

Aventurische Meisterschaft

7. August 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 6,
Flexible Manöver 8.

PART 3: ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN 10

PART 4: ANHANG 11

Waffenmeisterschaft 11.

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 AUGER, 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.

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

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 Lehrmeister.	50S-5SxQS pro AP
KLEINSTADT (K)	Für vieles fehlt bereits der passende Lehrmeister...	80S-10S*QS pro AP
DORF (D)	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...

Off 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 ANGRIF 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 ANGRIF 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 ANGRIF (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

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

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, Hammerschlag

Kampftechniken: Hiebwaffen, Kettenwaffen, Schwerter, Zweihandhiebwaffen, Zweihandschwerter

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, Todesstoß

Kampftechniken: Dolche, Fächer, Fechtwaffen

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 Eingeengt 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.

Voraussetzung: GE15, Meisterparade, Verteidigungshaltung

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

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

16. UNAUFHALTSAM (PASSIV)

Regel: Der Kämpfer kann sich mit voller GS durch Gegner der gleichen Größenklasse oder kleiner bewegen. Dafür ist wie üblich eine Aktion Körperbeherrschung notwendig. Gegner der gleichen Größenklasse oder kleiner, die erfolglos versuchen, die Bewegung aktiv aufzuhalten, erhalten den Status Liegend.

Voraussetzung: KO19, Umrennen

Kampftechniken: Alle

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Anmerkung: In unserer Gruppe können Gegner eine Verteidigung aufwenden, um mit ihrer Körperbeherrschung aktiv Körperbeherrschung zum Aufheben, Aufstehen und Bewegen zu widerstehen. Der Beste Widerständler legt eine aktive Probe für alle ab, die restlichen können passiv widerstehen. Passiver Widerstand erschwert die Körperbeherrschung um 1 und kostet keine Verteidigung.

17. 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 Abenteurpunkte

18. 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 Abenteurpunkte

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.

19. ERSTSCHLAG (FLEXIBEL)

Regel: Dieses Manöver muss am Anfang der Kampfrunde angesagt werden. Der Held darf vor seiner eigenen 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 Abenteurpunkte

20. PARADESPEZIALIST (FLEXIBEL)

Regel: Der Held sagt dieses Manöver vor einer Parade an. Gelingt sie, verfällt seine eigene

nächste Aktion und er wählt einen der folgenden Effekte: Blutend, Liegend (nur Größenkategorie kleiner oder gleich) oder Entwaffnet (nur Größenkategorie kleiner oder gleich) und appliziert ihn auf den Angreifer.

Erschwernis: -2

Voraussetzung: FF19, Riposte

Kampftechniken: Raufen, Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

21. ZORNHIEB (FLEXIBEL)

Regel: Du verlierst X LeP und erhöhst deine Trefferpunkte um 2X.

Erschwernis: -X

Voraussetzung: MU19, GE15, KK15

Kampftechniken: Alle

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

PART 3: ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEITEN

22. FORMATION BRECHEN

Regel: Wähle ein Ziel, das einen Formationsbonus gibt. Lege in einer Aktion eine Kriegskunstprobe (Kleinkampf) ab. Das Ziel kann mit einer Verteidigung widerstehen (worauf eine vergleichende Probe folgt). Die nächsten Netto-QS*2 KR wird der Formationsbonus umgedreht (z.B. +2AT wird zu -2AT). Die Kriegskunstprobe kann aufgrund der Umstände modifiziert sein.

Voraussetzung: KL19, Kriegskunst 16

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

23. BLICK DES FELDHERRN

Regel: Wähle ein Ziel. Lege in einer Aktion eine Kriegskunstprobe (Kleinkampf) ab, das Ziel kann mit einer Verteidigung widerstehen (worauf eine vergleichende Probe folgt). Bei Gelingen erfährst du Netto-QS Informationen aus den Kategorien: AT, PA, aktiver Kampfstil, Zustände, Status und Kriegskunst-FW. Dafür muss erklärbar sein, wie die Informationen wahrgenommen werden.

Voraussetzung: KL17, Kriegskunst 16

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

24. EINDRUCKSVOLLE ERSCHEINUNG

Regel: Wenn du erfolgreich angegriffen wirst, kannst du statt deiner Verteidigung eine Probe auf Einschüchtern (Drohung) oder Betören (Anbändeln) erschwert um 6 ablegen. Gelingt die Probe, misslingt der Angriff und der Angreifer erhält -QS auf AT und PA bis zum Ende der Kampfrunde. Misslingt die Probe wirst du regulär getroffen. Nur einmal pro Tag pro Angreifer einsetzbar.

Voraussetzung: CH19, Einschüchtern 18 oder Betören 18

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Anmerkung: Sollte das Wesen weniger oder unbeeinflusst von Einschüchtern oder Betören sein, muss dies entsprechend beachtet werden.

PART 4: 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 Körperbeherrschungssprobe, erschwert um die doppelte Anzahl der umstehenden Angreifern, ablegen. Bei Gelingen steht er wieder. Bei Misslingen stehen den Gegnern zusätzlich Passierschläge zu.
Drachemörder	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 Selbstbeherrschungssprobe zusätzlich um 1 erschwert. Außerdem erhält er statt 1 direkt 4 Betäubungsstufen, wenn seine Selbstbeherrschungssprobe misslingt.
Nicht meine Freunde!	Wenn ein Gegner in der letzten Kampfunde 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.