

SCHICKSALSPFADE

SCHNELLSTARTREGELN

Die Schicksalspfade-Schnellstartregeln geben dir einen knappen Einblick in den Ablauf des Spiels und in ausgewählte Fertigkeiten, Manöver und Zauber. Alles, was du zusätzlich benötigst, sind deine Miniaturen, einen W20 und den Spielplan.

AUFSTELLUNG

Zu Beginn des Spiels stellt ihr abwechselnd eure Miniaturen an den gegenüberliegenden kurzen Seiten des Spielplans am Rand auf. Ermittelt zufällig, wer anfängt.

ABLAUF EINES SPIELZUGES

Ein Spielzug ist in drei Phasen unterteilt:

1) **Statusphase:** *Bleibt-im-Spiel-Zauber* können beendet werden. *Zustände* werden auf ihr Fortdauern überprüft.

Die *Wirkung* von fortdauernden Zuständen tritt ein.

Wichtig: Entfällt in Spielzug 1.

2) **Initiativephase:** Haltet zu Beginn die Handlungsreihenfolge der Charaktere fest. Der Charakter mit dem höchsten INI-Wert handelt zuerst. Bei gleichen Werten wird die Reihenfolge zufällig ermittelt (z.B. W20-Wurf, je niedriger desto früher). Die so ermittelte Reihenfolge bleibt das ganze Spiel über bestehen.

3) **Aktionsphase:** Die Charaktere werden in der Handlungsreihenfolge aktiviert. Der Charakter mit dem höchsten INI-Wert beginnt.

Jeder Charakter kann folgende Aktionen durchführen:

👁️ zwei *aktive Aktionen* (während seiner Aktivierung)

👁️ eine *passive Aktion* als Reaktion

Wurden alle Charaktere aktiviert, endet der Spielzug.

„Nasse Socken sind schlimmer als ein stumpfes Schwert sag ich immer. Wer seinen Kram nicht in Ordnung hält, kann gleich zu Hause bleiben. Aber bevor sie nicht im eigenen Blut gelegen haben, wissen die Jungspunde ja eh alles besser.“

—Ludovigo Bolongaro, Schwertgeselle

DIE CHARAKTERE

Zu jedem Charakter gibt es eine Karte mit den notwendigen Spielwerten. Auf dem Spielplan wird jeder Charakter mit der entsprechenden Miniatur dargestellt.

INI: Die Initiative gibt an, wie schnell der Charakter in jedem Spielzug ins Geschehen eingreifen kann. Je höher der Wert, desto früher ist der Charakter in der Aktionsphase an der Reihe.

GSW: Der Geschwindigkeitswert gibt an, wie weit der Charakter sich auf dem Spielplan bewegen kann.

MU: Der Mut des Charakters gibt an, wie gut er sich gegen diverse Einflüsse wehren kann.

AT: Der Wert deines Charakters, mit dem er Nahkampfattacken durchführt.

PA: Der Wert deines Charakters, mit dem er Nahkampfparaden durchführt.

FK: Der Wert deines Charakters, mit dem er Fernkampfattacken durchführt.

FK-PA: Der Wert deines Charakters, mit dem er Fernkampfparaden durchführt.

RS: Der Rüstungsschutz des Charakters gibt an, wie gut er Schaden widerstehen kann.

Schaden: Gibt den Schaden an, den die Waffe deines Charakters bei einem erfolgreichen Treffer verursacht.

EK: Die Entfernungskategorie beschreibt die Reichweite der Fernkampfwaffe deines Charakters; unterteilt in kurze/mittlere/weite Entfernung.

LP: Die Lebenspunkte des Charakters. Ein Charakter, dessen Lebenspunkte auf Null sinken, scheidet aus dem Spiel aus.

AUSRÜSTUNG

Die Gegenstände, die dein Charakter bei sich trägt. Die meisten werden automatisch eingesetzt. Gegenstände, über deren Einsatz du selbst entscheiden kannst, findest du mit einem entsprechenden Hinweis auf der Rückseite der Charakterkarte.

SONDERFERTIGKEITEN/KAMPFMANÖVER

Sonderfertigkeiten sind herausragende Fähigkeiten oder Schwächen eines Charakters, die über dessen normale Eigenschaftswerte hinausgehen.

Eine besondere Untergruppe bilden die Kampfmanöver. Sie sind Kombinierte Aktionen (siehe unten) und können während der Aktivierung eines Charakter eingesetzt werden.

In Spielen nach den Schnellstartregeln findet nur eine Auswahl an Sonderfertigkeiten und Kampfmanövern Anwendung. Diese befindet sich am Ende dieser Regeln.

PROBEN

An vielen Stellen des Spiels ist es notwendig, eine Probe zu würfeln. In allen Fällen gilt: Ist das Ergebnis des W20-Wurfes kleiner oder gleich dem Wert, auf den du die Probe ablegst, ist die Probe ein Erfolg. Wird die Probe durch Boni und/oder Mali verändert, gilt der einfache mathematische Grundsatz: Punkt- vor Strichrechnung. Wende alle relevanten Boni/Mali gleichzeitig an. Es wird grundsätzlich aufgerundet.

AKTIONEN

Neben der passiven Aktion unterscheiden wir drei Arten von aktiven Aktionen:

EINFACHE AKTIONEN

Bewegung: Die Miniatur bewegt sich bis zum GSW des Charakters in Waben, die Blickrichtung darf beliebig oft verändert werden.

Löschen: Der Zustand *Brennend* wird von einem anderen Charakter entfernt.

Nachladen: Eine Fernkampfwaffe wird nachgeladen.

KAMPFAKTIONEN (MAX. 1 JE SPIELZUG)

Nahkampfattacke: Eine AT-Probe durchführen.

Fernkampfattacke: Eine FK-Probe durchführen.

Wirken eines Zaubers: Eine Probe auf den Schwierigkeitswert des Zaubers durchführen.

KOMBINIERTE AKTIONEN

Eine kombinierte Aktion verbraucht beide aktiven Aktionen, die einem Charakter in seinem Spielzug zustehen.

Konzentration: Einen Zauber mit +2 auf die Schwierigkeit wirken.

Rennen: Eine Bewegung bis zum Doppelten des GSW durchführen.

Sturmangriff: Eine Aktion *Bewegung* mit +2 GSW gefolgt von einer Nahkampfatacke mit +2 AT durchführen. Die Bewegung muss auf dem kürzesten Weg zum Ziel durchgeführt werden und mindestens 3 Waben betragen, um den AT-Bonus zu erhalten.

Taktischer Rückzug: Durchführen einer Aktion *Bewegung*, wobei ein Gegner keine Passierschläge gegen den handelnden Charakter erhält.

Zielen: Eine Attacke mit +2 AT oder FK ausführen.

„Du kannst da rumzappeln, solange du willst, Jungchen, mit dem Wurstmesser jagste nicht mal 'nem Bückling Angst ein. Ich hab Angelhaken, die schärfer sind.“
—Svala Ragnildsdottir, Thinskari

PASSIVE AKTIONEN

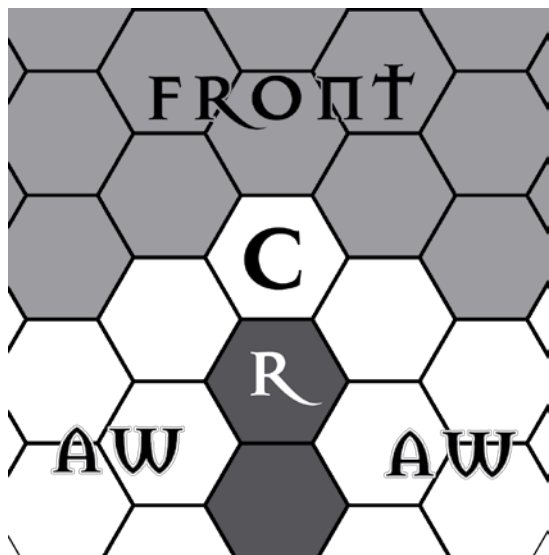
Nahkampfparade: Eine PA-Probe durchführen.

Fernkampfparade: Eine FK-PA-Probe durchführen.

Passierschlag: Ein rüstungsbrechender Nahkampfangriff mit Schaden +1, gegen den keine Parade gestattet ist. Darf ausgeführt werden, wenn der Gegner den Angriffsbereich des Charakters verlässt.

BEWEGUNG/AUSRICHTUNG

Der *Frontbereich* ist der 180 Grad Bogen in Blickrichtung gemessen von der Vorderseite des Charakters (C). Nur in diesem Bereich darf der Charakter eine Sichtlinie ziehen, Attacken oder Passierschläge durchführen. Der dem Frontbereich entgegen liegende Bogen ist der *Augenwinkelbereich* (AW), mit Ausnahme der Waben, die in gerader Linie direkt hinter dem Charakter liegen. Dies ist der *Rückenbereich* (R).



Der GSW entspricht den zur Verfügung stehenden GSW-Punkten. Der Charakter darf seine Bewegung nicht in einer von einem anderen Charakter besetzten Wabe beenden. Er darf sich auch nicht durch Waben bewegen, die von gegnerischen Charakteren besetzt sind.

Offenes Gelände: Eine Wabe offenes Gelände zu betreten, verbraucht 1 GSW-Punkt.

„Ich pflege einen direkten Augenkontakt mit meinem Gegenüber zu vermeiden. Ob ich schüchtern bin? Nein, ich bin nur sehr erfolgreich.“

—Kornelio Delazar, Meuchler

Schwieriges Gelände: Hierzu gehören: *Dichter Wald, Geröll, Ruinen, Seichte Gewässer*. Um eine Wabe Schwieriges Gelände zu betreten, verbraucht der Charakter 2 GSW-Punkte.

DECKUNG UND SICHTLINIEN

SICHTLINIEN

Zur Ermittlung einer Sichtlinie ist Folgendes zu klären:

- 1) Kann ich im Frontbereich des Charakters von der Mitte der Wabe, auf der dieser steht, eine direkte Linie zur Mitte der Wabe des Ziels ziehen?
- 2) Befindet sich Deckung im Weg, die die Sicht blockiert?

Bei der *Sichtblockade* durch Deckung gelten zwei einfache Regeln:

- 1) Eine Wabe, die schwere Deckung verleiht (außer Wasser), blockiert die Sicht auf Waben dahinter.
- 2) Zwei Waben (auch nicht zusammen hängende), die leichte Deckung verleihen (außer Wasser), blockieren die Sicht auf Waben hinter der zweiten Wabe.

Die Waben, in der sich der Charakter und sein Ziel befinden, sind für die Ermittlung von Sichtblockaden nicht relevant.

„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!“

—Bosper Grabensalb, Söldnerschütze

DECKUNG

Deckung wirkt auf die Wabe, in der sie sich befindet und auf Waben, die aus der Sicht des Angreifers dahinter liegen. Die Auswirkung von Deckung ist kumulativ.

Leichte Deckung: Hierzu gehören *Lichter Wald, Felsen, Tiefe Gewässer* und Charaktere.

Sonderfall: Um von Deckung durch Gewässer zu profitieren, muss der Charakter sich in der Wabe befinden.

Schwere Deckung: *Dichter Wald, Sehr dichter Wald, Ruinen*.

KAMPF

Im Folgenden findest du eine Übersicht, wie du die verschiedenen Waffen und Zauber einsetzen oder dich dieser erwehren kannst. Zur Vereinfachung gehen wir davon aus, dass jeder Charakter immer jeweils benötigte Waffen/Gegenstände kampfbereit hat. Ein Wechseln von Waffen ist nicht notwendig.

GENERELLE MODIFIKATOREN IM KAMPF

Folgende Modifikationen gelten sowohl im Nah- als auch im Fernkampf:

- 👁️ Wenn ein Charakter sein Ziel in dessen Augenwinkelbereich angreift, gilt für ihn AT/FK +2 und für das Ziel 1/2 PA.
- 👁️ Wenn ein Charakter sein Ziel in dessen Rückenbereich angreift, gilt für ihn AT/FK +2 und das Ziel darf sich nicht mit einer PA zur Wehr setzen.

„Ein Tag in der Schlacht ist ein guter Tag. Für das Reich!“
—Leomar von Ochs, Reichsritter

ПАHKAMPF

Ein Charakter befindet sich im Nahkampf, wenn er sich im Angriffsbereich eines Gegners befindet oder ein Gegner sich in seinem Angriffsbereich befindet. Wir nennen das *Kampfgetümmel*. Der Angriffsbereich eines Charakters umfasst die drei an ihn angrenzenden Waben in seinem Frontbereich. Der Angreifer führt eine AT-Probe aus. Ist die Probe erfolgreich, darf der Verteidiger, wenn erlaubt/gewünscht, nacheinander zunächst eine Nahkampfparade und danach eine RS-Probe ausführen, um Schaden zu verhindern. Eine RS-Probe ist erfolgreich, wenn der Getroffene mit dem W20 unter oder gleich seinem RS-Wert würfelt. Gelingt beides nicht, verursacht der Charakter Schaden entsprechend seiner Waffe.

ФЕРНКAMPF

Um eine Fernkampfattacke auszuführen, muss der Charakter eine Sichtlinie zum Gegner haben und darf sich nicht im Kampfgetümmel befinden.

Ist das gegeben, führt er eine FK-Probe aus.

Diese kann durch die Entfernung zum Ziel, Deckung und/oder ein Ziel im Kampfgetümmel erschwert sein. Hierfür werden auf dem kürzesten Weg alle Waben vom Charakter bis zum Ziel inklusive der Wabe des Ziels gezählt. Die Wabe des Charakters selbst wird nicht mitgezählt.

МОДИФИКАЦИИ ДЕР FK-ПРОБЕ

Entfernung:

Kurz: +0 FK
Mittel: -2 FK
Lang: -4 FK

Deckung:

Leicht: -2 FK
Schwer: -4 FK

Finsternis: -6 FK Ziel im Kampfgetümmel: -2 FK

Alle Abzüge sind kumulativ. Bei der Entfernung kommt aber nur die entfernteste Kategorie zum Tragen. Ist die entsprechende Probe erfolgreich, darf der Gegner, wenn möglich, eine Fernkampfparade und eine RS-Probe durchführen (siehe oben unter Nahkampf), um Schaden zu verhindern. Gelingt dies nicht, verursacht der Charakter Schaden entsprechend seiner Waffe.

„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.“

—Zulhamin al'Orhima, Geistmagierin aus Fasar

ЗАУБЕР UND ЛИТУРГИЕН

Zur Vereinfachung werden Zauber und Liturgien in den Startregeln einfach beide Zauber genannt, da sie bis auf wenige Ausnahmen im Spiel identisch gehandhabt werden.

GRUNDSCHWIERIGKEIT

Die Schwierigkeit gibt den Basiswert an, ab dem eine Zauberprobe gelingt. Für jeden *Bleibt-im-Spiel-Zauber*, den ein Charakter im Spiel hat, erhält er für nachfolgend eingesetzte Zauber einen Malus von -2 auf die Zauberprobe.

РЕИШВЕИТЕ (RW)

Die Reichweite ist die maximale Entfernung in Waben, die das Ziel des Zaubers vom Anwender entfernt sein darf. Es muss eine Sichtlinie vorhanden sein.

Berührung: Das Ziel muss sich in einer angrenzenden Wabe im Angriffsbereich des Anwenders befinden.

Selbst: Der Anwender ist das Ziel.

Wirkungsbereich (WIRK): Der Wirkungsbereich gibt an, worauf der Zauber angewandt wird.

3-Waben-Durchmesser: Der 3-Waben-Durchmesser-Wirkungsbereich wird für flächendeckende Effekte benötigt. Er umfasst eine zentrale Wabe und alle angrenzenden Waben. Wenn nichts anderes angegeben ist, ist jede Wabe gleichermaßen von der Auswirkung des Zaubers betroffen.

ДАВЕР

Die Wirkungskdauer von Zaubern ist unterschiedlich.

Augenblicklich: Die Auswirkung tritt sofort ein und hat keine fortdauernde Wirkung.

Temporär: Die Auswirkung des Zaubers tritt sofort ein und dauert eine gewisse Zeit an. Typisch für eine temporäre Dauer ist das Eintreten eines Zustands.

Bleibt im Spiel: Die Auswirkung tritt sofort ein und hält für den Rest des Spiels an. Nur wenn der Charakter, der diesen Zauber gewirkt hat, aus dem Spiel ausscheidet oder er den Zauber in der Statusphase aufhebt, endet die Auswirkung. Jeder Charakter darf maximal von einem verbündeten und einem gegnerischen Bleibt-im-Spiel-Zauber betroffen sein. Ein Bleibt-im-Spiel-Zauber darf vom Anwender nur einmal im Spiel gehalten werden, es dürfen sich aber alle Bleibt-im-Spiel-Zauber des Charakters gleichzeitig im Spiel befinden.

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

—Raskir Thorkarson, Thorwalscher Hetman

ГЛÜCKLICHE ПРОБЕ UND ПАТЗЕР

Im Kampf und beim Wirken von Zaubern kann es zu besonders guten oder besonders schlechten Ergebnissen kommen. Würfelt man bei einer Kampf- oder Zauberprobe eine 1 oder eine 20, tritt ein besonderer Effekt ein.

ГЛÜCKLICHE ПРОБЕ (ЕРГЕБНИС ВОП I)

Nahkampfangriff: Die PA des Ziels wird halbiert.

Fernkampfangriff: Der Angriff wird *Rüstungsbrechend*. Ist er das bereits, so wird er *Rüstungsdurchschlagend*.

Nahkampf-/Fernkampfparade: Die Parade verbraucht keine passive Aktion.

Zauber/Liturgie: Der Zauber gelingt. Im nächsten Spielzug muss der Charakter für die Aktion *Konzentration* keine kombinierte Aktion durchführen, sondern es genügt eine Kampfaction.

PATZER (ERGEBNIS VON 20)

Ein Patzer beendet die Aktivierung des Charakters. Werf noch einen W20. Das Ergebnis bestimmt die Auswirkung:

Nahkampf-/Fernkampfattacke/-parade:

1-10: Glück gehabt, keine Auswirkung.

11-15: Der Charakter erleidet den Zustand *Am Boden*.

16-20: Der Charakter erleidet 1 Schaden.

Zauber/Liturgie:

1-10: Glück gehabt, keine Auswirkung.

11-15: Der Charakter erleidet auf einen -2 Malus auf Zauberproben im nächsten Spielzug und darf im nächsten Spielzug die Aktion *Konzentration* nicht durchführen.

16-20: Der Charakter darf im nächsten Spielzug nicht zaubern und verliert eine aktive Aktion.

„Natürlich liebe ich nur dich, warum fragst du?“
—Azila ash-Shaya, Sharisad

BESONDERE EFFEKTE

Einige Waffen und Zauber haben besondere Eigenschaften oder rufen besondere Zustände hervor. Wenn nicht im Folgenden genannt, sind die Eigenschaften bereits in den Charakterwerten verrechnet oder finden in den Schnellstartregeln keine Anwendung.

Abschütteln: Wenn nicht anders erwähnt, wird in der Statusphase für jeden Zustand ein Würfel geworfen und bei einem Ergebnis von 1-10 endet der Zustand. Wird ein Zustand nicht abgeschüttelt, so tritt seine Auswirkung ein und dauert den nächsten Spielzug an.

EIGENSCHAFTEN

Rüstungsbrechend: Die RS-Probe des Gegners gegen den Angriff ist halbiert.

Rüstungsdurchschlagend: Eine RS-Probe des Gegners gegen den Angriff ist nicht möglich.

Schwer zu parieren: Die PA- bzw. FK-PA-Probe des Gegners gegen den Angriff ist halbiert.

ZUSTAND

Am Boden: Der Charakter kann keinen Passierschlag oder Sturmangriff ausführen und erleidet -4 AT und eine halbierte PA, solange der Zustand andauert. Angriffe gegen den Charakter: +4 AT, -2 FK

Abschütteln: Um aufzustehen, müssen 3 GSW-Punkte während einer Aktion, mit der sich bewegt wird, eingesetzt werden.

Brennend: Der Charakter erleidet in der Statusphase 1 Feuerschaden, wenn der Zustand nicht beendet wurde.

Abschütteln: Statusphase oder durch *Löschen*

Geblandet: -2 AT/PA, Charakter darf keine Fernkampfangriffe oder Passierschläge und nur Zauber mit Reichweite: Berührung ausführen.

Abschütteln: Statusphase

Gelähmt: Der Charakter darf keine aktiven oder passiven Aktionen ausführen. Angriffe gegen den Gelähmten erhalten einen Bonus von +10 AT und FK.

Abschütteln: Statusphase (wird automatisch abgeschüttelt)

In Panik: Der Charakter flüchtet mit maximaler Bewegung in Richtung der eigenen Spielhälfte und versucht, das Spielfeld zu verlassen.

Abschütteln: MU-Probe in der Statusphase

Stumm: Der Charakter darf keine Zauber wirken.

Abschütteln: Statusphase

Vergiftet: Der Charakter erleidet in der Statusphase 1 Schaden, wenn der Zustand nicht beendet wurde.

Abschütteln: Statusphase

Sonderfall Finsternis

Befinden sich Angreifer oder Ziel in einer Wabe mit Finsternis oder führt der Angriff durch diese hindurch, ergeben sich folgende Modifikationen:

-4 AT bzw. -6 FK

„Führe deine Kinder in die Dunkelheit der Nacht und hin zu einem erleuchtenden Tod!“

—Valeria Ramirez, Boron-Geweihte

SCHNELLSTART-SONDERFERTIGKEITEN

Akrobat: Gegnerische Charaktere dürfen gegen diesen Charakter keine Passierschläge durchführen. Wenn ein Akrobat den Zustand *Am Boden* durch Aufstehen beenden will, muss er hierfür keine GSW-Punkte aufwenden. Führt ein Charakter mit dieser Fertigkeit ein Kampfmanöver durch, profitiert er nicht von Akrobat.

Befehlshaber: Einfache Aktion, Reichweite: 4 Waben

Auswirkung: Der Charakter verleiht einem anderen verbündeten Charakter in Reichweite und Sichtlinie 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. 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 *Walnut*.

Elementarimmunität (XXX): Der Charakter ist immun gegen die Effekte von und den Schaden durch die in Klammern dahinter festgelegte Elementarart.

Geländekunde (XXX): Der Charakter behandelt bei seiner Bewegung die in Klammern dahinter festgelegte Geländeart als offenes Gelände, nicht als schwieriges.

Magieresistenz I-III: Die Proben von gegnerischen Zaubern und Liturgien, die diesen Charakter zum Ziel haben, erleiden einen Malus in Höhe des Zahlenwertes dieser Fertigkeit.

Nachtsicht: Der Charakter ignoriert bei seinen Nah- und Fernkampfattackeprobe den Malus durch Dämmerung, Mondlicht und Finsternis. Die Sichtweite des Charakters wird durch Mondlicht und Finsternis nicht beeinträchtigt.

Schnellladen: Der Charakter lädt seine Fernkampfwaffe mit der Waffeneigenschaft *Nachladen* in der Statusphase automatisch nach, ohne dass er dafür eine einfache Aktion aufwenden muss.

Standfest: Der Charakter kann nicht den Zustand *Am Boden* erleiden.

SCHNELLSTART-KAMPFMANÖVER

Kampfmanöver sind kombinierte (Kampf-)Aktionen, die es einem Charakter gestatten, eine bestimmte Kombination von Aktionen mit einem besonderen Bonus oder Effekt durchzuführen.

Ausfall: Verbraucht neben den zwei aktiven auch eine passive Aktion und kann somit nicht durchgeführt werden, wenn der Charakter keine passive Aktion mehr zur Verfügung hat. Der Charakter führt zwei Nahkampfattacken nacheinander mit der gleichen Waffe gegen einen Gegner durch.

Doppelschlag: Kombiniert eine Bewegungsaktion mit zwei Nahkampfattacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal die Aktion Nahkampfattacke durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus. 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).

Eisenhagel: Kombiniert eine Bewegungsaktion mit zwei Fernkampfattacken. Der Charakter darf sich seine GSW bewegen und zusätzlich zweimal die Aktion Fernkampfattacke durchführen, aber beide Attacken erleiden einen Malus von -2. Die Attacken müssen nicht gegen das gleiche Ziel durchgeführt werden. Verzichtet der Charakter auf die Bewegung, entfällt der -2 Malus.

Entrinnen: Kombiniert eine Nahkampfattacke mit einer Rückzugs-Aktion. Der Charakter führt eine Nahkampfattacke gegen einen Gegner durch und darf anschließend zusätzlich die kombinierte Aktion Taktischer Rückzug durchführen.

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

Hinterhältiger Angriff: Kombiniert eine Bewegungs-Aktion 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.

Scharfschütze: 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. Nur für Fernkampfattacken.

Umwerfen: 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.

Wuchtschlag: Die mit diesem Manöver verbundene Nahkampfattacke erleidet einen Malus von -6 AT. Wenn dieser Angriff trifft und weder pariert noch von der Rüstung abgefangen wird, erleidet das Ziel +1 Schaden.

SPIELEPDE

Es gewinnt der Spieler, der nach 10 Spielzügen die meisten Charaktere auf dem Spielfeld oder seinen Gegner komplett ausgeschaltet hat.

Die Schnellstartregeln sollen dir einen ersten Eindruck von Schicksalspfaden geben. Aus diesem Grunde haben wir viele Dinge stark vereinfacht. Wenn du dich mit den grundlegenden Regeln vertraut gemacht hast, versuche mit Hilfe des Grundregelbuches nach und nach die große Auswahl an Fertigkeiten, Eigenschaften, taktischen Manövern, unterschiedlichen Szenarien und vieles mehr in dein Spiel einzubauen.

Bereise die Meere mit den mächtigen Thorwalern, schlage Schlachten an der Seite der Reichsarmee, entdecke den mysteriösen Charme der Tulamidischen Reiter oder tauche ein in die Nacht mit der Hand Borons. Verbünde dich mit den Helden und Schurken Aventuriens und erlebe eine Welt voller zwielichtiger Gestalten und gefährlicher Monster, ruhmreicher Gefechte, wertvoller Schätze und unbekannter Gefahren.

Bist du bereit, auf Schicksalspfaden zu wandeln?

Schnellstartregeln: zusammengestellt von Michael Wischermann

Schicksalspfade-Regeln: Christian Trinczek, Christian Bürger und Michael Wischermann

Lektorat: Tobias Junge, Anja Hapka, Christian Lonsing, Daniel Simon Richter

Layout: Christian Lonsing

Schicksalspfade-Logo: Patrick Soeder

Copyright 2012 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, für die Inhalte. SCHICKSALSPFADE, DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH, Waldems vorbehalten. Nachdruck nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH.