTIGER

Kämpfer / Ottajasko

AT	11 ⁺²	Schaden: 2 Rüstungsdurchschlagend
PA	5 ^x	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	

210

9¹¹ INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten

Eisern
Geländekunde (Wasser)
Kampf im Wasser
Walwut

Schnelle Heilung

Kampfmanöver

Gegenhalten

Ausrüstung

Barbarenstreitaxt
(Klinge, zweihändig)
Normale Kleidung (Keine)

Walwut

Einzigartige Fertigkeit. *Moralbasierender Effekt.* Der Charakter kann sich einmal pro Spiel in einer beliebigen Statusphase in *Walwut* versetzen. Sollte er Schaden erleiden, verfällt er in der nächsten Statusphase automatisch in *Walwut*. Zu Beginn der *Walwut* wird der Walwütige sofort auf den ihm am nächsten stehenden gegnerischen Charakter ausgerichtet – ermittelt nach der *Regel der kürzesten Strecke* – ohne dass er dafür eine Aktion verwenden muss. Für diese Ausrichtung besitzt er einen 360 Grad *Frontbereich* und nur Charaktere, die sich aufgrund von *Sichtblockaden* nicht in seiner *Sichtlinie* befinden, dürfen bei dieser Pflichtausrichtung ignoriert werden. Ist kein Charakter in seiner *Sichtlinie*, wird er auf den ihm am nächsten stehenden ausgerichtet. Sind mehrere Charaktere gleich weit vom Walwütigen entfernt, darf der den Walwütigen kontrollierende Spieler wählen, auf wen der Walwütige sich ausrichtet. Ein Walwütiger erhält +2 AT und INI und die Sonderfertigkeit *Furchtlos*. Er darf die folgenden Aktionen nicht mehr durchführen: Abwarten, Fernkampfatacke sowie Nahkampf- und Fernkampparade. Ferner dürfen folgende Kampfmanöver in *Walwut* nicht ausgeführt werden: *Defensiver Kampfstil*, *Finte*, *Gezielte Nahkampfatacke*, *Taktischer Rückzug* und *Zielen*. Die *Walwut* hält für den Rest des Spiels an und kann nur durch *Swafnirs Ruhelied eines Hirten der Walwütigen* wieder beendet werden. Wird sie auf diese Weise beendet, kann der Walwütige im laufenden Gefecht nicht erneut von der *Walwut* erfasst werden.

Die Aktivierung eines Walwütigen unterliegt einigen Auflagen, wenn nicht ein Charakter mit der Fertigkeit *Hirte der Walwütigen* in der Nähe ist. Kann der Charakter in seiner Aktivierung einen *Sturmangriff* auf einen gegnerischen Charakter durchführen, muss er dies tun. Kann er mehrere Charaktere mit einem *Sturmangriff* erreichen, darf er das Ziel frei wählen. Kann er keinen *Sturmangriff* durchführen, muss er die Aktion *Bewegung* oder *Rennen* ausführen, um sich in Richtung des nächsten gegnerischen Charakters zu bewegen. Kann er jenen Charakter mit einer Aktion *Bewegung* erreichen, muss er dies tun und mit seiner zweiten Aktion eine Nahkampfatacke gegen jenen Charakter durchführen. Kann er ihn so nicht erreichen, muss er eine Kombinierte Aktion *Rennen* nach den gleichen Vorgaben durchführen. Befindet sich ein Charakter in *Walwut* bereits in einem Nahkampf, muss er eine Nahkampfatacke (evtl. kombiniert mit Kampfmanövern des Charakters) durchführen.

BALAYANIM NACH MARWAN SAHIB

Kämpferin/Tulamidische Reiter

AT	11	Schaden: 1
PA	10	
FK	11	Schaden: 1
FK-PA	10	Munition: 0
RS	6	EK: 2 4 6

195
12 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten

Akrobat
Kampfgespür
Leibwächter
Magieresistenz I

Ausweichen II
Kampflexe I

Kampfmänöver

Doppelschlag
Meisterparade

Ausrüstung

Zwei Kurzschwerter
(Stich, einhändig)
Wurfmesser (Stich, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)
Schutzgegenstand (Armatruz)



Doppelschlag

Aktives Kampfmänöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte 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 Kampfmänövers erfordert das Tragen von zwei Nahkampfwaffen. Schilde zählen hierbei nicht.

Kampfgespür

Kämpferfertigkeit. Der Charakter darf Abwarten, ohne dafür eine aktive Aktion verwenden zu müssen. Außerdem kann sich der Charakter entscheiden, bei seinem neuen INI-Wert nach dem Abwarten nicht als Letzter innerhalb dieses INI-Wertes zu handeln, sondern zu einem beliebigen Zeitpunkt innerhalb der Handlungsreihenfolge dieses Werts.

Meisterparade

Reaktives Kampfmänöver. Der Charakter kann einmal pro Spielzug eine aktive Aktion verwenden, um seine passive Aktion in eine Meisterparade-Aktion umzuwandeln. Dies ist während der eigenen Aktivierung und auch als Reaktion auf eine gegnerische Aktion möglich. Hat der Charakter in diesem Spielzug keine aktive Aktion mehr zur Verfügung, kann er diese Fähigkeit nicht mehr einsetzen. Bei einer Meisterparade erhält der parierende Charakter +4 auf den Erfolgswert seiner Parade. Das Erlernen dieses Kampfmänövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe.

Ausrüstung

Schutzgegenstand (Armatruz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS:10. Ein Schutzgegenstand (Armatruz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatruz) keinen Effekt.

Zauber

Band und Fessel

Schwierigkeit: Normal (12) **RW:** 8 (10)
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers darf sich nicht weiter als 4 Waben von seiner aktuellen Position weg bewegen. Markiere die entsprechende Wabe mit einem Marker. In jeder Statusphase legt der von diesem Zauber betroffene Charakter eine MU-Probier auf seinen halben MU-Wert ab. Wenn ihm diese gelingt, endet der Zauber.

Horriphobus

Schwierigkeit: Normal (12) **RW:** 8 (10)
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Temporär
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser MUSS sofort eine Mutprobe auf seinen um 2 reduzierten MU-Wert ablegen. Misslingt diese Probe, erleidet er den Zustand *In Panik*.

Paralysis Starr wie Stein

Schwierigkeit: Komplex (10) **RW:** 6 (8)
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Temporär
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Das Ziel dieses Zaubers erleidet den Zustand *Gelähmt*. In der nächsten Statusphase endet der Zustand. Charaktere mit *Elementarimmunität (Erz)* sind immun gegen die Auswirkung dieses Zaubers.

Ausrüstung

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

Spruchspeicher (Fulminictus)

Schwierigkeit: Automatisch **RW:** 6
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dieser erleidet 1 rüstungsdurchschlagenden Kraftschaden.

GEISTMAGIER AUS FASAR

Magiebegabter/Tulamidische Reiter

AT	8	Schaden: 1
PA	9	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	

210
11 INI 5 GSW 12 MU

Sonderfähigkeiten

Magieresistenz II
Verbotene Pforten

Fernzauberei
Merkmalskenntnis

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Dolch (Stich, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)
Spruchspeicher (Fulminictus)



BANNMAGIERIN AUS FASAR

Magiebegabte / Tulamidische Reiter

AT	8	Schaden: 1
PA	9	Magische Waffe
FK	-	
FK-PA	-	
RS	2	

200
11 INI 5 GSW 13 MU

Sonderfähigkeiten

Magieresistenz II
Merkmalskenntnis

Kampfmänöver

Keine

Ausrüstung

Magierstab (Wucht, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)
Spruchspeicher (Desintegratur)



Zauber

Balsam Salabunde

Schwierigkeit: Normal (12) **RW:** Berührung oder Selbst
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter oder Anwender **Dauer:** Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Er erhält einen seiner bereits verlorenen LP zurück.

Gardianum Zauberschild (Schild gegen Zauber)

Schwierigkeit: Normal (12) **RW:** Selbst
Wirkungsbereich: 1 Wabe um den Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Erschafft einen Bereich um den Anwender, in den Zauber nicht eindringen können und der sich mit dem Anwender bewegt. Charaktere und Waben, die sich im Wirkungsbereich befinden, dürfen nicht das Ziel von Zaubern werden, deren Anwender außerhalb des Wirkungsbereichs positioniert ist. Dasselbe gilt, wenn sich ein Ziel aus Sicht des jeweiligen Anwenders hinter dem Wirkungsbereich dieses Zaubers befindet. Der Zauberschild betrifft gegnerische und verbündete Charaktere. Er wirkt nicht gegen Liturgien.

Kraftbann

Schwierigkeit: Komplex (10) **RW:** 4
Wirkungsbereich: Ein Gegner oder Verbündeter **Dauer:** Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen verbündeten oder gegnerischen Charakter als Ziel aus. Entferne alle *Bleibt-im-Spiel*-Zauber (keine Liturgien) vom Zielcharakter. Zudem schüttelt der Zielcharakter sofort alle Zustände ab, die von Zaubern verursacht wurden.

Ausrüstung

Der benannte Zauber ist einmal pro Spiel ohne Zauberprobe mit einer aktiven Kampffaktion einsetzbar.

Spruchspeicher (Desintegratur)

Schwierigkeit: Automatisch **RW:** 6
Wirkungsbereich: Ein Gegner **Dauer:** Augenblicklich
Auswirkung: Wähle einen gegnerischen Charakter als Ziel aus. Dessen RS-Wert wird für den Rest des Spiels halbiert.

TULAMIDISCHER GAUKLER

Kämpfer / Tulamidische Reiter

AT	10	Schaden: 1
PA	8	
FK	12	Schaden: 1
FK-PA	8	Munition: Unbegrenzt
RS	2	Verbesserte Entfernungskategorien

195
13 INI 6 GSW 11 MU

Sonderfähigkeiten

Akrobat
Gefahreninstinkt
Magieresistenz I
Standfest

Ausweichen I
Flink
Kampflexe I

Kampfmänöver

Eisenhagel
Hinterhältiger Angriff

Ausrüstung

Dolch (Stich, einhändig)
Gaukler-Wurfaffen
(Stich oder Wucht, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)



Akrobat

Einzigartige Fertigkeit. 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 *Akrobat* werden mit einem Malus von -4 durchgeführt. Führt der *Akrobat* ein aktives Kampfmänöver 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. Er kann auch niemals den Zustand *Aus dem Gleichgewicht* erleiden. Nur Charaktere, die keine Rüstung tragen, dürfen diese Fertigkeit einsetzen.

Eisenhagel

Aktives Kampfmänöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit zwei Fernkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Fernkampftackte 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 Kampfmänövers erfordert das Tragen von Wurfaffen. Zum besseren Verständnis: Der Eisenhagel wird mit zwei verschiedenen Wurfaffen 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), es sei denn, die Auswirkung betrifft die gesamte Munition. Die Attacken finden nacheinander statt und werden getrennt voneinander abgehandelt.



TULAMIDISCHER PHEXGEWEIHTER

Götterdiener/Tulamidische Reiter

AT	10	Schaden: 1
PA	11	
FK	-	
FK-PA	8	
RS	8	
	12	5 13
	INI	GSW MU

Sonderfähigkeiten

Gefahreninstinkt
Glück
Magieresistenz I
Nachtsicht

Kämpferischer Götterdiener

Kampfmanöver

Finte

Ausrüstung

Säbel (Klinge, einhändig)
Einfacher Schild
Dicke Kleidung (Leicht)
Schutzgegenstand (Armatrutz)

Liturgien

Glücksegen

Schwierigkeit: Sempel (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*. Würde die Fertigkeit eingesetzt, endet die Liturgie und kann erneut eingesetzt werden.

Sternenstaub

Schwierigkeit: Sempel (13) **RW:** Selbst
Wirkungsbereich: Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Alle Nahkampf- und Fernkampfangriffe, die gegen den Anwender durchgeführt werden, erleiden einen Malus von -4 AT bzw. FK.

Ausrüstung

Schutzgegenstand (Armatrutz)

Der RS-Wert des Charakters erhöht sich um +4 bis zu einem Maximum von RS: 10. Ein Schutzgegenstand (Armatrutz) ist eine Rüstungsergänzung. Hat der Charakter bereits einen höheren RS-Wert als 10, hat der Schutzgegenstand (Armatrutz) keinen Effekt.

Sonderfertigkeiten & Kampfmanöver

Finte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftacke trifft, wird die dazugehörige Parade des Gegners mit einem Malus von -4 auf den Erfolgswert belegt.

Glück

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

TULAMIDISCHE SHARISAD

Magiebegabte / Tulamidische Reiter

AT	10	Schaden: 1
PA	7	Magische Waffe (Erhöhte Trefferchance) Vergiftete Waffe
FK	-	
FK-PA	8	
RS	2	
	10	6 11
	INI	GSW MU

Sonderfähigkeiten

Akrobat
Magieresistenz III
Standfest

Ausweichen I
Flink
Tanz der Freude

Kampfmanöver

Hinterhältiger Angriff

Ausrüstung

Mengbilar-Dolch
(Stich, einhändig)
Normale Kleidung (Keine)
Petikulos Meuchlersortiment

Zauber

Firuns Jagd

Schwierigkeit: Normal (11) **RW:** 6
Wirkungsbereich: Ein Verbündeter **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Wähle einen verbündeten Charakter als Ziel aus. Dieser erhält +1 INI und +2 FK. Die INI-Veränderung wird erst ab der folgenden Initiativephase berücksichtigt.

Tanz der Unantastbarkeit

Schwierigkeit: Extrem Sempel (15) **RW:** Selbst
Wirkungsbereich: Anwender **Dauer:** Bleibt im Spiel
Auswirkung: Der RS-Wert des Anwenders steigt auf 10. Durch diesen Zauber wird die Behinderungsklasse der getragenen Rüstung des Charakters nicht verändert.

Ausrüstung

Petikulos Meuchlersortiment

Petikulos Meuchlersortiment besteht aus zwei verzauberten Ohringen, von denen sich einer in einen Mengbilar und der andere in eine Giftampulle verwandeln kann. Ein Charakter, der diese Ohringe trägt, erhält die Waffe Mengbilar mit den Eigenschaften *Magische* und *Vergiftete Waffe* sowie die Waffeneigenschaft *Erhöhte Trefferchance*.

Hinterhältiger Angriff

Einzigartiges Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion Bewegung mit einer Nahkampf- oder Fernkampftacke. Der Charakter muss mit seiner Bewegung in den Augenwinkel- oder Rückenbereich seines Gegners gelangen oder sich bereits dort befinden. Gelingt ihm dies, ist folgende Attacke ein *Hinterhältiger Angriff*. Ein *Hinterhältiger Angriff* ist *Rüstungsbrechend*. Wird der *Hinterhältige Angriff* gegen Charaktere eingesetzt, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind, ist er auch im Frontbereich *Rüstungsbrechend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer einhändigen Waffe der KAT Stich.

ALBERTINISCHER SCHWERTGESELLE

Kämpfer / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 1
PA	11	
FK	10	Schaden: 1
FK-PA	8	Munition: 0
RS	8	EK: 2 4 6

12	5	12
INI	GSW	MU

Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt
Standfest

Ausweichen I

Kampfmanöver

Defensiver Kampfstil
Doppelschlag

Ausrüstung

Rapier (Stich, einhändig)
Linkhand (Stich, einhändig)
Wurtdolch (Stich, einhändig)
Wattierter Waffenrock (Leicht)
Beinschienen
Helm



200

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 Fertigkeit nicht mehr einsetzen.

Doppelschlag

Aktives Kampfmanöver. Kombiniert eine Aktion *Bewegung* mit zwei Nahkampftackten. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal nacheinander die Aktion Nahkampftackte 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.

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 löst keine Fallen aus und ist immun gegen die Auswirkungen von Fallen. Außerdem erhöht sich seine INI dauerhaft um 1. *Gelähmte* Charaktere profitieren, solange der Zustand anhält, nicht von dieser Fertigkeit.

Standfest

Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden. Bei einem *Sturz* erleidet er aber dennoch den Schaden des Sturzes.

ALMADANER SÖLDNERSCHÜTZE

Kämpfer / Helden & Schurken

AT	11	Schaden: 1
PA	8	
FK	13	Schaden: 1 Rüstungsbrechend Nachladen
FK-PA	8	Munition: Unbegrenzt
RS	6	EK: 5 10 15

11	5	12
INI	GSW	MU

Sonderfertigkeiten

Gefahreninstinkt
Meisterschütze
Schnellladen

Ausweichen I

Kampfmanöver

Gezielte Fernkampftackte
Scharfschütze

Ausrüstung

Kurzschwert (Klinge, einhändig)
Armbrust (Stich, zweiändig)
Wattierter Waffenrock (Leicht)



195

Gezielte Fernkampftackte

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Fernkampftackte trifft, ist diese Attacke *Rüstungsbrechend*. Ist die Waffe bereits *Rüstungsbrechend*, wird die Attacke *Rüstungsdurchschlagend*. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer zweiändig geführten Schusswaffe der KAT Stich und das vorherige Erlernen des Kampfmanövers *Scharfschütze* und ist somit nur Charakteren der Kämpfer-Profession, Kämpferischen Götterdienern und Kampfmagiern zugänglich.

Meisterschütze

Kämpferfertigkeit. Der Charakter erleidet keinen Malus auf FK-Proben, wenn er eine *Fernkampftackte* in ein Kampfgetümmel durchführt. Trifft eine solche Attacke nicht, wird auch bei Verwendung der Optionalregel kein Angriff gegen ein zufälliges anderes Ziel in einer angrenzenden Wabe durchgeführt. Der Schuss hat einfach nicht getroffen.

Schnellladen

Kämpferfertigkeit. Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

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 Fernkampfwaffe.

AMAZONENKRIEGERIN

Kämpferin / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 1
PA	12	
FK	-	
FK-PA	8	
RS	10	Geringe Behinderung

12	5	13
INI	GSW	MU

Sonderfertigkeiten

Ehrenhaftigkeit
Eisern

Kampreflexe I

Kampfmanöver

Ausfall

Ausrüstung

Amazonensäbel (Klinge, einhändig)
Schild
Amazonenrüstung (Mittel)
Arm-/Beinschienen
Helm



200

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 Nahkampftackten 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.

Ehrenhaftigkeit

Einzigartige Fertigkeit. Der Charakter greift niemals Charaktere an, die *Gelähmt* oder *Am Boden* sind. Auch greift er während seiner Aktivierung niemals Charaktere in deren Rückenbereich an. Er darf allerdings Passierschläge durchführen.

Eisern

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

POSTRISCHE SÖLDNERIN

Kämpferin / Helden & Schurken

AT	12	Schaden: 2 Rüstungsbrechend
PA	8	
FK	-	
FK-PA	-	
RS	8	Geringe Behinderung

9	5	12
INI	GSW	MU

Sonderfertigkeiten

Aufmerksamkeit
Eisern

Rüstungsgewöhnung I
Schnelle Heilung

Kampfmanöver

Niederwerfen

Ausrüstung

Zweihänder (Klinge, zweiändig)
Halbes Kettenhemd (Mittel)



205

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.

Eisern

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

Niederwerfen

Aktives Kampfmanöver. Wenn die mit diesem Manöver verbundene Nahkampftackte trifft, erleidet der Gegner den Zustand *Am Boden*, wenn er die Attacke nicht pariert, selbst wenn der Schaden der Nahkampftackte später noch von der Rüstung abgefangen wird. Das Erlernen dieses Kampfmanövers erfordert das Tragen einer Zweihandwaffe oder einer Waffe der Kategorie Wucht. Nur Charaktere, die genauso groß wie oder kleiner als der Charakter sind, der dieses Manöver einsetzt, können davon betroffen sein.

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.