

KATASTROPHE



KATASTROPHE

KATASTROPHE



KATASTROPHE

KATASTROPHE



KATASTROPHE

1

I

1



1

I

1



1

I

1



2

# III

2



2

# III

2





3

III

3

1

I

I



1

I

I



1

I

I



2

# III

2

2

# III

2

3

# III

ε

1

I

I





1

I

I



1

I

I



2

II

2



2

II

2



3

III

3

# Obere Deckung

*High Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘/⊘

Oberhau (Stu. or Sch.)

⊘/⊘

Stoß (Ste.)

⊘/0

Mittelhau (Sch.)

⊘/⊘

Unterhau (Stu., Sch. or Ste.)

⊘/2

Untere Deckung

⊘/⊘

# Obere Deckung

*High Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘/⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

⊙/⊘

Stoß (Ste.)

⊘/0

Mittelhau (Sch.)

⊘/⊘

Unterhau (Stu., Sch. oder Ste.)

⊘/2

Untere Deckung

⊘/⊘

# Obere Deckung

*High Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

⊙ / ⊘

Stoß (Ste.)

⊘ / 0

Mittelhau (Sch.)

⊘ / ⊘

Unterhau (Stu., Sch. oder Ste.)

⊘ / 2

Untere Deckung



# Oberhau

*Falling Swing*

Schadensart:

Wähle **Stumpf** oder **Schneidend**.

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

0 / 0

Stoß (Ste.)

0 / 2

Mittelhau (Sch.)

3 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

3 / 1

Untere Deckung

2 / ⊘

# Oberhau

*Falling Swing*

Schadensart:

Wähle **Stumpf** oder **Schneidend**.

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊙

Oberhau (Stu. oder Sch.)

0 / 0

Stoß (Ste.)

0 / 2

Mittelhau (Sch.)

3 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

3 / 1

Untere Deckung

2 / ⊘

# Oberhau

*Falling Swing*

Schadensart:

Wähle **Stumpf** oder **Schneidend**.

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊙

Oberhau (Stu. oder Sch.)

0 / 0

Stoß (Ste.)

0 / 2

Mittelhau (Sch.)

3 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

3 / 1

Untere Deckung

2 / ⊘

# Stoß

*Thrust*

Schadensart:

**Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung 0 / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.) 2 / 0

Stoß (Ste.) 3 / 3

Mittelhau (Sch.) ⊘ / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.) 2 / 1

Untere Deckung 1 / ⊘

# Stoß

*Thrust*

Schadensart:

**Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

0 / ⊖

Oberhau (Stu. oder Sch.)

2 / 0

Stoß (Ste.)

3 / 3

Mittelhau (Sch.)

⊖ / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

2 / 1

Untere Deckung

1 / ⊖

# Stoß

*Thrust*

Schadensart:

**Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung 0 / ⊙

Oberhau (Stu. oder Sch.) 2 / 0

Stoß (Ste.) 3 / 3

Mittelhau (Sch.) ⊙ / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.) 2 / 1

Untere Deckung 1 / ⊙

# Mittelhau

*Sweeping Cut*

Schadensart:

**Schneidend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

2 / 3

Stoß (Ste.)

0 / ⊘

Mittelhau (Sch.)

0 / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

2 / 2

Untere Deckung

⊘ / ⊘

# Mittelhau

*Sweeping Cut*

Schadensart:

**Schneidend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

2 / 3

Stoß (Ste.)

0 / ⊘

Mittelhau (Sch.)

0 / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

2 / 2

Untere Deckung

⊘ / ⊘



# Mittelhau

*Sweeping Cut*

Schadensart:

**Schneidend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

⊘ / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.)

2 / 3

Stoß (Ste.)

0 / ⊘

Mittelhau (Sch.)

0 / 0

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

2 / 2

Untere Deckung

⊘ / ⊘

# Unterhau

*Rising Attack*

Schadensart:

Wähle **Stumpf**, **Schneidend** oder **Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung 2 / ⊖

Oberhau (Stu. oder Sch.) 1 / 3

Stoß (Ste.) 1 / 2

Mittelhau (Sch.) 2 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.) 1 / 1

Untere Deckung ⊖ / ⊘

# Unterhau

*Rising Attack*

Schadensart:

Wähle **Stumpf**, **Schneidend** oder **Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung 2 / ⊘

Oberhau (Stu. oder Sch.) 1 / 3

Stoß (Ste.) 1 / 2

Mittelhau (Sch.) 2 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.) 1 / 1

Untere Deckung ⊘ / ⊘

# Unterhau

*Rising Attack*

Schadensart:

Wähle **Stumpf**, **Schneidend** oder **Stechend**

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung 2 / ⊗

Oberhau (Stu. oder Sch.) 1 / 3

Stoß (Ste.) 1 / 2

Mittelhau (Sch.) 2 / 2

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.) 1 / 1

Untere Deckung ⊗ / ⊗

# Untere Deckung

*Low Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

○/○

Oberhau (Stu. oder Sch.)

○/2

Stoß (Ste.)

○/1

Mittelhau (Sch.)

○/○

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

●/○

Untere Deckung

○/○

# Untere Deckung

*Low Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

○/○

Oberhau (Stu. oder Sch.)

○/2

Stoß (Ste.)

○/1

Mittelhau (Sch.)

○/○

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

●/○

Untere Deckung

○/○

# Untere Deckung

*Low Guard*

*Gegnerisches Manöver*

*Austeilen / Einstecken*

Obere Deckung

○/○

Oberhau (Stu. oder Sch.)

○/2

Stoß (Ste.)

○/1

Mittelhau (Sch.)

○/○

Unterhau (Stu., Ste. oder Sch.)

●/○

Untere Deckung

○/○

Agenda

# Gewaltmarsch

Voraussetzung:

**Keine**

Effekt:

*Soldaten* die du kontrollierst  
erhalten +2" Sprint.



Agenda

# Belesen

Voraussetzung:

**Nur für Commonwealth**

Effekt:

*Zauberer und Kleriker* die  
du kontrollierst erhalten  
+1 Arkanawert.

Agenda

# Ver-rückte Stadt

Voraussetzung:

**Nur für Dominion**

Effekt:

Ziehe eine Arkanakarte am Ende der Auffrischungsphase. Du kannst bis zu X Geländestücke bis zu 3“ in jede Richtung versetzen, wobei X dem Wert der gezogenen Karte entspricht. Katastrophe: Die Spieler:in zu deiner Linken darf 1 Geländestück um bis zu 6“ verschieben.

Gelände darf nicht auf Moonstones oder Modelle verschoben werden. Sind Moonstones oder Charaktere bereits im Gelände (Gebäude) werden diese mit verschoben.

Agenda

# Tavernen Geschwätz

Voraussetzung:

**Nur für Commonwealth**

Effekt:

Du kannst 1 zum Ergebnis des  
Initiativewurfes addieren.

Agenda

# Überfallkommando

Voraussetzung:

**Nur für Dominion**

Effekt:

Die erste Nahkampfattacke in jeder Runde und von jedem deiner Charaktere erhält +2 Schaden.

Agenda

# Trotz der Widrigkeiten

Voraussetzung:

**Keine**

Effekt:

Solange eine andere  
Spieler:in mehr  
Moonstones besitzt wie  
du, erhalten alle deine  
Charaktere +1 Sprint und  
+1 Nahkampfwert.

Ereignis

# Wundersame Heilung

*Einmal pro Spiel.*

Wann:

Zu Beginn der Auffrischungsphase ausspielen.

Effekt:

Ein Charakter füllt sämtliche Wunden wieder auf.

Ereignis

# Gefälligkeit aus dem Geisterreich

*Einmal pro Spiel.*

Wann:

**Zu jeder Zeit.**

Effekt:

Durchsuche das Arkana Deck nach X Karten, wobei X den erschlagenen Charakteren entspricht die du kontrollierst . Nimm diese Karten ohne sie zu zeigen aus dem Stapel und mische die restlichen Karten. Du kannst zu jeder Zeit frei entscheiden, die Karten wieder in das Arkana Deck zurück zu mischen.

Ereignis

# Ninja Reflexe

*Einmal pro Spiel.*

Wann:

Wenn ein Charakter Wunden aufgrund einer Aktion erleiden würde.

Effekt:

Reduziere alle Wunden der aktuellen Aktion auf 0.

Dies umfasst *alle* Wunden einer einzelnen Aktion auf einen einzelnen Charakter inklusive Gegenmanöver, Schlussphasen Effekte und Arkana-Wiederholungen aufgrund von falschen Bluff-Beschuldigungen.



Ereignis

# Zögerlich

*Einmal pro Spiel.*

Wann:

Wenn eine Gegner:in eine Aktion ansagt.

Effekt:

Der gegnerische Charakter verliert die entsprechende Energie der Aktion, die Aktion wird aber nicht durchgeführt.

Ereignis

# Ungeschick der Feiglinge

*Einmal pro Spiel.*

When:

Zu jeder Zeit.

Effekt:

Eine Spielfigur welche sich innerhalb von 8" seiner Start-Tischkante aufhält, lässt alle Moonstones welche es bei sich trägt fallen.

Ereignis

# Raub in der Dämmerung

*Einmal pro Spiel.*

Wann:

Zu jeder Zeit.

Effekt:

Das Ziel erhält die folgende  
aktive Fähigkeit bis zum Ende  
der Runde

**Raub (2) 1"** – *Einmal pro Runde.*

Ein gegnerischer Charakter mit weniger  
verbliebenen Wunden wie dieser Charakter  
verliert einen Moonstone und dieser Charakter  
erhält ihn.