

# KAMPFSONDERFERTIGKEITEN

Name	Voraussetzungen. Beschreibung	AP-Kosten
Armbrust überdrehen AK	FF 13. TP +1. Sehne reißt bei Patzer.	5
Auf Distanz halten I-II AK	GE 13/15. Mit längerer Waffe Abzüge des Gegners zusätzlich -1 je Stufe.	15/20
Aufmerksamkeit	IN 13. Hinterhalte leichter entdecken.	10
Ballistischer Schuss AK	IN 13, FF 13, Präziser Schuss/Wurf I. 50% mehr Reichweite für „weit“. Bögen.	10
Beidhändiger Kampf I-II	GE 13/15. Abzüge auf AT/PA durch beidhändiges Kämpfen sinken um Stufe.	20/35
Belastungsgewöhnung I-II	KO 13/15. Je Stufe steigt die Rüstung um 2 Schritte in der Belastungsspalte auf.	20/35
Berittener Flugkampf AK	Fliegen 10, Reiten 10. Kämpfen im Flug.	10
Berittener Kampf	Reiten 10. Pferd in Kampf einbeziehen.	20
Berittener Schütze	Berittener Kampf. Geringere Abzüge beim reitenden Schießen.	10
Beschützer AK	GE 15. Für Gefährten verteidigen. PA -2. Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen.	20
Betäubungsschlag AK	KK13. Angriff -2 macht Betäubungsschaden. Hieb Waffen, Schwerter, Stangewaffen.	15
Blindkampf I-II AK	IN 15/17, Sinnesschärfe 8/12. Abzüge durch Sichterschwernisse mildern.	10/20
Einhändiger Kampf	GE 13. AT/PA/TP +1 bei Kampf mit einer freien Hand (Fecht Waffen/Schwerter.)	10
Eisenhagel I-II AK	FF 15/17. Bis zu drei Angriffe mit Abzügen von -0/-2/-4. Wurf Waffen.	15/20
Entwaffnen	GE 15. Angriff erschweren um Gegner zu entwaffnen.	40
Feindgespür	IN 15. Passierschläge von Feinden werden um 4 erschwert.	10
Festnageln AK	GE 13, KK 13. Liegender Gegner kann festgenagelt werden. Stangenwaffen.	20
Finte I-III	GE 13/15/17. Angriff -1/-2/-3 um Gegnerverteidigung um 2/4/6 zu erschweren.	15/20/25
Gezielter Angriff AK	GE 13. Gezielte Trefferzone angreifen. Nahkampf.	10
Gezielter Schuss AK	FF 13. Gezielte Trefferzone angreifen. Fernkampf.	10
Haltegriff	Gegner mit Raufen-Attacke festhalten.	5
Hammerschlag	MU 15, Vorstoß, Wuchtschlag III. Attacke -2, Schaden +1W6. Bei misslingen Passierschlag. Hieb w., Ketten w., Schwerter, Zweihandwaffen.	25
Herunterstoßen AK	KK 13. Gegner vom Reittier stoßen. Stangenwaffen.	12
Kampf im Wasser AK	GE 13. Abzüge durch Kampf im Wasser sinken um 2.	8
Kampfreflexe I-III	IN 13/15/17. INI +Stufe.	10/15/20
Kampfstil-Kombination AK	Zweiten Kampfstil kaufen.	50

Klingenfänger	PA +1 mit Parrierwaffen. Dolche.	10
Klingensturm AK	Einhändiger Kampf. 2 Angriffe mit einer Aktion, beide -2. Zweiter Angriff TP -2	25
Kreuzblock	GE 13. Alle Waffen mit Fechtwaffe und Parierdolch blocken. Dolche, Fechtwaffen.	10
Lanzenangriff	MU 13, Berittener Kampf. Lanzen.	10
Meister der improvisierten Waffen AK	GE 13, KK 13. Improvisierte Waffen ohne Nachteile nutzen.	10
Meisterliches Ausweichen AK	IN 13, Verbessertes Ausweichen II. Erschwernis bei mehrfachem Ausweichen nur -2.	15
Meisterparade AK	GE 15, KK 15. Erschwernis bei mehrfacher Parade nur -2.	25
Pikenwall AK	GE 13. Sofortige Attacke bei Angriffen vorbereitenden Gegnern. Stangenwaffen.	10
Präziser Schuss/Wurf I-III	IN 13/15/17. Erschwernis des Angriffs und Erhöhung der Trefferpunkte um 2/4/6.	15/20/25
Präziser Stich I-III	GE 13/15/17. Erschwernis des Angriffs und Erhöhung der Trefferpunkte um 2/4/6. Dolche, Fechtwaffen.	15/20/25
Riposte	GE 15. PA -2 ermöglicht sofortigen Passierschlag. Dolche, Fechtwaffen.	40
Rundumschlag I-II	GE 15/17. Mehrere Gegner gleichzeitig angreifen mit Angriffen -2/-6/-10. Hieb-, Ketten-, Schilde, Schwerter, Stangen-, Zweihandwaffen.	25/35
Scharfschütze I-II AK	IN 15/17, Präziser Schuss/Wurf I/II. Abzüge durch Distanz/Größe/Bewegung mildern.	15/20
Schildspalter	KK 13, Wuchtschlag I. Schilde mit Angriffen beschädigen.	15
Schnellladen (Kampftechnik)	FF 13. Nachladen von Bögen/Wurfwaffen/Schleudern -1 Aktion. Nachladezeit von Armbrüsten halbiert.	Armbr. 5 Bögen 20 Schl. 5 (AK) Wurfw. 10
Schnellziehen	FF 13. Nahkampfwaffe mit freier Aktion ziehen.	10
Schwitzkasten AK	KK 13, Haltegriff. Gepackten Gegner in Schwitzkasten nehmen. Raufen.	10
Sturmangriff	MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I. Angriff mit Anlauf macht +2 +halbe GS Schaden.	25
Todesstoß	MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß. Angriff -2, Schaden +1W6. Bei Misslingen Passierschlag.	30
Unterlaufen I-II AK	GE 13/15. Eine Stufe Abzüge wegen Waffenlänge ignorieren.	10/15
Verbessertes Ausweichen I-III	Körperbeherrschung 4/8/12. Ausweichen +1 je Stufe wenn ohne Rüstung.	15/20/25
Verbessertes Unterlaufen AK	Unterlaufen I. Unterlaufen kann mit Spezialmanövern kombiniert werden.	10
Verteidigungshaltung	IN 13. Verteidigung im Nahkampf +4, aber keine andere Aktion.	10
Verteilter Eisenhagel AK	Eisenhagel I. Verschiedene Ziele mit Eisenhagel treffen. Wurfwaffen.	10

Vorstoß	GE 13. AT+2 aber keine Verteidigung möglich.	10
Wuchtschlag I-III	KK 13/15/17. Erschwernis des Angriffs und Erhöhung der Trefferpunkte um 2/4/6. Hiebw., Kettenw., Raufen, Schwerter, Stangenw., Zweihandwaffen.	15/20/25
Wurf	GE 13, Haltegriff. Gepackten Gegner werfen.	10
Zu Fall bringen	KK 13. Angriff -4. Gegner fällt wenn nicht verteidigt wird. Stangenwaffen.	20
Zweihändiger Reiterkampf AK	Berittener Kampf. Zweihändige Waffen während des Reitens benutzen. Zweihandwaffen.	5

[AK] = Aventurisches Kompendium



DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Inhalte erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.