

ABRICHTER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held hat sich angeeignet, wie man wilde Tiere ausbildet. Er kann Wildtiere dressieren und sie dazu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält der Abenteurer die Einsatzmöglichkeit *Abrichten* im Talent *Tierkunde*. Als Abrichter ist der Abenteurer in der Lage, Wesen abzurichten, die als Wildtiere im Sinne des Anwendungsgebietes *Wildtiere* im Talent *Tierkunde* gelten. Ohne diese SF kann ein Held mit Tierkunde nur domestizierte Tiere abrichten.

Das Abrichten bestimmter exotischer Wildtiere gilt als komplex und benötigt ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzung: Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.102

AK 001

ABROLLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Durch Übung ist die Abenteurerin besonders gut darin, sich bei Stürzen abzurollen und so schwerwiegende Verletzungen zu vermeiden.

Regel: *Abrollen* ist eine Einsatzmöglichkeit von *Körperbeherrschung*. Wer über die Sonderfertigkeit verfügt, der weiß genau, wie er sich bei Stürzen am geschicktesten abrollt.

Beim Vermeiden von Sturzschaden zählen die QS der Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* dreifach und nicht wie üblich zweifach (siehe *Regelwerk* Seite 340).

Voraussetzung: Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig Körperbeherrschung, kein Nachteil Fettleibig

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

S.102

AK 002

ACKERBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Jeder kann Saatgut ausstreuen, aber nicht jeder kennt sich mit dem erfolgreichen Züchten von Feldfrüchten und Getreide aus. Wie kann man Ungezieferbefall aufhalten? Wie viel Wasser brauchen die Pflanzen? Und mit was düngt man am besten den Boden?

Regel: *Ackerbau* ist eine Einsatzmöglichkeit für *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*. Ein Held, der über die Sonderfertigkeit verfügt, kennt sich damit aus, Äcker zu bestellen und die Aussaat ordnungsgemäß zu pflegen und zu ernten. Ohne die Sonderfertigkeit wird der Ertrag deutlich geringer ausfallen.

Voraussetzung: Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig Pflanzenkunde

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.102

AK 003

ANPEITSCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Es gibt Anführer, die ihre Untergebenen mit harter Hand antreiben, um sie kurzfristig zu Höchstleistungen zu mobilisieren. Diese verhassten Anpeitscher riskieren aber, dass ihre Untergebenen irgendwann nicht mehr auf sie hören oder zusehends eingeschüchtert sind.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern* ihre Gefährten (oder besser: ihre Schergen) während eines Kampfes unterstützen. Dazu muss sie 1 Aktion aufwenden. Danach legt die Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +2 AT und FK +2 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anpeitscher oder Anführer).

S.103

AK 004

ARCHIVAR

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Überall wo Schriftstücke gehortet werden, kann der Abenteurer die gesuchten Werke schneller als andere ausfindig machen, da er ein Gespür für die Ordnung des Archivs besitzt oder sich sehr schnell in das System der Bibliothek hindecken kann.

Regel: Der Held stöbert gesuchte Schriftstücke schneller auf als andere Bibliotheksnutzer. Er benötigt bei Recherchen nur 80 % der Zeit. Allerdings funktioniert die Sonderfertigkeit nur, wenn der Abenteurer die Bücher der Bibliothek lesen kann und die Bibliothek einer Ordnung unterliegt.

Voraussetzung: kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteurerpunkte

S.103

AK 005

ATHLET

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Heldin ist körperlich in guter Verfassung und ist eine geborene Athletin. Bei vielen Handlungen, die Kraft und Geschick erfordern, erzielt sie deutlich bessere Ergebnisse als die Konkurrenz.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit sticht die Heldin bei körperlichen Leistungen hervor, für die ein athletischer Körperbau von Vorteil ist.

Proben auf *Körperbeherrschung (Springen und Laufen)* und *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Heben & Stemmen und Ziehen & Zeren)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: alle genannten Talente 4, kein Nachteil Behäbig, kein Nachteil Fettleibig, kein Nachteil Unfähig in den genannten Talenten, kein Nachteil Verstümmelt, der ihn bei der Ausübung der Talente behindert

AP-Wert: 20 Abenteurerpunkte

S.103

AK 006

BAUCHREDEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Unterhaltungskünstler sind bekannt dafür, dass es unter ihnen Meister des Bauchredens gibt. Sie können Stimmen erzeugen, ohne die Lippen zu bewegen und lassen so Puppen sprechen oder Geräusche anscheinend abseits ihres Körpers entstehen. Was für die meisten Zuhörer ein unterhaltsamer Trick ist, kann in manchen Situationen auch Wachen oder Schurken ablenken.

Regel: Der Abenteurer bekommt im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Bauchreden*.

Dem Held gelingt es, Geräusche/Stimmen erzeugen, ohne die Lippen zu bewegen. Die Geräusche scheinen maximal 5 Schritt weit weg vom Helden zu entstehen.

Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.104

AK 007

BILDHAUEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um aus einem Felsen eine wunderschöne Götterstatue herzustellen, die eines Tempels würdig ist, muss sich ein Steinmetz viel Zeit nehmen und sich im Bearbeiten von Statuen üben.

Regel: *Bildhauerei* ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)*. Über das Talent kann die Abenteurerin nun Statuen oder Büsten aus Stein anfertigen.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.104

AK 008

BOOTSBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Zimmermann hat sich auf das Herstellen von Mobiliar oder auf das Errichten von Holz- und Fachwerkhäusern spezialisiert. Bootsbauer fertigen Ruder- und kleine Segelboote an und wissen, welche Materialien sie dabei verwenden können.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit Bootsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Boote bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Boote auszuwählen, Boote zu entwerfen und zu bauen. Schiffe kann der Abenteurer damit jedoch nicht bauen. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Boote. Um komplexe Boote zu bauen, muss der Bootsbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.104

AK 009

ACKERBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Jeder kann Saatgut ausstreuen, aber nicht jeder kennt sich mit dem erfolgreichen Züchten von Feldfrüchten und Getreide aus. Wie kann man Ungezieferbefall aufhalten? Wie viel Wasser brauchen die Pflanzen? Und mit was düngt man am besten den Boden?

Regel: *Ackerbau* ist eine Einsatzmöglichkeit für *Pflanzenkunde (Nutzpflanzen)*. Ein Held, der über die Sonderfertigkeit verfügt, kennt sich damit aus, Äcker zu bestellen und die Aussaat ordnungsgemäß zu pflegen und zu ernten. Ohne die Sonderfertigkeit wird der Ertrag deutlich geringer ausfallen.

Voraussetzung: Pflanzenkunde 4, kein Nachteil Unfähig Pflanzenkunde

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.102

AK 003

ABROLLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Durch Übung ist die Abenteurerin besonders gut darin, sich bei Stürzen abzurollen und so schwerwiegende Verletzungen zu vermeiden.

Regel: *Abrollen* ist eine Einsatzmöglichkeit von *Körperbeherrschung*. Wer über die Sonderfertigkeit verfügt, der weiß genau, wie er sich bei Stürzen am geschicktesten abrollt.

Beim Vermeiden von Sturzschaden zählen die QS der Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* dreifach und nicht wie üblich zweifach (siehe *Regelwerk* Seite 340).

Voraussetzung: Körperbeherrschung 4, kein Nachteil Unfähig Körperbeherrschung, kein Nachteil Fettleibig

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

S.102

AK 002

ABRICHTER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held hat sich angeeignet, wie man wilde Tiere ausbildet. Er kann Wildtiere dressieren und sie dazu bringen, seinen Befehlen zu gehorchen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält der Abenteurer die Einsatzmöglichkeit *Abrichten* im Talent *Tierkunde*. Als Abrichter ist der Abenteurer in der Lage, Wesen abzurichten, die als Wildtiere im Sinne des Anwendungsgebietes *Wildtiere* im Talent *Tierkunde* gelten. Ohne diese SF kann ein Held mit Tierkunde nur domestizierte Tiere abrichten.

Das Abrichten bestimmter exotischer Wildtiere gilt als komplex und benötigt ein entsprechendes Berufsgeheimnis.

Voraussetzung: Tierkunde 8, kein Nachteil Unfähig (Tierkunde)

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.102

AK 001

ATHLET

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Heldin ist körperlich in guter Verfassung und ist eine geborene Athletin. Bei vielen Handlungen, die Kraft und Geschick erfordern, erzielt sie deutlich bessere Ergebnisse als die Konkurrenz.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit sticht die Heldin bei körperlichen Leistungen hervor, für die ein athletischer Körperbau von Vorteil ist.

Proben auf *Körperbeherrschung (Springen und Laufen)* und *Kraftakt (Drücken & Verbiegen, Heben & Stemmen und Ziehen & Zeren)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: alle genannten Talente 4, kein Nachteil Behäbig, kein Nachteil Fettleibig, kein Nachteil Unfähig in den genannten Talenten, kein Nachteil Verstümmelt, der ihn bei der Ausübung der Talente behindert

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.103

AK 006

ARCHIVAR

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Überall wo Schriftstücke gehortet werden, kann der Abenteurer die gesuchten Werke schneller als andere ausfindig machen, da er ein Gespür für die Ordnung des Archivs besitzt oder sich sehr schnell in das System der Bibliothek hindecken kann.

Regel: Der Held stöbert gesuchte Schriftstücke schneller auf als andere Bibliotheksnutzer. Er benötigt bei Recherchen nur 80 % der Zeit. Allerdings funktioniert die Sonderfertigkeit nur, wenn der Abenteurer die Bücher der Bibliothek lesen kann und die Bibliothek einer Ordnung unterliegt.

Voraussetzung: kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.103

AK 005

Am Ende des Kampfes erhalten alle Personen, die den Bonus bekommen haben, für 24 Stunden den Nachteil Angst vor dem/der Anpeitscher/in I. Die Heldin kann die SF mehrfach hintereinander einsetzen, allerdings steigt damit jedes Mal die Angst um eine Stufe (bis zu einem Maximum von 3, danach funktioniert die Wirkung der SF nicht mehr, bis die 24 Stunden vorüber sind). Alle Personen, die den Bonus erhalten sollen, können sich mit einer Vergleichsprobe mit *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen die obige Probe auf *Einschüchtern (Drohen)* wehren. Gelingt die Probe, erhalten sie weder den Bonus, noch den Nachteil.

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.103

AK 004

BOOTSBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Zimmermann hat sich auf das Herstellen von Mobiliar oder auf das Errichten von Holz- und Fachwerkhäusern spezialisiert. Bootsbauer fertigen Ruder- und kleine Segelboote an und wissen, welche Materialien sie dabei verwenden können.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit Bootsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Boote bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Boote auszuwählen, Boote zu entwerfen und zu bauen. Schiffe kann der Abenteurer damit jedoch nicht bauen. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Boote. Um komplexe Boote zu bauen, muss der Bootsbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.104

AK 009

BILDHAUEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um aus einem Felsen eine wunderschöne Götterstatue herzustellen, die eines Tempels würdig ist, muss sich ein Steinmetz viel Zeit nehmen und sich im Bearbeiten von Statuen üben.

Regel: *Bildhauerei* ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Steinbearbeitung (Steinmetzarbeiten)*. Über das Talent kann die Abenteurerin nun Statuen oder Büsten aus Stein anfertigen.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.104

AK 008

BAUCHREDEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Unterhaltungskünstler sind bekannt dafür, dass es unter ihnen Meister des Bauchredens gibt. Sie können Stimmen erzeugen, ohne die Lippen zu bewegen und lassen so Puppen sprechen oder Geräusche anscheinend abseits ihres Körpers entstehen. Was für die meisten Zuhörer ein unterhaltsamer Trick ist, kann in manchen Situationen auch Wachen oder Schurken ablenken.

Regel: Der Abenteurer bekommt im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Bauchreden*.

Dem Held gelingt es, Geräusche/Stimmen erzeugen, ohne die Lippen zu bewegen. Die Geräusche scheinen maximal 5 Schritte weit weg vom Helden zu entstehen.

Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.104

AK 007

BUCHDRUCKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der um 960 BF in Maraskan erfundene Buchdruck mit beweglichen Lettern ist eine im Horasreich und bisweilen im Mittelreich anzu treffende Kunst. Sie wird hauptsächlich für die Produktion von Büchern, aber auch von Flugblättern und Zeitungen verwendet.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Drucken*. Die Heldin ist nun in der Lage, Schriftstücke mit einer Druckerpresse herzustellen.

Voraussetzungen: Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Mechanik 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.104

AK 010

DIENER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder ist zum Herrschen geboren. Aber auch wer ein fähiger Diener sein will, muss sich mit den Bedürfnissen seiner Herrschaft auskennen.

Regel: Der Held erwirbt durch diese Sonderfertigkeit im Talent *Etikette* das neue Anwendungsgebiet *Dienen & Gehorchen*. Dadurch kann der Abenteurer seinem Herrn ein guter Diener sein und sich um dessen Körperpflege, Dienstbotengänge und das Ankleiden der Herrschaft anständig kümmern.

Voraussetzungen: Etikette 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.104

AK 011

DROHGEBÄRDEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Barbarinnen und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen.

Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.105

AK 012

ERMUTIGENDER GESANG

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held kennt eine Reihe von Musikstücken, die seine Zuhörer ermutigen können. Wenn er singt, vertreibt er die Angst aus den Herzen seiner Gefährten.

Regel: Ermutigender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn der Abenteurer ein entsprechendes Lied oder ein Musikstück vorträgt, das mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörern einmal innerhalb von 4 Stunden eine Stufe *Furcht* nehmen. Der Spieler würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann er QS Personen seiner Wahl von der Wirkung profitieren lassen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.105

AK 013

FASZINIERENDER GESANG

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Es gibt viele Möglichkeiten, Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und dafür andere abzulenken. Durch Gesang kann eine Abenteurerin beispielsweise ihre Zuhörer einullen.

Regel: Faszinierender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn die Heldin ein entsprechendes Lied vorträgt, das maximal 5 Minuten andauern darf, sind alle ihre Zuhörer in diesem Zeitraum so gebannt, dass sie als leicht abgelenkt gelten und sie z.B. bei auf Proben auf *Sinnesschärfe* eine Erschwernis von 1 erhalten. Die Spielerin würfelt eine Probe auf *Singen (unterschiedliche Anwendungsgebiete)*. Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.105

AK 014

FEUERSCHLUCKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auf den Jahrmärkten kann man häufig Feuerschlucker bewundern, die scheinbar, ohne sich zu verbrennen, Fackeln in ihrem Mund löschen oder selbst Feuer speien.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt der Held im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuer schlucken*. Er kann extra dafür angefertigte brennende Fackeln in seinem Mund löschen oder mittels einer Brennfüssigkeit Feuer speien. Vom Feuer getroffene Personen gelten aber nicht automatisch als *Brennend* (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.105

AK 015

FREIKLETTERN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Selbst steile Hänge und Klippen stellen für eine geübte Heldin beim Freiklettern kein unlösbares Problem dar.

Regel: Eine Abenteurerin mit dieser Sonderfertigkeit kann Erschwernisse von bis zu 2 bei Proben auf *Klettern* aufgrund fehlender Werkzeuge ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn die Heldin also eine Erschwernis von 3 auf *Klettern* erhält, weil sie keine Seile zur Verfügung hat, muss sie nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzung: Klettern 8

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

S.105

AK 016

GESTÄHLTER WILLE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nur wenigen ist es vergönnt, ihre Ängste derart gut im Griff zu haben, dass Bedrohungen ihnen nicht mal Angstschweiß auf die Stirn treiben.

Regel: Proben auf *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Willenskraft 8, kein Nachteil Angst vor ...

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.105

AK 017

GUTER GARDIST, BÖSER GARDIST

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Es gibt bestimmte Verhörmethoden, die mehr Erfolg versprechen als eine einfache Befragung. Gerade bei Gardisten hat sich eine Methode etabliert, bei der einer der Gesetzeshüter einen Schläger spielt, der andere eine gute Seele. Dadurch kann das Opfer des Verhörs besser in die Mangel genommen werden.

Regel: Diese Sonderfertigkeit lässt sich nur einsetzen, wenn zwei Personen darüber verfügen, sie die Rollen aufteilen und gegenüber einer anderen Person die Verhörmethode einsetzen.

Proben auf *Einschüchtern (Drohung oder Folter)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.105

AK 018

DROHGEBÄRDEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Barbarinnen und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern* (*Drohung*) ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen.

Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern* (*Drohung*) ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

S.105

AK 012

DIENER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder ist zum Herrschen geboren. Aber auch wer ein fähiger Diener sein will, muss sich mit den Bedürfnissen seiner Herrschaft auskennen.

Regel: Der Held erwirbt durch diese Sonderfertigkeit im Talent *Etikette* das neue Anwendungsgebiet *Dienen & Gehorchen*. Dadurch kann der Abenteurer seinem Herrn ein guter Diener sein und sich um dessen Körperpflege, Dienstbotengänge und das Ankleiden der Herrschaft anständig kümmern.

Voraussetzungen: Etikette 4

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

S.104

AK 011

BUCHDRUCKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der um 960 BF in Maraskan erfundene Buchdruck mit beweglichen Lettern ist eine im Horasreich und bisweilen im Mittelreich anzu-treffende Kunst. Sie wird hauptsächlich für die Produktion von Büchern, aber auch von Flugblättern und Zeitungen verwendet.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Drucken*. Die Heldin ist nun in der Lage, Schriftstücke mit einer Druckerpresse herzustellen.

Voraussetzungen: Alchimie 2, Holzbearbeitung 4, Malen & Zeichnen 4, Mechanik 4

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

S.104

AK 010

FEUERSCHLUCKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auf den Jahrmärkten kann man häufig Feuerschlucker bewundern, die scheinbar, ohne sich zu verbrennen, Fackeln in ihrem Mund löschen oder selbst Feuer speien.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt der Held im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuer schlucken*. Er kann extra dafür angefertigte brennende Fackeln in seinem Mund löschen oder mittels einer Brennflüssigkeit Feuer speien. Vom Feuer getroffene Personen gelten aber nicht automatisch als *Brennend* (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Voraussetzungen: Gaukeleien 8, Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

S.105

AK 015

FASZINIERENDER GESANG

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Es gibt viele Möglichkeiten, Aufmerksamkeit auf sich zu lenken und dafür andere abzulenken. Durch Gesang kann eine Abenteurerin beispielsweise ihre Zuhörer einullen.

Regel: Faszinierender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn die Heldin ein entsprechendes Lied vorträgt, das maximal 5 Minuten andauern darf, sind alle ihre Zuhörer in diesem Zeitraum so gebannt, dass sie als leicht abgelenkt gelten und sie z.B. bei auf Proben auf *Sinnesschärfe* eine Erschwernis von 1 erhalten. Die Spielerin würfelt eine Probe auf *Singen* (*unterschiedliche Anwendungsgebiete*). Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann die Abenteurerin QS Personen ihrer Wahl durch die Wirkung beeinflussen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

S.105

AK 014

ERMUTIGENDER GESANG

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held kennt eine Reihe von Musikstücken, die seine Zuhörer ermutigen können. Wenn er singt, vertreibt er die Angst aus den Herzen seiner Gefährten.

Regel: Ermutigender Gesang ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Singen*. Wenn der Abenteurer ein entsprechendes Lied oder ein Musikstück vorträgt, das mindestens 1 Minute in Anspruch nimmt, kann er seinen freiwilligen Zuhörern einmal innerhalb von 4 Stunden eine Stufe *Furcht* nehmen. Der Spieler würfelt eine Probe auf *Singen* (*unterschiedliche Anwendungsgebiete*). Die Reichweite der Wirkung liegt bei QS x 3 Schritt, maximal kann er QS Personen seiner Wahl von der Wirkung profitieren lassen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

S.105

AK 013

GUTER GARDIST, BÖSER GARDIST

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Es gibt bestimmte Verhörmethoden, die mehr Erfolg versprechen als eine einfache Befragung. Gerade bei Gardisten hat sich eine Methode etabliert, bei der einer der Gesetzeshüter einen Schläger spielt, der andere eine gute Seele. Dadurch kann das Opfer des Verhörs besser in die Mangel genommen werden.

Regel: Diese Sonderfertigkeit lässt sich nur einsetzen, wenn zwei Personen darüber verfügen, sie die Rollen aufteilen und gegenüber einer anderen Person die Verhörmethode einsetzen.

Proben auf *Einschüchtern* (*Drohung* oder *Folter*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Einschüchtern 8, Menschenkenntnis 4, Überreden 2

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

S.105

AK 018

GESTÄHLTER WILLE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nur wenigen ist es vergönnt, ihre Ängste derart gut im Griff zu haben, dass Bedrohungen ihnen nicht mal Angstschweiß auf die Stirn treiben.

Regel: Proben auf *Willenskraft* (*Bedrohung standhalten*) gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Willenskraft 8, kein Nachteil Angst vor ...

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

S.105

AK 017

FREIKLETTERN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Selbst steile Hänge und Klippen stellen für eine geübte Heldin beim Freiklettern kein unlösbares Problem dar.

Regel: Eine Abenteurerin mit dieser Sonderfertigkeit kann Erschwernisse von bis zu 2 bei Proben auf *Klettern* aufgrund fehlender Werkzeuge ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn die Heldin also eine Erschwernis von 3 auf *Klettern* erhält, weil sie keine Seile zur Verfügung hat, muss sie nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzung: Klettern 8

AP-Wert: 6 Abenteurpunkte

S.105

AK 016

HAUSWIRTSCHAFT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Patrizier, Granden und Adlige brauchen für ihren Haushalt zuverlässige Personen, die sich um die Verwaltung kümmern. Einkäufe müssen getätigt, Gäste begrüßt und die Einnahmen und Ausgaben verwaltet werden.

Regel: Die Abenteurerin ist in der Lage, die alltäglichen Aufgaben eines großen Haushaltes zu erledigen. Sie bekommt im Talent *Handel* die Einsatzmöglichkeit *Verwaltung* und kann dadurch pro QS bei den monatlichen Ausgaben des Haushalts ihres Herrn 2,5 % an Kosten sparen.

Voraussetzungen: Handel 8, Rechnen 4

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

S.106

AK 019

IGLUBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kaum ein Aventurier, abgesehen von den Niveisen, den Fjarningern und anderen Bewohnern des äußersten Nordens, hat jemals ein Iglu gesehen. Komplette aus Eis und Schnee erbaut, ist das Iglu im Inneren erstaunlich warm und schützt vor Kälte und Wind.

Regel: Iglubau ist eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Wildnisleben*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Abenteurer über *Wildnisleben (Lagerbau)* ein Iglu bauen.

Voraussetzungen: Wildnisleben 8, Sonderfertigkeit Geländekunde Eis- & Schneekundig

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.106

AK 020

KALLIGRAPHIE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kalligraphie ist die Kunst, Schriftzeichen auf besonders schöne Art und Weise zu malen. Die Tradition der Kalligraphie ist vor allem in den Tulamidenlanden und auf Maraskan verbreitet, wo es sogar Kalligraphieschulen gibt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kalligraphie*. Der Abenteurer kann Schriftzeichen ästhetisch verzieren und sie beeindruckend aussehen lassen.

Voraussetzung: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 021

KAPELLMEISTER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Als Kapellmeister hat man sich die nötigen Methoden angeeignet, um ein Orchester anzuleiten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Musizieren* das neue Anwendungsgebiet *Dirigieren*. Der Abenteurer ist damit in der Lage, ein Orchester zu dirigieren.

Voraussetzungen: Musizieren 8, Überreden 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 022

KOHLEZEICHNUNGEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn Kohle ein klassisches Zeichenmaterial darstellt, ist es für den ungeübten Zeichner schwierig, damit prächtige Bilder anzufertigen. Kohlezeichnungen sind aber bei vielen Künstlern eine gern genutzte Übung oder eignen sich für Entwürfe, Skizzen oder Portraits.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kohlezeichnungen anfertigen*. Sie kann nun mit Kohle Zeichnungen und Bilder anfertigen.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 023

KONDITOR

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn für den Mittelreicher jeder Bäcker nur ein Bäcker ist, so gibt es doch große Unterschiede zwischen den Ausprägungen dieses Berufes. Ein Konditor, meist auch Zuckerbäcker genannt, hat sich auf Torten und süßes Backwerk spezialisiert.

Regel: *Konditor* ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen)*. Durch diese Sonderfertigkeit ist es dem Helden möglich, nun neben Broten, einfachen Kuchen und anderen Erzeugnissen des Bäckerhandwerks, leckere Torten und süßes Backwerk herzustellen. Einige Torten und Backwerk sind jedoch komplex und erfordern noch zusätzlich ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 024

KRISTALLZUCHT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die fast ausschließlich bei den Zwergen verbreitete Kristallzucht erfordert jahrelange Geduld, denn kaum ein Kristall wächst über Nacht zu stattlicher Größe.

Regel: Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit, kann die Heldin Kristalle züchten und sie pflegen. Die Abenteurerin bekommt im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kristalle züchten*.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 025

KUPFERSTICH

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Eine alte, vor allem im Mittelreich verbreitete Kunstform ist der Kupferstich. Beim Kupferstich werden durch die Bearbeitung einer Kupferplatte Bilder erstellt, die dann z.B. über eine Walzenpresse auf Papier gedruckt werden können.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kupferstich anfertigen*. Von nun an kann er eine Kupferplatte so bearbeiten, damit ein Kupferbild angefertigt werden kann.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.107

AK 026

KUTSCHENBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um eine Kutsche zu bauen, muss eine Heldin nicht nur über die verschiedenen Modelle Bescheid wissen, sondern vor allem die Besonderheiten des Kutschenbaus kennen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit Kutschenbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kutschen bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Kutschen auszuwählen, diese zu entwerfen und zu bauen (gleiches gilt für Karren). Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Kutschen. Um komplexe Kutschen zu bauen, muss der Kutschenbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.107

AK 027

KALLIGRAPHIE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kalligraphie ist die Kunst, Schriftzeichen auf besonders schöne Art und Weise zu malen. Die Tradition der Kalligraphie ist vor allem in den Tulamidenlanden und auf Maraskan verbreitet, wo es sogar Kalligraphieschulen gibt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kalligraphie*. Der Abenteurer kann Schriftzeichen ästhetisch verzieren und sie beeindruckend aussehen lassen.

Voraussetzung: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 021

IGLUBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kaum ein Aventurier, abgesehen von den Niveisen, den Fjarningern und anderen Bewohnern des äußersten Nordens, hat jemals ein Iglu gesehen. Komplette aus Eis und Schnee erbaut, ist das Iglu im Inneren erstaunlich warm und schützt vor Kälte und Wind.

Regel: Iglubau ist eine neue Einsatzmöglichkeit für das Talent *Wildnisleben*. Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Abenteurer über *Wildnisleben (Lagerbau)* ein Iglu bauen.

Voraussetzungen: Wildnisleben 8, Sonderfertigkeit Geländekunde Eis- & Schneekundig

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.106

AK 020

HAUSWIRTSCHAFT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Patrizier, Granden und Adlige brauchen für ihren Haushalt zuverlässige Personen, die sich um die Verwaltung kümmern. Einkäufe müssen getätigt, Gäste begrüßt und die Einnahmen und Ausgaben verwaltet werden.

Regel: Die Abenteurerin ist in der Lage, die alltäglichen Aufgaben eines großen Haushaltes zu erledigen. Sie bekommt im Talent *Handel* die Einsatzmöglichkeit *Verwaltung* und kann dadurch pro QS bei den monatlichen Ausgaben des Haushalts ihres Herrn 2,5 % an Kosten sparen.

Voraussetzungen: Handel 8, Rechnen 4

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

S.106

AK 019

KONDITOR

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn für den Mittelreicher jeder Bäcker nur ein Bäcker ist, so gibt es doch große Unterschiede zwischen den Ausprägungen dieses Berufes. Ein Konditor, meist auch Zuckerbäcker genannt, hat sich auf Torten und süßes Backwerk spezialisiert.

Regel: *Konditor* ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen)*. Durch diese Sonderfertigkeit ist es dem Helden möglich, nun neben Broten, einfachen Kuchen und anderen Erzeugnissen des Bäckerhandwerks, leckere Torten und süßes Backwerk herzustellen. Einige Torten und Backwerk sind jedoch komplex und erfordern noch zusätzlich ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 024

KOHLEZEICHNUNGEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn Kohle ein klassisches Zeichenmaterial darstellt, ist es für den ungeübten Zeichner schwierig, damit prächtige Bilder anzufertigen. Kohlezeichnungen sind aber bei vielen Künstlern eine gern genutzte Übung oder eignen sich für Entwürfe, Skizzen oder Portraits.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erhält die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kohlezeichnungen anfertigen*. Sie kann nun mit Kohle Zeichnungen und Bilder anfertigen.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 023

KAPELLMEISTER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Als Kapellmeister hat man sich die nötigen Methoden angeeignet, um ein Orchester anzuleiten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Musizieren* das neue Anwendungsgebiet *Dirigieren*. Der Abenteurer ist damit in der Lage, ein Orchester zu dirigieren.

Voraussetzungen: Musizieren 8, Überreden 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 022

KUTSCHENBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um eine Kutsche zu bauen, muss eine Heldin nicht nur über die verschiedenen Modelle Bescheid wissen, sondern vor allem die Besonderheiten des Kutschenbaus kennen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit Kutschenbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kutschen bauen* erworben. Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Kutschen auszuwählen, diese zu entwerfen und zu bauen (gleiches gilt für Karren). Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Kutschen. Um komplexe Kutschen zu bauen, muss der Kutschenbauer zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis kennen.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.107

AK 027

KUPFERSTICH

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Eine alte, vor allem im Mittelreich verbreitete Kunstform ist der Kupferstich. Beim Kupferstich werden durch die Bearbeitung einer Kupferplatte Bilder erstellt, die dann z.B. über eine Walzenpresse auf Papier gedruckt werden können.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Abenteurer im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Kupferstich anfertigen*. Von nun an kann er eine Kupferplatte so bearbeiten, damit ein Kupferbild angefertigt werden kann.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Metallbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.107

AK 026

KRISTALLZUCHT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die fast ausschließlich bei den Zwergen verbreitete Kristallzucht erfordert jahrelange Geduld, denn kaum ein Kristall wächst über Nacht zu stattlicher Größe.

Regel: Mit Hilfe dieser Sonderfertigkeit, kann die Heldin Kristalle züchten und sie pflegen. Die Abenteurerin bekommt im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Kristalle züchten*.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteurerpunkte

S.106

AK 025

LEIBDIENER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Einige Diener sind so hervorragend, dass sie ihren Herrn vorbildlich unterstützen und ihm damit Selbstvertrauen geben oder ihn einfühlsamer gegenüber anderen machen.

Regel: Ein Leibdiener kann alle 24 Stunden eine Probe auf *Etikette (Dienen & Gehorchen)* ablegen. Gelingt die Probe, so kann der Herr des Helden innerhalb der 24 Stunden eine Teilprobe auf ein Gesellschaftstalent wiederholen.

Voraussetzungen: Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sonderfertigkeit Diener

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

S.107

AK 028

LIEBLING DER MASSEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Meisterhaften Demagogen gelingt es durch ihre intensiven Vorbereitungen vor öffentlichen Reden, sich auf alle Eventualitäten vorzubereiten und wie absolut sichere Redner zu wirken.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Heldin Zuhörer bei einem öffentlichen Auftritt leichter von ihren Ansichten überzeugen. Proben auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8

AP-Wert: 4 Abenteurpunkte

S.107

AK 029

MÖBEL HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Fast jeder mag Sägen und Bohren können, doch zum Herstellen richtiger Möbel muss ein Abenteurer die notwendige Erfahrung besitzen.

Regel: Der Held bekommt die Einsatzmöglichkeit *Möbelstücke herstellen* im Talent *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten und Zimmermannsarbeiten)*. Er kann fortan Möbel herstellen. Einige Möbel sind jedoch komplex, sodass der Held für die Herstellung noch ein Berufsgeheimnis benötigt.

Voraussetzungen: Holzbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

S.107

AK 030

NAVIGATION

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Abenteurer kennt sich mit der Navigation von Schiffen aus und kann einen Kurs setzen. Er weiß über die üblichen Methoden, die dabei zur Anwendung kommen, Bescheid und kann zumindest rund um seinen Heimatkontinent Kurs setzen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit gibt dem Held im Talent *Boote & Schiffe* das neue Anwendungsgebiet *Navigation*. Er kann fortan einen Kurs setzen und berechnen. Allerdings ist diese Sonderfertigkeit auf den Heimatkontinent des Abenteurers beschränkt.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

S.108

AK 031

ÖLMALEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn es anscheinend keinen großen Unterschied zwischen einem Bild aus Wasserfarben und einem Ölgemälde gibt, so ist es in Wahrheit doch deutlich schwieriger, ein gutes Gemälde mit Ölfarben anzufertigen. Im Horas- und Mittelreich gelten Ölgemälde als Symbole des Wohlstandes und reiche Patrizier lassen sich gerne porträtieren.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Abenteurerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Ölgemälde malen*. Fortan ist die Heldin in der Lage, Ölgemälde zu malen, die genauen Mischungen der Ölfarben zu bestimmen und anzuführen.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

S.108

AK 032

OPERNSÄNGER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Im Horasreich und einigen Städten des Mittelreichs erfreut sich die Oper großer Beliebtheit. Der Operngesang ist eine Herausforderung und muss lange geübt werden, bis der Sänger die entsprechenden Tonlagen trifft und halten kann.

Regel: Der Abenteurer erhält durch die Sonderfertigkeit im Talent *Singen* das neue Anwendungsgebiet *Operngesang*. Er kann nun auch bei Opernstücken mitsingen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

S.108

AK 033

ORIENTIERUNG UNTER TAGE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder ist in der Lage, sich ohne den Stand von Sonne, Mond und Sternen in Katakomben und Höhlen zu orientieren.

Regel: Nur wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann Proben auf *Orientierung (Unter Tage)* ohne eine zusätzliche Erschwernis von 3 durchführen.

Voraussetzungen: Orientierung 8

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

S.108

AK 034

PROVOZIEREN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Einige Kämpfer haben sich darauf spezialisiert, ihre Gegner derart zu provozieren, dass sie sie zu Handlungen zwingen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann dazu eingesetzt werden, um einen Gegner zu provozieren. Die Wirkung betrifft nur einen einzigen Gegner, der in Hör- und Sichtweite sein muss. Außerdem muss er ein Kulturschaffender sein. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gegner schon gegen den Helden kämpft oder noch nicht. Der Held würfelt eine Vergleichsprobe *Einschüchtern (Provozieren)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*. Gelingt die Probe, dann reagiert der Gegner auf die Provokation. Ab der nächsten KR kann der Held eine freie Aktion pro KR benutzen, um den Gegner zu einer der folgenden Entgegnungen zu bewegen (benutzt er die freie Aktion nicht, so findet die Entgegnung in dieser KR nicht statt).

S.108

AK 035

PRUNKKLEIDUNG HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche Kleidung erfordert nicht nur, dass ein Schneider gut nähen kann, sondern auch zusätzliche Arbeitsschritte und Verarbeitung von Stoffen.

Regel: Durch diese SF bekommt der Held das neue Anwendungsgebiet *Prunkkleider herstellen* in *Stoffbearbeitung* und kann fortan Kleidung wie Geweihtenornate, Magierroben und besondere höfische Kleidung anfertigen.

Voraussetzung: Stoffbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteurpunkte

S.109

AK 036

MÖBEL HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Fast jeder mag Sägen und Bohren können, doch zum Herstellen richtiger Möbel muss ein Abenteuerer die notwendige Erfahrung besitzen.

Regel: Der Held bekommt die Einsatzmöglichkeit *Möbelstücke herstellen* im Talent *Holzbearbeitung (Tischlerarbeiten und Zimmermannsarbeiten)*. Er kann fortan Möbel herstellen. Einige Möbel sind jedoch komplex, sodass der Held für die Herstellung noch ein Berufsgeheimnis benötigt.

Voraussetzungen: Holzbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.107

AK 030

LIEBLING DER MASSEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Meisterhaften Demagogen gelingt es durch ihre intensiven Vorbereitungen vor öffentlichen Reden, sich auf alle Eventualitäten vorzubereiten und wie absolut sichere Redner zu wirken.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann die Heldin Zuhörer bei einem öffentlichen Auftritt leichter von ihren Ansichten überzeugen. Proben auf *Bekehren & Überzeugen (öffentliche Rede)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Bekehren & Überzeugen 8, Menschenkenntnis 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

S.107

AK 029

LEIBDIENER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Einige Diener sind so hervorragend, dass sie ihren Herrn vorbildlich unterstützen und ihm damit Selbstvertrauen geben oder ihn einflussamer gegenüber anderen machen.

Regel: Ein Leibdiener kann alle 24 Stunden eine Probe auf *Etikette (Dienen & Gehorchen)* ablegen. Gelingt die Probe, so kann der Herr des Helden innerhalb der 24 Stunden eine Teilprobe auf ein Gesellschaftstalent wiederholen.

Voraussetzungen: Etikette 8, Menschenkenntnis 4, Sonderfertigkeit Diener

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.107

AK 028

OPERNSÄNGER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Im Horasreich und einigen Städten des Mittelreichs erfreut sich die Oper großer Beliebtheit. Der Operngesang ist eine Herausforderung und muss lange geübt werden, bis der Sänger die entsprechenden Tonlagen trifft und halten kann.

Regel: Der Abenteuerer erhält durch die Sonderfertigkeit im Talent *Singen* das neue Anwendungsgebiet *Operngesang*. Er kann nun auch bei Opernstücken mitsingen.

Voraussetzungen: Singen 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.108

AK 033

ÖLMALEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Auch wenn es anscheinend keinen großen Unterschied zwischen einem Bild aus Wasserfarben und einem Ölgemälde gibt, so ist es in Wahrheit doch deutlich schwieriger, ein gutes Gemälde mit Ölfarben anzufertigen. Im Horas- und Mittelreich gelten Ölgemälde als Symbole des Wohlstandes und reiche Patrizier lassen sich gerne porträtieren.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Abenteuerin im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Ölgemälde malen*. Fortan ist die Heldin in der Lage, Ölgemälde zu malen, die genauen Mischungen der Ölfarben zu bestimmen und anzurühren.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.108

AK 032

NAVIGATION

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Abenteuerer kennt sich mit der Navigation von Schiffen aus und kann einen Kurs setzen. Er weiß über die üblichen Methoden, die dabei zur Anwendung kommen, Bescheid und kann zumindest rund um seinen Heimatkontinent Kurs setzen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit gibt dem Held im Talent *Boote & Schiffe* das neue Anwendungsgebiet *Navigation*. Er kann fortan einen Kurs setzen und berechnen. Allerdings ist diese Sonderfertigkeit auf den Heimatkontinent des Abenteuerers beschränkt.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Rechnen 8, Sternkunde 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.108

AK 031

PRUNKKLEIDUNG HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche Kleidung erfordert nicht nur, dass ein Schneider gut nähen kann, sondern auch zusätzliche Arbeitsschritte und Verarbeitung von Stoffen.

Regel: Durch diese SF bekommt der Held das neue Anwendungsgebiet *Prunkkleider herstellen* in *Stoffbearbeitung* und kann fortan Kleidung wie Geweihtenornate, Magierroben und besondere höfische Kleidung anfertigen.

Voraussetzung: Stoffbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.109

AK 036

Die Wirkung dieser Entgegnungen hält je nach erzielten Netto-QS an.

☛ *Dich kriege ich!:* Der Gegner setzt 1 freie Aktion ein, um sich GS Schritt auf den Provokateur zu zubewegen, sofern er nicht in einen Kampf gebunden ist. Hat der Gegner keine freien Aktionen mehr, kann diese Handlung nicht aufgezwungen werden. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

☛ *Koste meinen Stahl!:* Der Gegner reagiert offensiv und vernachlässigt die Deckung: für den Gegner gilt +1 AT, -2 VW. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

☛ *Schweig Schurke!:* Als Erwiderung der Provokation ist der Gegner gezwungen, 1 freie Aktion einzusetzen (beispielsweise, um eine Beleidigung auszusprechen). Die Wirkung hält Netto-QS/2 in KR an.

Voraussetzung: Einschüchtern 8, Überreden 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.108

AK 035

ORIENTIERUNG UNTER TAGE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder ist in der Lage, sich ohne den Stand von Sonne, Mond und Sternen in Katakomben und Höhlen zu orientieren.

Regel: Nur wer diese Sonderfertigkeit besitzt, kann Proben auf *Orientierung (Unter Tage)* ohne eine zusätzliche Erschwernis von 3 durchführen.

Voraussetzungen: Orientierung 8

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.108

AK 034

PYROMANTIKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Herstellung von knallenden Stoffen für ein Feuerwerk ist ein Geheimnis der Alchimisten. Neben der Herstellung ist aber auch die Vorbereitung und die Durchführung eines Feuerwerks eine anstrengende Aufgabe, denn es kann dabei viel schiefgehen. Die seltenen Pyromantiker kennen sich genau damit aus und wissen, wie lange bestimmte Stoffe brauchen, bis sie explodieren oder bei welcher Hitze dies geschieht.

Regel: Die Heldin bekommt im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuerwerk*. Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie in der Lage, Feuerwerkskörper so aufzustellen und vorzubereiten, dass einem wunderschönen Feuerwerk kaum noch etwas im Wege steht.

Voraussetzung: Alchimie 4, Gaukeleien 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.109

AK 037

RAHJASUTRA-KENNTNISSE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Das Rahjasutra ist ein altes, rahjaheiliges Buch, welches auf sehr anschauliche Weise verschiedene Liebesstellungen bildlich darstellt.

Regel: Der Held hat die Lehren des Rahjasutras verinnerlicht. Proben auf *Betören (Liebeskünste)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 4, Menschenkenntnis 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.109

AK 038

RÜSTUNGSBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Neben dem Herstellen von Waffen gilt auch das Anfertigen von Rüstungen als eine Kunst, die nur von hochspezialisierten Handwerkern ausgeführt wird.

Regel: Der Held ist durch diese Sonderfertigkeit in der Lage, komplexere Rüstungen anzufertigen.

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held das neue Anwendungsgebiet *Rüstungsherstellung* in den Talenten *Holzbearbeitung*, *Lederbearbeitung*, *Metallbearbeitung* und *Stoffbearbeitung*. Damit kann er einfache und komplexe Rüstungen herstellen. Für komplexe Rüstungen benötigt er zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis. Ohne diese Sonderfertigkeit kann der Abenteurer nur primitive Rüstungen herstellen.

S.109

AK 039

SCHIFFSBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In den Werften sind sie die unangefochtenen Könige: die Schiffsbauer. Sie wissen, was ein hochseetaugliches Schiff auszeichnet, wie man es konstruieren muss und welche Materialien sich zum Bau eignen.

Regel: Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Schiffe auszuwählen, Schiffe zu entwerfen und zu bauen (nicht jedoch Boote). Durch die Sonderfertigkeit Schiffsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schiffe bauen* erworben. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Schiffe, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.109

AK 040

SCHMUCK HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer edle Schmuckstücke herstellen will, muss dazu einiges an Kenntnissen über Material und Verarbeitung aufweisen.

Regel: Die Heldin bekommt das neue Anwendungsgebiet *Schmuck herstellen* in den Talenten *Holz-*, *Metall-* und *Steinbearbeitung*. Sie kann fortan Schmuck anfertigen. Für komplexe Schmuckstücke benötigt sie ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: je nach verwendetem Material: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4 oder Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 041

SCHNELLSCHREIBER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Man erzählt sich, dass der bekannteste Schnellschreiber ein al'anfängerischer Sklave gewesen sein soll, der von seiner Herrin beauftragt wurde, alle ihre Reden aufzuschreiben.

Regel: Beherrscht ein Abenteurer die Sonderfertigkeit Schnellschreiber, so kann er Gespräche mitschreiben, ohne dass wesentliche Informationen verloren gehen. Er benutzt dabei jedoch ein Verfahren, um die Wörter abzukürzen, damit er nicht aus dem Rhythmus kommt.

Voraussetzungen: Held muss mindestens eine Schrift und die gesprochene Sprache beherrschen

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 042

SEILE HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um ein Kletterseil oder ein Tau herzustellen, muss man sich in der Verarbeitung des Materials auskennen.

Regel: Der Held bekommt im Talent *Fesseln* das neue Anwendungsgebiet *Seile herstellen*. Damit kann er fortan Seile drehen. Es gibt jedoch komplexe Seile, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Fesseln 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 043

SKIFAHREN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kaum ein Mittel- oder Südaventurier hat jemals Ski gesehen. Bei den Nivesen und anderen Bewohnern der schneebedeckten Landschaften des Nordens sind Ski aber beliebte Fortbewegungsmittel.

Regel: Die Abenteurerin hat Kenntnisse von Skiern und weiß auch, wie man sie benutzt. Durch die Sonderfertigkeit Skifahren erlangt sie das neue Anwendungsgebiet *Skifahren* im Talent *Körperbeherrschung*.

Voraussetzungen: Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

S.110

AK 044

SMUTJE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein Smutje ist nicht nur die Bezeichnung für den Schiffskoch, sondern allgemein auch für jemanden, der aus kaum vorhandenen Vorräten eine Mahlzeit zu zubereiten kann.

Regel: Ein Smutje kann Erschwernisse beim Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen, Braten & Sieden)* von bis zu 2 aufgrund mangelnder Zutaten ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Lebensmittelbearbeitung erhält, weil er nur wenig Essen zur Verfügung hat, muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.110

AK 045

Voraussetzungen: je nach verwendetem Rüstungsmaterial: Holzbearbeitung 8, Lederbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Stoffbearbeitung 8

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.109

AK 039

RAHJASUTRA-KENNTNISSE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Das Rahjasutra ist ein altes, rahjaheiliges Buch, welches auf sehr anschauliche Weise verschiedene Liebesstellungen bildlich darstellt.

Regel: Der Held hat die Lehren des Rahjasutras verinnerlicht. Proben auf *Betören (Liebeskünste)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 4, Menschenkenntnis 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.109

AK 038

PYROMANTIKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Herstellung von knallenden Stoffen für ein Feuerwerk ist ein Geheimnis der Alchimisten. Neben der Herstellung ist aber auch die Vorbereitung und die Durchführung eines Feuerwerks eine anstrengende Aufgabe, denn es kann dabei viel schiefgehen. Die seltenen Pyromantiker kennen sich genau damit aus und wissen, wie lange bestimmte Stoffe brauchen, bis sie explodieren oder bei welcher Hitze dies geschieht.

Regel: Die Heldin bekommt im Talent *Gaukeleien* das neue Anwendungsgebiet *Feuerwerk*. Mit dieser Sonderfertigkeit ist sie in der Lage, Feuerwerkskörper so aufzustellen und vorzubereiten, dass einem wunderschönen Feuerwerk kaum noch etwas im Wege steht.

Voraussetzung: Alchimie 4, Gaukeleien 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.109

AK 037

SCHNELLSCHREIBER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Man erzählt sich, dass der bekannteste Schnellschreiber ein al'ananischer Sklave gewesen sein soll, der von seiner Herrin beauftragt wurde, alle ihre Reden aufzuschreiben.

Regel: Beherrscht ein Abenteuer die Sonderfertigkeit Schnellschreiber, so kann er Gespräche mitschreiben, ohne dass wesentliche Informationen verloren gehen. Er benutzt dabei jedoch ein Verfahren, um die Wörter abzukürzen, damit er nicht aus dem Rhythmus kommt.

Voraussetzungen: Held muss mindestens eine Schrift und die gesprochene Sprache beherrschen

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 042

SCHMUCK HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer edle Schmuckstücke herstellen will, muss dazu einiges an Kenntnissen über Material und Verarbeitung aufweisen.

Regel: Die Heldin bekommt das neue Anwendungsgebiet *Schmuck herstellen* in den Talenten *Holz-*, *Metall-* und *Steinbearbeitung*. Sie kann fortan Schmuck anfertigen. Für komplexe Schmuckstücke benötigt sie ein Berufsgeheimnis.

Voraussetzungen: je nach verwendetem Material: Holzbearbeitung 4, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 4 oder Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 041

SCHIFFSBAUER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In den Werften sind sie die unangefochtenen Könige: die Schiffsbauer. Sie wissen, was ein hochseetaugliches Schiff auszeichnet, wie man es konstruieren muss und welche Materialien sich zum Bau eignen.

Regel: Der Held ist in der Lage, das richtige Holz für Schiffe auszuwählen, Schiffe zu entwerfen und zu bauen (nicht jedoch Boote). Durch die Sonderfertigkeit Schiffsbauer wird im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schiffe bauen* erworben. Es gibt sowohl einfache wie auch komplexe Schiffe, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Boote & Schiffe 8, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.109

AK 040

SMUTJE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein Smutje ist nicht nur die Bezeichnung für den Schiffskoch, sondern allgemein auch für jemanden, der aus kaum vorhandenen Vorräten eine Mahlzeit zu zubereiten kann.

Regel: Ein Smutje kann Erschwernisse beim Talent *Lebensmittelbearbeitung (Backen, Braten & Sieden)* von bis zu 2 aufgrund mangelnder Zutaten ignorieren. Der Rest der Erschwernis gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Lebensmittelbearbeitung erhält, weil er nur wenig Essen zur Verfügung hat, muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.110

AK 045

SKIFAHREN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Kaum ein Mittel- oder Südaventurier hat jemals Ski gesehen. Bei den Nivesen und anderen Bewohnern der schneebedeckten Landschaften des Nordens sind Ski aber beliebte Fortbewegungsmittel.

Regel: Die Abenteuerin hat Kenntnisse von Skiern und weiß auch, wie man sie benutzt. Durch die Sonderfertigkeit Skifahren erlangt sie das neue Anwendungsgebiet *Skifahren* im Talent *Körperbeherrschung*.

Voraussetzungen: Körperbeherrschung 4

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

S.110

AK 044

SEILE HERSTELLEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um ein Kletterseil oder ein Tau herzustellen, muss man sich in der Verarbeitung des Materials auskennen.

Regel: Der Held bekommt im Talent *Fesseln* das neue Anwendungsgebiet *Seile herstellen*. Damit kann er fortan Seile drehen. Es gibt jedoch komplexe Seile, die ein Berufsgeheimnis erfordern.

Voraussetzungen: Fesseln 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 043

STELLMACHEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Für die Herstellung von Karren und Kutschen ist ein Stellmacher unerlässlich, denn er fertigt die hölzernen Räder an.

Regel: Der Held bekommt durch die Sonderfertigkeit Stellmacherei im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Räder herstellen*.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

S.110

AK 046

TÄTOWIERER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Hautbilder sind in Aventurien vor allem bei den Thorwalern, den Gjalskern, Seeleuten und bei den Geweihten der Rahja verbreitet. Neben einer ruhigen Hand beim Führen des Tätowierwerkzeugs muss eine Abenteurerin, die selbst Tätowieren will, wissen, welche Farben sie benutzen kann und wie man sie herstellt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin das neue Anwendungsgebiet *Tätowierungen* im Talent *Malen & Zeichnen*. Sie kann Tätowierungen stechen und die dazugehörigen Farben anrühren. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)* geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 047

VERFÜHRUNGSKUNST

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Verführer der Vergangenheit haben versucht, ihre Ratschläge weiterzugeben oder sogar niederzuschreiben. Es gibt auch heute noch erfolgsversprechende Methoden, wie man das Interesse seines Gegenübers schüren kann.

Regel: Wer in der Kunst der Verführung bewandert ist, der hat es deutlich leichter beim Werben um eine andere Person. Proben auf *Betören (Anbändeln)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 10, Etikette 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.111

AK 048

VIEHZUCHT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ohne die zahlreichen Bauern in Aventurien könnte es nicht gelingen, die ganzen Stadtbewohner zu versorgen. Durch ihre Erfahrung in der Landwirtschaft haben sie auch gelernt, auf was es ankommt, wenn man erfolgreich Tiere züchten will.

Regel: Viehzucht ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Tierkunde*. Möchte eine Heldin sich als Züchterin versuchen und ihren eigenen kleinen Bauernhof betreiben, ist diese Sonderfertigkeit unerlässlich. *Viehzucht* gibt ihr die Einsatzmöglichkeit *Tiere züchten* im Talent *Tierkunde (domestizierte Tiere)*. Mit dieser Einsatzmöglichkeit kann sie nur domestizierte Tiere züchten, also beispielsweise Rinder, Schafe und Schweine. Wildtiere und Ungeheuer sind davon ausgenommen.

Voraussetzungen: Tierkunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.111

AK 049

WAFFENBAU

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Schmied versteht sich darauf, Schwerter und andere Waffen herzustellen. Vor allem besonders leichte und geschwungene Klingen sind schwierig zu schmieden und erfordern viel Geschick vom Schmied.

Regel: Nur Schmiede, die sich mit dem Herstellen von Waffen auseinandergesetzt haben, sind auch in der Lage, richtige Waffen anzufertigen.

Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held das neue Anwendungsgebiet *Waffenherstellung* in den Talenten *Holzbearbeitung*, *Metallbearbeitung* und *Steinbearbeitung*. Damit kann er einfache und komplexe Waffen herstellen. Für komplexe Waffen benötigt er zusätzlich ein entsprechendes Berufsgeheimnis. Ohne diese Sonderfertigkeit kann der Abenteurer nur primitive Waffen herstellen.

S.111

AK 050

WANDMALEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Unter den größten Künstlern des Mittel- und Horasreiches gilt es immer noch als besondere Ehre, Tempel und Paläste mit Wandmalereien zu verzieren. Nur selten kann eine Malerin sich darin üben, sodass jeder Auftrag eine neue Herausforderung darstellt.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit ist die Heldin in der Lage, Wandmalereien ordentlich auszuführen. Sie kennt die richtigen Farben, Mischverhältnisse, hat Ahnung von den Eigenschaften des Untergrundmaterials und kennt die Fallstricke dieses künstlerischen Handwerks. Sie bekommt für das Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Wandmalerei anfertigen*. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)*, geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.111

AK 051

EMPATHIE

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Abenteurer, der über eine empathische Gabe verfügt, spürt die Stimmung seines Gegenübers. Er kann deuten, ob sein Gegenüber zornig, fröhlich oder traurig ist.

Regel: Für den Einsatz eines Schip kann der Held erspüren, welche Emotionen eine Person in seiner Nähe gerade spürt. Der Spieler muss eine Person innerhalb der Reichweite von 3 Schritten auswählen. Danach spürt der Abenteurer das stärkste Gefühl, das diese Person gerade antreibt. Gegenüber dieser Person bekommt der Held für die nächste Probe auf ein Gesellschaftstalent eine Erleichterung von 2. Danach muss er die Kraft erneut einsetzen, wenn er wieder eine Erleichterung haben will. Empathie kann nur bei Kulturschaffenden eingesetzt werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.112

AK 052

FLEISCHWUNDE

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Schlag, ein Schrei, und schon liegt ein Abenteurer am Boden. Doch unter zertrümmerter Rüstung und Blut zeigt sich: Alles nicht so schlimm, eine Fleischwunde, nicht viel mehr als ein Kratzer.

Regel: Erleidet eine Heldin Schaden, beispielsweise im Kampf, durch einen Zauber oder einen Sturz, kann sie einen Schip ausgeben, um den durch diesen Effekt erzeugten Schaden einmalig um 1W6+2 SP zu senken. Der Spieler muss abwarten, bis die SP feststehen, bevor er diese Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzt, denn er darf sie nur einsetzen, wenn der Schaden ihn *Handlungsunfähig* machen oder er dadurch 0 oder weniger LeP besitzen würde.

Voraussetzung: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.112

AK 053

HÖHERE PROPHEZEIUNG

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Die Gabe der Prophezeiung ist bei vielen Kulturen verbreitet. Es gibt verschiedene Techniken, etwa das Beobachten des Vogelflugs, das Lesen in den Kadavern von Tieren oder das Werfen eines Knochenorakels.

Regel: Durch Knochenwerfen, die Beobachtung des Vogelflugs oder das Lesen von Inrahkanten kann ein Abenteurer anderen Mut machen, sie auf ihr Schicksal vorbereiten und ihrer Bestimmung zuführen. Die Durchführung ist nur einmal für maximal fünf Helden während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeien bei diesen Helden innerhalb der Frist haben keine Auswirkungen. Jeder Abenteurer, der durch die Prophezeiung gestärkt wurde, erhält 1 Schip zurück. Der Anwender der SF ist von dieser Stärkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Prophezeiung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.112

AK 054

VERFÜHRUNGSKUNST

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Verführer der Vergangenheit haben versucht, ihre Ratschläge weiterzugeben oder sogar niederzuschreiben. Es gibt auch heute noch erfolgsversprechende Methoden, wie man das Interesse seines Gegenübers schüren kann.

Regel: Wer in der Kunst der Verführung bewandert ist, der hat es deutlich leichter beim Werben um eine andere Person. Proben auf *Betören (Anbändeln)* gelten bei Gelingen der Probe als um 1 QS besser. Allerdings kann sich so die QS nie über 6 erhöhen.

Voraussetzungen: Betören 10, Etikette 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.111

AK 048

TÄTOWIERER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Hautbilder sind in Aventurien vor allem bei den Thorwalern, den Gjalskern, Seeleuten und bei den Geweihten der Rahja verbreitet. Neben einer ruhigen Hand beim Führen des Tätowierwerkzeugs muss eine Abenteurerin, die selbst Tätowieren will, wissen, welche Farben sie benutzen kann und wie man sie herstellt.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit bekommt die Heldin das neue Anwendungsgebiet *Tätowierungen* im Talent *Malen & Zeichnen*. Sie kann Tätowierungen stechen und die dazugehörigen Farben anrühren. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)* geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.110

AK 047

STELLMACHEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Für die Herstellung von Karren und Kutschen ist ein Stellmacher unerlässlich, denn er fertigt die hölzernen Räder an.

Regel: Der Held bekommt durch die Sonderfertigkeit Stellmacherei im Talent *Holzbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Räder herstellen*.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 4, Holzbearbeitung 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

S.110

AK 046

WANDMALEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Unter den größten Künstlern des Mittel- und Horasreiches gilt es immer noch als besondere Ehre, Tempel und Paläste mit Wandmalereien zu verzieren. Nur selten kann eine Malerin sich darin üben, sodass jeder Auftrag eine neue Herausforderung darstellt.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit ist die Heldin in der Lage, Wandmalereien ordentlich auszuführen. Sie kennt die richtigen Farben, Mischverhältnisse, hat Ahnung von den Eigenschaften des Untergrundmaterials und kennt die Fallstricke dieses künstlerischen Handwerks. Sie bekommt für das Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Wandmalerei anfertigen*. Das Herstellen der Farben wird über andere Talente, beispielsweise *Alchimie (profane Alchimie)*, geregelt.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 4, Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.111

AK 051

Voraussetzungen: je nach verwendetem Waffenmaterial: Holzbearbeitung 8, Metallbearbeitung 8 oder Steinbearbeitung 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.111

AK 050

Viehzucht

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ohne die zahlreichen Bauern in Aventurien könnte es nicht gelingen, die ganzen Stadtbewohner zu versorgen. Durch ihre Erfahrung in der Landwirtschaft haben sie auch gelernt, auf was es ankommt, wenn man erfolgreich Tiere züchten will.

Regel: Viehzucht ist eine Einsatzmöglichkeit des Talents *Tierkunde*. Möchte eine Heldin sich als Züchterin versuchen und ihren eigenen kleinen Bauernhof betreiben, ist diese Sonderfertigkeit unerlässlich. *Viehzucht* gibt ihr die Einsatzmöglichkeit *Tiere züchten* im Talent *Tierkunde (domestizierte Tiere)*. Mit dieser Einsatzmöglichkeit kann sie nur domestizierte Tiere züchten, also beispielsweise Rinder, Schafe und Schweine. Wildtiere und Ungeheuer sind davon ausgenommen.

Voraussetzungen: Tierkunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

S.111

AK 049

HÖHERE PROPHEZEIUNG

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Die Gabe der Prophezeiung ist bei vielen Kulturen verbreitet. Es gibt verschiedene Techniken, etwa das Beobachten des Vogelflugs, das Lesen in den Kadavern von Tieren oder das Werfen eines Knochenorakels.

Regel: Durch Knochenwerfen, die Beobachtung des Vogelflugs oder das Lesen von Inrahkanten kann ein Abenteurer anderen Mut machen, sie auf ihr Schicksal vorbereiten und ihrer Bestimmung zuführen. Die Durchführung ist nur einmal für maximal fünf Helden während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeien bei diesen Helden innerhalb der Frist haben keine Auswirkungen. Jeder Abenteurer, der durch die Prophezeiung gestärkt wurde, erhält 1 Schip zurück. Der Anwender der SF ist von dieser Stärkung ausgenommen.

Voraussetzungen: Prophezeiung

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.112

AK 054

FLEISCHWUNDE

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Schlag, ein Schrei, und schon liegt ein Abenteurer am Boden. Doch unter zertrümmerter Rüstung und Blut zeigt sich: Alles nicht so schlimm, eine Fleischwunde, nicht viel mehr als ein Kratzer.

Regel: Erleidet eine Heldin Schaden, beispielsweise im Kampf, durch einen Zauber oder einen Sturz, kann sie einen Schip ausgeben, um den durch diesen Effekt erzeugten Schaden einmalig um 1W6+2 SP zu senken. Der Spieler muss abwarten, bis die SP feststehen, bevor er diese Schicksalspunkte-Sonderfertigkeit einsetzt, denn er darf sie nur einsetzen, wenn der Schaden ihn *Handlungsunfähig* machen oder er dadurch 0 oder weniger LeP besitzen würde.

Voraussetzung: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.112

AK 053

EMPATHIE

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Abenteurer, der über eine empathische Gabe verfügt, spürt die Stimmung seines Gegenübers. Er kann deuten, ob sein Gegenüber zornig, fröhlich oder traurig ist.

Regel: Für den Einsatz eines Schip kann der Held erspüren, welche Emotionen eine Person in seiner Nähe gerade spürt. Der Spieler muss eine Person innerhalb der Reichweite von 3 Schritten auswählen. Danach spürt der Abenteurer das stärkste Gefühl, das diese Person gerade antreibt. Gegenüber dieser Person bekommt der Held für die nächste Probe auf ein Gesellschaftstalent eine Erleichterung von 2. Danach muss er die Kraft erneut einsetzen, wenn er wieder eine Erleichterung haben will. Empathie kann nur bei Kulturschaffenden eingesetzt werden.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.112

AK 052

MAGIEGESPÜR

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Nur wenige Personen sind mit der Gabe der Magie gesegnet, aber es kommt bisweilen vor, dass es Menschen gibt, die, obwohl sie nicht zaubern können, Magie erspüren.

Regel: Der Held bekommt das neue Anwendungsgebiet *Magiespür* im Talent *Sinnesschärfe*. Setzt der Spieler einen Schip ein, so verfügt sein Held über einen kurzen Zeitraum über Magiegespür. Er kann für eine Minute im Umkreis von 5 Schritt magische Gegenstände wie unter der Wirkung des Zauberspruchs ODEM mit QS 1 rot leuchten sehen. Die Probe auf *Sinnesschärfe* (*Magiegespür*), um die Gegenstände zu entdecken, ist je nach Mächtigkeit zwischen 3 erschwert und 3 erleichtert (mächtige Gegenstände sind leichter zu entdecken als schwache).

S.112

AK 055

PROPHEZEIUNG

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Mittels eines Inrahsets oder dem Werfen von Knochen, kann eine Heldin einer anderen Person eine Prophezeiung aussprechen und sie dadurch leiten.

Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann einem anderen Abenteuer Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist nur einmal bei einem Held während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeiung bei diesem Abenteuer innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Der Held, an den die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.113

AK 056

ARMBRUST ÜBERDREHEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Vor dem Schuss kann eine Armbrust überdreht werden, sodass ihr Schuss kraftvoller wird. Dadurch steigt aber die Gefahr, dass die Armbrust beschädigt wird und der Schütze sich verletzt.

Regel: Beim Spannen der Armbrust, also bei der 1. Aktion des Ladens, muss das Überdrehen angekündigt werden. Der Schuss richtet +1 TP an. Bei einem Patzer reißt die Armbrustsehne und solange sie nicht ersetzt wird, kann sie nicht mehr benutzt werden. Zudem bekommt der Held neben dem regulären Schaden eines Patzers zusätzlich 1W3 SP.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Armbrüste

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.151

AK 057

AUF DISTANZ HALTEN I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Kämpfer, die über eine größere Reichweite verfügen und beispielsweise mit einer Stangenwaffe gegen einen Dolchkämpfer antreten, versuchen ihre Feinde möglichst lange auf Distanz zu halten, um ihren Vorteil effektiv zu nutzen.

Regel: Wer einen Gegner auf Distanz halten will, muss über eine Waffe verfügen, deren Reichweite größer ist als die Reichweite des Widersachers. Ist diese Voraussetzung erfüllt, erhöhen sich die AT-Erschwernde für den Gegner zusätzlich um 1 pro Stufe der SF (siehe **Regelwerk** Seite 231). Dafür kann der Held in dieser KR keine Basismanöver einsetzen. Auf Distanz halten muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Auf Distanz halten I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

S.151

AK 058

BALLISTISCHER SCHUSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Herausragende Schützen schaffen es, durch einen ballistischen Schuss weit entfernte Ziele zu treffen. Allerdings geht dies auf Kosten der Treffsicherheit.

Regel: Schüsse mit Waffen der Kampftechniken Bögen haben in der Reichweitenkategorie weit eine um 50 % höhere Reichweite. Beispielsweise würde ein Bogen mit einer Reichweite von 100 Schritt in der Kategorie weit durch einen Ballistischen Schuss eine maximale Reichweite von 150 Schritt erreichen. Ein Ballistischer Schuss ist um 2 erschwert.

Erschwernde: -2

Voraussetzungen: IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.151

AK 059

BERITTENER FLUGKAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Helden, die sich auf den Kampf in der Luft spezialisiert haben, benötigen einiges an Erfahrung, um ein Flugreittier so zu kontrollieren, dass es auf ihre Befehle hört.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Flugreittier Befehle durchführen lassen.

Voraussetzungen: Fliegen 10, Reiten 10

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.151

AK 060

BESCHÜTZER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Große Helden zeichnet Opferbereitschaft aus. Und was ist ein größeres Opfer, als sich selbst zwischen die Angriffe zu werfen, die einen Freund bedrohen? Nicht immer bedeutet jemanden beizustehen gleich den eigenen Tod, aber es besteht ein hohes Risiko und es wird zunehmend schwieriger, sich selbst zu schützen.

Regel: Die Abenteuerin kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und die Heldin eine ihrer eigenen Reaktionen als PA nutzen. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen.

Erschwernde: -2

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.151

AK 061

BETÄUBUNGSSCHLAG

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Statt mit der Klinge kann ein Held seinen Gegner mit dem Knauf seiner Waffe oder der Breitseite des Schwerts attackieren. Dies richtet zwar kaum Schaden an, schränkt aber die Kampffähigkeit des Kontrahenten ein.

Regel: Gelingt die um 2 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, richtet der Angriff 1W3 TP an. Außerdem muss der Betroffene eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um die Anzahl der angerichteten TP ablegen (egal ob Schaden verursacht wurde oder nicht). Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende und Tiere der Größenkategorie des Helden oder kleiner anwenden. Ja, das bedeutet, dass ein Betäubungsschlag gegen Ungeheuer wirkungslos ist.

S.152

AK 062

BLINDKAMPF I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer im Kampf nichts sehen kann, sei es beispielsweise durch Dunkelheit oder Nebel, ist so gut wie verloren. Es gibt jedoch Meister der Kampfkünste, die auf Geräusche und Gerüche achten und so den Nachteil der Blindheit teilweise ausgleichen können.

Regel: Mit der SF Blindkampf kann die Abenteuerin die Auswirkungen von Sichtmodifikatoren im Nahkampf auf AT und Verteidigungen abbildern (siehe **Regelwerk** Seite 239). Für sie sind die Auswirkungen immer so viele Stufen niedriger, wie die Stufe der SF beträgt. Fernkampf und andere Proben werden von der SF nicht beeinflusst.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, Blindkampf I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 10/20 Abenteuerpunkte

S.152

AK 063

ARMBRUST ÜBERDREHEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Vor dem Schuss kann eine Armbrust überdreht werden, sodass ihr Schuss kraftvoller wird. Dadurch steigt aber die Gefahr, dass die Armbrust beschädigt wird und der Schütze sich verletzt.

Regel: Beim Spannen der Armbrust, also bei der 1. Aktion des Ladens, muss das Überdrehen angekündigt werden. Der Schuss richtet +1 TP an. Bei einem Patzer reißt die Armbrustsehne und solange sie nicht ersetzt wird, kann sie nicht mehr benutzt werden. Zudem bekommt der Held neben dem regulären Schaden eines Patzers zusätzlich 1W3 SP.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Armbrüste

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.151

AK 057

PROPHEZEIUNG

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Mittels eines Inrahsets oder dem Werfen von Knochen, kann eine Heldin einer anderen Person eine Prophezeiung aussprechen und sie dadurch leiten.

Regel: Eine Heldin mit dieser Sonderfertigkeit kann einem anderen Abenteuer Karten legen, aus dem Teesatz lesen oder auf andere Weise die Zukunft deuten. Dies ist nur einmal bei einem Held während eines Abenteuers erlaubt und kostet einen Schip. Weitere Anwendungen von Prophezeiung bei diesem Abenteuer innerhalb dieser Frist haben keine Auswirkungen. Der Held, an den die Prophezeiung gerichtet ist, bezahlt nach dem nächsten Einsatz von *Neu Würfeln*, *Schadenswurf wiederholen* oder *Verteidigung* keinen Schip. Die Wirkung der Prophezeiung hält bis zum Ende des aktuellen Abenteuers an.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.113

AK 056

Die Zone des Magiegefühls bewegt sich mit dem Held, aber der Spieler muss für jeden Gegenstand eine Probe würfeln, um ihn als magisch zu identifizieren.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.112

AK 055

BERITTENER FLUGKAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Helden, die sich auf den Kampf in der Luft spezialisiert haben, benötigen einiges an Erfahrung, um ein Flugreittier so zu kontrollieren, dass es auf ihre Befehle hört.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Flugreittier Befehle durchführen lassen.

Voraussetzungen: Fliegen 10, Reiten 10

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.151

AK 060

BALLISTISCHER SCHUSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Herausragende Schützen schaffen es, durch einen ballistischen Schuss weit entfernte Ziele zu treffen. Allerdings geht dies auf Kosten der Treffsicherheit.

Regel: Schüsse mit Waffen der Kampftechniken Bögen haben in der Reichweitenkategorie weit eine um 50 % höhere Reichweite. Beispielsweise würde ein Bogen mit einer Reichweite von 100 Schritt in der Kategorie weit durch einen Ballistischen Schuss eine maximale Reichweite von 150 Schritt erreichen. Ein Ballistischer Schuss ist um 2 erschwert.

Erschwerung: -2

Voraussetzungen: IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I

Kampftechniken: Bögen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.151

AK 059

AUF DISTANZ HALTEN I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Kämpfer, die über eine größere Reichweite verfügen und beispielsweise mit einer Stangenwaffe gegen einen Dolchkämpfer antreten, versuchen ihre Feinde möglichst lange auf Distanz zu halten, um ihren Vorteil effektiv zu nutzen.

Regel: Wer einen Gegner auf Distanz halten will, muss über eine Waffe verfügen, deren Reichweite größer ist als die Reichweite des Widersachers. Ist diese Voraussetzung erfüllt, erhöhen sich die AT-Erschwerung für den Gegner zusätzlich um 1 pro Stufe der SF (siehe **Regelwerk** Seite 231). Dafür kann der Held in dieser KR keine Basismanöver einsetzen. Auf Distanz halten muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Auf Distanz halten I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

S.151

AK 058

BLINDKAMPF I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer im Kampf nichts sehen kann, sei es beispielsweise durch Dunkelheit oder Nebel, ist so gut wie verloren. Es gibt jedoch Meister der Kampfkünste, die auf Geräusche und Gerüche achten und so den Nachteil der Blindheit teilweise ausgleichen können.

Regel: Mit der SF Blindkampf kann die Abenteuerin die Auswirkungen von Sichtmodifikatoren im Nahkampf auf AT und Verteidigungen abmildern (siehe **Regelwerk** Seite 239). Für sie sind die Auswirkungen immer so viele Stufen niedriger, wie die Stufe der SF beträgt. Fernkampf und andere Proben werden von der SF nicht beeinflusst.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Sinnesschärfe 8; Stufe II: IN 17, Sinnesschärfe 12, Blindkampf I

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: Stufe I/II: 10/20 Abenteuerpunkte

S.152

AK 063

Erschwerung: -2

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Hieb- und Stichwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.152

AK 062

BESCHÜTZER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Große Helden zeichnen Opferbereitschaft aus. Und was ist ein größeres Opfer, als sich selbst zwischen die Angriffe zu werfen, die einen Freund bedrohen? Nicht immer bedeutet jemanden beizustehen gleich den eigenen Tod, aber es besteht ein hohes Risiko und es wird zunehmend schwieriger, sich selbst zu schützen.

Regel: Die Abenteuerin kann gegnerische Attacken für Gefährten parieren. Dazu muss der Gegner in Angriffsdistanz sein und die Heldin eine ihrer eigenen Reaktionen als PA nutzen. Sollte die PA misslingen, kann der ursprünglich angegriffene Gefährte immer noch versuchen, den Angriff zu verteidigen.

Erschwerung: -2

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb- und Stichwaffen, Schilder, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.151

AK 061

EISENHAGEL I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Wer den Umgang mit Wurfaffen übt, kann Wurfbolche und -sterne schneller hintereinander werfen.

Regel: Der Abenteurer ist durch die SF Eisenhagel in der Lage, innerhalb 1 Aktion mehrere Wurfaffen des gleichen Waffentyps einzusetzen (also mehrere Wurfbolche, mehrere Wurfsterne usw.). Durch Eisenhagel I kann er zwei Wurfaffen gleichzeitig benutzen, durch Eisenhagel II sogar drei. Die Ladezeit, die er benötigt, um alle Wurfaffen des Eisenhagels bereitzumachen, beträgt 1 Aktion, egal ob es zwei oder drei Waffen sind. Das Ziel der Angriffe muss dabei immer gleich sein. Ein Patzer bei einem der Angriffe bedeutet, dass keine weiteren Attacken des Eisenhagels in dieser KR ausgeführt werden können. Es dürfen nur Fernkampfwaffen mit einem maximalen Gewicht von 0,5 Stein verwendet werden.

S.152

AK 064

FESTNAGELN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Mit speerartigen Waffen ist es möglich, seinen Widersacher am Boden festzunageln und durch weiteren Druck gegen die Waffe schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Ein Festnageln-Manöver kann nur gegen Gegner durchgeführt werden, die den Status *Liegend* aufweisen. Gelingt die um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer festgenagelt. Die Helden kann mit der verwendeten Waffe nicht mehr parieren, sie kann nur noch ausweichen.

In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass die Spielerin würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP an (in der 1. KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt.

S.152

AK 065

GEZIELTER ANGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal kann man einen Kampf schneller beenden, indem man eine empfindliche Stelle trifft. Geübten Kämpfern fällt es dabei deutlich leichter, die anvisierte Stelle zu treffen und es nicht dem Zufall zu überlassen.

Regel: Mit diesem Manöver kann man gezielt eine Trefferzone angreifen. Dazu ist eine Attacke nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwerung: je nach Zone

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

S.152

AK 066

GEZIELTER SCHUSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Nicht nur im Nahkampf ist es sinnvoll, eine empfindliche Stelle des Gegners zu treffen. Auch im Fernkampf kann dies äußerst effektiv sein.

Regel: Der Schütze kann im Fernkampf gezielt eine Trefferzone beschießen. Dazu ist eine Probe auf Fernkampf nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwerung: je nach Zone.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: alle Fernkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

S.153

AK 067

HERUNTERSTOSSEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Berittene sind in der Auseinandersetzung mit Fußkämpfern deutlich im Vorteil. Es ist jedoch möglich, einen Reiter mittels einer Stangenwaffe aus dem Sattel zu ziehen und ihn damit seines Vorteils zu berauben.

Regel: Gelingt dem Helden eine um 4 erschwerte Attacke und misslingt die Verteidigung des Gegners, erleidet dieser minimalen Waffenschaden (wie gewürfelt 1 bei den TP, Bonus durch Schadensschwelle zählt mit) und droht vom Reittier zu stürzen. Er muss sofort eine Probe auf *Reiten* (Kampfmanöver) erschwert um 2 ablegen, bei Misslingen stürzt der Reiter von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Erschwerung: -4

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 12 Abenteurerpunkte

S.153

AK 068

KAMPF IM WASSER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streitern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwerungen beim Kampf im Wasser um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

S.153

AK 069

KAMPFSTIL-KOMBINATION

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Es gibt Waffenmeister, die alles daran setzen, zwei Kampfstile miteinander zu kombinieren. Aber nur Wenigen gelingt es, zwei Stile so zu beherrschen, dass sie daraus Nutzen ziehen können.

Regel: Mit dieser SF kann der Abenteurer über insgesamt zwei Kampfstile der gleichen Art verfügen, also beispielsweise zwei bewaffnete oder zwei waffenlose Stile.

Mittels 1 freien Aktion kann der Wechsel zwischen den Kampfstilen eingeleitet werden. Der regeltechnische Wechsel findet am Ende der KR statt. Bis dahin muss noch nach den Regeln des alten Kampfstils gekämpft werden. Um passende Erweiterte SF einzusetzen, muss der Held mit dem dazugehörigen Kampfstil angreifen und auch alle weiteren Voraussetzungen erfüllen.

S.153

AK 070

KLINGENSTURM

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Erfahrene Kämpfer vermögen es, ihre Gegner mit einem tödlichen Sturm von Hieben einzudecken.

Regel: Die Abenteurerin vermag in 1 Aktion zwei einzelne Attacken zu schlagen. Beide Attacken sind um jeweils 2 erschwert. Der zweite Angriff bekommt einen Malus von -2 TP. Das ausgewürfelte Minimum beträgt aber immer mindestens 1 TP.

Die Angriffe können sich gegen verschiedene Ziele innerhalb der Angriffsdistanz richten. Wird ein Klingens Sturm mit einem Basismanöver kombiniert, muss dieses für beide Attacken identisch sein. Sollte der Helden während der ersten AT ein Patzer unterlaufen, verfällt die zweite AT. Das Klingens Sturm-Manöver kann nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer weiteren Einhandwaffe kombiniert werden.

S.154

AK 071

MEISTER DER IMPROVISIERTEN WAFFEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Zwar kann jede Helden improvisierte Waffen benutzen, aber es gehört Übung dazu, die schlecht ausbalancierten Gegenstände effektiv als Waffen einzusetzen.

Regel: Die Abenteurerin kann improvisierte Waffen ohne Nachteile benutzen. Weder muss sie bereits bei einer gewürfelten 19 bei Attacken und Paraden einen Bestätigungswurf für einen Patzer ablegen, noch erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung bei improvisierten Waffen.

Voraussetzungen: GE 13 und KK 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

S.154

AK 072

GEZIELTER ANGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal kann man einen Kampf schneller beenden, indem man eine empfindliche Stelle trifft. Geübten Kämpfern fällt es dabei deutlich leichter, die anvisierte Stelle zu treffen und es nicht dem Zufall zu überlassen.

Regel: Mit diesem Manöver kann man gezielt eine Trefferzone angreifen. Dazu ist eine Attacke nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwernis: je nach Zone

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

I

S.152

AK 066

Der Gegner erhält den Status *Fixiert* und behält den Status *Liegend*. Solange das Opfer festgenagelt ist, kann es sich nicht verteidigen. Die Angreiferin kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen die Heldin gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen Ziele der Größenkategorie klein oder mittel angewandt werden.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.152

AK 065

Erschwernis: 0 (erster Wurf); –2 (zweiter Wurf); –4 (dritter Wurf)

Voraussetzungen: Stufe I: FF 15, Schnellladen (Wurfaffen), Stufe II: FF 17, Eisenhagel I

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

S.152

AK 064

KAMPF IM WASSER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Seeleute und Piraten sind es gewohnt, im Wasser zu kämpfen. Ihnen fällt es dadurch deutlich leichter, ihre Waffen effektiv einzusetzen. Doch auch unter anderen Streitern, die sich oft im oder auf dem Wasser aufhalten, sind die entsprechenden Kniffe verbreitet.

Regel: Für Helden mit dieser Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser um 2.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

S.153

AK 069

HERUNTERSTOSSEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Berittene sind in der Auseinandersetzung mit Fußkämpfern deutlich im Vorteil. Es ist jedoch möglich, einen Reiter mittels einer Stangenwaffe aus dem Sattel zu ziehen und ihn damit seines Vorteils zu berauben.

Regel: Gelingt dem Helden eine um 4 erschwerte Attacke und misslingt die Verteidigung des Gegners, erleidet dieser minimalen Waffenschaden (wie gewürfelt 1 bei den TP, Bonus durch Schadensschwelle zählt mit) und droht vom Reittier zu stürzen. Er muss sofort eine Probe auf *Reiten (Kampfmanöver)* erschwert um 2 ablegen, bei Misslingen stürzt der Reiter von seinem Reittier und erleidet Sturzschaden (siehe **Regelwerk** Seite 340).

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.153

AK 068

GEZIELTER SCHUSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Nicht nur im Nahkampf ist es sinnvoll, eine empfindliche Stelle des Gegners zu treffen. Auch im Fernkampf kann dies äußerst effektiv sein.

Regel: Der Schütze kann im Fernkampf gezielt eine Trefferzone beschießen. Dazu ist eine Probe auf Fernkampf nötig, die entsprechend dem Zonenaufschlag erschwert ist.

Erschwernis: je nach Zone.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: alle Fernkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.153

AK 067

MEISTER DER IMPROVISIERTEN WAFFEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Zwar kann jede Heldin improvisierte Waffen benutzen, aber es gehört Übung dazu, die schlecht ausbalancierten Gegenstände effektiv als Waffen einzusetzen.

Regel: Die Abenteurerin kann improvisierte Waffen ohne Nachteile benutzen. Weder muss sie bereits bei einer gewürfelten 19 bei Attacken und Paraden einen Bestätigungswurf für einen Patzer ablegen, noch erhält der Verteidiger einen Bonus von 2 auf seine Verteidigung bei improvisierten Waffen.

Voraussetzungen: GE 13 und KK 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.154

AK 072

Der Bonus durch die SF Einhändiger Kampf kann beim Einsatz des Klingensturm benutzt werden.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: Einhändiger Kampf

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.154

AK 071

Voraussetzungen: ein Kampfstil; Voraussetzungen für den zweiten Kampfstil müssen erfüllt sein

Kampftechniken: je nach Kampfstil; die beiden Kampfstile lassen sich jeweils nur für die entsprechenden Kampftechniken nutzen

AP-Wert: 50 Abenteuerpunkte

S.153

AK 070

MEISTERLICHES AUSWEICHEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer Armbrustbolzen, Pfeilen oder Schwerthieben ausweichen will, muss im Vorfeld geübt haben, welche Bewegungen dafür am besten geeignet sind. Schon das kleinste Zögern oder ein falscher Schritt können sich als fatal erweisen.

Regel: Ein Held mit der SF Meisterliches Ausweichen erleidet bei mehrfachem Ausweichen in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: IN 13, Verbessertes Ausweichen II

Kampftechniken: –

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.154

AK 073

MEISTERPARADE

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Eine Verteidigung gegen mehrere Gegner ist ein schwieriges Unterfangen. Einige Kämpfer wissen aber genau, wie sie ihre Verteidigungsmöglichkeiten optimal nutzen können, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen.

Regel: Eine Heldin mit Meisterparade erleidet bei mehrfachen Paraden in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken mit Parade

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.154

AK 074

PIKENWALL

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Piken und andere lange Stangenwaffen sind recht unhandlich in regulären Kämpfen, eignen sich jedoch hervorragend, um heranstürmende Gegner aufzuhalten.

Regel: Gelangt ein berittener Gegner in die Angriffsdistanz des Helden, darf dieser sofort eine um 2 erschwerte Attacke ausführen. Dies gilt auch dann, wenn der Held über eine niedrigere Initiative verfügt oder der Gegner ein Manöver verwendet, in dem Bewegung und Attacke innerhalb 1 Aktion stattfinden. Die Attacke ist natürlich nicht möglich, wenn dem Helden in dieser KR keine Aktion mehr zur Verfügung steht. Bei einem Pikenwall-Angriff können keine Spezialmanöver durchgeführt werden.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.154

AK 075

SCHARFSCHÜTZE I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Geübte Schützen vermögen unter widrigsten Umständen, ihr Ziel so einfach zu treffen wie eine unbewegte Zielscheibe.

Regel: Die SF erlaubt es der Heldin, aus den Modifikatoren Distanz, Größe und Bewegung resultierende Erschwernisse teilweise zu ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite 241). Bei Stufe I sinken die summierten Erschwernisse um 2, bei Stufe II sinken sie um 4.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Präziser Schuss/Wurf I; Stufe II: IN 17, Präziser Schuss/Wurf II, Scharfschütze I

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Schleudern, Wurfwaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

S.155

AK 076

SCHNELLLADEN (SCHLEUDERN)

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Diese SF erlaubt schnelleres Nachladen von Schleudern.

Regel: Das Nachladen von Schleudern verkürzt sich um 1 Aktion. Die SF funktioniert ansonsten genauso wie die übrigen Schnellladen-Sonderfertigkeiten (siehe **Regelwerk** Seite 249).

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Schleudern

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.155

AK 077

SCHWITZKASTEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Nicht immer soll ein Kampf bis zum Tod des Kontrahenten ausgetragen werden. In Kneipenschlägereien oder beim Ringen kommt oft der Schwitzkasten zum Einsatz.

Regel: Um einen Feind in den Schwitzkasten zu nehmen, muss die Heldin ihren Widersacher zuvor im Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt die Spielerin eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Schwitzkasten. Misslingt sie, endet der Haltegriff.

Ist der Widersacher im Schwitzkasten, erleidet er jede KR 1 SP. Der Gegner muss jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ablegen, die erschwert ist um die SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

S.155

AK 078

UNTERLAUFEN I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Gelegentlich kommt eine Kämpferin in die Situation, gegen einen Feind mit längerer Waffe kämpfen zu müssen. Da sie dadurch einen Reichweitennachteil erleidet, kann sie versuchen den Widersacher zu unterlaufen, um dies auszugleichen.

Regel: Für jede Stufe dieser SF kann die Heldin eine Stufe Nachteile durch Nahkampfreichweiten gegen Gegner mit längeren Waffen ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite 231). Mit Stufe I lässt sich beispielsweise der Unterschied zwischen kurzer Waffe und mittlerer Waffe überwinden, mit Stufe II sogar der Unterschied zwischen kurz und lang. Kann die Abenteurerin durch Unterlaufen den Reichweitenvorteil nicht komplett ignorieren, sind die Nachteile zumindest um 1 Stufe verringert.

S.155

AK 079

VERBESSERTES UNTERLAUFEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Das Unterlaufen eines Gegners ist ein schwieriges Unterfangen. Wer sich jedoch auf diese Taktik spezialisiert hat, wird schnell gefährlichere Angriffe auf kurze Distanz ausführen können, bevor er sich wieder zurückziehen muss.

Regel: Ein Abenteurer kann mit dieser SF das Manöver Unterlaufen mit Spezialmanövern kombinieren.

Voraussetzungen: Unterlaufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb- waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhieb- waffen, Zweihand- schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.156

AK 080

VERTEILTER EISENHAGEL

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wahre Meister können nicht nur viel schneller als andere Fernkämpfer ihre Waffen einsetzen, sondern sich auch auf mehrere Ziele gleichzeitig konzentrieren.

Regel: Eine Heldin, die über diese SF verfügt, kann bei Verwendung des Manövers Eisenhagel verschiedene Ziele mit ihren Wurf- waffen angreifen.

Voraussetzungen: Eisenhagel I

Kampftechniken: Wurf- waffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.156

AK 081

PIKENWALL

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Piken und andere lange Stangenwaffen sind recht unhandlich in regulären Kämpfen, eignen sich jedoch hervorragend, um heranstürmende Gegner aufzuhalten.

Regel: Gelangt ein berittener Gegner in die Angriffsdistanz des Helden, darf dieser sofort eine um 2 erschwerte Attacke ausführen. Dies gilt auch dann, wenn der Held über eine niedrigere Initiative verfügt oder der Gegner ein Manöver verwendet, in dem Bewegung und Attacke innerhalb 1 Aktion stattfinden. Die Attacke ist natürlich nicht möglich, wenn dem Helden in dieser KR keine Aktion mehr zur Verfügung steht. Bei einem Pikenwall-Angriff können keine Spezialmanöver durchgeführt werden.

Erschwernis: –2

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechnik: Stangenwaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.154

AK 075

MEISTERPARADE

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Eine Verteidigung gegen mehrere Gegner ist ein schwieriges Unterfangen. Einige Kämpfer wissen aber genau, wie sie ihre Verteidigungsmöglichkeiten optimal nutzen können, um ihre Überlebenschancen zu erhöhen.

Regel: Eine Heldin mit Meisterparade erleidet bei mehrfachen Paraden in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken mit Parade

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.154

AK 074

MEISTERLICHES AUSWEICHEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer Armbrustbolzen, Pfeilen oder Schwerthieben ausweichen will, muss im Vorfeld geübt haben, welche Bewegungen dafür am besten geeignet sind. Schon das kleinste Zögern oder ein falscher Schritt können sich als fatal erweisen.

Regel: Ein Held mit der SF Meisterliches Ausweichen erleidet bei mehrfachem Ausweichen in einer KR nicht Erschwernisse von jeweils 3, sondern nur von jeweils 2 (siehe **Regelwerk** Seite 232).

Voraussetzungen: IN 13, Verbessertes Ausweichen II

Kampftechniken: –

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.154

AK 073

Während der Gegner im Schwitzkasten ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

• Schwitzkasten aufsprengen: Er kann versuchen, den Schwitzkasten zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gelingen. War der Widersacher erfolgreich, enden der Schwitzkasten und der Haltegriff.

• Angreifen: Er kann die Heldin angreifen.

Solange der Schwitzkasten aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Voraussetzungen: KK 13, Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.155

AK 078

SCHNELLNACHLADEN (SCHLEUDERN)

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Diese SF erlaubt schnelleres Nachladen von Schleudern.

Regel: Das Nachladen von Schleudern verkürzt sich um 1 Aktion. Die SF funktioniert ansonsten genauso wie die übrigen Schnellnachten-Sonderfertigkeiten (siehe **Regelwerk** Seite 249).

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Schleudern

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.155

AK 077

SCHARFSCHÜTZE I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Geübte Schützen vermögen unter widrigsten Umständen, ihr Ziel so einfach zu treffen wie eine unbewegte Zielscheibe.

Regel: Die SF erlaubt es der Heldin, aus den Modifikatoren Distanz, Größe und Bewegung resultierende Erschwernisse teilweise zu ignorieren (siehe **Regelwerk** Seite 241). Bei Stufe I sinken die summierten Erschwernisse um 2, bei Stufe II sinken sie um 4.

Voraussetzungen: Stufe I: IN 15, Präziser Schuss/Wurf I; Stufe II: IN 17, Präziser Schuss/Wurf II, Scharfschütze I

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Schleudern, Wurfaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

S.155

AK 076

VERTEILTER EISENHAGEL

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wahre Meister können nicht nur viel schneller als andere Fernkämpfer ihre Waffen einsetzen, sondern sich auch auf mehrere Ziele gleichzeitig konzentrieren.

Regel: Eine Heldin, die über diese SF verfügt, kann bei Verwendung des Manövers Eisenhagel verschiedene Ziele mit ihren Wurfaffen angreifen.

Voraussetzungen: Eisenhagel I

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.156

AK 081

VERBESSERTES UNTERLAUFEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Das Unterlaufen eines Gegners ist ein schwieriges Unterfangen. Wer sich jedoch auf diese Taktik spezialisiert hat, wird schnell gefährlichere Angriffe auf kurze Distanz ausführen können, bevor er sich wieder zurückziehen muss.

Regel: Ein Abenteurer kann mit dieser SF das Manöver Unterlaufen mit Spezialmanövern kombinieren.

Voraussetzungen: Unterlaufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.156

AK 080

Die Heldin muss das Unterlaufen vor ihrer AT ankündigen. Diese AT ist um die Nahkampfreichweite modifiziert, die nicht durch das Manöver ausgeglichen werden kann. Misslingt die AT, steht dem Gegner ein Passierschlag zu. Der Vorteil des Manövers gilt nur für einen Angriff. Unterlaufen kann mit keinem Spezialmanöver kombiniert werden.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, Unterlaufen I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 10/15 Abenteuerpunkte pro Stufe

S.155

AK 079

ZWEIHÄNDIGER REITERKAMPF

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Zweihandwaffen sind vom Rücken eines Reiters kaum einsetzbar, ohne die Kontrolle über das Reittier zu verlieren. Dennoch kann es sinnvoll sein, diese gewaltigen Waffen beim Reiten zu verwenden und einige wenige Reiter haben sich sogar darauf spezialisiert.

Regel: Verfügt der Held über diese SF, kann er vom Rücken eines Reiters aus eine Zweihandwaffe führen und einsetzen. Allerdings sind diese Attacken um 4 erschwert.

Erschwernis: –4

Voraussetzungen: Berittener Kampf

Kampftechniken: Zweihandhiebswaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.156

AK 082

ADERSIN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Schwertgesellen des Adersin-Stils sind berühmt für ihren geschickten Umgang mit dem Anderthalbhänder. Sie führen die Waffe üblicherweise mit zwei Händen, können sie aber ebenso mit einer Hand einsetzen und sorgen damit bei ihren Widersachern für unliebsame Überraschungen.

Regel: Der Gegner des Schwertgesellen ist durch den ständigen Wechsel zwischen Ein- und Zweihandnutzung der Waffe so überrascht, dass seine Verteidigung um 1 gesenkt wird. Obwohl der Anderthalbhänder bei diesem Stil gelegentlich in nur einer Hand geführt wird, kann er nicht zusammen mit einem Schild, einer Parierwaffe oder einer Einhandwaffe kombiniert werden. Selbst wenn der Anderthalbhänder teilweise einhändig geführt wird, kann die SF Einhändiger Kampf nicht genutzt werden.

S.156

BK

AK 083

BABURIN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Kriegerinnen aus Baburin werden in verschiedenen Taktiken geschult und können schnell Schwächen ihrer Feinde ausmachen. Dies nutzen sie zur Vorbereitung ihrer eigenen Angriffe aus.

Regel: Eine Kriegerin aus Baburin kann mittels 1 freien Aktion im Kampf eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Sie muss vor dem Ablegen der Probe einen Gegner in Sichtreichweite bestimmen. Gelingt die Probe, so bekommt sie für die laufende KR einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung und +1 Fernkampf gegen den benannten Widersacher.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Fahrender Schütze, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.156

BK

AK 084

BALIHO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Balihoer Kriegerakademie orientiert sich in ihrer Ausbildung an dem in Weiden hochgehaltenen ritterlichen Ideal. Ihre Zöglinge erlernen daher neben dem Streiten mit Schwert, Lanze und Schild vor allem den Kampf zu Pferd.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT und Verteidigung um jeweils 1 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reiters befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Brechenangriff, Schildstoß, Windmühle

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.156

BK

AK 085

BORNLÄNDISCHES RAUFEN

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Es gibt kaum einen Kneipenschläger, der sich nicht im Bornländischen Raufen auskennt und mit Tritten, Schlägen und seinen Zähnen angreift.

Regel: Kennerinnen der SF Bornländisches Raufen erhöhen ihren Schaden bei allen waffenlosen Angriffen um +1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.157

WK

AK 086

CENDRASCH-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Neben der berühmten Drachenjäger-Akademie in der Zwergenstadt Xorlosch werden zwergische Krieger in ihren Bingen von erfahrenen Lehrmeistern ausgebildet. Einer der häufigsten Stile ist der des Cendrasch, der vor allem auf große Gegner ausgelegt ist.

Regel: Gegen Gegner der Größenkategorie groß und riesig erhalten Krieger des Cendrasch-Stils einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigung.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung, Zertümmern

Voraussetzungen: KK 13, Spezies Zwerg

Kampftechniken: Hiebswaffen, Zweihandhiebswaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.157

BK

AK 087

DAJIN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer einem Dajin-Buskur gegenübersteht, wird sich wundern, warum dieser sich nicht von der Stelle rührt und auf den ersten Angriff des Gegners wartet. Doch aus dieser Position reagiert der Schwertgeselle blitzschnell und setzt zu einem heftigen Hieb an.

Regel: Sollte der Dajin-Buskur auf seiner Position verharren (sprich: Er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet) und greift er den Feind an, der ihn in dieser KR zuerst angegriffen hat, so erhält er gegen diesen einen Bonus von +1 AT und +1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung

Voraussetzungen: MU 13, GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.157

BK

AK 088

ELENVINA-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Durch ihre schiere Präsenz können Kriegerinnen aus Elenvina ihren Kampfgefährten Mut machen. Als unerschrockene Anführer streiten sie stets in der ersten Reihe und inspirieren mit ihrer Tapferkeit alle Mitkämpfenden.

Regel: Bei der SF Anführer muss die Elenviner Kriegerin nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Schilddeckung, Waffenwurf

Voraussetzungen: MU 13, Anführer

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.157

BK

AK 089

FEDORINO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Verteidigung liegt die Stärke von Meister Fedorinos Kampfstil. Während die ersten Angriffe eher zurückhaltend sind und nach Schwächen in der Deckung des Feinds suchen, baut der Schwertgeselle einen Schutzwall auf, aus dem er zum richtigen Zeitpunkt ausbricht.

Regel: In KR, in denen der Held keine Spezialmanöver einsetzt, verfügt er über eine um 2 erhöhte Verteidigung. Will der Abenteurer von dem Bonus auf seine Verteidigung profitieren und eine Verteidigung einsetzen, so darf er in dieser KR auch weiterhin keine Spezialmanöver einsetzen. Der Bonus ist mit dem der Verteidigungshaltung kumulativ.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.158

BK

AK 090

BABURIN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Kriegerinnen aus Baburin werden in verschiedenen Taktiken geschult und können schnell Schwächen ihrer Feinde ausmachen. Dies nutzen sie zur Vorbereitung ihrer eigenen Angriffe aus.

Regel: Eine Kriegerin aus Baburin kann mittels 1 freien Aktion im Kampf eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Sie muss vor dem Ablegen der Probe einen Gegner in Sichtreichweite bestimmen. Gelingt die Probe, so bekommt sie für die laufende KR einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung und +1 Fernkampf gegen den benannten Widersacher.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Fahrender Schütze, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

BK

S.156

AK 084

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Verkürzte Waffenführung, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter (nur Anderthalbhänder)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BK

S.156

AK 083

ZWEIHÄNDIGER REITERKAMPF

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Zweihandwaffen sind vom Rücken eines Reiters kaum einsetzbar, ohne die Kontrolle über das Reittier zu verlieren. Dennoch kann es sinnvoll sein, diese gewaltigen Waffen beim Reiten zu verwenden und einige wenige Reiter haben sich sogar darauf spezialisiert.

Regel: Verfügt der Held über diese SF, kann er vom Rücken eines Reittiers aus eine Zweihandwaffe führen und einsetzen. Allerdings sind diese Attacken um 4 erschwert.

Erschwerung: -4

Voraussetzungen: Berittener Kampf

Kampftechniken: Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.156

AK 082

CENDRASCH-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Neben der berühmten Drachenjäger-Akademie in der Zwergenstadt Xorlosch werden zwergische Krieger in ihren Bingen von erfahrenen Lehrmeistern ausgebildet. Einer der häufigsten Stile ist der des Cendrasch, der vor allem auf große Gegner ausgelegt ist.

Regel: Gegen Gegner der Größenkategorie groß und riesig erhalten Krieger des Cendrasch-Stils einen Bonus von +1 auf ihre Verteidigung.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung, Zertrümmern

Voraussetzungen: KK 13, Spezies Zwerg

Kampftechniken: Hiebaffen, Zweihandhiebaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BK

S.157

AK 087

BORNLÄNDISCHES RAUFEN

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Es gibt kaum einen Kneipenschläger, der sich nicht im Bornländischen Raufen auskennt und mit Tritten, Schlägen und seinen Zähnen angreift.

Regel: Kennerinnen der SF Bornländisches Raufen erhöhen ihren Schaden bei allen waffenlosen Angriffen um +1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

WK

S.157

AK 086

BALIHO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Balihoer Kriegerakademie orientiert sich in ihrer Ausbildung an dem in Weiden hochgehaltenen ritterlichen Ideal. Ihre Zöglinge erlernen daher neben dem Streiten mit Schwert, Lanze und Schild vor allem den Kampf zu Pferd.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT und Verteidigung um jeweils 1 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Breschenangriff, Schildstoß, Windmühle

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

BK

S.156

AK 085

FEDORINO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Verteidigung liegt die Stärke von Meister Fedorinos Kampfstil. Während die ersten Angriffe eher zurückhaltend sind und nach Schwächen in der Deckung des Feinds suchen, baut der Schwertgeselle einen Schutzwall auf, aus dem er zum richtigen Zeitpunkt ausbricht.

Regel: In KR, in denen der Held keine Spezialmanöver einsetzt, verfügt er über eine um 2 erhöhte Verteidigung. Will der Abenteurer von dem Bonus auf seine Verteidigung profitieren und eine Verteidigung einsetzen, so darf er in dieser KR auch weiterhin keine Spezialmanöver einsetzen. Der Bonus ist mit dem der Verteidigungshaltung kumulativ.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

BK

S.158

AK 090

ELENVINA-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Durch ihre schiere Präsenz können Kriegerinnen aus Elenvina ihren Kampfgefährten Mut machen. Als unerschrockene Anführer streiten sie stets in der ersten Reihe und inspirieren mit ihrer Tapferkeit alle Mitkämpfenden.

Regel: Bei der SF Anführer muss die Elenviner Kriegerin nur 1 freie Aktion statt einer regulären Aktion aufwenden.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Schilddeckung, Waffenwurf

Voraussetzungen: MU 13, Anführer

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BK

S.157

AK 089

DAJIN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer einem Dajin-Buskur gegenübersteht, wird sich wundern, warum dieser sich nicht von der Stelle rührt und auf den ersten Angriff des Gegners wartet. Doch aus dieser Position reagiert der Schwertgeselle blitzschnell und setzt zu einem heftigen Hieb an.

Regel: Sollte der Dajin-Buskur auf seiner Position verharren (sprich: Er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet) und greift er den Feind an, der ihn in dieser KR zuerst angegriffen hat, so erhält er gegen diesen einen Bonus von +1 AT und +1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Mächtiger Rundumschlag, Weiter Schwung

Voraussetzungen: MU 13, GE 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BK

S.157

AK 088

GLADIATOREN-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Gladiatoren der Arenen versuchen mit ihren spektakulären Angriffen das Publikum anzuheizen und sich, angefeuert vom Jubel, in einen regelrechten Rausch zu kämpfen. Selten sind diese Kämpfe tödlich, vielmehr geht es darum, einen ansehnlichen Kampf abzuliefern.

Regel: Wer den Gladiatoren-Stil beherrscht, kann immer, wenn er mittels Raufen-AT Trefferpunkte verursacht, versuchen, die Zuschauer für sich zu gewinnen. Die Spielerin legt dazu eine Probe auf *Überreden* (*Manipulieren*) ab. Gelingt die Probe, so erhält ihre Heldin einen Bonus von +2 AT für die laufende und die folgende KR. Die Wirkung der gelungenen Probe ist nicht kumulativ, die Abenteurerin bekommt also nicht einen Bonus von +4, wenn sie die Probe nochmals ablegt, und auch der Zeitraum der Wirkung verlängert sich nicht.

S.158

WK

AK 091

HAMMERFAUST-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Thorwalsche Kämpfer sind dafür bekannt, dass sie mit Leichtigkeit Gegenstände mit der Wucht eines Schlags zerbrechen können.

Regel: Der Held, der diesen Stil beherrscht, richtet bei Lebewesen +1 TP an. Waffenlose Angriffe verdoppeln ihre TP gegen Objekte. Sollte ein Kenner dieser SF also 7 TP Strukturschaden auswürfeln, so richtet er stattdessen 14 TP Strukturschaden an.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Schwinger

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.158

WK

AK 092

HRURUZAT

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der vor allem mit Tritttechniken arbeitende Hwuruzat-Kampfstil ist in ganz Aventurien berühmt. Als wahre Meister des Hwuruzats gelten die Mohas, die Maraskaner und die Achaz.

Regel: Bei einem erfolgreichen Angriff mit Raufen würfelt die Spielerin für die Trefferpunkte statt 1W6 mit 2W6. Das höhere Ergebnis der einzelnen Würfel wird gewertet. Sollte der Spieler einen Pasch gewürfelt haben, so werden die Ergebnisse der beiden Würfel addiert und bilden zusammen die TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußtreter, Handkantenschlag, Sprungtritt

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.158

WK

AK 093

HYLAILOS-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Den Kriegen von Hylailos wird nachgesagt, dass sie hervorragende Leibwächter sind, die sich trotz ihrer wuchtigen Waffen ausgezeichnet in Verteidigungsgefechten schlagen. Ein großer Teil ihrer Ausbildung wird darauf verwandt, im Umgang mit dem Pailos eine spielerische Geschmeidigkeit zu lernen, die beinahe die barbarische Natur dieser Waffe vergessen lässt.

Regel: Ein Krieger von Hylailos vermag selbst wuchtige Waffen schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessern sich PA-Abzüge von AT/PA-Modifikatoren bei Waffen der Kampftechnik Stangenwaffen um 1. Maximal ist dadurch ein Abzug von 0 erreichbar.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Schilddeckung, Sprunggriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.159

BK

AK 094

MARWAN SAHIB-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In den Gassen Fasars haben die Balayanim von Meister Marwan Sahib gelernt, Techniken einzusetzen, die für eine derart enge Umgebung ideal sind.

Regel: Marwan Sahib-Balayanim können es ihren Feinden in enger Umgebung noch schwerer machen: Gegner mit dem Status *Eingeengt*, die gegen einen Balayan kämpfen, erleiden jeweils eine Erschwernis von 2 auf AT und PA zusätzlich zu den übrigen Erschwernissen durch *Eingeengt*. Dies gilt auch für Schilde. Widersacher, die den Marwan Sahib-Stil verwenden, erleiden die Erschwernis nicht. Ein Kämpfer mit kurzer Waffe würde gegen den Balayan also eine Erschwernis von -2 auf AT/PA erleiden, ein Kämpfer mit mittlerer Waffe -6 auf AT/PA, vorausgesetzt, er hat den Status *Eingeengt* erlitten.

S.159

BK

AK 095

MENGBILLA-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Mengbiller Krieger stehen in dem Ruf, sich nach ihrer harten Ausbildung vor nichts zu fürchten. Und diese Gerüchte sind alles andere als erfunden. Selbst wenn sie schrecklichen Ungeheuern gegenüberstehen, vermögen sie unbeirrt weiterzukämpfen.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass die Heldin die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Sie erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn die Abenteurerin also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird die Heldin dennoch *Handlungsunfähig*.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Sprunggriff, Waffenwurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.159

BK

AK 096

MERCENARIO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der Mercenario-Stil nutzt eine Reihe von Schlägen, Tritten und Kopfstoßen, setzt aber zudem auf den Einsatz von Gegenständen und Waffen.

Regel: Anwender des Mercenario-Stils können einen Schwertknauf, eine Dolchsheide oder einen anderen vergleichbaren Gegenstand im waffenlosen Kampf nutzen und diesen mit ihren Angriffen und ihrer Abwehr kombinieren. Der Feind erleidet bei jeder gelungenen Raufen-PA 1 SP, egal ob er selbst oder der Mercenario-Anwender erfolgreich pariert hat. Beim Ausweichen entsteht dieser Schaden nicht.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

S.159

WK

AK 097

PREM-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Premer Kriegerschule lernen die Zöglinge, wie sie am besten an der Küste und unter Wasser kämpfen. Sie sind darin ausgebildet, nicht in Panik zu verfallen und ihre Waffen bestmöglich in Swafnirs Element einzusetzen. Dieses Balancegefühl sorgt zudem dafür, dass ihnen weniger Missgeschicke im Kampf widerfahren.

Regel: Für eine Kriegerin aus Prem sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser um bis zu 4. Bei bestätigten Patzern im Nahkampf erleidet sie nur 1W6 SP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Schilddeckung, Wuchtiger Wurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.159

BK

AK 098

RITTER DES ALTEN WEGS-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Neben den Kriegen sind es vor allem die Ritter, die eine besondere Kampfausbildung genießen. Je nach Region und Ritter unterscheiden sich die Kampfstile voneinander. Besonders verbreitet ist jedoch der Stil des alten Wegs, der auf den traditionellen Kampf zu Pferd und mit Lanze oder zu Fuß mit Schild und Schwert setzt.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT um 2 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reittiers befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Schildstoß

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.160

BK

AK 099

HRURUZAT

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der vor allem mit Tritttechniken arbeitende Hruruzat-Kampfstil ist in ganz Aventurien berüchtigt. Als wahre Meister des Hruruzats gelten die Mohas, die Maraskaner und die Achaz.

Regel: Bei einem erfolgreichen Angriff mit Raufen würfelt die Spielerin für die Trefferpunkte statt 1W6 mit 2W6. Das höhere Ergebnis der einzelnen Würfel wird gewertet. Sollte der Spieler einen Pasch gewürfelt haben, so werden die Ergebnisse der beiden Würfel addiert und bilden zusammen die TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußheber, Handkantenschlag, Sprungtritt

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

WK

S.158

AK 093

HAMMERFAUST-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Thorwalsche Kämpfer sind dafür bekannt, dass sie mit Leichtigkeit Gegenstände mit der Wucht eines Schläges zerbrechen können.

Regel: Der Held, der diesen Stil beherrscht, richtet bei Lebewesen +1 TP an. Waffenlose Angriffe verdoppeln ihre TP gegen Objekte. Sollte ein Kenner dieser SF also 7 TP Strukturschaden auswürfeln, so richtet er stattdessen 14 TP Strukturschaden an.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Schwinger

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

WK

S.158

AK 092

Die Heldin bekommt den Bonus nur, wenn eine ausreichende Menge an Zuschauern vorhanden ist. Zuschauer dürfen nicht selbst in den Kampf involviert sein. Was eine ausreichende Menge an Zuschauern ist, entscheidet der Meister. Dies kann je nach Situation unterschiedlich sein und reicht von 2 Zuschauern in einer Gasse bis hin zu hunderten Menschen in einer Arena. Wer den Gladiatoren-Stil einsetzt, richtet allerdings –2 TP bei Raufen-AT an. Das ausgewürfelte Minimum beträgt aber immer mindestens 1 TP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Sprungtritt, Tiefschlag

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

WK

S.158

AK 091

MENGBILLA-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Mengbiller Krieger stehen in dem Ruf, sich nach ihrer harten Ausbildung vor nichts zu fürchten. Und diese Gerüchte sind alles andere als erfunden. Selbst wenn sie schrecklichen Ungeheuern gegenüberstehen, vermögen sie unbeirrt weiterzukämpfen.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass die Heldin die Auswirkungen der höchsten Stufe des Zustands *Furcht* ignorieren darf. Sie erleidet lediglich die Auswirkungen der nächstniedrigeren Stufe. Wenn die Abenteurerin also beispielsweise drei Stufen *Furcht* erlitten hat, gelten für sie nur die Auswirkungen von Stufe II. Bei *Furcht* Stufe IV wird die Heldin dennoch *Handlungsunfähig*.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Sprungangriff, Waffenwurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Hiebaffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

BK

S.159

AK 096

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Sprungangriff, Windmühle, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Raufen, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

BK

S.159

AK 095

HYLAIILOS-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Den Krieger von Hylailos wird nachgesagt, dass sie hervorragende Leibwächter sind, die sich trotz ihrer wuchtigen Waffen ausgezeichnet in Verteidigungsgefechten schlagen. Ein großer Teil ihrer Ausbildung wird darauf verwandt, im Umgang mit dem Pailos eine spielerische Geschmeidigkeit zu lernen, die beinahe die barbarische Natur dieser Waffe vergessen lässt.

Regel: Ein Krieger von Hylailos vermag selbst wuchtige Waffen schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessern sich PA-Abzüge von AT/PA-Modifikatoren bei Waffen der Kampftechnik Stangenaffen um 1. Maximal ist dadurch ein Abzug von 0 erreichbar.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Rundumschlag, Schilddeckung, Sprungangriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Stangenaffen

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte

BK

S.159

AK 094

RITTER DES ALTEN WEGS-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Neben den Kriegern sind es vor allem die Ritter, die eine besondere Kampfausbildung genießen. Je nach Region und Ritter unterscheiden sich die Kampfstile voneinander. Besonders verbreitet ist jedoch der Stil des alten Wegs, der auf den traditionellen Kampf zu Pferd und mit Lanze oder zu Fuß mit Schild und Schwert setzt.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der vorteilhaften Position resultierende Erleichterung auf AT um 2 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240). Außerdem bekommt der Abenteurer noch einen Bonus von +1 TP bei Nahkampfangriffen, wenn er sich auf dem Rücken eines Reitritters befindet.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Schildstoß

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

BK

S.160

AK 099

PREM-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Premer Kriegerschule lernen die Zöglinge, wie sie am besten an der Küste und unter Wasser kämpfen. Sie sind darin ausgebildet, nicht in Panik zu verfallen und ihre Waffen bestmöglich in Swafnirs Element einzusetzen. Dieses Balancegefühl sorgt zudem dafür, dass ihnen weniger Missgeschicke im Kampf widerfahren.

Regel: Für eine Kriegerin aus Prem sinken die Erschwernisse beim Kampf im Wasser um bis zu 4. Bei bestätigten Patzern im Nahkampf erleidet sie nur 1W6 SP.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Schilddeckung, Wuchtiger Wurf, Zertrümmern

Voraussetzungen: GE 13, Körperbeherrschung 4, Schwimmen 4

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

BK

S.159

AK 098

MERCENARIO-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der Mercenario-Stil nutzt eine Reihe von Schlägen, Tritten und Kopfstoßen, setzt aber zudem auf den Einsatz von Gegenständen und Waffen.

Regel: Anwender des Mercenario-Stils können einen Schwertknauf, eine Dolchscheide oder einen anderen vergleichbaren Gegenstand im waffenlosen Kampf nutzen und diesen mit ihren Angriffen und ihrer Abwehr kombinieren. Der Feind erleidet bei jeder gelungenen Raufen-PA 1 SP, egal ob er selbst oder der Mercenario-Anwender erfolgreich pariert hat. Beim Ausweichen entsteht dieser Schaden nicht.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Kopfstoß, Tiefschlag

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteurpunkte

WK

S.159

AK 097

RONDRAS TRUTZ-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Rondrageweithen Aventuriens kennen in jeder Region und in jedem Tempel andere Kniffe und Techniken für ihren Kampfstil. Einer der verbreitetsten ist der Stil, der Rondras Schutz genannt wird und vor allem auf die Verteidigung mit dem Rondrakamm setzt.

Regel: Ein Rondrageweither vermag Rondrakämme schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessert sich der PA-Abzug von AT/PA-Modifikatoren bei diesen Waffen um 1. Bei einem Bestätigungswurf für einen Paradeplatz kann der Geweithe zudem 2 von seinem Wurf abziehen und so die Wahrscheinlichkeit eines Patzers senken.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Weiter Schwung, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter (nur Rondrakamm)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

BK

S.160

AK 100

UNAUER SCHULE

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Das Geheimnis der über zwanzig Stellungen der Unauer Schule ist der Angriff aus der Verteidigung heraus. Keine andere Technik des waffenlosen Kampfes verfügt über so ausgeklügelte defensive Manöver.

Regel: Ein Kämpfer der Unauer Schule erhält einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung. Allerdings muss er an Ort und Stelle verharren und darf sich nicht von seiner Position wegbewegen (sprich: Er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet). Wer Unauer Schule mit Verteidigungshaltung kombiniert, kann seinen Verteidigungswert um insgesamt +6 erhöhen, aber er darf sich nicht bewegen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußfeiger, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WK

S.160

AK 101

ZYKLOPÄISCHES RINGEN

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Unter Zyklopäischem Ringen versteht man vor allem Wurf- und Haltetechniken, die darauf abzielen, den Feind zu zermürben, ihn aber nicht zu verletzen.

Regel: Wendet die Heldin das Manöver Haltegriff an, ist eine Verteidigung des Gegners gegen diesen Angriff um 2 erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WK

S.160

AK 102

AUFSPIESEN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Kämpfer, die geschickt genug sind, können in einer fließenden Bewegung sowohl ihren Gegner zu Fall bringen als ihn auch am Boden fixieren.

Regel: Gelingt die um 6 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer zu Boden geworfen worden und wurde festgenagelt. Der übliche Schaden von 1W3 TP durch die SF Zu Fall bringen kommt beim Aufspießen nicht zu tragen.

In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP mehr an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden wie üblich ausgewürfelt. Der Feind erhält den Status *Fixiert* und *Liegend*.

BK

S.160

AK 103

BINDEN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Beim Binden geht es darum, die eigene Waffe möglichst nah an die gegnerische heranzuführen, um durch Geschick und Kraft den Widersacher in eine schlechtere Position zu bringen.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 2 erschwerte PA, bekommt sie für ihre nächste Aktion einen Bonus von +4 AT gegen den Feind, gegen den sie das Binden-Manöver ausgeführt hat. Dieser Angriff muss in ihrer nächsten Aktion, also entweder in dieser oder der nachfolgenden KR ausgeführt werden. Diese Aktion darf nicht hinausgezögert werden.

Der Bonus entfällt, wenn die Abenteurerin einen anderen Gegner angreift oder zu parieren versucht. Das gleiche gilt, wenn der Widersacher nicht mit der gebundenen Waffe, sondern mit einer anderen angreift.

BK

S.161

AK 104

BRESCHENANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Kavallerieattacken eignen sich bestens, um feindliche Linien zu durchstoßen und Schlachtformationen aufzubrechen.

Regel: Durch diese SF ist der Held in der Lage, den Befehl Breschenangriff mit seinem Reittier durchzuführen. Dabei werden bis zu drei Ziele getroffen, solange diese maximal einen halben Schritt auseinander stehen. Die Attacken sind für jedes Ziel um 2 erschwert (für den ersten Gegner also um 2, für den zweiten Gegner um 4 und für den dritten Gegner um 6). Die Trefferpunkte werden für jeden Feind einzeln ausgewürfelt und jeder Angegriffene kann sich einzeln gegen den Breschenangriff verteidigen. Sollte während der ersten oder zweiten AT ein Patzer unterlaufen, verfallen die restlichen Attacken.

BK

S.161

AK 105

FAHRENDER SCHÜTZE

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer von einem Streitwagen aus einen Bogen, eine Armbrust oder eine Wurfaffe benutzen möchte, muss beim Zielen Rücksicht auf die Bewegung und das Ruckeln des Gefährts nehmen. Wer darin aber geübt ist, der ist ein tödlicher, beweglicher Fernkämpfer.

Regel: Bewegt sich das Reittier gehend fort, dann ist das Schießen für die Abenteurerin nicht mehr erschwert. Im Galopp sind Fernkampfangriffe nur noch um 2 erschwert. Beim Trab sind Schüsse um 4 erschwert.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 106

FRONTALANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der gefürchtete Frontalangriff eines Ritters sorgt dafür, dass er einen Gegner sowohl durch Niederreiten mit seinem Reittier angreift als auch mit seiner Lanze.

Regel: Der Frontalangriff ist ein eigener Befehl, der den Befehl Niederreiten mit einem normalen Lanzenangriff kombiniert. Der ausgewählte Gegner muss sich sowohl gegen die Attacke durch das Niederreiten des Pferds als auch anschließend mit der Attacke durch den Lanzenangriff des Reiters auseinandersetzen. Beide AT sind um 4 erschwert. Dieser Angriff lässt sich nur gegen Gegner mit der Größenskategorie des Reiters oder kleiner einsetzen.

Erschwerungs: -4

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechnik: Lanzen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 107

FUSSFEGER

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der Fußfeiger ist ein Angriff, der darauf abzielt, den Feind von den Beinen zu holen. Dazu benutzt der Angreifer sein eigenes Bein und trifft damit tief gegen die Füße und Knöchel des Widersachers.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung des Gegners, fällt dieser zu Boden und erhält den Status *Liegend*. Schaden wird dabei nicht angerichtet.

Erschwerungs: -4

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

WK

S.162

AK 108

ZYKLOPÄISCHES RINGEN

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Unter Zyklopäischem Ringen versteht man vor allem Wurf- und Haltetechniken, die darauf abzielen, den Feind zu zermürben, ihn aber nicht zu verletzen.

Regel: Wendet die Heldin das Manöver Haltegriff an, ist eine Verteidigung des Gegners gegen diesen Angriff um 2 erschwert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Haltegriff brechen, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WK

S.160

AK 102

UNAUER SCHULE

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Das Geheimnis der über zwanzig Stellungen der Unauer Schule ist der Angriff aus der Verteidigung heraus. Keine andere Technik des waffenlosen Kampfes verfügt über so ausgeklügelte defensive Manöver.

Regel: Ein Kämpfer der Unauer Schule erhält einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung. Allerdings muss er an Ort und Stelle verharren und darf sich nicht von seiner Position wegbewegen (sprich: Er hat keine Aktion oder freie Aktion in dieser KR für Bewegung aufgewendet). Wer Unauer Schule mit Verteidigungshaltung kombiniert, kann seinen Verteidigungswert um insgesamt +6 erhöhen, aber er darf sich nicht bewegen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Fußfeiger, Meisterlicher Wurf, Würgegriff

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

WK

S.160

AK 101

RONDRAS TRUTZ-STIL

KAMPFSTILSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Die Rondrageweihten Aventuriens kennen in jeder Region und in jedem Tempel andere Kniffe und Techniken für ihren Kampfstil. Einer der verbreitesten ist der Stil, der Rondras Schutz genannt wird und vor allem auf die Verteidigung mit dem Rondrakamm setzt.

Regel: Ein Rondrageweihter vermag Rondrakämme schnell und präzise zu führen. Dadurch verbessert sich der PA-Abzug von AT/PA-Modifikatoren bei diesen Waffen um 1. Bei einem Bestätigungswurf für einen Paraderpatzer kann der Geweihte zudem 2 von seinem Wurf abziehen und so die Wahrscheinlichkeit eines Patzers senken.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Hohe Klinge, Weiter Schwung, Windmühle

Voraussetzungen: GE 13 oder KK 13

Kampftechniken: Zweihandschwerter (nur Rondrakamm)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

BK

S.160

AK 100

Erschwerungs: –2 (erste Attacke); –4 (zweite Attacke); –6 (dritte Attacke)

Voraussetzungen: Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: –

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 105

Das Binden einer zweihändig geführten Waffe ist um 4 erschwert, nicht um 2. Nach dem Binden kann der Held keine weiteren Verteidigungen in dieser KR ausführen.

Erschwerungs: –2 (einhändige Waffe); –4 (zweihändige Waffe)

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 104

Der Angreifer kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* gegen den Angreifer gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Festnageln-Manöver kann nur gegen gleichgroße oder die nächstkleinere Größenkategorie angewandt werden. Misslingt die AT, so steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Erschwerungs: –6

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

BK

S.160

AK 103

FUSSFEGER

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der Fußfeiger ist ein Angriff, der darauf abzielt, den Feind von den Beinen zu holen. Dazu benutzt der Angreifer sein eigenes Bein und trifft damit tief gegen die Füße und Knöchel des Widersachers.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 4 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung des Gegners, fällt dieser zu Boden und erhält den Status *Liegend*. Schaden wird dabei nicht angerichtet.

Erschwerungs: –4

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

WK

S.162

AK 108

FRONTALANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der gefürchtete Frontalangriff eines Ritters sorgt dafür, dass er einen Gegner sowohl durch Niederreiten mit seinem Reittier angreift als auch mit seiner Lanze.

Regel: Der Frontalangriff ist ein eigener Befehl, der den Befehl Niederreiten mit einem normalen Lanzenangriff kombiniert. Der ausgewählte Gegner muss sich sowohl gegen die Attacke durch das Niederreiten des Pferds als auch anschließend mit der Attacke durch den Lanzenangriff des Reiters auseinandersetzen. Beide AT sind um 4 erschwert. Dieser Angriff lässt sich nur gegen Gegner mit der Größenkategorie des Reiters oder kleiner einsetzen.

Erschwerungs: –4

Voraussetzungen: Berittener Kampf, Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechnik: Lanzen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 107

FAHRENDER SCHÜTZE

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer von einem Streitwagen aus einen Bogen, eine Armbrust oder eine Wurfwafe benutzen möchte, muss beim Zielen Rücksicht auf die Bewegung und das Ruckeln des Gefährts nehmen. Wer darin aber geübt ist, der ist ein tödlicher, beweglicher Fernkämpfer.

Regel: Bewegt sich das Reittier gehend fort, dann ist das Schießen für die Abenteurerin nicht mehr erschwert. Im Galopp sind Fernkampfangriffe nur noch um 2 erschwert. Beim Trab sind Schüsse um 4 erschwert.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurfwafe

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

BK

S.161

AK 106

HALTEGRIFF BRECHEN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Sich aus einem Haltegriff zu befreien ist nicht ganz einfach, aber geübte Kämpfer haben verschiedene Wege gefunden, einen Griff aufzubrechen.

Regel: Verfügt der Abenteurer über die Sonderfertigkeit Haltegriff brechen, so kann er sich leichter aus einem Haltegriff und allen Manövern befreien, die ihre Wirkung über einen Haltegriff beziehen, etwa den Schwitzkasten und den Würgegriff. Vergleichsproben auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*), um sich aus dem Griff zu befreien, sind für den Helden um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 109

HANDKANTENSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Einigen geübten waffenlosen Kämpfern ist es möglich, ihre ganze Stärke in einen einzigen, präzisen Schlag mit der Handkante zu legen, um möglichst großen Schaden anzurichten.

Regel: Um einen Handkantenschlag auszuführen, muss der Held zunächst in der KR 1 freie Aktion nutzen, um sich zu konzentrieren. Danach kann er einen Handkantenschlag gegen einen Gegner oder ein Objekt ausführen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, so erhöht sich der Schaden um +2 TP gegen Lebewesen und um +4 TP gegen Objekte. Die AT ist um 2 erschwert.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 110

HOHE KLINGE

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(BASISMANÖVER)

Der Held führt seine Klinge über dem Kopf, um weit ausholende Attacken ausführen zu können.

Regel: Das Manöver Hohe Klinge muss am Anfang der KR angesagt werden. Der Abenteurer bekommt einen Bonus von +1 AT und +1 TP, allerdings ist seine Verteidigung bis zum Ende der KR halbiert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 111

KOPFSTOSS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Nicht nur mit Fäusten und Tritten kann man seinen Feind verletzen, auch ein Kopfstoß ist dazu geeignet. Allerdings birgt er das Risiko, dass der Kämpfer sich dabei selbst verletzt.

Regel: Der Gegner muss bei einer gelungenen und unverteidigten AT des Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Dafür erleidet der Widersacher nur die halben TP des Angriffs.

Ist der Angriff gelungen und unverteidigt, erleidet der Angreifer 1 SP. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenkategorie mittel anwenden.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 112

MÄCHTIGER LANZENANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Ritter sind bekannt dafür, dass sie Meister im Umgang mit der Lanze sind. Und gerade gegen große Ungeheuer lässt sich eine Lanze hervorragend einsetzen.

Regel: Mit dem Mächtigen Lanzenangriff kann die Heldin +2 TP gegen Wesen erzielen, die als Ungeheuer klassifiziert sind, sofern sie die Größenkategorie groß oder riesig aufweisen. Ansonsten funktioniert dieses Manöver wie der normale Lanzenangriff.

Voraussetzungen: Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Lanzen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 113

MÄCHTIGER RUNDUMSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Wer sich auf den Einsatz eines Rundumschlags spezialisiert hat und über die nötige Kraft verfügt, kann diesen härter und präziser einsetzen.

Regel: Wer über den Mächtigen Rundumschlag verfügt, bekommt folgende Boni bei der Ausführung eines gewöhnlichen Rundumschlags dazu: Bei der ersten Attacke +1 TP; bei der zweiten Attacke nur noch eine Erschwernis von 4; bei der dritten Attacke nur noch eine Erschwernis von 8. Zusätzlich kann der Rundumschlag (wie der Mächtige Rundumschlag) mit Stangenwaffen ausgeführt werden.

Voraussetzungen: KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 114

MEISTERLICHER WURF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Anstürmende Gegner kann man mit der richtigen Technik und einem meisterlichen Wurf auf den Boden werfen und sie in eine ungünstige Lage bringen.

Regel: Die Heldin kann gegen eine Raufen-AT eine Raufen-PA einsetzen, um einen meisterlichen Wurf anzusetzen. Diese PA ist um 4 erschwert. Gelingt sie, dann erhält der Feind den Status *Liegend*, aber keinen Schaden. Ein meisterlicher Wurf kann nur gegen Gegner der Größenkategorie der Heldin oder kleiner eingesetzt werden. Die Abenteurerin muss beim Einsatz des meisterlichen Wurfs unbewaffnet sein, sie darf also keine Waffen in den Händen tragen.

Erschwernis: -4 (für die Parade)

Voraussetzungen: Wurf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

WK

S.163

AK 115

SCHILDDECKUNG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Geübte Soldatinnen vermögen aus ihren Schilden einen kaum zu überwindenden Wall zu formen.

Regel: Eine Schildkämpferin mit dieser SF kann zusammen mit einem weiteren Schildkämpfer, der sich maximal einen halben Schritt neben ihr befinden darf, eine Schilddeckung aufbauen. Die Schilde müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Alle Kämpfer in der Schilddeckung gelten für Fernkampfangriffe als ein Ziel der nächstkleineren Größenkategorie, also statt mittel als klein. Zudem erhalten alle einen Bonus von 1 auf die Parade mit dem Schild. Solange sich die Kämpfer in der Schilddeckung befinden, können sie nicht sprinten (siehe *Regelwerk* Seite 229).

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

BK

S.163

AK 116

SCHILDSTOSS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten Schild-AT stolpert der Getroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) gegen *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schields als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

BK

S.163

AK 117

HOHE KLINGE

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(BASISMANÖVER)

Der Held führt seine Klinge über dem Kopf, um weit ausholende Attacken ausführen zu können.

Regel: Das Manöver Hohe Klinge muss am Anfang der KR angesagt werden. Der Abenteurer bekommt einen Bonus von +1 AT und +1 TP, allerdings ist seine Verteidigung bis zum Ende der KR halbiert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 111

HANDKANTENSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Einigen geübten waffenlosen Kämpfern ist es möglich, ihre ganze Stärke in einen einzigen, präzisen Schlag mit der Handkante zu legen, um möglichst großen Schaden anzurichten.

Regel: Um einen Handkantenschlag auszuführen, muss der Held zunächst in der KR 1 freie Aktion nutzen, um sich zu konzentrieren. Danach kann er einen Handkantenschlag gegen einen Gegner oder ein Objekt ausführen. Sollte der Angriff erfolgreich sein, so erhöht sich der Schaden um +2 TP gegen Lebewesen und um +4 TP gegen Objekte. Die AT ist um 2 erschwert.

Erschwerungs: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 110

HALTEGRIFF BRECHEN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Sich aus einem Haltegriff zu befreien ist nicht ganz einfach, aber geübte Kämpfer haben verschiedene Wege gefunden, einen Griff aufzubrechen.

Regel: Verfügt der Abenteurer über die Sonderfertigkeit Haltegriff brechen, so kann er sich leichter aus einem Haltegriff und allen Manövern befreien, die ihre Wirkung über einen Haltegriff beziehen, etwa den Schwitzkasten und den Würgegriff. Vergleichsprüfungen auf *Kraftakt (Ziehen & Zeren)*, um sich aus dem Griff zu befreien, sind für den Helden um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 109

MÄCHTIGER RUNDUMSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Wer sich auf den Einsatz eines Rundumschlags spezialisiert hat und über die nötige Kraft verfügt, kann diesen härter und präziser einsetzen.

Regel: Wer über den Mächtigen Rundumschlag verfügt, bekommt folgende Boni bei der Ausführung eines gewöhnlichen Rundumschlags dazu: Bei der ersten Attacke +1 TP; bei der zweiten Attacke nur noch eine Erschwerung von 4; bei der dritten Attacke nur noch eine Erschwerung von 8. Zusätzlich kann der Rundumschlag (wie der Mächtige Rundumschlag) mit Stangenwaffen ausgeführt werden.

Voraussetzungen: KK 15, Rundumschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 114

MÄCHTIGER LANZENANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Ritter sind bekannt dafür, dass sie Meister im Umgang mit der Lanze sind. Und gerade gegen große Ungeheuer lässt sich eine Lanze hervorragend einsetzen.

Regel: Mit dem Mächtigen Lanzenangriff kann die Heldin +2 TP gegen Wesen erzielen, die als Ungeheuer klassifiziert sind, sofern sie die Größenkategorie groß oder riesig aufweisen. Ansonsten funktioniert dieses Manöver wie der normale Lanzenangriff.

Voraussetzungen: Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Lanzen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

BK

S.162

AK 113

KOPFSTOSS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Nicht nur mit Fäusten und Tritten kann man seinen Feind verletzen, auch ein Kopfstoß ist dazu geeignet. Allerdings birgt er das Risiko, dass der Kämpfer sich dabei selbst verletzt.

Regel: Der Gegner muss bei einer gelungenen und unverteidigten AT des Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um 1 ablegen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*. Dafür erleidet der Widersacher nur die halben TP des Angriffs.

Ist der Angriff gelungen und unverteidigt, erleidet der Angreifer 1 SP. Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenkategorie mittel anwenden.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

WK

S.162

AK 112

SCHILDSTOSS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten Schild-AT stolpert der Betroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprüfung auf *Körperbeherrschung (Balance)* gegen *Kraftakt (Drücken & Verbiegen)* notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schilds als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

BK

S.163

AK 117

SCHILDDECKUNG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Geübte Soldatinnen vermögen aus ihren Schilden einen kaum zu überwindenden Wall zu formen.

Regel: Eine Schildkämpferin mit dieser SF kann zusammen mit einem weiteren Schildkämpfer, der sich maximal einen halben Schritt neben ihr befinden darf, eine Schilddeckung aufbauen. Die Schilde müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein. Alle Kämpfer in der Schilddeckung gelten für Fernkampfangriffe als ein Ziel der nächstkleineren Größenkategorie, also statt mittel als klein. Zudem erhalten alle einen Bonus von 1 auf die Parade mit dem Schild. Solange sich die Kämpfer in der Schilddeckung befinden, können sie nicht sprinten (siehe *Regelwerk* Seite 229).

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

BK

S.163

AK 116

MEISTERLICHER WURF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Anstürmende Gegner kann man mit der richtigen Technik und einem meisterlichen Wurf auf den Boden werfen und sie in eine ungünstige Lage bringen.

Regel: Die Heldin kann gegen eine Raufen-AT eine Raufen-PA einsetzen, um einen meisterlichen Wurf anzusetzen. Diese PA ist um 4 erschwert. Gelingt sie, dann erhält der Feind den Status *Liegend*, aber keinen Schaden. Ein meisterlicher Wurf kann nur gegen Gegner der Größenkategorie der Heldin oder kleiner eingesetzt werden. Die Abenteurerin muss beim Einsatz des meisterlichen Wurfs unbewaffnet sein, sie darf also keine Waffen in den Händen tragen.

Erschwerungs: -4 (für die Parade)

Voraussetzungen: Wurf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

WK

S.163

AK 115

SCHWINGER

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ein risikoreicher Schwinger ist ein kraftvoller Schlag, der einen Gegner schwer treffen soll, allerdings zu Lasten der eigenen Abwehr.

Regel: Der Held muss eine um 2 erschwerte AT ausführen. Bei einem Treffer erleidet der Gegner +1 TP. Entstehen so 4 oder mehr SP, muss der Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erschwert um 1 ablegen. Bei deren Misslingen erleidet er eine Stufe *Betäubung*. In jedem Fall gilt, dass bis zum Ende der nächsten KR der Abenteurer eine Erschwerung von 2 auf seine Verteidigung bekommt.

Erschwerungs: –2

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteurerpunkte

WK

S.163

AK 118

SPRUNGANGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Zwar kann jeder Kämpfer versuchen, mit einem Sprung und vorgehaltener Waffe einen Feind anzugreifen, aber es erfordert eine ganz bestimmte Technik, um einen Sprungangriff mit eleganter Präzision und tödlichem Ausgang anzuwenden.

Regel: Mit 1 freien Aktion kann ein Spieler vor einer AT eine Probe auf *Körperbeherrschung (Springen)* ablegen. Der Abenteurer braucht für das Manöver einen Abstand zum Gegner von Mindestens 2 Schritt und kann bis zu GS/2 Schritt auf ihn zuspringen. Jede QS, die der Spieler dabei erzielt, kann er auf AT und TP verteilen. Dabei darf kein Bonus mehr als +3 betragen. Ein weiterer Sprungangriff kann erst zwei KR später wieder ausgeführt werden. Der Held muss also eine KR auf dieses Manöver verzichten. Sollte die AT misslingen, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

BK

S.164

AK 119

SPRUNGTRITT

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ein Sprungtritt ist ein gewagtes Manöver. Die Angreiferin kann damit enormen Schaden anrichten, allerdings geht sie ein hohes Risiko ein, in eine ungünstige Kampfposition zu geraten.

Regel: Die AT für einen Sprungtritt ist für die Heldin um 2 erschwert, dafür erhöhen sich die TP um 1W6. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwerungs: –2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 20 Abenteurerpunkte

WK

S.164

AK 120

TIEFSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Nicht immer geht es bei einem Kampf mit Fäusten um eine faire Auseinandersetzung. Manchmal greift man auch zu miesen Tricks, wie dem Tiefschlag.

Regel: Um einen Tiefschlag auszuführen, muss dem Abenteurer eine um 4 erschwerte AT gelingen. Bei einem unverteidigten gelungenen Angriff bekommt er einen Bonus von +2 TP. Erleidet der Gegner mindestens 5 SP, so muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)*, erschwert um 2 ablegen, sonst bekommt er 1 Stufe *Betäubung*.

Erschwerungs: –4

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

WK

S.164

AK 121

TOD VON LINKS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Das überraschende Manöver, welches als Tod von Links bekannt ist, ist ein Kniff des Fechtkampfes mit Parierwaffen. Hierbei wird die volle Aufmerksamkeit des Widersachers auf die Angriffe mit der Hauptwaffe gelenkt, während völlig überraschend ein schneller Stich mit der Parierwaffe erfolgt.

Regel: Mit der SF Tod von Links verfällt der PA-Bonus einer Parierwaffe, dafür bekommt die Heldin einen Bonus von +2 TP für die Parierwaffe. Zu Beginn jeder KR kann entschieden werden, ob Tod von Links genutzt wird oder der übliche Bonus der Parierwaffe zählt.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken, die mit einhändigen Waffen ausgeführt werden

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

BK

S.164

AK 122

VERKÜRZTE WAFENFÜHRUNG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Viele Waffen bieten die Möglichkeit, während eines Kampfes in beengten Verhältnissen effektiv eingesetzt zu werden. So kann beispielsweise ein Speer am oberen Ende seines Schaftes gehalten werden, ein Schwert an seiner Fehlschärfe.

Regel: Wendet die Heldin 1 Aktion auf, kann sie die Länge ihrer Waffe um eine Kategorie verkürzen. Eine lange Waffe wird dadurch zu einer mittleren, eine mittlere Waffe zu einer kurzen. Auf diesem Wege lassen sich die Einschränkungen einer beengten Umgebung verringern (siehe **Regelwerk** Seite 238). Auf der anderen Seite verringert sich jedoch die Nahkampfreichweite (siehe **Regelwerk** Seite 230) der Waffe und die angerichteten Trefferpunkte sinken um 2. Die Rückkehr zu einem normalen Waffengriff kostet ebenfalls 1 Aktion.

BK

S.164

AK 123

VORBEIZIEHEN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Eine riskante Technik ist das Vorbeiziehen am Gegner. Dadurch hat man kurzfristig einige Vorteile, allerdings besteht die Gefahr, dass der Kontrahent das Manöver durchschaut und einen Gegenangriff startet.

Regel: Um an einem Gegner vorbeizuziehen, muss eine um 4 erschwerte AT gelingen. Gelingt sie, gleich ob verteidigt oder nicht, so genießt der Held bis zum Ende der nächsten KR die vorteilhafte Position gegenüber dem Feind (siehe **Regelwerk** Seite 238), gegen den er das Manöver eingesetzt hat. Eine gelungene und unverteidigte AT verursacht wie üblich Schaden.

Bei einer unverteidigten AT kann sein Gegner außerdem bis zum Ende der nächsten KR keine Manöver einsetzen.

BK

S.164

AK 124

WAFENWURF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Nicht jede Waffe eignet sich zum Werfen. Nahkampfwaffen sind meistens zu klobig und schwer und sie würden üblicherweise eher wirkungslos an einem Gegner abprallen, anstatt ihn zu verletzen. Einige wenige Kämpferinnen beherrschen aber den Waffenwurf und können selbst ein Schwert zielgenau auf einen Feind werfen.

Regel: Mit dieser SF kann eine Abenteurerin eine Nahkampfwaffe, die sich eigentlich nicht als Wurfaffe eignet, auf einen Gegner werfen und ihn erheblich verletzen. Der Angriff wird wie ein regulärer Fernkampfangriff ausgeführt. Als Kampftechnik kommt dabei Wurfaffen zum Einsatz. Neben allen üblichen Modifikatoren eines solchen Angriffs gilt für die geworfene Nahkampfwaffe eine zusätzliche Erschwerung von 4.

BK

S.165

AK 125

WEITER SCHWUNG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(BASISMANÖVER)

Einige Kämpfer versuchen die Reichweite der Waffe optimal zu nutzen und schwingen sie bei einem Angriff halbkreisförmig um sich.

Regel: Bei Einsatz des um 2 erschwerten Manövers gilt der Held bis zum Ende der KR in einer Nahkampfreichweite, die eine Stufe höher ist, als die eigentliche Reichweite seiner Waffe. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP.

Erschwerungs: –2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

BK

S.165

AK 126

SPRUNGTRITT

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ein Sprungtritt ist ein gewagtes Manöver. Die Angreiferin kann damit enormen Schaden anrichten, allerdings geht sie ein hohes Risiko ein, in eine ungünstige Kampfposition zu geraten.

Regel: Die AT für einen Sprungtritt ist für die Heldin um 2 erschwert, dafür erhöhen sich die TP um 1W6. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.164

WK

AK 120

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

S.164

BK

AK 119

SCHWINGER

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ein risikoreicher Schwinger ist ein kraftvoller Schlag, der einen Gegner schwer treffen soll, allerdings zu Lasten der eigenen Abwehr.

Regel: Der Held muss eine um 2 erschwerte AT ausführen. Bei einem Treffer erleidet der Gegner +1 TP. Entstehen so 4 oder mehr SP, muss der Gegner eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) erschwert um 1 ablegen. Bei deren Misslingen erleidet er eine Stufe *Betäubung*. In jedem Fall gilt, dass bis zum Ende der nächsten KR der Abenteurer eine Erschwernis von 2 auf seine Verteidigung bekommt.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

S.163

WK

AK 118

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.164

BK

AK 123

TOD VON LINKS

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(PASSIV)

Das überraschende Manöver, welches als Tod von Links bekannt ist, ist ein Kniff des Fechtkampfes mit Parierwaffen. Hierbei wird die volle Aufmerksamkeit des Widersachers auf die Angriffe mit der Hauptwaffe gelenkt, während völlig überraschend ein schneller Stich mit der Parierwaffe erfolgt.

Regel: Mit der SF Tod von Links verfällt der PA-Bonus einer Parierwaffe, dafür bekommt die Heldin einen Bonus von +2 TP für die Parierwaffe. Zu Beginn jeder KR kann entschieden werden, ob Tod von Links genutzt wird oder der übliche Bonus der Parierwaffe zählt.

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken, die mit einhändigen Waffen ausgeführt werden

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.164

BK

AK 122

TIEFSCHLAG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Nicht immer geht es bei einem Kampf mit Fäusten um eine faire Auseinandersetzung. Manchmal greift man auch zu miesen Tricks, wie dem Tiefschlag.

Regel: Um einen Tiefschlag auszuführen, muss dem Abenteurer eine um 4 erschwerte AT gelingen. Bei einem unverteidigten gelungenen Angriff bekommt er einen Bonus von +2 TP. Erleidet der Gegner mindestens 5 SP, so muss er eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*), erschwert um 2 ablegen, sonst bekommt er 1 Stufe *Betäubung*.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.164

WK

AK 121

WEITER SCHWUNG

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(BASISMANÖVER)

Einige Kämpfer versuchen die Reichweite der Waffe optimal zu nutzen und schwingen sie bei einem Angriff halbkreisförmig um sich.

Regel: Bei Einsatz des um 2 erschwerten Manövers gilt der Held bis zum Ende der KR in einer Nahkampfreichweite, die eine Stufe höher ist, als die eigentliche Reichweite seiner Waffe. Zudem erhält er einen Bonus von +1 TP.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.165

BK

AK 126

Die geworfene Waffe muss einer der folgenden Kampftechniken angehören: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen. Der Schaden entspricht dem regulären Schaden der Waffe. Ein Bonus durch die Schadensschwelle kommt aber nicht hinzu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurf Waffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.165

BK

AK 125

Das Manöver lässt sich nur gegen Kulturschaffende der Größenkategorie klein und mittel anwenden. Bei Misslingen der AT steht dem Widersacher ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: GE 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.164

BK

AK 124

WINDMÜHLE

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Beim Windmühlen-Manöver setzt eine Kämpferin darauf, die Wucht des gegnerischen Angriffs abzufangen und mit einer kreisförmigen Bewegung ihren eigenen Angriff zu unterstützen.

Regel: Die Spielerin sagt vor der Reaktion ihrer Heldin an, dass sie ein Windmühlen-Manöver durchführen will. Die PA ist dabei um 2 erschwert. Die Abenteurerin muss in dieser KR noch 1 Aktion zur Verfügung haben, die im Anschluss an das Manöver direkt für eine AT eingesetzt wird. Es macht also bei diesem Manöver Sinn, bei hoher Initiative abzuwarten, bis der Gegner angreift. Gelingt der Heldin die PA, so führt sie sofort eine AT gegen den gleichen Gegner mit einem Bonus von +4 TP aus. Alle weiteren Verteidigungen in dieser KR entfallen für die Abenteurerin.

S.165

BK

AK 127

WUCHTIGER WURF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ob eine Wurfaffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur an der Art der Waffe, sondern ebenso durch die Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden anzurichten.

Regel: Verfügt ein Abenteurer über die SF Wuchtiger Wurf, aktiviert er für Wurfaffen die Schadensschwelle KK 14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er +1 TP mit Wurfaffen an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

S.166

BK

AK 128

WÜRGEGRIFF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Manchmal hat man keine Wahl einen Gegner elegant auszuschalten und es bleibt nur, ihn zu erwürgen.

Regel: Um einen Gegner in den Würgegriff zu nehmen, muss die Heldin ihren Widersacher zuvor im Haltegriff haben. In der nächsten KR würfelt die Spielerin eine Raufen-AT. Gelingt sie und es wird nicht erfolgreich verteidigt, ist der Gegner im Würgegriff. Misslingt sie, endet der Haltegriff.

Ist der Widersacher im Würgegriff, erleidet er jede KR 1W6 SP. Der Gegner muss jede KR eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) ablegen, erschwert um die Hälfte der SP, die in dieser KR verursacht wurden. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

S.166

BK

AK 129

ZERTRÜMMERN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

In manchen Fällen stellt rohe Gewalt den besten Weg dar, ein lästiges Hindernis zu überwinden.

Regel: Bei Angriffen gegen Objekte erhält der Held +1W6 TP zu seinem üblichen Schaden hinzu.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Kettenaffen, Zweihandhiebaffen

AP-Wert: 5 Abenteurerpunkte

S.166

BK

AK 130

BEFEHL FLUGANGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Fliegende Wesen können sich auf Befehl auf ihre Gegner stürzen, wenn sie von ihrem Reiter darin ausgebildet wurden.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Flugangriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Fliegen 8, Berittener Flugkampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteurerpunkte

S.166

AK 131

BEFEHL KLAMMERGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Mit Hilfe dieses Befehls kann ein Held sein Reittier dazu veranlassen, einen Klammergriff auszuführen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Klammergriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteurerpunkte

S.166

AK 132

BEFEHL MÄCHTIGER SCHLAG

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Große und starke Wesen können mit einem Angriff ihre Gegner zu Fall bringen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter seinem Reittier den Befehl Mächtiger Schlag durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

S.167

AK 133

BEFEHL SICHELANGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Auf den Schlachtfeldern Aventuriens sind sie zwar ein seltener, aber gefürchteter Anblick: Sichelstreitwagen. Mit den scharfen Klingen an den Rädern können geübte Streitwagenfahrer unter ihren Gegnern erheblichen Schaden anrichten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Streitwagenfahrer einen Befehl für den Sichelangriff ausführen. Der Streitwagen muss über ein Sichelrad verfügen, damit der Angriff ausgeführt werden kann.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10

Kampftechnik: –

AP-Wert: 10 Abenteurerpunkte

S.167

AK 134

BEFEHL TRAMPELN

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Einigen Tieren kann man befehlen, auf ihren Gegnern herumzutampeln und sie so schwer zu verletzen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Trampeln durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

S.167

AK 135

Während der Gegner im Würgegriff ist, stehen ihm zwei Optionen offen:

- Würgegriff aufsprengen: Er kann versuchen, den Würgegriff zu sprengen. Dazu muss ihm eine Vergleichsprobe auf *Kraft-akt (Ziehen & Zerren)* gelingen. Ist der Gegner erfolgreich endet der Würgegriff und der Haltegriff.
- Angreifen: Er kann die Heldin angreifen. Solange der Würgegriff aufrechterhalten wird, leidet der Feind unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*.

Voraussetzungen: KK 13, Schwitzkasten, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.166 **BK** AK 129

WUCHTIGER WURF

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Ob eine Wurfwaffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur an der Art der Waffe, sondern ebenso durch die Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden anzurichten.

Regel: Verfügt ein Abenteuer über die SF Wuchtiger Wurf, aktiviert er für Wurfaffen die Schadensschwelle KK 14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er +1 TP mit Wurfaffen an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.166 **BK** AK 128

Die nach der PA folgende AT kann nicht mit einem Spezialmanöver, wohl aber mit einem Basismanöver kombiniert werden. Das Windmühlen-Manöver kann nur gegen Angriffe mit Kampftechniken ausgeführt werden, mit denen man das Manöver auch ausführen kann (also beispielsweise nicht gegen Dolchen oder Fechtwaffen).

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Schwerter, Stangenaffen, Zweihandhiebaffen, Zweihandschwerter,

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

S.165 **BK** AK 127

BEFEHL KLAMMERGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Mit Hilfe dieses Befehls kann ein Held sein Reittier dazu veranlassen, einen Klammergriff auszuführen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Klammergriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.166 **BK** AK 132

BEFEHL FLUGANGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Fliegende Wesen können sich auf Befehl auf ihre Gegner stürzen, wenn sie von ihrem Reiter darin ausgebildet wurden.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Flugangriff durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Fliegen 8, Berittener Flugkampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.166 **BK** AK 131

ZERTRÜMMERN

ERWEITERTE KAMPFSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

In manchen Fällen stellt rohe Gewalt den besten Weg dar, ein lästiges Hindernis zu überwinden.

Regel: Bei Angriffen gegen Objekte erhält der Held +1W6 TP zu seinem üblichen Schaden hinzu.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Kettenaffen, Zweihandhiebaffen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.166 **BK** AK 130

BEFEHL TRAMPELN

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Einigen Tieren kann man befehlen, auf ihren Gegnern herumzutampeln und sie so schwer zu verletzen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Trampeln durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

S.167 **BK** AK 135

BEFEHL SICHELANGRIFF

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Auf den Schlachtfeldern Aventuriens sind sie zwar ein seltener, aber gefürchteter Anblick: Sichelstreitwagen. Mit den scharfen Klingen an den Rädern können geübte Streitwagenfahrer unter ihren Gegnern erheblichen Schaden anrichten.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Streitwagenfahrer einen Befehl für den Sichelangriff ausführen. Der Streitwagen muss über ein Sichelrad verfügen, damit der Angriff ausgeführt werden kann.

Voraussetzungen: Fahrzeuge 10

Kampftechnik: -

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.167 **BK** AK 134

BEFEHL MÄCHTIGER SCHLAG

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Große und starke Wesen können mit einem Angriff ihre Gegner zu Fall bringen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter seinem Reittier den Befehl Mächtiger Schlag durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

S.167 **BK** AK 133

BEFEHL ÜBERRENNEN

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Dieser Befehl ermöglicht es dem Helden, sein Reittier einen Überrennen-Angriff durchführen zu lassen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Überrennen durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.167

AK 136

EISERN

VORTEIL

Es gibt Helden, die sich in einem Kampf zäher erweisen als erwartet. Sie können schwere Treffer ohne größere Einbußen überstehen und lassen sich selbst von einem Kopftreffer kaum beeindrucken.

Regel: Die Wundschwelle des Helden steigt durch den Vorteil um 1.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.132

AK 137

HART IM NEHMEN

VORTEIL

Manche Heldenin kann trotz eines schweren Treffers die Zähne zusammenbeißen und diesen ignorieren.

Regel: Muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren* oder *Störungen ignorieren*) bei Wundeffekten abgelegt werden, bekommt die Spielerin eine Erleichterung von 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.132

AK 138

GLÄSERN

NACHTEIL

Einige Helden schreien bereits bei kleinen Verletzungen im Kampf auf oder sie erleiden deutlich schlimmere Einbußen bei einem Treffer als andere Abenteurer.

Regel: Die Wundschwelle des Helden sinkt durch den Nachteil um 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.133

AK 139

VERWEICHLICHT

NACHTEIL

Nicht jede Abenteurerin steckt eine Verletzung im Kampf gut weg. Eine verweichlichte Heldenin wird eher zu Boden geworfen, verliert ihre Waffe oder ist stärker von einem Kopftreffer betroffen als üblich.

Regel: Bei der Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren* oder *Störungen ignorieren*) bei Wundeffekten bekommt die Heldenin eine Erschwernis von 2.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.133

AK 140

EINSTELLUNG ÄNDERN

SOZIALER KONFLIKT

Probe	Ergebnis
Aktive Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber dem Helden, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht.
Unentschieden	keine Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passive Partei gelingt die Probe	keine automatische Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

S.41

AK 141

EINSTELLUNG

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung für den Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist dem in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit für ihn bis zum Äußerten zu gehen.

S.42

AK 142

PIRSCH

Gegend der Jagd

Gegend	Modifikator
gut geeignetes Jagdgebiet	+1 bis +3
durchschnittlich geeignetes Jagdgebiet	+/-0
schlecht geeignetes Jagdgebiet	-1 bis -3

Weitere Modifikatoren
(kumulativ zur Gegend)

Regen/Schnee	-1
Sturm	-2
Orkan	-3

Qualität bei der Jagd

Qualitätsstufen der Jagdtalent-Probe	Vorteil
1	Zeitraum wird um 2 Stunden verkürzt
2	Erleichterung auf Jagdtalent +1

S.54

AK 143

PFLANZENSUCHE

Gegend der Pflanzensuche

Gegend	Modifikator
Dschungel	-2
Eiswüste	-5
Flussauen	-1
Gebirge	-1
Kulturland	+1
Steppe	+/-0
Sumpf	-1
Wald	+2
Waldrand	+1
Wüste	-5
Wüstenrandgebiet	-3

S.57

AK 144

HART IM NEHMEN

VORTEIL

Manche Heldenin kann trotz eines schweren Treffers die Zähne zusammenbeißen und diesen ignorieren.

Regel: Muss eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren* oder *Störungen ignorieren*) bei Wundeffekten abgelegt werden, bekommt die Spielerin eine Erleichterung von 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.132

AK 138

EISERN

VORTEIL

Es gibt Helden, die sich in einem Kampf zäher erweisen als erwartet. Sie können schwere Treffer ohne größere Einbußen überstehen und lassen sich selbst von einem Kopftreffer kaum beeindrucken.

Regel: Die Wundschwelle des Helden steigt durch den Vorteil um 1.

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

S.132

AK 137

BEFEHL ÜBERRENNEN

BEFEHLSSONDERFERTIGKEIT
(SPEZIALMANÖVER)

Dieser Befehl ermöglicht es dem Helden, sein Reittier einen Überrennen-Angriff durchführen zu lassen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann ein Reiter sein Reittier den Befehl Überrennen durchführen lassen, vorausgesetzt, das Tier verfügt über die gleichnamige Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Tierkunde 12, Berittener Kampf

Kampftechnik: keine

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

S.167

AK 136

EINSTELLUNG ÄNDERN

SOZIALER KONFLIKT

Probe	Ergebnis
Aktive Partei gelingt die Probe	+1 Einstellungsstufe des Opfers gegenüber dem Helden, Opfer bemerkt die Beeinflussung nicht.
Unentschieden	keine Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch nicht
Passive Partei gelingt die Probe	keine automatische Änderung der Einstellungsstufe, Opfer bemerkt Beeinflussungsversuch, Einstellung des Opfers gegenüber dem Beeinflusser kann sich nach Meisterentscheid ändern.

S.41

AK 141

VERWEICHLICHT

NACHTEIL

Nicht jede Abenteurerin steckt eine Verletzung im Kampf gut weg. Eine verweichlichte Heldenin wird eher zu Boden geworfen, verliert ihre Waffe oder ist stärker von einem Kopftreffer betroffen als üblich.

Regel: Bei der Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren* oder *Störungen ignorieren*) bei Wundeffekten bekommt die Heldenin eine Erschwernis von 2.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.133

AK 140

GLÄSERN

NACHTEIL

Einige Helden schreien bereits bei kleinen Verletzungen im Kampf auf oder sie erleiden deutlich schlimmere Einbußen bei einem Treffer als andere Abenteurer.

Regel: Die Wundschwelle des Helden sinkt durch den Nachteil um 1.

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

S.133

AK 139

Weitere Modifikatoren
(kumulativ zur Gegend)

Regen/Schnee	−1
Sturm	−2
Orkan	−3

Qualität bei der Nahrungssuche

Qualitätsstufen der Pflanzenkunde-Probe	Vorteil
1	Zeitraum wird um 2 Stunden verkürzt
2	Erleichterung auf Sinnesschärfe +1
3	Zeitraum wird um 4 Stunden verkürzt
4	Erleichterung auf Sinnesschärfe +3
5	Zeitraum wird um 6 Stunden verkürzt
6	Erleichterung auf Sinnesschärfe +3

S.57

AK 144

3	Zeitraum wird um 4 Stunden verkürzt
4	Erleichterung auf Jagdtalent +2
5	Zeitraum wird um 6 Stunden verkürzt
6	Erleichterung auf Jagdtalent +3

Modifikatoren beim Schuss

Art	Modifikator
Für jeden TP der Fernkampfwaffe weniger als 1W6+4	−1
Maximale Reichweite der Fernkampfwaffe weniger als 80 Schritt	−1
Bewegung, Ziel steht still	+2
Distanz, mittel	+/-0
Größe	nach Größenmodifikatoren
Sicht	nach Sichtmodifikatoren

S.54

AK 143

EINSTELLUNG

Einstellungsstufe	Einstellung
Stufe 1	Das Ziel steht dem Helden voll unstillbarem Hass gegenüber.
Stufe 2	Das Ziel ist der erklärte Feind des Helden.
Stufe 3	Das Ziel mag den Helden nicht.
Stufe 4	Das Ziel verspürt eine leichte Abneigung für den Helden.
Stufe 5	Das Ziel ist dem Helden gegenüber neutral eingestellt.
Stufe 6	Das Ziel verspürt eine gewisse Zuneigung/Freundschaft/Verbundenheit für den Helden.
Stufe 7	Das Ziel empfindet großes Vertrauen zum Helden.
Stufe 8	Das Ziel ist dem Helden eng und loyal verbunden oder liebt ihn sogar.
Stufe 9	Das Ziel ist dem in tiefer Liebe verbunden, spürt eine starke Verbundenheit oder Freundschaft. Es ist bereit für ihn bis zum Außersichgehen zu gehen.

S.42

AK 142

DOLCHE

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baliho-Stil, Fedorino-Stil, Marwan Sahib-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

S.233

AK 145

FECHTWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Fedorino-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Tod von Links, Vorbeiziehen

S.233

AK 146

HIEBWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

S.233

AK 147

KETTENWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links

S.233

AK 148

LANZEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Lanzenangriff

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Tod von Links

S.233

AK 149

PEITSCHEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Tod von Links

S.233

AK 150

RAUFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Haltegriff, Kampfreflexe I-III, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Wurf

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Schwitzkasten, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

S.234

AK 151

SCHILDE

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Verteidigungshaltung

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Schilddeckung, Schildstoß, Tod von Links

S.234

AK 152

SCHWERTER

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Betäubungsschlag, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

S.234

AK 153

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO):

Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle

S.233

AK 147

FECHTWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Einhändiger Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfflexe I-III, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Fedorino-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Baliho-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Tod von Links, Vorbeiziehen

S.233

AK 146

DOLCHE

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Finte I-III, Kampfflexe I-III, Klingenfänger, Kreuzblock, Präziser Stich I-III, Riposte, Schnellziehen, Todesstoß, Verteidigungshaltung, Vorstoß

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Klingensturm, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baliho-Stil, Fedorino-Stil, Marwan Sahib-Stil, Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Tod von Links, Vorbeiziehen

S.233

AK 145

PEITSCHEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Tod von Links

S.233

AK 150

LANZEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfflexe I-III, Lanzenangriff

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Frontalangriff, Mächtiger Lanzenangriff, Tod von Links

S.233

AK 149

KETTENWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Hammer-schlag, Kampfflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Tod von Links

S.233

AK 148

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Marwan Sahib-Stil, Mengbilla-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Binden, Hohe Klinge, Sprungangriff, Tod von Links, Verkürzte Waffenführung, Vorbeiziehen, Windmühle

S.234

AK 153

SCHILDE

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Beidhändiger Kampf I-II, Berittener Kampf, Feindgespür, Kampfflexe I-III, Rundumschlag I-II, Verteidigungshaltung

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Beschützer, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Schilddeckung, Schildstoß, Tod von Links

S.234

AK 152

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Bornländisches Raufen, Elenvina-Stil, Gladiatoren-Stil, Hammerfaust-Stil, Hruruzat, Marwan Sahib-Stil, Mercenario-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Unauer Schule, Zykluspaisches Ringen

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fußfeger, Haltegriff brechen, Handkantenschlag, Kopfstoß, Meisterlicher Wurf, Sprungtritt, Tiefschlag, Tod von Links, Würgegriff

S.234

AK 151

STANGENWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III, Zu Fall bringen

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Beschützer, Betäubungsschlag, Herunterstoßen, Festnageln, Pikenwall, Berittener Flugkampf, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Meisterparade

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Elenvina-Stil, Hylailos-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

S.234AK 154

ZWEIHAND-HIEBWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Baliho-Stil, Cendrasch-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil

S.234AK 155

ZWEIHAND-SCHWERTER

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindgespür, Finte I-III, Hammerschlag, Kampfreflexe I-III, Rundumschlag I-II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Verteidigungshaltung, Vorstoß, Wuchtschlag I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Auf Distanz halten I-II, Berittener Flugkampf, Blindkampf I-II, Gezielter Angriff, Kampf im Wasser, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Meisterparade, Unterlaufen I-II, Verbessertes Unterlaufen, Zweihändiger Reiterkampf

S.234AK 156

ARMBRÜSTE

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Armbrüste)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Armbrust überdrehen, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze

S.235AK 157

BÖGEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Bögen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Ballistischer Schuss, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze

S.235AK 158

SCHLEUDERN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Schleudern), Verbessertes Ausweichen I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO):

S.235AK 159

WURFWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND
KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Wurfwaffen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Eisenhagel I-II, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Verteilter Eisenhagel

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze, Waffenwurf, Wuchtiger Wurf

S.235AK 160

TREFFERZONE

HUMANOID, GRÖSSENKATEGORIE MITTEL

Ergebnis	Zone
1-2	Kopf
3-12	Torso
13-16	Arme
17-20	Beine

S.129AK 161

TREFFERZONE

HUMANOID, GRÖSSENKATEGORIE KLEIN

Ergebnis	Zone
1-6	Kopf
7-10	Torso
11-18	Arme
19-20	Beine

S.129AK 162

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Adersin-Stil, Baburin-Stil, Baliho-Stil, Dajin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil, Ritter des alten Wegs-Stil, Rondras Trutz-Stil (nur Rondrakamm)

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Hohe Klinge, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle

S.234 AK 156

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Mächtiger Rundumschlag, Verkürzte Waffenführung, Weiter Schwung, Windmühle

S.234 AK 155

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Aufspießen, Binden, Mächtiger Rundumschlag, Sprungangriff, Verkürzte Waffenführung, Windmühle

S.234 AK 154

SCHLEUDERN

KAMPFTECHNIKEN UND KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindespür, Kampfflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Schleudern), Verbessertes Ausweichen I-III

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO):

S.235 AK 159

BÖGEN

KAMPFTECHNIKEN UND KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindespür, Kampfflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Bögen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Ballistischer Schuss, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze

S.235 AK 158

ARMBRÜSTE

KAMPFTECHNIKEN UND KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindespür, Kampfflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Armbrüste)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Armbrust überdrehen, Berittener Flugkampf, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze

S.235 AK 157

S.129 AK 162

S.129 AK 161

WURFWAFFEN

KAMPFTECHNIKEN UND KAMPFSONDERFERTIGKEIT

Kampfsonderfertigkeiten (Regelwerk): Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I-II, Berittener Kampf, Berittener Schütze, Feindespür, Kampfflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Schnellladen (Wurfaffen)

Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Berittener Flugkampf, Eisenhagel I-II, Gezielter Schuss, Kampfstil-Kombination, Meister der improvisierten Waffen, Scharfschütze I-II, Verteilter Eisenhagel

Kampfstilsonderfertigkeiten (AKO): Baburin-Stil, Elenvina-Stil, Prem-Stil

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten (AKO): Fahrender Schütze, Waffenwurf, Wuchtiger Wurf

S.235 AK 160

TREFFERZONE

HUMANOID, GRÖSSENKATEGORIE GROSS

Ergebnis	Zone
1-2	Kopf
3-6	Torso
7-16	Arme
17-20	Beine

S.129

AK 163

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, VIERBEINIG,
GRÖSSENKATEGORIE MITTEL (Z. B. WOLF)

Ergebnis	Zone
1-4	Kopf
5-10	Torso
11-16	vordere Beine
17-20	hintere Beine

S.129

AK 164

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, VIERBEINIG,
GRÖSSENKATEGORIE KLEIN (Z. B. ZIEGE)

Ergebnis	Zone
1-4	Kopf
5-12	Torso
13-16	vordere Beine
17-20	hintere Beine

S.129

AK 165

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, VIERBEINIG,
GRÖSSENKATEGORIE GROSS (Z. B. RIND)

Ergebnis	Zone
1-5	Kopf
6-11	Torso
12-16	vordere Beine
17-20	hintere Beine

S.129

AK 166

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, SECHS GLIEDER UND
SCHWANZ, GRÖSSENKATEGORIE GROSS
(Z. B. TATZELWURM)

Ergebnis	Zone
1-4	Kopf
5-12	Torso
13-14	vordere Gliedmaßen
15-16	mittlere Gliedmaßen (z. B. Beine oder Flügel)
17-18	hintere Gliedmaßen
19-20	Schwanz

S.130

AK 167

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, SECHS GLIEDER UND
SCHWANZ, GRÖSSENKATEGORIE RIESIG
(Z. B. DRACHEN)

Ergebnis	Zone
1-2	Kopf
3-10	Torso
11-14	vordere Gliedmaßen
15-16	mittlere Gliedmaßen (z. B. Beine oder Flügel)
17-18	hintere Gliedmaßen
19-20	Schwanz

S.130

AK 168

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, FANGARME,
GRÖSSENKATEGORIE MITTEL BIS RIESIG
(Z. B. KRAKENMOLCH)

Ergebnis	Zone
1-2	Kopf
3-6	Torso

Der Rest der Zahlen verteilt sich gleichmäßig auf die Fangarme, Überschüsse werden auf den Torso aufgeschlagen.

S.130

AK 169

TREFFERZONE

NICHT HUMANOID, FANGARME,
GRÖSSENKATEGORIE MITTEL BIS RIESIG
(Z. B. RIESENAMÖBE)

Ergebnis	Zone
1-20	Körper

S.130

AK 170

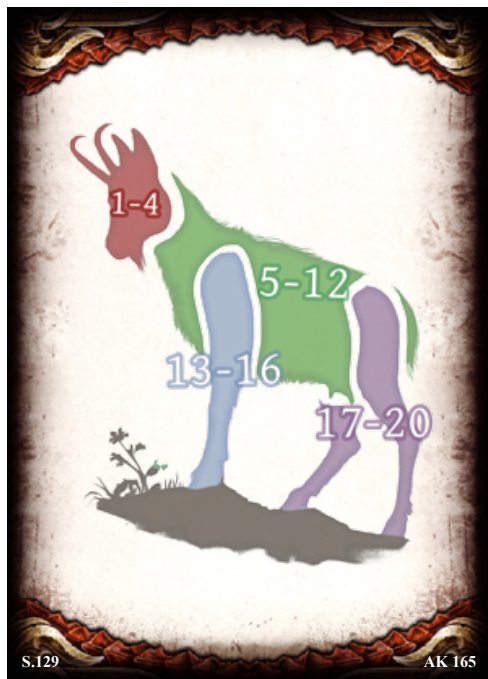
ERSCHWERNISSE
BEIM ANVISIEREN VON
TREFFERZONEN

HUMANOID, GRÖSSENKATEGORIE
KLEIN BIS GROSS

Trefferzone	Modifikator auf AT oder FK
Kopf	-8
Torso	-4
Arme	-6
Beine	-6

S.131

AK 171



**ERSCHWERNISSE
BEIM ANVISIEREN VON
TREFFERZONEN**
HUMANOID, GRÖSSENKATEGORIE
KLEIN BIS GROSS

Trefferzone	Modifikator auf AT oder FK
Kopf	-8
Torso	-4
Arme	-6
Beine	-6

S.131 AK 171



<

MODIFIKATOREN VOM
STREITWAGEN

SPEZIELLE KAMPFSITUATION

Streitwagen steht	+/-0 auf FK
Tier/e im Schritt	-2 auf FK
Tier/e im Trab	fast unmöglich (nur Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier/e im Galopp	-4 auf FK

S.137

AK 174

KAMPF IM WASSER

SPEZIELLE KAMPFSITUATION

Situation	Modifikator auf AT und PA
Wasser reicht bis zur Hüfte	-2
Wasser reicht bis zur Achsel	-4
Kampf im bodenlosen Wasser	-6

S.133

AK 173

WUNDEFFEKTE

Treffer- zone	Effekt	Probe zum Wider- stehen
Arme	Held lässt in dieser Hand gehaltene Objekte los. Dies kann dazu führen, dass eine Einhandwaffe oder ein an- derer Gegenstand zu Boden fällt. Waffen, die mit zwei Händen gehalten werden, und Schilde sind von davon nicht betroffen.	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)
Beine	Held geht zu Boden und erleidet den Status <i>Legend</i> .	Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren)

S.132

AK 172

