

# Aventurische Meisterschaft

16. April 2022

## INHALTSVERZEICHNIS

### **PART 1: ERWERB UND LEHRKOSTEN 3**

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

### **PART 2: KAMPFSONDERFERTIGKEITEN 4**

Basismanöver 4, Spezialmanöver 4, Passive Manöver 5,  
Flexible Manöver 7.

### **PART 3: ANHANG 8**

Waffenmeisterschaft 8.

**Dritte Version**

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

**Autor & Layout**

Xaver Stiensmeier

**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 finanziellen Kosten...

Dieser Abschnitt ist eine kleine Hilfe zur Berechnung der finanziellen Kosten, die durch einen Lehrmeister entstehen. 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.

Der Handelsfaktor im Folgenden ist die QS der Handelsprobe mal eine Konstante, die durch die Umstände (z.B. Großstadt) definiert ist.

$$\text{LEHRKOSTEN} = \text{AP} * (\text{ANGEBOTSAKTOR-HANDELSFAKTOR})$$

<b>GARETH</b>	In Gareth kannst du wirklich alles lernen!	40S-5SxQS pro AP
<b>GROSSSTADT (G)</b>	In Großstädten lassen sich eine Vielzahl an gängigen Techniken erlernen. Immerhin finden sich viele Lehrmeister.	50S-5SxQS pro AP
<b>KLEINSTADT (K)</b>	Für vieles fehlt bereits der passende Lehrmeister...	80S-10S*QS pro AP
<b>DORF (D)</b>	Off 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 in seiner Handelsprobe. 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.

### Die Zeit...

Offt macht es keinen Spaß Zeit zu verschwenden. Daher empfehle ich die Zeit erzählerisch zu betrachten. Nicht alles, was passiert, muss auch ausgespielt werden.

$$\text{ZEIT} = \text{AP TAGE}$$

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 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 oder elfische Sonderfertigkeiten werden wohl nur selten weitergegeben. 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 Nahkampfkampftechniken

**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, II: MU15

**Kampftechniken:** Alle Nahkampfkampftechniken

**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, Hieb-  
waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schilde,  
Schwerter, Zweihandhieb-  
waffen, Zweihand-  
schwerter

**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 ohne Angriffswurf als gelungen und richtet zusätzlich QS TP an. 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:** Raufen, Dolche, Fechtwaffen,  
Schwerter

**AP-Wert:** 30 Abenteuerpunkte

#### 5. KLINGEN-INFERNO (SPEZIALMANÖVER)

**Regel:** Klingen-Inferno muss im Beidhändigen Kampf angewandt werden. Die AT entspricht der AT 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:** GE19, KK15

**Kampftechniken:** Schwerter, Hieb-  
waffen(nur Äx-  
te)

**AP-Wert:** 30 Abenteuerpunkte

Al'Ahja kämpft mit zwei Schwertern 1w6+4 (0|0) AT14 und 1w6+3 (1|0) 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, erschwert nachfolgende Verteidigungen und ist durch vorausgehende Verteidigungen zusätzlich erschwert.

**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 Kampfunde 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 gescheiterten Angriff durchführen kann. Der Gegner erleidet den Status Eingeeengt bis zum Ende seiner nächsten Initiativephase. Dieses Manöver kann nur gegen Gegner einer Größenkategorie kleiner oder gleich des Helden verwendet werden.

**Erschwernis:** -2

**Voraussetzung:** KO15, Meisterparade

**Kampftechniken:** Schilde

**AP-Wert:** 20 Abenteuerpunkte

### Passive Manöver

## 11. AUF DISTANZ HALTEN III (PASSIV)

**Regel:** Benötigt größere Reichweite als der Gegner. Angriffe dieses Gegners gegen dich sind in dieser Kampfrunde um 3 erschwert. Misslingen Angriffe dieses Gegners gegen dich in dieser Kampfrunde, so kannst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer durchführen.

**Erschwernis:** 0

**Voraussetzung:** GE17, Auf Distanz halten II

**Kampftechniken:** Alle Nahkampftechniken

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

## 12. 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

## 13. 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 die Verteidigung des Kämpfers bis zur nächsten Kampfrunde um 2 gesenkt.

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

**Voraussetzung:** GE15, MU13

**Kampftechniken:** Alle Nahkampftechniken

**AP-Wert:** 10 Abenteuerpunkte

## 14. KAMPFREFLEXE IV (PASSIV)

**Regel:** Der INI-Basiswert des Kämpfers steigt um 1. Passierschläge sind gegen den Kämpfer zusätzlich um 1 erschwert (*Anmerkung:* Dies gilt nun auch für Kampfrelexe I-III. Mit Kampfrelexe IV sind also Passierschläge zusätzlich um 4 erschwert). Misslingt ein Passierschlag gegen dich, darfst du sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer ausführen. Dieser Passierschlag gilt als Verteidigung, ist durch vorherige Verteidigungen entsprechend erschwert und erschwert weitere Verteidigungen.

**Voraussetzung:** IN19, Kampfrelexe III

**Kampftechniken:** Alle

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

## 15. SPRUNGHAF (PASSIV)

**Regel:** Befindet sich der Kämpfer in Verteidigungshaltung und misslingt einem Gegner ein Angriff in Reichweite (der Angriff muss nicht gegen den Kämpfer gerichtet sein) 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, Verteidigungshaltung

**Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Hieb-  
waffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stan-  
genwaffen, Zweihandhieb-  
waffen, Zweihand-  
schwerter

**AP-Wert:** 25 Abenteuerpunkte

## 16. ÜBERMÄCHTIGE MEISTERPARADE (PASSIV)

**Regel:** Der Kämpfer hat gelernt mit dem Schwert Fernkampfwaffen abzuwehren. Er kann nun Fernkampfangriffe mit dem Schwert parieren. Diese Abwehr ist nur möglich, wenn sich ein Projektil zur Seite schlagen lässt und ist daher nicht möglich gegen einen Feuerstrahl oder Vergleichbares.

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

**Voraussetzung:** GE19, 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, hätte er eine Erschwernis von 10. Für normale Menschen wäre dies gar nicht möglich, aber Santobal besitzt die Übermächtige Meisterparade.*

## 17. WAFFENMEISTERSCHAFT (PASSIV) (KAMPFTECHNIK (WAFFE))

**Regel:** Waffenmeisterschaften müssen für jede Waffe neu erworben werden. Die Sonderfertigkeit kann theoretisch bis zu 3-mal erworben werden, wird dabei jedoch teurer. 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 ein Wurf erleichtert; welcher 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: Eine Vorbedingung eines Manövers wird aufgehoben. Hat das Manöver mehrere Vorbedingungen, gelten die restlichen weiterhin.

4: Permanente Erhöhung der Attacke oder Parade mit der Waffe um 1

4: Du darfst einen „Stunt“ festlegen - Eine besondere Situation in der du eine größeren Bonus erhältst als generell möglich (im Anhang finden sich Vorschläge)

**Voraussetzung:** KTW 19 oder höher

**Kampftechniken:** Gewählte Kampftechnik (Waffe)

**AP-Wert:** 40/200/1000 Abenteuerpunkte

*Der Ringmeister Mogrim entscheidet sich, dass er in Zukunft Würgegriffe direkt mit Haltegriff ausführen können möchte. Er schlägt vor, dass er Würgegriff ohne Haltegriff ausführen kann (also auch ohne die Vorteile mit des Haltegriffs. Das würde ihn 4 kosten. Der Meister schlägt vor, dass sein zukünftiger Würgegriff stattdessen direkt einen Haltegriff auslöst und dass dies den Angriff zusätzlich um 2 erschwert. Es kostet weiterhin 4. Der Spieler überlegt und entscheidet sich für den Vorschlag des Meisters.*

*Für die restlichen 4 Punkte sagt er, dass er die Sonderfertigkeit Klingenturm für Raufen erlernen möchte. Der Meister argumentiert, dass dies zu stark wäre und schlägt stattdessen den Doppelangriff vor. Ansonsten würde er sich für den Klingenturm einen Nachteil überlegen. Das möchte Mogrim aber nicht und lehnt ab.*

*Mogrim wendet sich nun der Stunt Idee zu. Stunts dürfen nicht zu oft triggern, sonst sind sie zu stark. Er überlegt kurz... Und hat's! Er möchte gerne gegen schwache Gegner ein wirksames Mittel haben! Er schlägt vor, dass er Gegner, die ihm weit unterlegen sind, schneller aus dem Kampf nehmen kann. Der Meister überlegt kurz und schlägt vor: Du bist ziemlich kräftig. Wie wäre es, wenn schwächere Gegner dir einfach keine Gegenwehr mehr beim würgen geben können? Also: Nimmst du jemanden in den Würgegriff, der einen FW von weniger als 10 Kraftakt*

*hast, nimmt dieser sofort 4 Stufen Betäubung, wenn ihm eine Selbstbeherrschungsprobe misslingt (und er sich natürlich im Würgegriff befindet). Der Spieler findet 10 tatsächlich etwas hoch und einigt sich mit dem Spielleiter auf: Nimmst du jemanden, der einen FW von weniger als 7 in Kraftakt hat, nimmt dieser sofort 4 Stufen Betäubung, wenn ihm eine Selbstbeherrschungsprobe misslingt. Außerdem sind Selbstbeherrschungen für den Schwächling zusätzlich um 1 erschwert.*

### **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 flexiblen Manöver). Manche flexible Manöver haben abweichende Wirkungen, je nachdem ob sie als Spezial- oder Basismanöver verwendet werden. Dies ist bei dem entsprechenden Manöver angegeben.

### **18. 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

## PART 3: ANHANG

### 1. STUNTBEISPIELE

Name	Wirkung
Griffsicher	Das Manöver Entwaffnen zeigt keine Wirkung gegen den Helden
Wendung	Wird das Manöver Finte gegen den Waffenmeister ausgeführt, kann dieser einen Schicksalspunkt ausgeben und sofort einen Passierschlag gegen den Angreifer ausführen. Der Angriff mit der Finte gilt als verteidigt.
Stehaufmännchen	Wird irgendwie im Kampf der Status Liegend ausgelöst, kann der Kämpfer direkt eine Körperbeherrschungsprobe, erschwert um die doppelte Anzahl der umstehenden Angreifern, ablegen. Bei Gelingen steht er wieder. Bei Misslingen stehen den Gegnern zusätzlich Passierschläge zu.
Drachenmörder	Wird das Manöver Auflaufen gegen Flugangriffe verwendet, wird die volle GS statt die halbe GS zum Schaden addiert.
Nein du!	Wird das Manöver Haltegriff gegen den Helden ausgeführt und er pariert erfolgreich, so hat er den Gegner automatisch selbst im Haltegriff genommen.
Nimm ihn!	Gelingt dir eine kritische Parade (bestätigt oder nicht), kannst du zusätzlich zum regulären Effekt ein neues Ziel für den gegnerischen Angriff bestimmen. Der Angriff des Gegners richtet sich dann sofort gegen dieses neue Ziel, was auch ein weiterer Gegner sein kann.
Ein Schwert? Wie langweilig!	Benutzt dein Gegner ausschließlich ein Einhandschwert, hast du (+2/+2) gegen ihn. Der Gegner merkt jedoch, dass sein Schwert nicht optimal gegen dich ist.
Eisenzwinge	Wird der Würgegriff gegen einen Gegner eingesetzt, dessen FW in Kraftakt kleiner als 7 ist, so ist dessen Selbstbeherrschungsprobe zusätzlich um 1 erschwert. Außerdem erhält er statt 1 direkt 4 Betäubungsstufen, wenn seine Selbstbeherrschungsprobe misslingt.
Nicht meine Freunde!	Wenn ein Gegner in der letzten Kampfrunde einen deiner Kameraden angegriffen hat, erhältst du +2 auf deine nächste Attacke gegen ihn (stapelt nicht).
Entwaffnungsspezialist	Einmal pro Kampf kannst du bei einer erfolgreichen Parade deine nächste Aktion aufgeben, um deinen Gegner sofort zu entwaffnen.
Durchbruch!	Greifst du einen Gegner an, der sich in Verteidigungshaltung befindet, erhältst du +4 auf AT.
High Ground!	Wenn du von einer vorteilhaften Position profitierst, weil du dich in einer erhöhten Position befindest, kannst du deine vorteilhafte Position aufgeben, um einen Angriff oder eine Parade automatisch gelingen zu lassen (ein gelungener Angriff ist kein garantierter Treffer. Der Gegner kann noch parieren).
Gezieltes Zielen	Du kannst das Manöver <i>Angriff auf Ungeschützte Stelle</i> gegen alle Arten von Plattenrüstungen ausführen.
Komm Näher!	Ist der Gegner eingeeengt, sind alle seine Spezialmanöver gegen dich unwirksam.

Wirft den Purschen zu Boden!	Kombinierst du das Manöver Herunterstoßen mit Wuchtschlag, steigt die Erschwernis des Gegners auf die Reitenprobe um 2 pro Stufe des Wuchtschlags.
Sturmbulle	Gelingt dir ein Sturmangriff und misslingt die Verteidigung, darfst du einen Schicksalspunkt ausgeben und zusätzlich 1w6 Schaden würfeln. Der Gegner fliegt dann 2 Schritt nach hinten und erhält den Status Liegend.
Beseitige die Gefallenen Schmerzensstreich	Gegen liegende Gegner erhältst du +2 AT und +1 TP. Sorgt angerichteter Schaden dafür, dass dein Gegner eine Stufe Schmerz erhält, kannst du einen Schicksalspunkt ausgeben, um die durch den Angriff angerichteten Schmerzstufe des Gegners zu verdoppeln.
Nicht schon wieder!	Du kannst einmal pro Kampf deine Rüstung, deinen Schild oder dein Schwert zerbrechen lassen anstatt Schaden zu nehmen.
Dreckiger Kämpfer	Einmalig pro Kampf, wenn du deine Umgebung nutzt, erhältst du einen Schicksalspunkt. Wenn du ihn in diesem Kampf nicht einsetzt, verfällt er wieder.
Wettkämpfer	Wann immer du dich in einem konkreten Wettkampf befindest, befindest du dich zum Kampfbeginn in Vorteilhafter Position.
Betrunkener Meister	Attacke, Ausweichen und Parade wird um je Stufe Betäubung um 1 erleichtert statt erschwert. Dies gilt nur für Betäubungsstufen, die durch Rauschmittel aufgebaut worden sind.
Ground and Pound	Hat dein Gegner den Status Liegend richten deine Raufenangriffe 1w6 mehr Trefferpunkte an.
Harter Schlag	Gelingt dir ein kritischer Angriff (egal ob bestätigt oder nicht) und misslingt die Verteidigung des Gegners, erhält der Gegner zusätzlich zwei Stufen Betäubung (für 15 Minuten).
Auf die gleiche Stelle!	Wenn dein Gegner bereits eine Stufe Schmerz aus sichtbarer Quelle hat, erleidet er eine Stufe Schmerz (für 1 KR) für jeden Gezielten Angriff, den du auf die Stelle ausführst (dies gilt zusätzlich zu dem gewohnten Trefferzonen-Effekt).
Faust des Todes	Einmal pro Kampf kannst du einen Schicksalspunkt nach Bestimmung des Raufen-Schadens ausgeben und deinen Waffenlosen Schaden verdoppeln.
Gleich Zurück!	Bei einem bestätigten kritischen Erfolg auf Ausweichen gegen eine Wurf- waffe richtest du direkt vollen Waffenschaden der Wurf- waffe an deinem Gegner an.
David Gewöhnung	Gegen Wuchtschläge ist deine Verteidigung um 1 pro Stufe erleichtert. Führst du einen Fernkampfangriff gegen ein Ziel durch, dass sich nicht verändert hat (gleiche Bewegungsrichtung, Geschwindigkeit, ...) und sagst die selben Manöver an, erhältst du +4 FK.
Letzter Pfeil	Der letzte Pfeil ist bereits bei einer 5 oder tiefer ein kritischer Treffer. (wann etwas „der letzte Pfeil“ ist, entscheidet der Meister. Für manche mag der letzte Pfeil der letzte Pfeil im Köcher sein und für andere der letzte Pfeil der Gruppe überhaupt)
Pfeilstreich	Du kannst Gegner in Nahkampfreichweite mit deinen Pfeilen als Nah- kampf- waffe attackieren. Sie richten 1w6+1 TP (0   0) an und verursachen bei mehr als 3 Schadenspunkten den Status Blutend. Der Pfeil zerbricht bei jedem erfolgreichen Angriff. Dabei wird auf den normalen Bogen-FK Wert gewürfelt und entsprechende Fernkampfmanöver (wie z.B. Präziser Schuss) können angesagt werden.