Aventurische Meisterschaft

24. April 2021

INHALTSVERZEICHNIS

PART 1: ERWERB UND LEHRKOSTEN 3

Die Kosten... 3, Die Zeit... 3, Verfügbarkeit... 3.

PART 2: KAMPFSONDERFERTIGKEITEN 4

Basismanöver 4, Spezialmanöver 4, Passive Manöver 6, Flexible Manöver 7.

Zweite Version

Überzeugungen sind gefährlichere Feinde der Wahrheit als Lüge -aus den Chroniken von Ilaris

Autor & Layout

Xaver Stiensmeier

LaTeX-Vorlage Basierend Auf

Jan Battenfeld

Illustrationen

DanielHannah & Openclipart-vectors

Lektorat

N/A

Feedback Und Spieltests

N/A

Dank an Ilaris, Lukas "Curthan" Schafzahl, Das Schwarze Auge und natürlich meine beiden Spielgruppen. Ich hoffe ihr habt viel Spaß beim Lesen!

Feedback-Mail

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken 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.



PART 1: ERWERB UND LEHRKOSTEN

Die Kosten...

Dieser Teil ist eine kleine Hilfe zur Berechnung der Kosten. Abhängig von der Größe der Stadt sind die Kosten entsprechend höher oder niedriger. In den größeren Städten ist die Kundschaft jedoch gesichert, wodurch feilschen deutlich weniger Einfluss auf die Preisgestaltung nimmt. Die Reduktion des Preises wird über eine Handeln-Probe bestimmt. Dies spiegelt nicht nur das feilschen an sich wieder, sondern auch die Suche nach dem günstigsten Lehrmeister und ähnlichem. Manchmal mag eine Sonderfertigkeit sich nicht über diese Methode einschätzen lassen (etwa wenn es aventurienweit nur eine geringe Zahl an Lehrmeistern gibt, die ihr Wissen arg hüten). Generell richtet sich dieses Angebot der Weiterbildung an höherstufige Charaktere.

Lehrkosten = AP*(Angebotsfaktor-Handelsfaktor)		
GARETH	In Gareth kannst du wirklich alles lernen!	40S-5SxQS pro AP
GROSSSTADT (G)	In Großstädten lassen sich eine Vielzahl an gängigen Techniken erlernen. Immerhin finden sich viele Lehr- meister.	50S-5SxQS pro AP
KLEINSTADT (K)	Für vieles fehlt bereits der passende Lehrmeister	80S-10S*QS pro AP
DORF (D)	Oft muss ein Lehrmeister extra anreisen und das kostet	160S-20S*QS pro AP

Möchte Alrik in Gareth das Manöver *Angriff nach Hinten* erlernen, so muss er in Gareth dafür 20*(40S-5S*QS)S auf den Tisch legen. Er erreicht eine QS von 4. Somit muss er für das Manöver 20*20S bezahlen: 400S, das sind .. 40D! Hätte er die gleiche Sonderfertigkeit in einem Dorf lernen wollen, wäre ein Preis von 20*(160S-20S*QS)S also 20*80S: 1600S, das sind .. 160D! fällig geworden. Extra für ihn wäre ein entsprechender Lehrmeister angereist und hätte sich die Zeit genommen...

Die Zeit...

Oft macht es keinen Spaß Zeit zu verschwenden. Daher empfehle ich die Zeit mehr als Richtlinie zu betrachten.

ZEIT = AP TAGE

Natürlich lernt man in dieser Zeit nicht die perfekte Anwendung, sondern hat danach nur ein relativ gutes Verständnis von der nötigen Bewegung, der Theorie und Praxis. Eine simulationistisch veranlagte Gruppe mag eine Erschwernis vergeben, welche erst mit dem Ende des nächsten Abenteuers abklingt. Dadurch wird simuliert, dass der Held sich erstmal an die neue Sonderfertigkeit gewöhnen muss.

Verfügbarkeit...

Hier ließe sich aufwendig eine Liste aller Sonderfertigkeiten mit Verfügbarkeiten abhängig von den Handelszonen, der Spezies und so weiter und sofort aufstellen. Dies macht aber weder mir noch euch Spaß. Ergo fällt diese Aufgabe in Meisterhand. Zwergische Sonderfertigkeiten werden wohl nur selten weitergegeben und auch bei den Elfen muss man erstmal auf den richtigen treffen. Manchmal mag auch ein kleines Dorf gerade über den Mann zu verfügen, der als einziger noch lebender um einen uralten Trick weiß...

PART 2: KAMPFSONDERFERTIGKEITEN

Basismanöver

1. SICHERER ANGRIFF I-II (BASISMANÖVER)

Regel: Deine Patzerwahrscheinlichkeit sinkt um 1 (20->21, ...). Eine gewürfelte 20 gilt nicht mehr als automatisch misslungen. Die Verteidigung des Gegners gegen diesen Angriff ist um 2 erleichtert. Bei der zweiten Stufe erhöht sich zusätzlich deine Verteidigung um 2 für die restliche Kampfrunde oder bis du erneut angegriffen hast (was immer kürzer ist).

Erschwernis: 0

Voraussetzung: KL13, II: GE15

Kampftechniken: Alle Nahkampfkampftechni-

ken

AP-Wert: 5/10 Abenteuerpunkte

2. WILDER ANGRIFF I-III (BASISMANÖVER)

Regel: Die Patzerwahrscheinlichkeit steigt um 1 pro Stufe der Sonderfertigkeit (20->19....). Dafür steigen die TP um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit.

Erschwernis: 0

Voraussetzung: MU13

Kampftechniken: Alle Nahkampfkampftechni-

ken

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte (pro Stufe)

Spezialmanöver

3. ANSTURM (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Der Trefferpunkte des Helden verdoppelt sich bei einem Treffer. Dafür verdoppelt sich auch der Schaden gegen den Helden bis zu seiner nächsten Initiativephase.

Erschwernis: 0

Voraussetzung: MU17, KK15, GE13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hiebwaffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

4. HINTERLISTIGER ANGRIFF (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Dieses Manöver ist nur dann möglich, wenn ein Angriff von Hinten möglich ist (der Kämpfer sich also im Rücken des Gegner befindet). Statt eines normalen Angriffs wird eine Probe auf Verbergen(Schleichen) abgelegt. Bei gelingen gilt der Angriff automatisch als gelungen und richtet QS TP extra an (kein Wurf auf AT nötig). Der Angriff kann regulär verteidigt werden, die Verteidigung ist jedoch zusätzlich zu den bestehenden 4 (aus Angriff von Hinten) um QS erschwert. Der Angriff kann mit einem Basismanöver kombiniert werden, welches jedoch zusätzlich die Verbergenprobe gleichermaßen erschwert.

Erschwernis: 0

Voraussetzung: GE15, Verbergen 10

Kampftechniken: Dolche, Raufen, Schwerter

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

5. KLINGEN-INFERNO (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Klingen-Inferno muss im Beidhändigen Kampf angewandt werden. Der Angriffswert entspricht dem Angriffswert mit der schlechteren Waffe. Das Klingen-Inferno wird ausgewürfelt als wäre es ein Angriff.

Die TP der Attacke entsprechen beiden Waffen zusammen +1W6. Zusätzlich *explodieren* alle W6 (d.h. wird eine 6 gewürfelt, wird erneut gewürfelt, bis keine 6 mehr gewürfelt wird, und der Schaden zusammengerechnet).

Die Verteidigung des Gegners ist zusätzlich um 3 erschwert.

Nach dem Angriff erhält der Held eine Stufe Betäubung, die sich erst abbaut, wenn der Held eine Aktion keinen Angriffswurf würfelt (er darf aber Verteidigen und auch reine Defensivmanöver wie Verteidigungshaltung einsetzen).

Misslingt die Attacke steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Das Spezialmanöver kann mit einem Basismanöver kombiniert werden.

Erschwernis: -4

Voraussetzung: GE17, KK15

Kampftechniken: Schwerter, Hiebwaffen(nur Äx-

te)

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Al'Ahja kämpft mit zwei Schwertern 1w6+4 (010) AT14 und 1w6+3 (110) AT15. Sie entscheidet sich mit einer Finte I + Klingen-Inferno anzugreifen. Der kleinere Angriffswert ist 14. Sie muss unter eine 10 (15-Klingen-Inferno(4)-Finte I(1)) würfeln. Sie würfelt eine 3. Ihr Gegner, Raimundo Setobal, hätte mit der gewürfelten 8 exakt pariert, wenn da nicht die Erschwernis von 3 gewesen wäre... Al'Ahja trifft! Der Schaden beträgt 3w6+7. Sie würfelt 3,4,6!(2) und kommt damit auf 22TP. Der Rüstungsschutz ihres Gegners schützt nur einfach gegen den Schaden und so gehen durch die Plattenrüstung 15TP hindurch. Al'Ahja erhält eine Stufe Betäubung, die sie in der nächsten Kampfrunde mit einer Aktion Verteidigungshaltung abbauen möchte.

6. MACHTVOLLES GEGENHALTEN (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Die Heldin kann sich bei einem Angriff des Gegners nach dessen gelungener AT entscheiden, statt auf PA zu würfeln, ein Machtvolles Gegenhalten-Manöver zu starten (beim Ausweichen ist dieses Manöver nicht einsetzbar). Dazu muss eine Probe auf AT erschwert um 6 (falls der Gegner die Kampfsonderfertigkeit Feindgespür hat 10) gewürfelt werden. Gelingt die AT, so hat die Heldin den Angriff abgewehrt und fügt dem Gegner ihren Waffenschaden zu. Misslingt die Probe, so konnte nicht pariert werden und der Gegner verursacht zusätzlich zu seinem üblichen Schaden +4 TP. Danach erhält die Heldin in jedem Fall 1 Stufe Betäubung. Machtvolles Gegenhalten zählt in diesem Sinne als eine Verteidigung und erschwert nachfolgende Verteidigungen. Weitere Verteidigungen in der selben KR sind wie üblich erschwert, gleich ob dazu wieder Paraden, Ausweichen oder erneut Gegenhalten verwendet wird.

Erschwernis: -6/-10 (Feindgespür)

Voraussetzung: MU17, IN13, Gegenhalten

Kampftechniken: alle Nahkampfkampftechniken, die über einen PA-Wert verfügen, und Kettenwaffen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Raimundo Setobal ist schwer getroffen, doch noch gibt er nicht auf und attackiert Al'Ahja nun mit einem Hammerschlag, der ihr wirklich gefährlich werden könnte. Da Al'Ahja den Kampf jedoch schnellst möglich beenden möchte, riskiert sie alles und versucht das Manöver Machtvolles Gegenhalten. Leider erfährt sie nun, dass Raimundo Feindgespür besitzt.. Ihre Angriffswert ist 5 (sie pariert mit der besseren Waffe: 15-Machtvolles Gegenhalten(10), wegen Feindgespür). Sie wirft doch schafft die Parade nicht und rennt in die heran sausende Klinge ihres Gegners. Das macht 4TP zusätzlich zu Raimundos Waffenschaden und die Betäubungsstufe nicht vergessen, Al'Ahja!

7. MÄCHTIGER HAMMERSCHLAG (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Addiere 2w6 zu deinem Schaden hinzu. Wird der Angriff von einem kleineren oder gleich großen Wesen pariert, erhält es dennoch vollen Schaden. Misslingt der Angriff steht dem Verteidiger ein Passierschlag mit +2 TP zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzung: KK19

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

8. MÄCHTIGER TODESSTOSS (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Addiere 2w6 zu deinem Schaden hinzu. Richtet der Angriff Schadenspunkte an, muss der Gegner eine Probe auf Selbstbeherrschung(Handlungsfähigkeit bewahren) erschwert um ein drittel der Schadenspunkte ablegen. Bei misslingen kann der Gegner diese Kampfrunde nicht mehr handeln (das schließt Verteidigungen ein). Misslingt der Angriff steht dem Verteidiger ein Passierschlag mit +2 TP zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzung: GE19, KK15

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

9. MÄCHTIGER WURF (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Wie das Manöver Meisterlicher Wurf, jedoch kann Mächtiger Wurf gegen jede Nahkampfattacke eingesetzt werden und nicht nur gegen Raufen-AT. Wenn der Werfer möchte, befindet sich der Angreifer danach im Haltegriff (der Verteidiger erleidet dann auch den Status Liegend). Misslingt die Parade, verursacht der Gegner zusätzlich zu seinem üblichen Schaden +2 TP. Nach dem Einsatz dieser Sonderfertigkeit sind in der selben

Kampfrunde keine weiteren Paraden möglich (wohl aber Ausweichen).

Erschwernis: -6

Voraussetzung: MU17, GE15, IN13, Meisterlicher

Wurf

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

10. VERLANGSAMUNG (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Der Held bedrängt den Gegner durch einen Angriff mit dem Schild so sehr, dass dieser in seiner nächsten Aktion keinen gescheiten Angriff durchführen kann. Der Gegner erleidet den Status Eingeengt bis zum Ende seiner nächsten Initiativephase. Dieses Manöver kann nur gegen Gegner der Größenkategorie kleiner oder gleich des Helden verwendet werden.

Erschwernis: -4

Voraussetzung: KO15, Meisterparade

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Passive Manöver

11. BEFREIUNGSSCHLAG (PASSIV)

Regel: Der Kämpfer kann die Aktion Körperbeherrschung(Kampfmanöver) zum Lösen mit einem Angriff kombinieren. Zuerst wird der Angriff gewürfelt, danach die Probe auf Körperbeherrschung. Werden beim Angriff Manöver verwendet, so fällt etwaige Erschwernis auch für die Körperbeherrschungsprobe an.

Erschwernis: 0

Voraussetzung: GE17

Kampftechniken: Alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

12. FORMATIONSBRECHER (PASSIV)

Regel: Besiegt der Kämpfer ein Mitglied einer Formation (das Mitglied wird kampfunfähig), so kann er sofort einen weiteren Angriff gegen ein anderes Mitglied der Formation führen. Jedoch wird seine Verteidigung bis zur nächsten Kampfrunde um 2 gesenkt.

Erschwernis: -4 (-8 falls das neue Ziel Feindgespür hat) (nur für das neue Ziel)

Voraussetzung: GE15

Kampftechniken: Alle Nahkampftechniken

(Waffe muss lang sein)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

13. SPRUNGHAFT (PASSIV)

Regel: Befindet sich der Kämpfer in Verteidigungshaltung und misslingt einem Gegner ein Angriff in Reichweite (nicht zwangsweise gegen ihn) kann er die Verteidigungshaltung für die restliche Kampfrunde aufgeben und sofort einen Passierschlag gegen den Gegner führen. Er befindet sich danach nicht mehr in Verteidigungshaltung. Die für die Verteidigungshaltung aufgewandte Aktion erhält der Kämpfer nicht zurück.

Erschwernis: 0

Voraussetzung: GE15, Meisterparade, Verteidi-

gungshaltung

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Raufen,

Schwerter Stangenwaffen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

14. ÜBERMÄCHTIGE MEISTERPARADE (PASSIV)

Regel: Der Kämpfer hat gelernt mit dem Schwert Fernkampfwaffen abzuwehren. Er kann nun Fernkampfangriffe mit dem Schwert parieren. (nur möglich, wenn sich ein Projektil zur Seite schlagen lässt; nicht möglich gegen einen Feuerstrahl oder ähnliches)

Erschwernis: -6 (Wurfwaffen), -10 (Schusswaffen) (die reguläre Erschwernis ist mit eingerechnet)

Voraussetzung: GE 19, Mächtige Meisterparade

Kampftechniken: Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Santobal wird mit einem Bogen beschossen. Würde er ausweichen, hätte er eine Erschwernis von 4 (Schusswaffe). Möchte er hingegen mit seinem Schwert parieren, hat er eine Erschwernis von 10. Für normale Menschen wäre dies gar nicht möglich, aber Santobal besitzt die Übermächtige Meisterparade.

15. WAFFENMEISTERSCHAFT (PASSIV) (KAMPFTECHNIK)

Regel: Waffenmeisterschaften müssen für jede Kampftechnik neu erworben werden. In Absprache mit dem Meister kannst du 8 Punkte verteilen:

- 2: Ein Manöver wird um 1 erleichtert (maximal 2x pro Manöver wählbar) (hat ein Manöver mehrere Würfe, wird nur eine Attacke erleichtert; welche muss beim Kauf der Sonderfertigkeit entschieden werden)
- 2: Ein Manöver richtet zusätzlich 1 TP an oder Erschwert die Verteidigung des Gegners zusätzlich um 1 (maximal 2x pro Manöver wählbar)
- 4: Ein Manöver, das für die Kampftechnik eigentlich nicht durchführbar ist, wird durchführbar (dadurch können auch Nahkampfmanöver für den Fernkampf und andersherum freigeschaltet werden; Meisterentscheid im Einzelfall) (das Manöver muss weiterhin regulär erlernt werden)
- 4: Permanente Erhöhung der Attacke oder Parade mit der Kampftechnik um 1
- 4: Du darfst einen "Stunt" festlegen Eine besondere Situation in der du eine größeren Bonus erhältst als generell möglich

Voraussetzung: KTW 19 oder höher

Kampftechniken: Gewählte Kampftechnik

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

Flexible Manöver

Flexible Manöver können als Spezialmanöver oder Basismanöver angesagt werden. Flexible Manöver lassen sich nicht mit sich selbst kombinieren (wohl aber mit einem weiteren Basis-, Spezial- oder anderem fleiblen Manöver). Manche flexible Manöver haben abweichende Wirkungen, je nachdem ob sie als Spezial- oder Basismanöver verwendet werden. Dies ist bei dem entsprechenden Manöver angegeben.

16. ERSTSCHLAG (FLEXIBEL)

Regel: Dieses Manöver muss am Anfang der Kampfrunde angesagt werden. Der Held darf vor seiner eigentlichen Initiative handeln. Trägt der Gegner mit der längsten Waffe in Reichweite eine längere Waffe als der Held so verdoppeln sich die Erschwernisse.

Erschwernis: Abstand der Initiative

Voraussetzung: GE15

Kampftechniken: Alle

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte