

Kritischer Erfolg (Nahkampf-AT)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

K&S 001

Kritischer Erfolg (Nahkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt folgender Effekt ein:

- Der Kämpfer kann sofort einen Passierschlag gegen den Gegner ausführen.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Der Verteidiger verteidigt ganz normal.

K&S 002

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Angriff)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, treten die folgenden Effekte ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.
- Die Trefferpunkte werden samt aller Modifikatoren verdoppelt.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt folgender Effekt ein:

- Der Verteidigungswert des Gegners wird für diesen Angriff halbiert.

K&S 003

Kritischer Erfolg (Fernkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die Verteidigung sinkt nicht um 3 wie üblich bei der nächsten Verteidigung in dieser Kampfrunde.

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, tritt der folgende Effekt ein:

- Die nächste Verteidigung in dieser Kampfrunde ist nur um 2 statt um 3 (zusätzlich) erschwert.

K&S 004

(Optionale Regel)

NAHKAMPF-PATZERTABELLE (ANGRIFF)

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Waffe zerstört
3	Waffe schwer beschädigt
4	Waffe beschädigt
5	Waffe verloren
6	Waffe stecken geblieben
7	Sturz
8	Stolpern
9	Fuß verdreht
10	Beule
11	Selbst verletzt
12	Selbst schwer verletzt

Anmerkung: Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Würfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.

K&S 005

(Optionale Regel)

FERNKAMPF-PATZERTABELLE (ANGRIFF)

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Waffe zerstört
3	Waffe schwer beschädigt
4	Waffe beschädigt
5	Waffe verloren
6	Kamerad/Unschuldiger getroffen
7	Fehlschuss
8	Zerrung
9	Sehne herausgerutscht/ Waffe nicht richtig gegriffen/ Ladehemmung
10	Zu konzentriert
11	Selbst verletzt
12	Schwer verletzt

Anmerkung: Geschosse wie Pfeile, Bolzen und Kugeln gelten bei einem Patzer in der Regel als zerstört. Ausnahme sind die Ergebnisse Zerrung, Ladehemmung, und Zu konzentriert.

K&S 006

Beispiele für Aktionen

- Attacke
- Fernkampfangriffe
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen
- versuchen, eine Tür einzutreten
- eine Waffe ziehen
- einen Hebel umlegen
- Schusswaffe laden, je nach Ladezeit mehrere Aktionen
- Zauber sprechen, je nach Zauber mehrere Aktionen
- Liturgie wirken, je nach Liturgie mehrere Aktionen

K&S 007

EINGEENGT

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/-0 auf AT; +/-0 auf PA
Mittlere Waffen	-4 auf AT; -4 auf PA
Lange Waffen	-8 auf AT; -8 auf PA
Kleine Schilde	-2 auf AT; -2 auf PA
Mittlere Schilde	-4 auf AT; -3 auf PA
Große Schilde	-6 auf AT; -4 auf PA

K&S 008

GRÖSSENKATEGORIEN	Beispiele	Modifikatoren
Winzig	Ratte, Kröte, Spatz	-4 AT
Klein	Rehkitz, Wolf, Schaf	+/-0 AT
Mittel	Mensch, Zwerg, Esel	+/-0 AT
Groß	Oger, Troll, Rind	Nur Parade mit dem Schild oder Ausweichen zulässig
Riesig	Drache, Riese, Elefant	Nur Ausweichen zulässig

K&S 009

Patzer (Fernkampf-Angriff)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

K&S 003

Patzer (Nahkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

K&S 002

Patzer (Nahkampf-AT)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

K&S 001

(Optionale Regel)

FERNKAMPF-PATZERTABELLE (VERTEIDIGUNG)

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Schild zerstört
3	Schild schwer beschädigt
4	Schild beschädigt
5	Schild verloren
6	Schild stecken geblieben
7	Stolpern
8	Sturz
9	Fuß verdreht
10	Beule
11	Selbst verletzt
12	Selbst schwer verletzt

Anmerkung: Versucht der Verteidigende auszuweichen, wird bei einem Ergebnis von 2-6 zusätzlich 5 addiert.

K&S 006

(Optionale Regel)

NAHKAMPF-PATZERTABELLE (VERTEIDIGUNG)

Ergebnis (2W6)	Auswirkung
2	Waffe zerstört
3	Waffe schwer beschädigt
4	Waffe beschädigt
5	Waffe verloren
6	Waffe stecken geblieben
7	Sturz
8	Stolpern
9	Fuß verdreht
10	Beule
11	Selbst verletzt
12	Selbst schwer verletzt

Anmerkung: Ist der Kämpfer unbewaffnet, wird auf das Würfergebnis 5 addiert, sollte es unter 7 bleiben.

K&S 005

Patzer (Fernkampf-Verteidigung)

Wenn der Bestätigungswurf gelingt, geschieht Folgendes:

- gewöhnliches Misslingen

Wenn der Bestätigungswurf misslingt, geschieht Folgendes:

- Der Held erleidet 1W6+2 SP.

K&S 004

MODIFIKATOREN DURCH GRÖSSE (FERNKAMPF)

Winzig	-8 auf FK	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	-4 auf FK	Rehkitz, Wolf, Schaf
Mittel	+/-0 auf FK	Mensch, Zwerg, Esel
Groß	+4 auf FK	Oger, Troll, Rind
Riesig	+8 auf FK	Drache, Riese, Elefant

MODIFIKATOREN DURCH REICHWEITE (FERNKAMPF)

Nah	+2 auf FK (+1 TP)
Mittel	+/-0 auf FK
Weit	-2 auf FK (-1 TP)

K&S 009

VERGLEICH ZWISCHEN DEN NAHKAMPFREICHWEITEN

Gegen	Kurz	Mittel	Lang
Kurz	keine Nachteile	-2 AT für kurz	-4 AT für kurz
Mittel	-2 AT für kurz	keine Nachteile	-2 AT für mittel
Lang	-4 AT für kurz	-2 AT für mittel	keine Nachteile

K&S 008

Beispiele für Verteidigungen

- Parade
- Ausweichen

Beispiele für freie Aktionen

- einen kurzen Satz rufen
- einen Gegenstand fallen lassen
- von einem Stuhl aufstehen
- sich zu Boden werfen
- sich umdrehen
- bis zu Geschwindigkeitswert in Schritt laufen

K&S 007

MODIFIKATOREN DURCH BEWEGUNG (FERNKAMPF)

- Ziel steht still +2 auf FK
- Ziel bewegt sich leicht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung) +/-0 auf FK
- Ziel bewegt sich schnell (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung) -2 auf FK
- Ziel schlägt Haken zusätzlich -4 auf FK, GS des Ziels halbiert
- Schütze geht (4 Schritt und weniger in letzter Handlung) -2 auf FK
- Schütze rennt (5 Schritt oder mehr in letzter Handlung) -4 auf FK

K&S 010

FEUER- UND SÄURESCHADEN

Art	Schaden
Kleine Fläche betroffen	1W3 SP pro KR
Große Fläche betroffen	1W6 SP pro KR
Ganzer Körper betroffen	2W6 SP pro KR
Große Hitze oder sehr starke Säure	SP verdoppelt

K&S 011

REGENERATION

Grundregeneration für 6 Stunden Schlaf	1W6 LeP/AsP/KaP
Schlechter Lagerplatz, misslungene Probe auf Wildnisleben (Lagersuche)	-1 LeP/AsP/KaP
Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Wache halten/Ruhestörung)	-1 LeP/AsP/KaP
Längere Unterbrechung der Nachtruhe (z.B. Hundswache, nächtlicher Überfall)	-2 LeP/AsP/KaP
Held ist erkrankt/vergiftet	keine LeP-Regeneration
Gute Unterkunft (Einzelzimmer Reisegasthof)	+1 LeP/AsP/KaP
Schlechte Umgebung (feucht, kalt)	Regeneration von LeP, AsP und KaP halbiert
Feindbare Umgebung (extrem schlechtes Wetter)	Regeneration von LeP, AsP und KaP fällt aus
Pro volle 2 Stein Eisen am Körper	-1 AsP

K&S 012

HITZETABELLE

Hitzestufen Intervalle der Überhitzung

Stufe 1	bis 35 Grad/1 Stufe pro 1 Tag
Stufe 2	35 bis 45 Grad/ 1 Stufe pro 18 Stunden
Stufe 3	45 bis 55 Grad/ 1 Stufe pro 12 Stunden
Stufe 4	ab 55 Grad/ 1 Stufe pro 6 Stunden

MODIFIKATOREN DER HITZESTUFEN

mindestens 1 Liter pro Tag	-1
mindestens 2,5 Liter pro Tag	-2
mindestens 5 Liter pro Tag	-3
Schwere körperliche Arbeit	+1
Schutzlos der Sonne ausgesetzt	+1
Feuchtes Dschungelklima	+1

K&S 013

KÄLTETABELLE

Intervalle der Unterkühlung

Stufe 1	10 bis 0 Grad/ 1 Stufe pro 5 Stunden
Stufe 2	0 bis -25 Grad/ 1 Stufe pro 1 Stunde
Stufe 3	3 -25 bis -50 Grad/ 1 Stufe pro 10 Minuten
Stufe 4	ab -50 Grad/ 1 Stufe pro 1 Minute

MODIFIKATOREN DER KÄLTSTUFEN

Dicke Wollsaachen	-1
Schützende Winterkleidung mit Mütze und Handschuhen	-2
Anaorak und winddichte, gefütterte Kleidung	-3
Schneesturm	+1
Durchnäss	+2
	+1, kein Kälteschutz durch nasse Kleidung

K&S 014

ATTACKE VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Nahkampf.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Attacke) einsetzen.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 015

AUSWEICHEN VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Der Held kann durch diese Sonderfertigkeit im Notfall einem gefährlichen Angriff ausweichen.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Ausweichen) einsetzen.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 016

EIGENSCHAFT VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Eine Eigenschaftsprobe kann durch Glück doch noch gelingen. Der Einsatz ist auch innerhalb einer Teilprobe bei einer Fertigkeitssprobe gestattet, jedoch verbessert sich nur das Ergebnis einer Teilprobe, egal wie oft die Eigenschaft bei der Fertigkeitssprobe vorkommt.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Eigenschaft) einsetzen.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 017

FERNKAMPF VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Fernkampf.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Fernkampf) einsetzen.

Voraussetzungen: keine
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 018

SICHTMODIFIKATOR		
Stufe	Wirkung	Beispiele
Stufe 1	leichte Störung der Sicht	leichtes Blattwerk, Morgendunst
Stufe 2	Ziel als Silhouette erkennbar	Nebel, Mondlicht
Stufe 3	Ziel schemenhaft erkennbar	starker Nebel, Sternenlicht
Stufe 4	Ziel unsichtbar	Erblindung, dichter Rauch, völlige Dunkelheit

Modifikatoren	
-1 auf Fertigkeiten/	-1 auf AT/-1 auf Verteidigung/-2 auf FK
-2 auf Fertigkeiten/-2 auf AT/	-2 auf Verteidigung/-4 auf FK
-3 auf Fertigkeiten/-3 auf AT/	-3 auf Verteidigung/-6 auf FK
-4 auf Fertigkeiten/	Nahkampf-AT wird halbiert, Verteidigung und FK nur durch einen Zufallsroll bei 1 auf 1W20 möglich, Verteidigung gegen FK unmöglich

K&S 012

STURZSCHADEN

Standardschaden: 1W6 SP pro Schritt Höhe, abzüglich den FP einer Probe auf Körperbeherrschung (Springen)

Art	Beispiele	Schaden
Weicher Boden	Heu, Schlamm, Schnee, Wasser	-1 bis -4 SP
Normaler Boden	Erboden, Kisten	+/-0
Harter Boden	Steine, Marmor, feste Splitter	+1 bis +4 SP
Sturz vom Pferd	wie ein Sturz aus 2 Schritt Höhe	
Sturz vom Pferd (Galopp)	wie ein Sturz aus 3 Schritt Höhe	

K&S 011

MODIFIKATOREN VOM PFERDERÜCKEN (FERNKAMPF)

Tier steht	+/-0 auf FK
Tier im Schritt	-4 auf FK
Tier im Trab	fast unmöglich (Glückstreffer bei einer gewürfelten 1 auf W20)
Tier im Galopp	-8 auf FK

MODIFIKATOREN BEIM PARIEREN UND AUSWEICHEN VON FERNKAMPFANGRIFFEN

Art	Modifikator
Schusswaffenangriff	-4
Wurfwaffenangriff	-2

K&S 010

ATTACKE VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Nahkampf.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Attacke) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 015

UNTERKÜHLUNGSTUFEN

Stufe	Effekt
Stufe 1	Paralyse +1, Verwirrung +1
Stufe 2	Verwirrung +1
Stufe 3	Paralyse +2, Verwirrung +1
Stufe 4	Bewusstlosigkeit, Scheintod, Verlust von 1W6 LeP pro Minute

K&S 014

ÜBERHITZUNGSTUFEN

Hitzestufe	Auswirkung
Stufe 1	Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 2	Betäubung +1
Stufe 3	Betäubung +1, Verwirrung +1
Stufe 4	Betäubung +1, Verlust von 1W6 LeP pro Stunde

K&S 013

FERNKAMPF VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Einige Helden verfügen über ein besonderes Quäntchen Glück im Fernkampf.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Fernkampf) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 018

EIGENSCHAFT VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Eine Eigenschaftsprobe kann durch Glück doch noch gelingen. Der Einsatz ist auch innerhalb einer Teilprobe bei einer Fertigkeitssprobe gestattet, jedoch verbessert sich nur das Ergebnis einer Teilprobe, egal wie oft die Eigenschaft bei der Fertigkeitssprobe vorkommt.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Eigenschaft) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 017

AUSWEICHEN VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Der Held kann durch diese Sonderfertigkeit im Notfall einem gefährlichen Angriff ausweichen.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Ausweichen) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 016

PARADE VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Durch diese Sonderfertigkeit kann der Held eine misslungene Parade eventuell doch noch bestehen.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Parade) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 019

WACHSAMKEIT

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Charakter mit Wachsamkeit spürt eine für ihn gefährliche Situation, kurz bevor sie eintritt. Dies kann zum Beispiel ein Tierangriff oder der Hinterhalt einer Räuberbande sein.

Regel: Erleidet ein Held den Status *Überrascht*, kann er einen Schip ausgeben, um den Status sofort aufzuheben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 020

ANFÜHRER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein guter Anführer ist dazu in der Lage, seine Kampfgefährten zu unterstützen und ihnen taktische Vorteile zu verschaffen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Überreden*. Der Held kann mittels *Überreden* seine Gefährten während eines Kampfes unterstützen.

Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Manipulieren*, *Schmeicheln*) ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung, FK +1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anführer).

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 021

DOKUMENTFÄLSCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manchmal ist es für einen Hochstapler wichtig, ein Schreiben zu fälschen oder ein Dokument älter aussehen zu lassen als es ist. Das Fälschen von Dokumenten kann einem Schurken zwar Tür und Tor öffnen, aber bei einer Entlarvung des Betrügers erwarten ihn harte Strafen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schriftstücke und Urkunden zu fälschen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Dokumente fälschen*.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 022

EISERNER WILLE I-II

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, seinen Geist vor Beeinflussungen abzuschirmen.

Regel: So lange der Held sich entsprechend darauf fokussiert, wird seine Seelenkraft willentlich um 1 pro Stufe verbessert. Durch die nötige Fokussierung sind währenddessen alle weiteren Proben für den Helden um die Stufe der SF erschwert. Der Eiserner Wille hält solange an, wie der Held sich konzentrieren kann. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf Selbstbeherrschung ablegen. Wenn er schläft, den Zustand *Bewusstlos* erhält oder freiwillig aufhört sich zu konzentrieren, hört der Eiserner Wille auf. Am Ende der Wirkungszeit erhält der Held eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte pro Stufe

K&S 023

FÄCHERSPRACHE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In höheren Kreisen des Horasreiches ist die Fächersprache verbreitet, die es ihrem Benutzer gestattet, nur mit Gesten und einem Fächer eine nonverbale Kommunikation zu führen. Die Fächersprache wird oft für Verführungen oder Beleidigungen eingesetzt. Ein Anwender der Fächersprache kann sich nur mit jemandem darin unterhalten, der ebenfalls die Fächersprache beherrscht. Die Sprache hat ein begrenztes Vokabular.

Regel: Mit Fächersprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemandem der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten. Die Fächersprache kann nur mit einem Fächer eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Etikette 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

K&S 024

FALLEN ENTSCHÄRFEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um mechanische Fallen zu entschärfen sind grundlegende Kenntnisse der Mechanik, aber auch von Riegeln und Schlössern notwendig. Für Streuner, Diebe und anderes zwielichtiges Gesindel unter den Helden ist diese Sonderfertigkeit wichtig, um Sicherheitsmaßnahmen auszuschalten.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Fallen entschärfen* des Talents *Schlösserknacken* erworben.

Voraussetzungen: Mechanik 4, Schlösser knacken 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 025

FALSCHSPIELEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Indem er mit gezinkten Würfeln spielt, heimlich Karten im Ärmel versteckt oder von Komplizen die Karten des Gegners ausspähen lässt, kann ein erfahrener Falschspieler einiges an Geld verdienen, zumindest solange er nicht erwischt wird.

Regel: Sollte eine Probe auf *Brett- & Glücksspiel* des Helden scheitern, darf der Spieler die Probe wiederholen (außer bei einem Patzer). Um den Betrug zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* gegen *Brett- & Glücksspiel* (jeweiliges Anwendungsgebiet) gelingen. Falschspielen ist eine Einsatzmöglichkeit von *Brett- & Glücksspiel*.

Voraussetzungen: Brett- & Glücksspiel 8

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 026

FERTIGKEITS- SPEZIALISIERUNG (TALENTE)

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein Held kann sich bei Talenten auf Anwendungsgebiete spezialisieren. Einige Anwendungsgebiete sind bei der Beschreibung der Talente genannt (die Listen sind jedoch nicht abgeschlossen).

Regel: Ein Held erhält einen Bonus von 2 auf seinen Fertigkeitswert, wenn das entsprechende Anwendungsgebiet eine Rolle bei der Probe spielt. Ein Held kann sich im Laufe seines Lebens bei einem Talent in maximal drei unterschiedlichen Anwendungsgebieten spezialisieren. Der Bonus der Spezialisierung kann das Maximum des FW nach Erfahrungsgrad des Helden bei der Heldenerschaffung übersteigen.

K&S 027

ANFÜHRER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein guter Anführer ist dazu in der Lage, seine Kampfgefährten zu unterstützen und ihnen taktische Vorteile zu verschaffen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Überreden*. Der Held kann mittels *Überreden* seine Gefährten während eines Kampfes unterstützen.

Der Held muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt er eine Probe auf *Überreden* (*Aufschwätzen*, *Manipulieren*, *Schmeicheln*) ab. Bis zu QS +1 andere Personen seiner Wahl in seiner Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +1 AT, +1 Verteidigung, FK +1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Anführer).

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

K&S 021

WACHSAMKEIT

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Ein Charakter mit Wachsamkeit spürt eine für ihn gefährliche Situation, kurz bevor sie eintritt. Dies kann zum Beispiel ein Tierangriff oder der Hinterhalt einer Räuberbande sein.

Regel: Erleidet ein Held den Status *Überrascht*, kann er einen Schip ausgeben, um den Status sofort aufzuheben.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteurpunkte

K&S 020

PARADE VERBESSERN

SCHICKSALSPUNKTE-SONDERFERTIGKEIT

Durch diese Sonderfertigkeit kann der Held eine misslungene Parade eventuell doch noch bestehen.

Um das Würfelergebnis einer Probe um bis zu 2 zu verbessern, kann 1 Schip nach dem Wurf eingesetzt werden. Der Einsatz von mehr Schips, um das Ergebnis zu verändern, ist nicht erlaubt. Pro Probe kann man nur einen Schip verwenden.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte für Ergebnis verbessern (Parade) einsetzen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

K&S 019

FÄCHERSPRACHE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In höheren Kreisen des Horasreiches ist die Fächersprache verbreitet, die es ihrem Benutzer gestattet, nur mit Gesten und einem Fächer eine nonverbale Kommunikation zu führen. Die Fächersprache wird oft für Verführungen oder Beleidigungen eingesetzt. Ein Anwender der Fächersprache kann sich nur mit jemanden darin unterhalten, der ebenfalls die Fächersprache beherrscht. Die Sprache hat ein bezogenes Vokabular.

Regel: Mit Fächersprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemandem der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten. Die Fächersprache kann nur mit einem Fächer eingesetzt werden.

Voraussetzungen: Etikette 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteurpunkte

K&S 024

EISERNER WILLE I-II

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, seinen Geist vor Beeinflussungen abzuschirmen.

Regel: So lange der Held sich entsprechend darauf fokussiert, wird seine Seelenkraft willentlich um 1 pro Stufe verbessert. Durch die nötige Fokussierung sind währenddessen alle weiteren Proben für den Helden um die Stufe der SF erschwert. Der Eiserner Wille hält solange an, wie der Held sich konzentrieren kann. Im Zweifelsfall muss er eine Probe auf Selbstbeherrschung ablegen. Wenn er schläft, den Zustand *Bewusstlos* erhält oder freiwillig aufhört sich zu konzentrieren, hört der Eiserner Wille auf. Am Ende der Wirkungszeit erhält der Held eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteurpunkte pro Stufe

K&S 023

DOKUMENTFÄLSCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manchmal ist es für einen Hochstapler wichtig, ein Schreiben zu fälschen oder ein Dokument älter aussehen zu lassen als es ist. Das Fälschen von Dokumenten kann einem Schurken zwar Tür und Tor öffnen, aber bei einer Entlarvung des Betrügers erwarten ihn harte Strafen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schriftstücke und Urkunden zu fälschen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Malen & Zeichnen* das neue Anwendungsgebiet *Dokumente fälschen*.

Voraussetzungen: Malen & Zeichnen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

K&S 022

Voraussetzungen: Fertigkeitswert 6 (erste Spezialisierung), Fertigkeitswert 12 (zweite Spezialisierung), Fertigkeitswert 18 (dritte Spezialisierung)

AP-Wert: A-/B-/C-/D-Fertigkeit: 1/2/3/4 Abenteurpunkt/e für die erste Spezialisierung; 2/4/6/8 Abenteurpunkte für die zweite Spezialisierung, 3/6/9/12 Abenteurpunkte für die dritte Spezialisierung

K&S 027

FALSCHSPIELEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Indem er mit gezinkten Würfeln spielt, heimlich Karten im Ärmel versteckt oder von Komplizen die Karten des Gegners ausspähen lässt, kann ein erfahrener Falschspieler einiges an Geld verdienen, zumindest solange er nicht erwischt wird.

Regel: Sollte eine Probe auf *Brett- & Glücksspiel* des Helden scheitern, darf der Spieler die Probe wiederholen (außer bei einem Patzer). Um den Betrug zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe* (*Wahrnehmen*) gegen *Brett- & Glücksspiel* (*jeweiliges Anwendungsgebiet*) gelingen. Falschspielen ist eine Einsatzmöglichkeit von *Brett- & Glücksspiel*.

Voraussetzungen: Brett- & Glücksspiel 8

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

K&S 026

FALLEN ENTSCHÄRFEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um mechanische Fallen zu entschärfen sind grundlegende Kenntnisse der Mechanik, aber auch von Riegeln und Schlössern notwendig. Für Streuner, Diebe und anderes zwielichtiges Gesindel unter den Helden ist diese Sonderfertigkeit wichtig, um Sicherungsmaßnahmen auszuschalten.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Fallen entschärfen* des Talents *Schlösserknacken* erworben.

Voraussetzungen: Mechanik 4, Schlösserknacken 4

AP-Wert: 5 Abenteurpunkte

K&S 025

FISCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein erfahrener Fischer ist erfolgreicher beim Angeln.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher fischen. Bei einer erfolgreichen Probe auf *Fischen & Angeln* um Nahrung zu erbeuten kann er 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in dem Gewässer genügend essbare Fische und Meeresfrüchte gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 4, Verbergen 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

K&S 028

FÜCHSISCH

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Unterweltbanden haben ihre eigene Geheimsprache entwickelt. Diese allgemein als Füchsisch bekannten Sprachen zeichnen sich durch eine Umdeutung von Wörtern einer anderen Sprache aus und kennen meist eine kleine Zahl geheimer Zeichen, die sogenannten Zinken. Füchsisch ist in ganz Aventurien verbreitet und folgt in jeder Stadt einem ähnlichen Muster, sodass ein Mittelländer auch das tulamidische Füchsisch beherrscht und ein Horasier in Brabak ebenfalls alle Zeichen richtig versteht.

Regel: Der Held kann die Zinken des Füchsischen lesen und schreiben.

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

K&S 029

GELÄNDEKUNDE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Waldläufer, Jäger und andere wildniserfahrene Helden sind Spezialisten im Überleben in der freien Natur. Sie kennen sich hervorragend in ihrer vertrauten Umgebung aus.

Regel: Eine Geländekunde gewährt eine Erleichterung von 1 auf Proben für folgende Talente, falls diese in der entsprechenden Umgebung angewandt werden können: *Fährtsuchen, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben*.

Jede der folgenden Geländekunden muss einzeln erlernt werden: Dschungelkundig, Eis- und Schneekundig, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Kulturlandkundig, Meereskundig, Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig, Wüstenkundig.

Voraussetzungen: Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

K&S 030

GILDENRECHT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held kennt sich mit den Gesetzen der Magiergilden und den ihnen verbundenen Institutionen bestens aus.

Regel: Der Held erlangt das neue Anwendungsgebiet *Gildenrecht* in *Rechtskunde*.

Voraussetzungen: Rechtskunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 031

GLASBLÄSEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Diese Sonderfertigkeit umfasst das Wissen um die Bearbeitung von Glas und die Produktion von fragilen Formen wie Flaschen, Fensterscheiben, Spiegeln oder den vielfältigen Gerätschaften, die Alchimisten für ihre Experimente verwenden.

Regel: Der Held ist in der Lage, Glaswaren in Form von Vasen und Flaschen durch den Einsatz von Glasbläserei herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit kennt der Held aber nicht die Rezeptur, um Glas herzustellen. Dazu benötigt er das entsprechende Berufsgeheimnis. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Glasbläserei* des Talents *Steinbearbeitung* erworben.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 032

HEHLEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche zwielichtigen Helden versuchen gestohlene, sogenannte heiße Ware zu verlaufen, auch wenn sie damit gegen praisiosgefällige Gesetze verstoßen. Für sie zählt nur ein guter Preis.

Regel: Der Held erhält mit dieser Sonderfertigkeit das Anwendungsgebiet *Hehlerei* im Talent *Handel*. Dadurch ist es ihm möglich, gestohlene Ware über Kontaktleute zu verkaufen.

Voraussetzungen: Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 033

INSTRUMENTE BAUEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer nur eine einfache Knochenpfeife herstellen will, die irgendwelche Töne von sich gibt, benötigt diese Sonderfertigkeit nicht. Das Anfertigen von Instrumenten, die klare, saubere Klänge in der richtigen Tonhöhe produzieren, ist jedoch deutlich anspruchsvoller und setzt entsprechendes Wissen voraus.

Regel: Der Held ist in der Lage, Instrumente wie Fanfaren, Flöten, Sackpfeifen, Lauten, Trommeln, Schellen und Hörner herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Instrumente bauen* für die Talente *Holz- und Metallbearbeitung* erworben.

Voraussetzungen: FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 034

JÄGER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein erfahrener Jäger kann sich mit ausreichend Wildbret versorgen, auch wenn die Jagd nicht in allen Regionen Aventuriens erlaubt ist.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher jagen. Begibt er sich auf die Jagd, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in der Region genügend essbare Tiere gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Fernkampftechnikwert 10, Fährtsuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 035

KARTOGRAPHIE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Das Aufzeichnen von Küstenlinien und das detail- und maßstabgetreue Vermessen von Landstrichen, aber auch die Anfertigung eigener Karten und die Überprüfung anderer Karten auf Richtigkeit fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist ein Held in der Lage, Landkarten anzufertigen. Sie schaltet das neue Anwendungsgebiet *Kartographie* des Talents *Geographie* frei.

Voraussetzungen: Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 036

GELÄNDEKUNDE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Waldläufer, Jäger und andere wildniserfahrene Helden sind Spezialisten im Überleben in der freien Natur. Sie kennen sich hervorragend in ihrer vertrauten Umgebung aus.

Regel: Eine Geländekunde gewährt eine Erleichterung von 1 auf Proben für folgende Talente, falls diese in der entsprechenden Umgebung angewandt werden können: *Fährtsuchen, Orientierung, Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben*.

Jede der folgenden Geländekunden muss einzeln erlernt werden: Dschungelkundig, Eis- und Schneekundig, Gebirgskundig, Höhlenkundig, Kulturlandkundig, Meereskundig, Steppenkundig, Sumpfkundig, Waldkundig, Wüstenkundig.

Voraussetzungen: Held hat mindestens 6 Monate in entsprechender Umgebung gelebt

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

K&S 030

FÜCHSISCH

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Unterweltbanden haben ihre eigene Geheimsprache entwickelt. Diese allgemein als Füchsich bekannten Sprachen zeichnen sich durch eine Umdeutung von Wörtern einer anderen Sprache aus und kennen meist eine kleine Zahl geheimer Zeichen, die sogenannten Zinken. Füchsich ist in ganz Aventurien verbreitet und folgt in jeder Stadt einem ähnlichen Muster, sodass ein Mittelländer auch das tulamidische Füchsich beherrscht und ein Horasier in Brabak ebenfalls alle Zeichen richtig versteht.

Regel: Der Held kann die Zinken des Füchsich lesen und schreiben.

Voraussetzungen: Gassenwissen 8, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

K&S 029

FISCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein erfahrener Fischer ist erfolgreicher beim Angeln.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher fischen. Bei einer erfolgreichen Probe auf *Fischen & Angeln* um Nahrung zu erbeuten kann er 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in dem Gewässer genügend essbare Fische und Meeresfrüchte gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 4, Verbergen 4

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

K&S 028

HEHLEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche zwielichtigen Helden versuchen gestohlene, sogenannte heiße Ware zu verlaufen, auch wenn sie damit gegen praisgefällige Gesetze verstoßen. Für sie zählt nur ein guter Preis.

Regel: Der Held erhält mit dieser Sonderfertigkeit das Anwendungsgebiet *Hehlerei* im Talent *Handel*. Dadurch ist es ihm möglich, gestohlene Ware über Kontakteute zu verkaufen.

Voraussetzungen: Ortskenntnis für den Ort, an dem die Ware verkauft werden soll, Gassenwissen 8, Handel 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 033

GLASBLÄSEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Diese Sonderfertigkeit umfasst das Wissen um die Bearbeitung von Glas und die Produktion von fragilen Formen wie Flaschen, Fensterscheiben, Spiegeln oder den vielfältigen Gerätschaften, die Alchimisten für ihre Experimente verwenden.

Regel: Der Held ist in der Lage, Glaswaren in Form von Vasen und Flaschen durch den Einsatz von Glasbläserei herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit kennt der Held aber nicht die Rezeptur, um Glas herzustellen. Dazu benötigt er das entsprechende Berufsgeheimnis. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Glasbläserei* des Talents *Steinbearbeitung* erworben.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 032

GILDENRECHT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Der Held kennt sich mit den Gesetzen der Magiergilden und den ihnen verbundenen Institutionen bestens aus.

Regel: Der Held erlangt das neue Anwendungsgebiet *Gildenrecht* in *Rechtskunde*.

Voraussetzungen: Rechtskunde 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 031

KARTOGRAPHIE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Das Aufzeichnen von Küstenlinien und das detail- und maßstabgetreue Vermessen von Landstrichen, aber auch die Anfertigung eigener Karten und die Überprüfung anderer Karten auf Richtigkeit fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit ist ein Held in der Lage, Landkarten anzufertigen. Sie schaltet das neue Anwendungsgebiet *Kartographie* des Talents *Geographie* frei.

Voraussetzungen: Geographie 8, Rechnen 4, Malen & Zeichnen 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 036

JÄGER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein erfahrener Jäger kann sich mit ausreichend Wildbret versorgen, auch wenn die Jagd nicht in allen Regionen Aventuriens erlaubt ist.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher jagen. Begibt er sich auf die Jagd, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Tierkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung erjagen. Ob es in der Region genügend essbare Tiere gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Fernkampftechnikwert 10, Fährtsuchen 4, Tierkunde 4, Verbergen 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 035

INSTRUMENTE BAUEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer nur eine einfache Knochenpfeife herstellen will, die irgendwelche Töne von sich gibt, benötigt diese Sonderfertigkeit nicht. Das Anfertigen von Instrumenten, die klare, saubere Klänge in der richtigen Tonhöhe produzieren, ist jedoch deutlich anspruchsvoller und setzt entsprechendes Wissen voraus.

Regel: Der Held ist in der Lage, Instrumente wie Fanfaren, Flöten, Sackpfeifen, Lauten, Trommeln, Schellen und Hörner herzustellen. Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Instrumente bauen* für die Talente *Holz- und Metallbearbeitung* erworben.

Voraussetzungen: FW von Holzbearbeitung und Metallbearbeitung muss zusammen 12 ergeben.

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 034

LIPPENLESEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, Worte von den Lippen anderer abzulesen. Natürlich muss man die entsprechende Sprache beherrschen, um das Gesagte zu verstehen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Lippenlesen* des Talents *Sinnesschärfe* erworben.

Voraussetzungen: Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 037

MEISTER DER IMPROVISATION

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche Helden sind in der Lage, selbst ohne das notwendige Werkzeug Gegenstände herzustellen oder Objekte zu bearbeiten. Diese Abenteurer sind erfindungsreich und können in jeglicher Lage improvisieren.

Regel: Meister der Improvisation können bei Fertigkeitstests auf Handwerkerfertigkeiten von bis zu 2 aufgrund schlechter Werkzeuge und Materialien ignorieren. Der Rest der Erschwernisse gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Metallbearbeitung erhält, weil ihm Werkzeuge fehlen, so muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 038

ORTSKENNTNIS

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nirgendwo kennt ein Held sich so gut aus wie an dem Ort, an dem er geboren wurde (oder lange gelebt hat).

Regel: Eine Ortskenntnis gewährt eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Gassenwissen* und *Orientierung*, wenn sie sich auf den entsprechenden Ort beziehen.

Ortskenntnis muss jeweils für einen bestimmten Ort erworben werden. Dieser Ort kann ein Dorf mit Umgebung, eine kleine Stadt, ein Stadtteil einer Großstadt oder ein Weg, ein Pfad oder eine Straße sein.

Voraussetzungen: 6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 039

ROSSTÄUSCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um einen möglichst hohen Gewinn für kranke oder alte Tiere zu erzielen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, ein Pferd oder anderes Tier äußerlich aufzuwerten und Erkrankungen zu verbergen.

Regel: Helden können Pferde, Ponys und andere Nutztiere gesünder und jünger wirken lassen, als sie sind. Der Held erhält durch diese Sonderfertigkeit eine Einsatzmöglichkeit im Talent *Handel*.

Bei einer Probe auf *Handel (Feilschen)* beim Verkauf eines Nutztiers darf der Spieler zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Um die Täuschung zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gegen *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gelingen.

Voraussetzungen: Handel 4, Tierkunde 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

K&S 040

SAMMLER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Beeren, Pilze und Wurzeln mögen nicht immer schmackhaft sein, können aber durchaus satt machen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher Nahrung sammeln. Begeht er sich auf die Suche, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung sammeln. Ob es in der Region genügend essbare Pflanzen gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 041

SCHMERZEN UNTERDRÜCKEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, Schmerzen zu unterdrücken.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erworben. Der Held legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ab. Gelingt die Probe, so kann er pro QS eine Stufe *Schmerz* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Schmerz* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Am Ende der Wirkung der Sonderfertigkeit erhält der Held zusätzlich zu den vorhandenen Stufen *Schmerz* noch eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Selbstbeherrschung 4

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 042

SCHNAPSBRENNEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein geübter Schnapsbrenner kann aus fast allem, was Zucker oder Stärke beinhaltet zu fermentieren und mit einer Destille zu hochprozentigem Alkohol zu brennen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schnaps zu destillieren. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Lebensmittelbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schnapsbrennen*.

Voraussetzungen: Alchimie 4, Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 043

SCHRIFT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Sprachen besitzen eine eigene Schrift. Zur Kenntnis des Alphabets oder der Schriftzeichen ist die entsprechende Sonderfertigkeit notwendig.

Regel: Der Held beherrscht das entsprechende Alphabet. Für jede Schrift muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: passende Sprache, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte

K&S 044

SCHRIFTSTELLEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manch ein Schriftsteller genießt hohes Ansehen für sein Werk. Doch neben Talent benötigt er auch das handwerkliche Wissen, um Verse zu schmieden oder das einfache Volk mit Hetschriften aufzustacheln.

Regeln: Die Sonderfertigkeit Schriftstellerei kann für verschiedene Fachbereiche gewählt werden: Liebesroman, Poesie, Hetschriften, Kriminalgeschichten, Märchen und Romane oder Fachpublikationen.

Durch die jeweilige SF wird ein neues Anwendungsgebiet erworben: *Betören (Liebesroman)*, *Etikette (Poesie)*, *Bekehren & Überzeugen (Hetschriften)*, *Gassenwissen (Kriminalgeschichten)*, *Überreden (Romane)*, *Sagen & Legenden (Märchen)*, für passendes *Wissenstalent (Fachpublikationen)*

K&S 045

ORTSKENNTNIS

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nirgendwo kennt ein Held sich so gut aus wie an dem Ort, an dem er geboren wurde (oder lange gelebt hat).

Regel: Eine Ortskenntnis gewährt eine Erleichterung von 1 bei Proben auf *Gassenwissen* und *Orientierung*, wenn sie sich auf den entsprechenden Ort beziehen.

Ortskenntnis muss jeweils für einen bestimmten Ort erworben werden. Dieser Ort kann ein Dorf mit Umgebung, eine kleine Stadt, ein Stadtteil einer Großstadt oder ein Weg, ein Pfad oder eine Straße sein.

Voraussetzungen: 6 Monate lang an diesem Ort gelebt oder Weg dutzendfach bereist haben

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 039

MEISTER DER IMPROVISATION

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Manche Helden sind in der Lage, selbst ohne das notwendige Werkzeug Gegenstände herzustellen oder Objekte zu bearbeiten. Diese Abenteurer sind erfindungsreich und können in jeglicher Lage improvisieren.

Regel: Meister der Improvisation können bei Fertigkeitstests auf Handwerkerfertigkeiten von bis zu 2 aufgrund schlechter Werkzeuge und Materialien ignorieren. Der Rest der Erschwernisse gilt weiterhin. Wenn der Held also eine Erschwernis von 3 auf Metallbearbeitung erhält, weil ihm Werkzeuge fehlen, so muss er nur gegen eine Erschwernis von 1 würfeln.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 038

LIPPENLESEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer diese Sonderfertigkeit beherrscht, ist in der Lage, Worte von den Lippen anderer abzulesen. Natürlich muss man die entsprechende Sprache beherrschen, um das Gesagte zu verstehen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Lippenlesen* des Talents *Sinnesschärfe* erworben.

Voraussetzungen: Sinnesschärfe 4, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 037

SCHMERZEN UNTERDRÜCKEN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held versuchen, Schmerzen zu unterdrücken.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit wird eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* erworben. Der Held legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* ab. Gelingt die Probe, so kann er pro QS eine Stufe *Schmerz* unterdrücken. Das Unterdrücken funktioniert für einen Kampf (maximal 1 Stunde). Der Held muss bereits über mindestens 1 Stufe des Zustands *Schmerz* verfügen, damit er diese SF einsetzen kann. Der Einsatz kostet eine freie Aktion. Am Ende der Wirkung der Sonderfertigkeit erhält der Held zusätzlich zu den vorhandenen Stufen *Schmerz* noch eine Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Selbstbeherrschung 4

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 042

SAMMLER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Beeren, Pilze und Wurzeln mögen nicht immer schmackhaft sein, können aber durchaus satt machen.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held erfolgreicher Nahrung sammeln. Begeht er sich auf die Suche, kann er bei einer erfolgreichen Probe auf *Pflanzenkunde* um Nahrung zu erbeuten 1 QS mehr Nahrung sammeln. Ob es in der Region genügend essbare Pflanzen gibt, muss der Spielleiter vorher entscheiden.

Voraussetzungen: Pflanzenkunde 4, Wildnisleben 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 041

ROSSTÄUSCHER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um einen möglichst hohen Gewinn für kranke oder alte Tiere zu erzielen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, ein Pferd oder anderes Tier äußerlich aufzuwerten und Erkrankungen zu verbergen.

Regel: Helden können Pferde, Ponys und andere Nutztiere gesünder und jünger wirken lassen, als sie sind. Der Held erhält durch diese Sonderfertigkeit eine Einsatzmöglichkeit im Talent *Handel*.

Bei einer Probe auf *Handel (Feilschen)* beim Verkauf eines Nutztiers darf der Spieler zweimal würfeln und das bessere Ergebnis wählen. Um die Täuschung zu durchschauen, muss dem Opfer eine Vergleichsprobe auf *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gegen *Tierkunde (domestizierte Tiere)* gelingen.

Voraussetzungen: Handel 4, Tierkunde 8

AP-Wert: 4 Abenteuerpunkte

K&S 040

Voraussetzungen: passende Schrift, passende Sprache III, Talent je nach Fachbereich (Betören 4 für Liebesroman, Etikette 4 für Poesie, Bekehren & Überzeugen 4 für Hetzschriften, Gassenwissen 4 für Kriminalgeschichten, Überreden 4 für Märchen & Romane, das passende Wissenstalent 4 für Fachpublikationen)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Fachbereich

K&S 045

SCHRIFT

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Viele Sprachen besitzen eine eigene Schrift. Zur Kenntnis des Alphabets oder der Schriftzeichen ist die entsprechende Sonderfertigkeit notwendig.

Regel: Der Held beherrscht das entsprechende Alphabet. Für jede Schrift muss die Sonderfertigkeit einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: passende Sprache, kein Nachteil Blind

AP-Wert: 2/4/6/8 Abenteuerpunkte

K&S 044

SCHNAPSBRENNEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Ein geübter Schnapsbrenner kann aus fast allem, was Zucker oder Stärke beinhaltet zu fermentieren und mit einer Destille zu hochprozentigem Alkohol zu brennen.

Regel: Der Held ist in der Lage, Schnaps zu destillieren. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Lebensmittelbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Schnapsbrennen*.

Voraussetzungen: Alchemie 4, Lebensmittelbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 043

SPRACHE I-III

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um eine bestimmte Sprache zu sprechen, benötigt ein Held die entsprechende Sonderfertigkeit. Jede Sprache besitzt drei Stufen, die Auskunft über die sprachlichen Qualitäten geben.

Regel: Der Held spricht die entsprechende Sprache.

Voraussetzungen: Je die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

K&S 046

TIERSTIMMEN IMITIEREN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wildniskundige, insbesondere Jäger und die naturverbundenen Elfen, sind darin geübt, Tierstimmen nachzumachen. Entweder um Tiere bei der Jagd anzulocken, oder um einander unauffällige Signale zu geben.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für *Tierkunde*. Der Held kann mittels des Talents *Tierkunde* nun Tierstimmen imitieren.

Voraussetzungen: Tierkunde 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 047

TÖPFEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Auswahl des richtigen Tons, aber auch die Verarbeitung mit Töpferscheibe und das Brennen mit einem geeigneten Ofen fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.

Regel: Der Held ist in der Lage, Töpferwaren herzustellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Töpferarbeiten*.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 048

WETTER- VORHERSAGE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Held kann präzise vorhersagen, wie das morgige Wetter wird und sich entsprechend darauf einstellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt er Kenntnisse von Anzeichen des Wetterumschwungs.

Regeln: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Wettervorhersage* des Talents *Wildnisleben* erworben. Der Held kann das Talent von nun an nutzen, um das Wetter vorherzusagen.

Voraussetzungen: Wildnisleben 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 049

ZAHLENMYSTIK

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In den Tulamidenlanden und Almada, aber auch bei den Erzzwergen ist die Kunst beliebt, aus scheinbar zufälligen Zahlenfolgen mystische Zusammenhänge zu interpretieren.

Regeln: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Zahlenmystik* des Talents *Rechnen* erworben. Der Held kennt die Mysterien der Zahlen und vermag in ihnen geheime Botschaften zu lesen – oder kann andere durch sein Wissen beeindrucken.

Voraussetzungen: Rechnen 8, Sagen & Legenden 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 050

AUFMERKSAMKEIT

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Hitze des Kampfes ist es nicht leicht, die Übersicht zu behalten. Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* hat genug Übung, um schnell auf Gefahren zu reagieren.

Regel: Bei einem Hinterhalt oder wenn es darum geht, ob er überrascht wird, erhält er eine Erleichterung von 2 auf *Sinnesschärfe (Hinterhalt entdecken)*, um seine Gegner zu entdecken.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 051

BELASTUNGS- GEWÖHNUNG I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer längere Zeit schwere Lasten trägt oder schwere Rüstungen gewöhnt ist, stört sich immer weniger an der damit verbundenen Belastung.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkung seiner Rüstung um die Stufe der Belastungsgewöhnung sinken. Eine Plattenrüstung würde also bei Belastungsgewöhnung II nur noch behindern wie eine Lederrüstung (was BE, GS und INI angeht). Der RS bleibt selbstverständlich erhalten.

Voraussetzungen: Stufe I: KO 13; Stufe II: KO 15, Belastungsgewöhnung I

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

K&S 052

BEIDHÄNDIGER KAMPF I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacken und Paraden gesenkt werden.

Regel: Der Abzug auf Attacke und Parade beträgt bei Stufe I der Sonderfertigkeit nur 1 statt wie üblich 2. Bei Stufe II der Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse zusätzlich zu dem Bonus aus *Beidhändiger Kampf I* um einen weiteren Punkt auf insgesamt 0.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, *Beidhändiger Kampf I*

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

K&S 053

BERITTENER KAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Nach jahrelanger Übung können Reiter und Pferd eine echte Einheit bilden.

Regel: Der Reiter hat die Möglichkeit im Reiterkampf spezielle Befehle zu erteilen, beispielsweise Niederreiten oder Sturmangriff zu Pferd.

Voraussetzungen: Reiten 10

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 054

TÖPFEREI

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Auswahl des richtigen Tons, aber auch die Verarbeitung mit Töpferscheibe und das Brennen mit einem geeigneten Ofen fallen in das Gebiet dieser Sonderfertigkeit.

Regel: Der Held ist in der Lage, Töpferwaren herzustellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Steinbearbeitung* das neue Anwendungsgebiet *Töpferarbeiten*.

Voraussetzungen: Steinbearbeitung 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 048

TIERSTIMMEN IMITIEREN

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wildniskundige, insbesondere Jäger und die naturverbundenen Elfen, sind darin geübt, Tierstimmen nachzumachen. Entweder um Tiere bei der Jagd anzulocken, oder um einander unauffällige Signale zu geben.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit für *Tierkunde*. Der Held kann mittels des Talents *Tierkunde* nun Tierstimmen imitieren.

Voraussetzungen: Tierkunde 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 047

SPRACHE I-III

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Um eine bestimmte Sprache zu sprechen, benötigt ein Held die entsprechende Sonderfertigkeit. Jede Sprache besitzt drei Stufen, die Auskunft über die sprachlichen Qualitäten geben.

Regel: Der Held spricht die entsprechende Sprache.

Voraussetzungen: Je die Vorgängerstufe der Sonderfertigkeit (Ausnahme: Stufe I)

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte pro Stufe

K&S 046

AUFMERKSAMKEIT

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

In der Hitze des Kampfes ist es nicht leicht, die Übersicht zu behalten. Ein Kämpfer mit der Sonderfertigkeit *Aufmerksamkeit* hat genug Übung, um schnell auf Gefahren zu reagieren.

Regel: Bei einem Hinterhalt oder wenn es darum geht, ob er überrascht wird, erhält er eine Erleichterung von 2 auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalt entdecken*), um seine Gegner zu entdecken.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 051

ZAHLENMYSTIK

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

In den Tulamidenlanden und Almada, aber auch bei den Erzzwergen ist die Kunst beliebt, aus scheinbar zufälligen Zahlenfolgen mystische Zusammenhänge zu interpretieren.

Regeln: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Zahlenmystik* des Talents *Rechnen* erworben. Der Held kennt die Mysterien der Zahlen und vermag in ihnen geheime Botschaften zu lesen – oder kann andere durch sein Wissen beeindrucken.

Voraussetzungen: Rechnen 8, Sagen & Legenden 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 050

WETTER- VORHERSAGE

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Nicht jeder Held kann präzise vorhersagen, wie das morgige Wetter wird und sich entsprechend darauf einstellen. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt er Kenntnisse von Anzeichen des Wetterumschwungs.

Regeln: Durch die Sonderfertigkeit wird das neue Anwendungsgebiet *Wettervorhersage* des Talents *Wildnisleben* erworben. Der Held kann das Talent von nun an nutzen, um das Wetter vorherzusagen.

Voraussetzungen: Wildnisleben 4

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 049

BERITTENER KAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Nach jahrelanger Übung können Reiter und Pferd eine echte Einheit bilden.

Regel: Der Reiter hat die Möglichkeit im Reiterkampf spezielle Befehle zu erteilen, beispielsweise Niederreiten oder Sturmangriff zu Pferd.

Voraussetzungen: Reiten 10

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 054

BEIDHÄNDIGER KAMPF I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann die Erschwernis durch das Führen zweier Waffen bei Attacken und Paraden gesenkt werden.

Regel: Der Abzug auf Attacke und Parade beträgt bei Stufe I der Sonderfertigkeit nur 1 statt wie üblich 2. Bei Stufe II der Sonderfertigkeit sinken die Erschwernisse zusätzlich zu dem Bonus aus *Beidhändiger Kampf I* um einen weiteren Punkt auf insgesamt 0.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE 15, *Beidhändiger Kampf I*

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

K&S 053

BELASTUNGS- GEWÖHNUNG I-II

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Wer längere Zeit schwere Lasten trägt oder schwere Rüstungen gewöhnt ist, stört sich immer weniger an der damit verbundenen Belastung.

Regel: Diese SF sorgt dafür, dass für den Kämpfer die negativen Auswirkung seiner Rüstung um die Stufe der Belastungsgewöhnung sinken. Eine Plattenrüstung würde also bei Belastungsgewöhnung II nur noch behindern wie eine Lederrüstung (was BE, GS und INI angeht). Der RS bleibt selbstverständlich erhalten.

Voraussetzungen: Stufe I: KO 13; Stufe II: KO 15, *Belastungsgewöhnung I*

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II: 20/35 Abenteuerpunkte

K&S 052

BERITTENER SCHÜTZE

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Im Reiterkampf geübte Schützen können mit dieser Sonderfertigkeit deutlich leichter vom Pferderücken aus schießen.

Regel: Geht das Reittier, ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20).

Voraussetzungen: Berittener Kampf

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurf-
waffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 055

EINHÄNDIGER KAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Einige Kämpfer mit Schwertern und Fecht-
waffen spezialisieren sich auf eine Führung
mit nur einer Hand. Dadurch können sie einige
Vorteile im Kampf erlangen, müssen aber auf
einen Schild, Parierwaffen oder eine zweite
Waffe verzichten.

Regel: Der Kämpfer erhält folgende Boni,
wenn er ausschließlich nur mit einer Waffe
einhändig kämpft, also die Waffe nicht mit
einer zweiten Waffe, einem Schild, einer Pa-
rierwaffe oder einem sonstigen Gegenstand
kombiniert: +1 AT, +1 PA, +1 TP.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 056

ENTWAFFNEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal ist es besser, einen Gegner zu ent-
waffnen, als ihm ernsthaft Schaden zuzufügen.

Regel: Um dem Gegner mit diesem Manöver
eine Waffe (ausgenommen Schilde) aus
der Hand zu schlagen, ist eine um 4, gegen
Zweihandwaffen sogar um 6 erschwerte At-
tacke nötig. Gegen diesen Angriff kann eine
reguläre Verteidigung durchgeführt werden.
Misslingt diese, wird die Waffe fallen ge-
lassen. Der Angriff verursacht 1W3 TP. Um
eine Waffe wieder aufzuheben, muss der
Held die Regeln für Aufheben von Gegen-
ständen im Kampf befolgen.

Erschwernis: -4/-6

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zwei-
handhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

K&S 057

FEINDGESPÜR

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Ein Kämpfer mit Feindgespür hat einen besse-
ren Überblick, wo Gegner stehen und wie man
ihren Angriffen entgegen kann.

Regel: Passierschläge sind gegen ihn zusätz-
lich um 4 erschwert.

Voraussetzungen: IN 15

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 058

FINTE I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Mit einer geschickten Finte kann man den
Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung
erschwert wird.

Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manö-
ver seine eigene Attacke pro Stufe der Son-
derfertigkeit um 1 erschweren, was beim
Gelingen die Verteidigung des Gegners um
2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert.

Erschwernis: -1/-2/-3

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13, Stufe II: GE
15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen,
Zweihandhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuer-
punkte

K&S 059

HALTEGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Mit diesem Manöver kann ein Gegner fest-
gehalten werden, damit er nicht fliehen oder
aufstehen kann.

Regel: Hierzu ist eine erfolgreiche Raufen-
attacke nötig. Kann der Gegner sich nicht verteidigen,
hält der Angreifer ihn fest. So lange der Gegner
festgehalten wird, leidet er unter dem Status *Fi-
xiert* und *Eingeengt*. Um sich aus dem Halte-
griff zu lösen, ist eine vergleichende Probe auf
Kraftakt (*Ziehen & Zerren*) nötig. Der Halten-
de kann sich nicht verteidigen, so lange er sei-
nen Gegner festhält. Für den Haltegriff muss
der Angreifer beide Hände frei haben. Der Hal-
tegriff kann nur gegen Gegner gleicher oder
kleinerer Größenkategorie verwendet werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: keine

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 060

HAMMERSCHLAG

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Wenn es gilt, alle Kraft in einen Schlag zu le-
gen, kommt diese Sonderfertigkeit ins Spiel.

Regel: Die Attacke für den Hammerschlag ist
um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung
des Schadens ein weiterer W6 zu den Tref-
ferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver
misslingt, steht dem Verteidiger ein Passier-
schlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 15, Vorstoß, Wucht-
schlag III

Kampftechniken: Hieb-
waffen, Kettenwaffen,
Schwerter, Zweihandhieb-
waffen, Zweihand-
schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

K&S 061

KAMPFREFLEXE I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit reagieren
schneller im Kampf.

Regel: Der INI-Basiswert steigt um 1 pro Stu-
fe der Sonderfertigkeit

Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN
15, Kampfreflexe I; Stufe III: IN 17, Kampf-
reflexe II

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuer-
punkte

K&S 062

KLINGENFÄNGER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Einige Kämpfer sind im Kampf mit Linkshand-
dolchen und anderen Parierwaffen spezialisiert
und können sie besser zur Verteidigung einset-
zen als ein ungeübter Kämpfer.

Regel: Der passive PA-Bonus der vom Helden
geführten Parierwaffe steigt um 1.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 063

ENTWAFFNEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal ist es besser, einen Gegner zu entwaffnen, als ihm ernsthaft Schaden zuzufügen.

Regel: Um dem Gegner mit diesem Manöver eine Waffe (ausgenommen Schilde) aus der Hand zu schlagen, ist eine um 4, gegen Zweihandwaffen sogar um 6 erschwerte Attacke nötig. Gegen diesen Angriff kann eine reguläre Verteidigung durchgeführt werden. Misslingt diese, wird die Waffe fallen gelassen. Der Angriff verursacht 1W3 TP. Um eine Waffe wieder aufzuheben, muss der Held die Regeln für Aufheben von Gegenständen im Kampf befolgen.

Erschwernis: -4/-6

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zwei-
handhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

K&S 057

EINHÄNDIGER KAMPF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Einige Kämpfer mit Schwertern und Fechtwaffen spezialisieren sich auf eine Führung mit nur einer Hand. Dadurch können sie einige Vorteile im Kampf erlangen, müssen aber auf einen Schild, Parierwaffen oder eine zweite Waffe verzichten.

Regel: Der Kämpfer erhält folgende Boni, wenn er ausschließlich nur mit einer Waffe einhändig kämpft, also die Waffe nicht mit einer zweiten Waffe, einem Schild, einer Parierwaffe oder einem sonstigen Gegenstand kombiniert: +1 AT, +1 PA, +1 TP.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Fechtwaffen, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 056

BERITTENER SCHÜTZE

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Im Reiterkampf geübte Schützen können mit dieser Sonderfertigkeit deutlich leichter vom Pferderücken aus schießen.

Regel: Geht das Reittier, ist das Schießen nicht mehr erschwert. Im Galopp ist es nur noch um 4 erschwert. Der Schütze kann zudem aus vollem Galopp nach hinten schießen. Im Trab sind weiterhin Glückstreffer möglich (also bei einer 1 auf W20).

Voraussetzungen: Berittener Kampf

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurf-
waffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 055

HALTEGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Mit diesem Manöver kann ein Gegner festgehalten werden, damit er nicht fliehen oder aufstehen kann.

Regel: Hierzu ist eine erfolgreiche Raufenattacke nötig. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter dem Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Um sich aus dem Haltegriff zu lösen, ist eine vergleichende Probe auf *Kraftakt* (*Ziehen & Zerren*) nötig. Der Haltende kann sich nicht verteidigen, so lange er seinen Gegner festhält. Für den Haltegriff muss der Angreifer beide Hände frei haben. Der Haltegriff kann nur gegen Gegner gleicher oder kleinerer Größenkategorie verwendet werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: keine

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 060

FINTE I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Mit einer geschickten Finte kann man den Gegner so ablenken, dass seine Verteidigung erschwert wird.

Regel: Der Angreifer kann mit diesem Manöver seine eigene Attacke pro Stufe der Sonderfertigkeit um 1 erschweren, was beim Gelingen die Verteidigung des Gegners um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert.

Erschwernis: -1/-2/-3

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13, Stufe II: GE 15, Finte I; Stufe III: GE 17, Finte II

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb-
waffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen,
Zweihandhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuer-
punkte

K&S 059

FEINDGESPÜR

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Ein Kämpfer mit Feindgespür hat einen besseren Überblick, wo Gegner stehen und wie man ihren Angriffen entgegen kann.

Regel: Passierschläge sind gegen ihn zusätzlich um 4 erschwert.

Voraussetzungen: IN 15

Kampftechnik: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 058

KLINGENFÄNGER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Einige Kämpfer sind im Kampf mit Linkhanddolchen und anderen Parierwaffen spezialisiert und können sie besser zur Verteidigung einsetzen als ein ungeübter Kämpfer.

Regel: Der passive PA-Bonus der vom Helden geführten Parierwaffe steigt um 1.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 063

KAMPFREFLEXE I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Kämpfer mit dieser Sonderfertigkeit reagieren schneller im Kampf.

Regel: Der INI-Basiswert steigt um 1 pro Stufe der Sonderfertigkeit

Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Kampfrelexe I; Stufe III: IN 17, Kampfrelexe II

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II/III: 10/15/20 Abenteuer-
punkte

K&S 062

HAMMERSCHLAG

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Wenn es gilt, alle Kraft in einen Schlag zu legen, kommt diese Sonderfertigkeit ins Spiel.

Regel: Die Attacke für den Hammerschlag ist um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 15, Vorstoß, Wucht-
schlag III

Kampftechniken: Hieb-
waffen, Kettenwaffen,
Schwerter, Zweihandhieb-
waffen, Zweihand-
schwerter

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

K&S 061

PRÄZISER SCHUSS/ WURF I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Ein Fernkämpfer kann mit einem präzisen Angriff mehr Schaden verursachen.

Regel: Hierzu erschwert sich der Angreifer die Probe auf Fernkampf um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: IN 13; Stufe II: IN 15, Präziser Schuss I; Stufe III: IN 17, Präziser Schuss II

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurf-
waffen

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuer-
punkte

K&S 066

LANZENANGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Regel: Möchte der Reiter einen Gegner mit einer Lanze angreifen, muss dazu der *Befehl* Lanzenangriff erteilt werden. Der Lanzenangriff kann nur im Galopp ausgeführt werden. Nach der Probe auf Reiten wird eine Attacke auf Lanzen ausgeführt (dies kostet keine zusätzliche Aktion, sondern ist Teil des Befehls). Pferd und Reiter verringern ihre Geschwindigkeit nach erfolgtem Angriff nicht automatisch.

Außerdem kann ein solcher Angriff nicht mit einer Waffe pariert werden, nur eine Parade mit einem Schild oder Ausweichen sind möglich. Bei einer gelungenen Attacke und einer gelungenen Schildparade oder einem unverteidigten Treffer lässt der Angreifer die Lanze los, um nicht vom Aufprall aus dem Sattel gehoben zu werden. Ist der Lanzenangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 + GS/2 des Reittiers.

Voraussetzungen: MU 13, Berittener Kampf

Kampftechniken: Lanzen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 065

KREUZBLOCK

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb-
waffen und Zweihandschwerter können mit Dolchen und Fechtwaffen normalerweise nicht pariert werden, da diese dafür einfach zu kurz und zu leicht sind. Diesen Nachteil kann man mit einem Kreuzblock und einer zusätzlichen Waffe ausgleichen.

Regel: Um mit Dolchen oder mit Fechtwaffen Waffen der Kampftechniken Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandhieb-
waffen und Zweihandschwerter parieren zu können, bedarf es der Sonderfertigkeit Kreuzblock und zweier geführter Waffen. Bei der Parade erleidet der Kämpfer keine Abzüge durch die falsche Hand.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 064

Erschwernis: -2 (erste Attacke); -6 (zweite
Attacke); -10 (dritte Attacke)

Voraussetzungen: Stufe I: GE 15; Stufe II: GE
17, Rundumschlag I

Kampftechniken: Hieb-
waffen, Kettenwaffen,
Schilde, Schwerter,
Stangenwaffen, Zwei-
handhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: Stufe I/II: 25/35 Abenteuerpunkte

K&S 069

RIPOSTE

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Direkt im Anschluss an einen Angriff kann der Verteidiger versuchen, aus der Abwehr heraus einen Konter einzuleiten.

Regel: Nach einer erfolgreichen Parade, die für den Kämpfer um 2 erschwert ist, kann er sofort einen Passierschlag gegen seinen Angreifer ausführen. Das Manöver Riposte muss vor dem Attackewurf des Angreifers angesagt werden. Nach der Riposte kann der Kämpfer keine weiteren Verteidigungen in dieser KR mehr durchführen. Eine Riposte kann nicht mit einem Basismanöver kombiniert werden.

Erschwernis: -2 (für die Parade)

Voraussetzungen: GE 15

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 40 Abenteuerpunkte

K&S 068

PRÄZISER STICH I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Ein Kämpfer kann mit einem präzisen Angriff mehr Schaden verursachen.

Regel: Er erschwert seine Attacke um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: GE 13; Stufe II: GE
15, Präziser Stich I; Stufe III: GE 17, Präziser Stich II

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuer-
punkte

K&S 067

SCHNELLZIEHEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Oft im Heldenleben ist es entscheidend, als Erster die Waffe in Händen zu halten.

Regel: Anstatt 1 Aktion aufzuwenden, reicht 1 freie Aktion aus, um eine Waffe zu ziehen.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen,
Hieb-
waffen, Kettenwaffen,
Schwerter,
Stangenwaffen,
Zweihandhieb-
waffen, Zwei-
handschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 072

SCHNELLLADEN (KAMPFTECHNIK)

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Manchmal kommt es beim Nachladen von Schuss- oder Wurf-
waffen auf jede Sekunde an.

Regel: Das Nachladen von Bögen und das Bereitmachen von Wurf-
waffen verkürzen sich um 1 Aktion. Das Nachladen von Armbrüsten dauert nur die Hälfte der angegebenen Aktionen. Diese Sonderfertigkeit muss für die drei Fernkampf-
techniken Armbrüste, Bögen und Wurf-
waffen einzeln erworben werden.

Voraussetzungen: FF 13

Kampftechniken: Armbrüste, Bögen, Wurf-
waffen

AP-Wert: Armbrüste: 5 Abenteuerpunkte; Bö-
gen: 20 Abenteuerpunkte; Wurf-
waffen: 10
Abenteuerpunkte

K&S 071

SCHILDSPALTER

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Wenn der Gegner sich hinter einem Schild ver-
schanzt, kann es sinnvoll sein, erst den Schild des Gegners zu zertrümmern, um ihn dann un-
gehindert angreifen zu können.

Regel: Hierzu wird eine Attacke gegen den Schild durchgeführt, gegen die der Gegner mit einer Parade mit dem Schild oder Ausweichen vertei-
digen darf. Für eine Parade mit dem Schild kann der Parade-Bonus des Schildes nicht genutzt werden. Misslingt die Parade oder das Auswei-
chen, wird der Schaden von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen. Fallen diese auf 0, ist der Schild zerstört. Dieses Spezialmanöver kann nur gegen Schildkämpfer eingesetzt werden.

Erschwernis: +/- 0

Voraussetzungen: KK 13, Wuchtschlag I

Kampftechniken: Hieb-
waffen, Kettenwaffen,
Zweihandhieb-
waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

K&S 070

STURMANGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Um aus vollem Lauf Kraft in einen Schlag zu legen, wird diese Sonderfertigkeit benötigt.

Regel: Das Manöver Sturmangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 4 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift. Ist der Sturmangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 und die halbe GS des Angreifers. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der Sturmangriff misslingen, erhält der Verteidiger die Gelegenheit für einen Passierschlag. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I

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

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

K&S 073

TODESSTOSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Todesstoß ermöglicht es einem Kämpfer, mit einem kräftigen Stoß schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Die Attacke für den Todesstoß ist um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

K&S 074

VERBESSERTES AUSWEICHEN I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der Held ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann er Angriffen besser ausweichen.

Regel: Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.

Voraussetzungen: Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II

AP-Wert: 15/20/25 Abenteuerpunkte

K&S 075

VERTEIDIGUNGS- HALTUNG

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Manchmal will ein Held seine Defensive stärken und sich ausschließlich verteidigen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Verteidigungshaltung gedacht.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man für die aktuelle Kampfrunde seinen Verteidigungswert um 4 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 076

VORSTOSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal muss man alles riskieren und seine ganze Kraft in den Angriff stecken, auch wenn dies bedeutet, dass man sich nicht mehr verteidigen kann.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man seinen Attackewert für die aktuelle Kampfrunde um 2 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Verteidigung mehr ausführen. Ein Vorstoß muss am Anfang der Runde angesagt werden. Der Vorstoß kann nicht im Status *Liegend* ausgeführt werden.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 077

WUCHTSCHLAG I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Ein Kämpfer kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.

Regel: Die Attacke wird um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II

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

AP-Wert: Stufe I/II/III 15/20/25 Abenteuerpunkte

K&S 078

WURF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der Kämpfer kann mittels dieser Technik seinen Gegner bis zu einem Schritt weit werfen.

Regel: Hierzu muss er ihn zuerst in einen Haltegriff bekommen. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Hält er seinen Gegner, muss er eine um 2 erschwerte Raufenattacke ausführen. Gelingt diese und kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, geht der Gegner zu Boden und erleidet den Status *Liegend*. Der Wurf selbst verursacht 1W3 TP, ein möglicher darauf folgender Sturz beispielsweise von einer Klippe oder in ein Feuer unter Umständen deutlich mehr.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: GE 13, Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 079

ZU FALL BRINGEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Um den Gegner mit diesem Manöver zu Fall zu bringen, benötigt man eine Stangenwaffe, mit der man ihm die Beine wegziehen kann.

Regel: Die Attacke ist um 4 erschwert. Dieser Angriff kann regulär verteidigt werden. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 080

BELASTUNG

ZUSTAND

Schweres Gepäck und Rüstungen können den Träger sehr belasten und seine Bewegungsfreiheit einschränken. So lange diese Lasten getragen werden, erleidet die Person entsprechende Stufen an Belastung. Werden die Lasten abgelegt, verschwinden auch die Belastungsstufen. Das Gewicht von Rüstungen wird bei der Berechnung von Belastung durch Traglast ignoriert.

BELASTUNG

Belastungsstufe **Auswirkung**

Stufe I	leicht belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -1, AT -1, Verteidigung -1, INI -1, GS -1
Stufe II	belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -2, AT -2, Verteidigung -2, INI -2, GS -2
Stufe III	schwer belastet, Proben auf Talente, die durch Belastung erschwert sind -3, AT -3, Verteidigung -3, INI -3, GS -3
Stufe IV	handlungsunfähig, bis auf Last fallen lassen

K&S 081

VERBESSERTES AUSWEICHEN I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Der Held ist schnell und beweglich. Bei Kämpfen kann er Angriffen besser ausweichen.

Regel: Jede Stufe der Sonderfertigkeit erhöht Ausweichen um 1. Um die Sonderfertigkeit nutzen zu können, darf der Held maximal normale Kleidung tragen.

Voraussetzungen: Stufe I: Körperbeherrschung 4; Stufe II: Körperbeherrschung 8, Verbessertes Ausweichen I; Stufe III: Körperbeherrschung 12, Verbessertes Ausweichen II

AP-Wert: 15/20/25 Abenteuerpunkte

K&S 075

TODESSTOSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Todesstoß ermöglicht es einem Kämpfer, mit einem kräftigen Stoß schweren Schaden zu verursachen.

Regel: Die Attacke für den Todesstoß ist um 2 erschwert. Dafür wird zur Bestimmung des Schadens ein weiterer W6 zu den Trefferpunkten hinzuaddiert. Wenn das Manöver misslingt, steht dem Verteidiger ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 15, Präziser Stich III, Vorstoß

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

K&S 074

STURMANGRIFF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Um aus vollem Lauf Kraft in einen Schlag zu legen, wird diese Sonderfertigkeit benötigt.

Regel: Das Manöver Sturmangriff kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 4 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Die Bewegung ist Teil der Aktion, mit der man angreift. Ist der Sturmangriff erfolgreich, steigen die TP um 2 und die halbe GS des Angreifers. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte der Sturmangriff misslingen, erhält der Verteidiger die Gelegenheit für einen Passierschlag. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver Finte kombiniert werden.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: MU 13, Vorstoß, Wuchtschlag I

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

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

K&S 073

WUCHTSCHLAG I-III

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (BASISMANÖVER)

Ein Kämpfer kann mit einem harten Schlag mehr Schaden verursachen.

Regel: Die Attacke wird um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erschwert. Bei Erfolg werden die Trefferpunkte um 2 pro Stufe der Sonderfertigkeit erhöht.

Erschwernis: -2/-4/-6

Voraussetzungen: Stufe I: KK 13; Stufe II: KK 15, Wuchtschlag I; Stufe III: KK 17, Wuchtschlag II

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

AP-Wert: Stufe I/II/III 15/20/25 Abenteuerpunkte

K&S 078

VORSTOSS

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Manchmal muss man alles riskieren und seine ganze Kraft in den Angriff stecken, auch wenn dies bedeutet, dass man sich nicht mehr verteidigen kann.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man seinen Attackewert für die aktuelle Kampfrunde um 2 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Verteidigung mehr ausführen. Ein Vorstoß muss am Anfang der Runde angesagt werden. Der Vorstoß kann nicht im Status *Liegend* ausgeführt werden.

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Kettenwaffen, Raufen, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 077

VERTEIDIGUNGSHALTUNG

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (PASSIV)

Manchmal will ein Held seine Defensive stärken und sich ausschließlich verteidigen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Verteidigungshaltung gedacht.

Regel: Mit dieser Sonderfertigkeit kann man für die aktuelle Kampfrunde seinen Verteidigungswert um 4 erhöhen. Dafür kann man diese Kampfrunde keine Aktionen mehr ausführen. Verteidigungshaltung muss am Anfang der Runde angesagt werden.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Hieb Waffen, Raufen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 076

BELASTUNG

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge
Normale Kleidung, Felle oder nackt	0	0	-
Schwere Kleidung, Winterkleidung	1	0	-1 GS, -1 INI
Stoffrüstung, Gambeson	2	1	-
Lederrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI
Kettenrüstung	4	2	-
Schuppenrüstung	5	2	-1 GS, -1 INI
Plattenrüstung	6	3	-

K&S 081

ZU FALL BRINGEN

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Um den Gegner mit diesem Manöver zu Fall zu bringen, benötigt man eine Stangenwaffe, mit der man ihm die Beine wegziehen kann.

Regel: Die Attacke ist um 4 erschwert. Dieser Angriff kann regulär verteidigt werden. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 13

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

K&S 080

WURF

KAMPFSONDERFERTIGKEIT (SPEZIALMANÖVER)

Der Kämpfer kann mittels dieser Technik seinen Gegner bis zu einem Schritt weit werfen.

Regel: Hierzu muss er ihn zuerst in einen Haltegriff bekommen. So lange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Hält er seinen Gegner, muss er eine um 2 erschwerte Raufenattacke ausführen. Gelingt diese und kann der Gegner sich nicht erfolgreich verteidigen, geht der Gegner zu Boden und erleidet den Status *Liegend*. Der Wurf selbst verursacht 1W3 TP, ein möglicher darauf folgender Sturz beispielsweise von einer Klippe oder in ein Feuer unter Umständen deutlich mehr.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: GE 13, Haltegriff

Kampftechniken: Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

K&S 079

BETÄUBUNG

ZUSTAND

Durch zu viel Wein, Erschöpfung oder eine zünftige Schlägerei kann ein Held Stufen von *Betäubung* erleiden. Eine Stufe *Betäubung* verschwindet nach einer Ruhephase von 3 Stunden, so nichts anderes angegeben ist,

BETÄUBUNG

Betäubungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht angeschlagen, alle Proben -1
Stufe II	angeschlagen, alle Proben -2
Stufe III	schwer angeschlagen, alle Proben -3
Stufe IV	handlungsunfähig

K&S 082

ENTRÜCKUNG

ZUSTAND

Dieser Zustand kommt bei Geweihten zustande, wenn sie in kurzer Zeit eine bestimmte Menge an Karmapunkten ausgeben. Für jeweils 10 Karmapunkte, die bei Mirakeln, Liturgien oder Zeremonien frei werden, erhält er eine Stufe des Zustands *Entrückung*. Die *Entrückung* baut sich jede Stunde um 1 ab.

ENTRÜCKUNG

Entrückungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht entrückt, Talent-/Zauber-Proben -1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefälligen Fertigkeitssproben +1, alle anderen -2
Stufe III	göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefälligen Fertigkeitssproben +2, alle anderen -3
Stufe IV	Werkzeug des Gottes, alle dem Gott gefälligen Fertigkeitssproben +3, alle anderen um 4 erschwert

K&S 083

FURCHT

ZUSTAND

Besonders grauenerregende Kreaturen, aber auch Zauber oder der Nachteil *Angst* vor ... können *Furcht* auslösen. Wesen reagieren recht unterschiedlich auf *Furcht*. Manche versuchen den Auslöser der *Furcht* ständig im Auge zu behalten, auf Abstand zu bleiben oder zu fliehen, andere versuchen meist recht unkoordiniert, ihn aus dem Weg zu räumen. Im schlimmsten Falle verfallen sie in Katatonie. So lange der Auslöser der *Furcht* in der Nähe bleibt, bleiben auch die negativen Effekte der *Furcht* bestehen. Ist der Auslöser nicht mehr vorhanden, baut sich die *Furcht* alle 5 Minuten um 1 Stufe ab, so nichts anderes angegeben ist.

FURCHT

Furchtstufe Auswirkung

Stufe I	beruhigt, alle Proben -1
Stufe II	verängstigt, alle Proben -2
Stufe III	in Panik, alle Proben -3
Stufe IV	katatonisch, handlungsunfähig

K&S 084

PARALYSE

ZUSTAND

Wer durch einen Ghul angefallen wird oder mit dem Zauber *PARALYSIS* verzaubert wird, dem droht sein Körper nicht mehr zu gehorchen. Gliedmaßen und Zunge versteifen sich im schlimmsten Falle bis zur totalen Bewegungslosigkeit. Das Opfer ist zwar noch bei Bewusstsein, kann jedoch nicht mehr handeln. *Paralyse* baut sich, sofern nichts anderes angegeben ist, jede halbe Stunde um 1 Stufe ab.

PARALYSE

Paralysestufe Auswirkung

Stufe I	leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -1, GS nur noch 75 %
Stufe II	versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -2, GS nur noch 50 %
Stufe III	kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -3, GS nur noch 25 %
Stufe IV	bewegungsunfähig

K&S 085

SCHMERZ

ZUSTAND

Durch Verletzungen, Gifte, Zauber und andere Unannehmlichkeiten kann ein Held Schmerzen erleiden, die ihn im schlimmsten Falle handlungsunfähig machen. Um trotz immenser Schmerzen (Stufe IV) handlungsfähig zu bleiben, ist eine Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* um 4 erschwert nötig. Durch den Verlust von Lebenspunkten kommt es häufiger vor, dass ein Held Stufen dieses Zustands erhält. Sind die Lebenspunkte unter Dreiviertel, die Hälfte oder ein Viertel der Gesamt-Lebensenergie gesunken, erhält der Held jeweils eine Stufe *Schmerz*. Steigen die Lebenspunkte wieder über diese Begrenzungen, verschwindet damit auch die entsprechende Stufe *Schmerz*. Sinkt sie auf 5 oder weniger, erhält er eine weitere Stufe *Schmerz*. Ist nichts anderes genannt, verliert der Held nach jeweils 4 Stunden eine Stufe des Zustands.

K&S 086

VERWIRRUNG

ZUSTAND

Wenn ein Held auf einen Ikanariaschmetterling trifft oder durch bestimmte Gifte, Zauber oder dämonische Fähigkeiten ihn beeinflussen, kann es sein, dass sein Geist bis zur Verwirrung überfordert wird. Die *Verwirrung* hält so lange an, wie beim jeweiligen Auslöser angegeben. Ist nichts anderes angegeben, baut sich *Verwirrung* jede Stunde um 1 Stufe ab.

VERWIRRUNG

Verwirrungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht verwirrt, alle Proben -1
Stufe II	verwirrt, alle Proben -2
Stufe III	sehr verwirrt, alle Proben -3, komplexe Aktivitäten wie Zaubern, Liturgien Wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

K&S 087

BEWEGUNGSUNFÄHIG

STATUS

Unter anderem *Paralyse*, *Treibsand* oder stabile Fesseln können dazu führen, dass sich eine Person nicht mehr bewegen kann. Sie kann jedoch noch normal wahrnehmen und Handlungen ausführen, für die sie keine körperlichen Bewegungen benötigt. Beispiele hierfür wären die meisten Anwendungen von Wissenstalenten oder das Wirken von Zaubern und Liturgien, ohne Gesten und Formeln zu verwenden.

K&S 088

BEWUSSTLOS

STATUS

Wenn eine Person etwa schläft oder einen sehr harten Schlag auf den Kopf bekommen hat, zählt sie als *Bewusstlos*. Zwar ist ihr Körper nicht eingeschränkt, aber ihr Geist ist entweder anderweitig beschäftigt oder inaktiv.

Zusätzlich erleidet der Held auch noch den Status *Handlungsunfähig*.

K&S 089

BLIND

STATUS

Eine blinde Person kann ihren Sehsinn nicht verwenden. Ursache hiervon kann der Nachteil *Blind* sein, aber auch völlige Dunkelheit oder schlichtweg verbundene Augen. Inwieweit sich eine blinde Person orientieren kann, ist von ihren anderen Sinnen abhängig. Selbst für einfache Aktionen können Proben auf *Sinnesschärfe* nötig sein.

Manche Talente kann eine blinde Person gar nicht ausführen, viele sind oft deutlich erschwert.

Welche Talente gar nicht oder nur erschwert ausgeführt werden können, entscheidet der Spielleiter je nach Situation.

K&S 090

FURCHT

ZUSTAND

Besonders grauenerregende Kreaturen, aber auch Zauber oder der Nachteil Angst vor ... können *Furcht* auslösen. Wesen reagieren recht unterschiedlich auf *Furcht*. Manche versuchen den Auslöser der *Furcht* ständig im Auge zu behalten, auf Abstand zu bleiben oder zu fliehen, andere versuchen meist recht unkoordiniert, ihn aus dem Weg zu räumen. Im schlimmsten Falle verfallen sie in Katatonie. So lange der Auslöser der *Furcht* in der Nähe bleibt, bleiben auch die negativen Effekte der *Furcht* bestehen. Ist der Auslöser nicht mehr vorhanden, baut sich die *Furcht* alle 5 Minuten um 1 Stufe ab, so nichts anderes angegeben ist.

FURCHT

Furchtstufe Auswirkung

Stufe I	beunruhigt, alle Proben -1
Stufe II	verängstigt, alle Proben -2
Stufe III	in Panik, alle Proben -3
Stufe IV	katatonisch, handlungsunfähig

K&S 084

ENTRÜCKUNG

ZUSTAND

Dieser Zustand kommt bei Geweihten zustande, wenn sie in kurzer Zeit eine bestimmte Menge an Karmapunkten ausgeben. Für jeweils 10 Karmapunkte, die bei Mirakeln, Liturgien oder Zeremonien frei werden, erhält er eine Stufe des Zustands *Entrückung*. Die *Entrückung* baut sich jede Stunde um 1 ab.

ENTRÜCKUNG

Entrückungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht entrückt, Talent-/Zauber-Proben -1, so sie nicht dem Gott des Geweihten gefällig sind
Stufe II	entrückt, alle dem Gott des Geweihten gefälligen Fertigkeitstestproben +1, alle anderen -2
Stufe III	göttlich berührt, alle dem Gott des Geweihten gefälligen Fertigkeitstestproben +2, alle anderen -3
Stufe IV	Werkzeug des Gottes, alle dem Gott gefälligen Fertigkeitstestproben +3, alle anderen um 4 erschwert

K&S 083

BETÄUBUNG

ZUSTAND

Durch zu viel Wein, Erschöpfung oder eine zünftige Schlägerei kann ein Held Stufen von *Betäubung* erleiden. Eine Stufe *Betäubung* verschwindet nach einer Ruhephase von 3 Stunden, so nichts anderes angegeben ist,

BETÄUBUNG

Betäubungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht angeschlagen, alle Proben -1
Stufe II	angeschlagen, alle Proben -2
Stufe III	schwer angeschlagen, alle Proben -3
Stufe IV	handlungsunfähig

K&S 082

VERWIRRUNG

ZUSTAND

Wenn ein Held auf einen Ikanariasmutterling trifft oder durch bestimmte Gifte, Zauber oder dämonische Fähigkeiten ihn beeinflussen, kann es sein, dass sein Geist bis zur *Verwirrung* überfordert wird. Die *Verwirrung* hält so lange an, wie beim jeweiligen Auslöser angegeben. Ist nichts anderes angegeben, baut sich *Verwirrung* jede Stunde um 1 Stufe ab.

VERWIRRUNG

Verwirrungsstufe Auswirkung

Stufe I	leicht verwirrt, alle Proben -1
Stufe II	verwirrt, alle Proben -2
Stufe III	sehr verwirrt, alle Proben -3, komplexe Aktivitäten wie Zaubern, Liturgien Wirken und die Anwendung von Wissenstalenten ist unmöglich
Stufe IV	handlungsunfähig

K&S 087

SCHMERZ

Schmerzstufe Auswirkung

Stufe I	leichte Schmerzen, alle Proben -1, GS -1
Stufe II	ablenkende Schmerzen, alle Proben -2, GS -2
Stufe III	starke Schmerzen, alle Proben -3, GS -3
Stufe IV	handlungsunfähig, ansonsten alle Proben -4

K&S 086

PARALYSE

ZUSTAND

Wer durch einen Ghul angefallen wird oder mit dem Zauber *PARALYSIS* verzaubert wird, dem droht sein Körper nicht mehr zu gehorchen. Gliedmaßen und Zunge versteifen sich im schlimmsten Falle bis zur totalen Bewegungslosigkeit. Das Opfer ist zwar noch bei Bewusstsein, kann jedoch nicht mehr handeln. *Paralyse* baut sich, sofern nichts anderes angegeben ist, jede halbe Stunde um 1 Stufe ab.

PARALYSE

Paralysiestufe Auswirkung

Stufe I	leicht versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -1, GS nur noch 75 %
Stufe II	versteift, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -2, GS nur noch 50 %
Stufe III	kaum mehr bewegungsfähig, alle Proben, die Bewegung oder Sprache erfordern, -3, GS nur noch 25 %
Stufe IV	bewegungsunfähig

K&S 085

Im Kampf muss sich ein blinder Kämpfer zumindest grob über die Position seines Gegners bewusst sein, beispielsweise, weil er ihn hören kann. Hierzu sind vergleichende Proben gegen *Sinnesschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der blinde Kämpfer hier erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen seinen Gegner ausführen. Nahkampfattacken werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Letzteres gilt auch für Verteidigungen gegen Nahkampfattacken. Verteidigungen gegen Fernkampfattacken sind unmöglich.

Zauber und Liturgien können auf andere nur gewirkt werden, wenn der blinde Wirkende sein Ziel berührt.

K&S 090

BEWUSSTLOS

STATUS

Wenn eine Person etwa schläft oder einen sehr harten Schlag auf den Kopf bekommen hat, zählt sie als *Bewusstlos*. Zwar ist ihr Körper nicht eingeschränkt, aber ihr Geist ist entweder anderweitig beschäftigt oder inaktiv.

Zusätzlich erleidet der Held auch noch den Status *Handlungsunfähig*.

K&S 089

BEWEGUNGSUNFÄHIG

STATUS

Unter anderem Paralyse, Treibsand oder stabile Fesseln können dazu führen, dass sich eine Person nicht mehr bewegen kann. Sie kann jedoch noch normal wahrnehmen und Handlungen ausführen, für die sie keine körperlichen Bewegungen benötigt. Beispiele hierfür wären die meisten Anwendungen von Wissenstalenten oder das Wirken von Zaubern und Liturgien, ohne Gesten und Formeln zu verwenden.

K&S 088

BLUTRAUSCH

STATUS

Sobald der Held diesen Status erhält, erfährt er ab der nächsten Kampfrunde eine Erleichterung von 4 auf alle Nahkampfatacken und verursacht +2 Trefferpunkte, kann sich aber nicht mehr verteidigen, Fernkampfangriffe ausführen oder Fertigkeiten einsetzen (außer Körpertalente und *Einschüchtern*). Als Kampfsonderfertigkeit kann er nur den Wuchtschlag einsetzen. Darüber hinaus sind Proben auf *Kraftakt* um 2 erleichtert und der Held ignoriert alle Abzüge durch den Zustand *Schmerz*. Die genaue Dauer in Kampfrunden wird vom Spielleiter im Geheimen mittels 2W20 bestimmt. Der Held greift in diesem Zeitraum zunächst seine Feinde an. Sollten diese kampfunfähig sein, greift er den Nächsten an, also z.B. Unbeteiligte oder Verbündete. Steht außer ihm in Sichtweite niemand mehr, fängt er sinnlos zu wüten an. Nach dem Rausch erleidet der Held zwei Stufen *Betäubung*.

K&S 091

BRENNEND

STATUS

Die Kleidung des Helden hat Feuer gefangen und er erleidet, so lange der Status anhält, Feuerschaden.

Um ein so entstehendes Feuer zu löschen, ist eine erfolgreiche Probe auf *Körperbeherrschung* nötig. Diese wird bei einer kleinen Fläche ohne Erschwernis abgelegt. Bei einer großen betroffenen Fläche ist sie um 1 erschwert, steht die Person komplett in Flammen, sogar um 2. Die Probe kann jede Kampfrunde einmal abgelegt werden.

Auch Helfer können für die brennende Person die Probe ablegen. Es ist aber auch hierbei nur insgesamt eine Probe pro Kampfrunde und brennender Person erlaubt.

K&S 092

EINGEENGT

STATUS

Befindet sich eine Person in einer beengten Umgebung, beispielsweise in niedrigen Räumen, engen Stollen oder in einem dichten Gedränge, gilt dies als beengte Umgebung. In einer solchen Situation erleidet eine Person den Status *Eingeengt*. Sie kann sich dann nur noch eingeschränkt bewegen, was sich besonders im Kampf negativ auswirkt. Waffen mit der Reichweite kurz führen hier nicht zu Abzügen. Waffen mit der Reichweite mittel hingegen tragen eine Erschwernis von 4 auf Attacke und Parade ein, lange Waffen sogar Erschwernisse von jeweils 8.

Talentanwendungen können in solchen Situationen um bis zu 2 erschwert werden. Zauber und Liturgien werden normalerweise nicht negativ beeinflusst, wenn der Wirkende eingengt ist.

K&S 093

FIXIERT

STATUS

Wenn eine Person am Boden festklebt oder von Ranken oder Fallen an Ort und Stelle gehalten wird, gilt sie als *Fixiert*. Ihre GS fällt auf 0, ihr Ausweichenwert wird um 4 gesenkt.

K&S 094

HANDLUNGSUNFÄHIG

STATUS

Die Person ist durch Zustände oder andere Modifikatoren so angeschlagen, dass sie nicht mehr handeln kann. Ihre GS fällt auf 0 und sie kann keine Aktionen oder Verteidigungen ausführen. In den meisten Situationen gilt sie zudem als *Liegend*. Je nach Situation kann der Spielleiter erlauben, freie Aktionen auszuführen, um zu sprechen.

K&S 095

KRANK

STATUS

Der Held ist an einer Krankheit erkrankt. So lange die Krankheit nicht abklingt oder der Held geheilt wird, kann er nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

Nutzt er nicht jeden Tag mindestens eine Regenerationsphase zur Erholung (z.B. durch Schlaf oder Bettruhe), verliert er 1W3 Lebenspunkte.

K&S 096

LIEGEND

STATUS

Ob gerade geweckt oder zu Boden geworfen, die Person befindet sich in liegender Position. Dies führt besonders im Kampf zu einigen Modifikationen. So lange die Person liegt, kann sie sich nur sehr langsam fortbewegen (GS 1). Ihre Verteidigung ist um 2 erschwert, ihre Angriffe um 4.

Wer aufstehen möchte, braucht dazu 1 Aktion. Ist ein Gegner in Angriffsdistanz, kann er dabei einen Passierschlag ausführen. Um keinen Passierschlag abzubekommen, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmänöver*) ablegen. Bei Gelingen bekommt er keinen Passierschlag ab.

K&S 097

STUMM

STATUS

Die Person kann nicht sprechen, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können Probleme bei Zaubern haben.

K&S 098

TAUB

STATUS

Die Person kann nichts hören, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können keine Proben auf *Sinnesschärfe* ablegen, die sich nur auf den Hörsinn beziehen. Proben auf *Sinnesschärfe* (*Hinterhalte entdecken*) sind um 3 erschwert.

K&S 099

EINGEENGT

Art	Modifikator
Kurze Waffen	+/-0 auf AT; +/-0 auf PA
Mittlere Waffen	-4 auf AT; -4 auf PA
Lange Waffen	-8 auf AT; -8 auf PA
Kleine Schilde	-2 auf AT; -2 auf PA
Mittlere Schilde	-4 auf AT; -3 auf PA
Große Schilde	-6 auf AT; -4 auf PA

K&S 093

Das Löschen mit Wasser, Sand oder anderen Hilfsmitteln funktioniert ebenfalls. Ob hierbei eine Probe notwendig ist und wie lange es dauert, bis der Held gelöscht werden kann, entscheidet der Meister.

Wurde die Person mit einer Säure übergossen, gelten die gleichen Regeln, jedoch ist hier zwingend eine ausreichende Menge Wasser oder andere passende Hilfsmittel nötig, um die Säure abzuwaschen oder zu neutralisieren. Ohne diese darf keine Probe auf *Körperbeherrschung* abgelegt werden.

K&S 092

BLUTRAUSCH

STATUS

Sobald der Held diesen Status erhält, erfährt er ab der nächsten Kampfunde eine Erleichterung von 4 auf alle Nahkampfattacken und verursacht +2 Trefferpunkte, kann sich aber nicht mehr verteidigen, Fernkampfangriffe ausführen oder Fertigkeiten einsetzen (außer Körpertalente und *Einschüchtern*). Als Kampfsonderfertigkeit kann er nur den Wuchtschlag einsetzen. Darüber hinaus sind Proben auf *Kraftakt* um 2 erleichtert und der Held ignoriert alle Abzüge durch den Zustand *Schmerz*. Die genaue Dauer in Kampfunden wird vom Spielleiter im Geheimen mittels 2W20 bestimmt. Der Held greift in diesem Zeitraum zunächst seine Feinde an. Sollten diese kampfunfähig sein, greift er den Nächsten an, also z.B. Unbeteiligte oder Verbündete. Steht außer ihm in Sichtweite niemand mehr, fängt er sinnlos zu wüten an. Nach dem Rausch erleidet der Held zwei Stufen *Betäubung*.

K&S 091

KRANK

STATUS

Der Held ist an einer Krankheit erkrankt. So lange die Krankheit nicht abklingt oder der Held geheilt wird, kann er nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

Nutzt er nicht jeden Tag mindestens eine Regenerationsphase zur Erholung (z.B. durch Schlaf oder Betruhe), verliert er 1W3 Lebenspunkte.

K&S 096

HANDLUNGSUNFÄHIG

STATUS

Die Person ist durch Zustände oder andere Modifikatoren so angeschlagen, dass sie nicht mehr handeln kann. Ihre GS fällt auf 0 und sie kann keine Aktionen oder Verteidigungen ausführen. In den meisten Situationen gilt sie zudem als *Liegend*. Je nach Situation kann der Spielleiter erlauben, freie Aktionen auszuführen, um zu sprechen.

K&S 095

FIXIERT

STATUS

Wenn eine Person am Boden festklebt oder von Ranken oder Fallen an Ort und Stelle gehalten wird, gilt sie als *Fixiert*. Ihre GS fällt auf 0, ihr Ausweichenwert wird um 4 gesenkt.

K&S 094

TAUB

STATUS

Die Person kann nichts hören, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können keine Proben auf *Sinnesschärfe* ablegen, die sich nur auf den Hörsinn beziehen. Proben auf *Sinnesschärfe (Hinterhalte entdecken)* sind um 3 erschwert.

K&S 099

STUMM

STATUS

Die Person kann nicht sprechen, was die Kommunikation mit ihr deutlich einschränkt. Personen mit diesem Status können Probleme bei Zaubern haben.

K&S 098

LIEGEND

STATUS

Ob gerade geweckt oder zu Boden geworfen, die Person befindet sich in liegender Position. Dies führt besonders im Kampf zu einigen Modifikationen. So lange die Person liegt, kann sie sich nur sehr langsam fortbewegen (GS 1). Ihre Verteidigung ist um 2 erschwert, ihre Angriffe um 4.

Wer aufstehen möchte, braucht dazu 1 Aktion. Ist ein Gegner in Angriffsdistanz, kann er dabei einen Passierschlag ausführen. Um keinen Passierschlag abzubekommen, kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung (Kampfmänöver)* ablegen. Bei Gelingen bekommt er keinen Passierschlag ab.

K&S 097

ÜBERRASCHT

STATUS

Die üblichen Kampfhandlungen gehen davon aus, dass alle Parteien ihre Gegner sehen oder wahrnehmen. Allerdings gibt es Situationen wie beispielsweise Hinterhalte, in denen man überrascht ist. Gegen überraschte Personen darf eine Aktion ausgeführt werden, gegen die keine Verteidigung genutzt werden darf. Erst danach beginnt die reguläre Kampfunde.

K&S 100

UNSICHTBAR

STATUS

Die Person ist mit dem Sehsinn nicht mehr wahrnehmbar. Sie ist natürlich trotzdem weiterhin hör-, riech- und ertastbar.

Im Kampf kann eine unsichtbare Person nur angegriffen werden, wenn der Angreifer sich über ihre Existenz und grobe Position bewusst ist. Hierzu sind vergleichende Proben auf *Sinneschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der Angreifer erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen den Unsichtbaren ausführen. Sämtliche Attackewerte werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Angriffe eines Unsichtbaren sind auch Glücksache (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Fernkampfattacken eines Unsichtbaren sind unmöglich.

Zauber und Liturgien können nur auf einen Unsichtbaren gewirkt werden, wenn der Wirkende den Unsichtbaren berührt.

K&S 101

VERGIFTET

STATUS

Der Held ist vergiftet worden. So lange das Gift wirkt, kann der Held nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

K&S 102

HERALDIK

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Heraldik beschäftigt sich mit der Wappenkunde, aber auch mit dem Wappenrecht. Wie sieht das Wappen des Barons von Zweimühlen aus? Welche heraldischen Farben sind erlaubt? Darf der landlose Ritter von Bimselbrücklein überhaupt ein Wappen führen? Um alle diese Fragen beantworten zu können, muss man sich mit Heraldik auskennen. Damit verbunden ist auch die Kenntnis der Stammbäume diverser aventurischer Adelhäuser.

Regel: Durch Heraldik kann ein Held Wappen unterscheiden und kennt sich bestens mit dem Wappenrecht und Stammbäumen aus. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Etikette* das neue Anwendungsgebiet *Heraldik & Stammbäume*.

Voraussetzungen: Etikette 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 103

ANALYTIKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer sich mit der Enträtselung magischer Artefakte beschäftigt oder wissen will, welche Kräfte das Elementarwesen vor ihm besitzt, der muss jeden noch so kleinen Hinweis deuten und interpretieren können.

Regel: Wer diese Sonderfertigkeit besitzt, ist in der Lage, Artefakte, magische Wesen und Zauber zu analysieren. Ein Held mit der SF kann dazu eine Probe auf *Magiekunde* (unterschiedliche Anwendungsgebiete) ablegen. Je nach QS kann er sich aus seinen Informationen ein mehr oder weniger genaues Bild der Wirkung des Objekts, der Art des Wesens oder der Zauberwirkung machen. Analytiker ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Magiekunde*.

Voraussetzungen: Magiekunde 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 104

VERGIFTET

STATUS

Der Held ist vergiftet worden. So lange das Gift wirkt, kann der Held nicht mehr durch eine normale Regenerationsphase regenerieren.

K&S 102

UNSICHTBAR

STATUS

Die Person ist mit dem Sehtsinn nicht mehr wahrnehmbar. Sie ist natürlich trotzdem weiterhin hör-, riech- und ertastbar.

Im Kampf kann eine unsichtbare Person nur angegriffen werden, wenn der Angreifer sich über ihre Existenz und grobe Position bewusst ist. Hierzu sind vergleichende Proben auf *Sinneschärfe (Suchen)* und *Verbergen (Schleichen)* nötig. Ist der Angreifer erfolgreich, darf er Angriffe und Verteidigungen gegen den Unsichtbaren ausführen. Sämtliche Attackewerte werden hierbei halbiert, Fernkampfattacken sind reine Glückstreffer (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Angriffe eines Unsichtbaren sind auch Glücksache (gewürfelte 1 auf 1W20). Verteidigungen gegen Fernkampfattacken eines Unsichtbaren sind unmöglich.

Zauber und Liturgien können nur auf einen Unsichtbaren gewirkt werden, wenn der Wirkende den Unsichtbaren berührt.

K&S 101

ÜBERRASCHT

STATUS

Die üblichen Kampfhandlungen gehen davon aus, dass alle Parteien ihre Gegner sehen oder wahrnehmen. Allerdings gibt es Situationen wie beispielsweise Hinterhalte, in denen man überrascht ist. Gegen überraschte Personen darf eine Aktion ausgeführt werden, gegen die keine Verteidigung genutzt werden darf. Erst danach beginnt die reguläre Kampfunde.

K&S 100

ANALYTIKER

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Wer sich mit der Enträtselung magischer Artefakte beschäftigt oder wissen will, welche Kräfte das Elementarwesen vor ihm besitzt, der muss jeden noch so kleinen Hinweis deuten und interpretieren können.

Regel: Wer diese Sonderfertigkeit besitzt, ist in der Lage, Artefakte, magische Wesen und Zauber zu analysieren. Ein Held mit der SF kann dazu eine Probe auf *Magiekunde* (unterschiedliche Anwendungsgebiete) ablegen. Je nach QS kann er sich aus seinen Informationen ein mehr oder weniger genaues Bild der Wirkung des Objekts, der Art des Wesens oder der Zauberwirkung machen.

Analytiker ist eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Magiekunde*.

Voraussetzungen: Magiekunde 4
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

K&S 104

HERALDIK

ALLGEMEINE SONDERFERTIGKEIT

Die Heraldik beschäftigt sich mit der Wappenkunde, aber auch mit dem Wappenrecht. Wie sieht das Wappen des Barons von Zweimühlen aus? Welche heraldischen Farben sind erlaubt? Darf der landlose Ritter von Bimselbrücklein überhaupt ein Wappen führen? Um alle diese Fragen beantworten zu können, muss man sich mit Heraldik auskennen. Damit verbunden ist auch die Kenntnis der Stammbäume diverser aventurischer Adelshäuser.

Regel: Durch Heraldik kann ein Held Wappen unterscheiden und kennt sich bestens mit dem Wappenrecht und Stammbäumen aus. Mit dieser Sonderfertigkeit erwirbt der Held im Talent *Etikette* das neue Anwendungsgebiet *Heraldik & Stammbäume*.

Voraussetzungen: Etikette 4
AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

K&S 103