



Das Schwarze Auge

GLAUBE, MACHT
— & —
HELDENMUT
DIE SIEBENWINDKÜSTE

IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz, Michael Mingers

Regeldesign

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel, Alex Spohr

Autor

Alex Spohr, Fabian Talkenberg

Lektorat

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Korrektorat

Nikolai Hoch, Philipp Neitzel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Tia Rambaran

Layout, Satz und Gestaltung

Thomas Michalski

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patric Soeder

Innenillustrationen

Verena Biskup, Sandra Braun, Tim Brothage, Fífa Finnsdottir,
Regina Kallasch, Nikolai Ostertag, Tia Rambaran, Janina Robben,
Matthias Rothenaicher, Axel Sauerwald, Wiebke Scholz

Copyright © 2017 by

Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN und UTHURIA

sind eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

Mit Dank an

Thorsten Most und Josch K. Zahradnik

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



GLAUBE, MACHT UND HELDENMUT



In dieser Spielhilfe haben wir dir als Ergänzung zur Regionalspielhilfe **Die Siebenwindküste** alle Kampf-, Zauber- und Liturgiестilsonderfertigkeiten der enthaltenen Professionen aufgeführt. Ebenfalls enthalten sind die jeweils mit diesen Stilen verbundenen erweiterten Kampf-, Zauber- und Liturgiестilsonderfertigkeiten. Mehr zu Kampf-, Zauber- und Liturgiестilen findest du im **Aventurischen Kompendium**, in **Aventurische Magie** und in **Aventurisches Götterwirken**.

Damit du dir direkt einen Helden mit diesen Sonderfertigkeiten erschaffen kannst, haben wir die

Professionspakete aus der Regionalspielhilfe damit ergänzt, sodass du diese nicht erst einrechnen musst.

Die bei der Profession **Gildenloser Magier des Honinger Collegiums** aufgeführten Zauber findest du im **Regelwerk** ab Seite 285. Die Zaubererweiterungen sind in **Aventurische Magie** aufgeführt. Die bei der Profession **Efferdsgeweihte** aufgeführten Segnungen und Liturgien findest du im **Regelwerk** ab Seite 322, in **Die Siebenwindküste** ab Seite 156 oder in **Aventurisches Götterwirken** ab Seite 111. Die Liturgieerweiterungen sind in **Aventurisches Götterwirken** aufgeführt.

Professionen

Die hier aufgeführten Professionen enthalten im Gegensatz zu den Professionswerten der Regionalspielhilfe **Die Siebenwindküste** als Ergänzung die Kampf-,

Zauber- und Liturgiестilsonderfertigkeiten. Entsprechend dieser Ergänzung sind auch die AP-Werte erhöht worden.



Distelritter

Professionspaket

AP-Wert: 295 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Lanzenangriff), GE 13 (für die SF Finte I und Distelritter-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I) und KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Adel (5 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Reiten, Belastungsgewöhnung I, Berittener Kampf, Finte I, Lanzenangriff, Wuchtschlag I, Distelritter-Stil

Kampftechniken: Lanzen 12, Raufen 8, Schwerter 11, Zweihandschwerter 10, eine der folgenden Kampftechniken 10: Hieb Waffen, Ketten Waffen, Zweihandhieb Waffen

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 5, Reiten 8*, Selbstbeherrschung 4

Gesellschaft: Etikette 6, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 3

Natur: Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 6

Handwerk: –

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Reich, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Unheimlich), Prinzipientreue I-III (Ritterkodex; ehrenhaftes Verhalten, Schutz der Schwachen), Verpflichtungen II (Lehnsherr)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutransch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)

* Bitte beachte, dass für die Sonderfertigkeit *Berittener Kampf* und *Lanzenangriff* ein FW in *Reiten* von 10 notwendig ist. Der *Reiten*-FW wurde hier nur auf 8 gesetzt, damit sich nicht durch den Bonus eines Kulturpakets ein Wert von höher als 10 ergibt. Steigere daher einfach mit AP die fehlenden Punkte auf das Talent, wenn dein Held weniger als 10 darin aufweist.



Havener Krieger

Professionspaket

AP-Wert: 324 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: MU 13 (für die SF Havena-Stil), GE 13 (für die SF Finte I und Vorstoß), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I, Havena-Stil

Kampftechniken: Dolche 8, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 10, Schwerter 12, Wurfaffen 10, Zweihandschwerter 12

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Reiten 4, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 7, Singen 2, Sinnesschärfe 2

Gesellschaft: Etikette 5, Gassenwissen 2, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Kriegskunst 5, Sagen & Legenden 2

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 3, Musizieren 2

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit), Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen Nachteile

Schwertgesellin nach Scanlail ni Uinin

Professionspaket

AP-Wert: 376 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Kampfreflexe I), GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Scanlail ni Uinin-Stil), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Finte I, Kampfreflexe I, Vorstoß, Wuchtschlag I, Scanlail ni Uinin-Stil

Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 12, Schilde 12, Schwerter 12, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Reiten 2, Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Zecken 4

Gesellschaft: Betören 4, Etikette 5, Gassenwissen 4, Menschenkenntnis 5, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 2, Tierkunde 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Mechanik 3, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Heilkunde Wunden 3

Empfohlene Vorteile: Beidhändigkeit, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit, Vorurteile – vor allem gegen Krieger, Ritter, Söldner), Verpflichtungen I (Lehrmeisterin)

Ungeeignete Vorteile: Unscheinbar, alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Arm, Bluttausch, Fettleibig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Unfrei, alle magischen Nachteile



Seesoldat

Professionspaket

AP-Wert: 268 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für SF Aufmerksamkeit), GE (für SF Seesoldaten-Stil), KO 13 (für SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für SF Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 10 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I, Wuchtschlag I, Seesoldaten-Stil

Kampftechniken: Armbrüste 10, Dolche 10, Raufen 10, eine der folgenden Kampftechniken 11: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3, Zehen 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 2, Überreden 2

Natur: Fesseln 3, Orientierung 3

Wissen: Brett- & Glücksspiel 2, Geographie 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 6, Rechnen 3, Sagen & Legenden 3, Sternkunde 3

Handwerk: Boote & Schiffe 4, Handel 2, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Stoffbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen), Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie)

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Aberglaube, Jähzorn)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Niedrige Lebenskraft, Schlechte Regeneration (Lebensenergie)





Windhager Sippenkrieger

Professionspaket

AP-Wert: 318 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Aufmerksamkeit), GE 13 (für die SF Finte I und Sippenkrieger-Stil des Windhags), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Kriegskunst, Aufmerksamkeit, Finte I, Wuchtschlag I, Sippenkrieger-Stil des Windhags

Kampftechniken: Dolche 11, Raufen 11, Schleuder 11, eine der folgenden Kampftechniken 12, die andere 11: Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

Körper: Klettern 6, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 3, Sinnesschärfe 3, Verbergen 6

Gesellschaft: Einschüchtern 5

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 2, Rechnen 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Wunden 4, Lederbearbeitung 3, Metallbearbeitung 2, Steinbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile – vor allem gegen Horasier und Adlige), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube, Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtungen I-II (Sippe)

Ungeeignete Vorteile: Adel, Begabung in Gesellschaftstalenten, Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich

Winhaller Kriegerin

Professionspaket

AP-Wert: 363 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: GE 13 (für die SF Finte I, Vorstoß und Winhall-Stil), KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), KK 13 (für die SF Wuchtschlag I), Nachteil Prinzipientreue II (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen) (-20 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Finte I, Vorstoß, Wuchtschlag I, Winhall-Stil

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 10, Lanzen 8, Raufen 10, Schilde 12, Schwerter 12, Zweihandschwerter 10, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Reiten 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Zechen 2

Gesellschaft: Etikette 4, Menschenkenntnis 2, Willenskraft 4

Natur: Fährtensuchen 2, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 3, Kriegskunst 4, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Boote & Schiffe 2, Heilkunde Wunden 2, Steinbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Hohe Lebenskraft, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbesserte Regeneration (Lebensenergie), Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Verpflichtungen I-III (Dienstherr)

Ungeeignete Vorteile: alle magischen Vorteile

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Fettleibigkeit, Schlechte Regeneration (Lebensenergie), Zerbrechlich, alle magischen Nachteile

Gildenloser Magier des Honinger Collegiums

Professionspaket

AP-Wert: 271 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Gildenmagier) (155 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteuerpunkte, Bindung des Stabes, Scholar des Magierkollegs zu Honingen

Kampftechniken: Stangenaffen 10

Talente:

Körper: -

Gesellschaft: Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 2

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 4, Magiekunde 6, Rechnen 4, Sagen & Legenden 5, Sphärenkunde 5

Handwerk: Alchimie 3

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Bauchreden, Feuerfinger, Glücksgriff, Handwärmer, Signatur; Analys 6, Balsam 5, Fulminictus (Elfen) 4, Horriphobus 4, Motoricus 4, Paralysis 5, Transversalis 6

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Verbesserte Regeneration (Astralenergie)

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwäche (Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Neugier), Verpflichtungen I (Lehrmeister)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Bluttausch, Niedrige Seelenkraft, Schlechte Regeneration (Astralenergie)





Efferdgeweihte

Professionspaket

AP-Wert: 355 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Geweihter (25 AP), Nachteil Prinzipientreue II (Efferdkirche) (-20 AP), Verpflichtungen II (Tempel, Kirche) (-20 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche) (130 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 12 Abenteurpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte, Geländekunde (Meereskundig), Flusswächter oder Küstenwächter

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10, Wurfaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 3, Schwimmen 7, Singen 2, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 6, Einschüchtern 5, Etikette 2, Menschenkenntnis 4, Überreden 2, Willenskraft 5

Natur: Fesseln 5, Fischen & Angeln 7, Orientierung 5, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 3, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 6, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4, Sternkunde 4

Handwerk: Boote & Schiffe 6, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 2

Liturgien: Die Zwölf Segnungen, Göttliches Zeichen 6, Guter Fang 7, Heilsame Quelle 3, Kleine Windhose 5, Objektsegen 6, Unterwasseratmung 5

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen, Boote & Schiffe), Dunkelsicht I, Entfernungssinn, Geborener Redner, Kälteresistenz, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Jähzorn), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Kälteempfindlich, Nachtblind, Persönlichkeitsschwächen (Rachsucht), Unfrei

Neue Kampfstilsonderfertigkeiten

Distelritter-Stil (passiv)



Die unnahbaren Distelritter gelten als vorzügliche Reiter, die ihr Pferd im Kampf mit unglaublicher Präzision lenken können.

Regel: Kämpft der Held beritten gegen Fußkämpfer, erhöht sich die aus der *vorteilhaften Position* resultierende Erleichterung auf AT um 2 (siehe **Regelwerk** Seite 238/240).

Außerdem erhält er im Kampf bei Proben auf *Reiten* eine Erleichterung von 1 für Teilproben auf GE, und bei Verfolgungsjagden zu Pferd zählt Wald nicht als schwieriges, sondern als normales Gelände (siehe **Regelwerk** Seite 349).

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Mächtiger Lanzenangriff, Schildstoß, Zweifacher Angriff

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle Nahkampftechniken

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Havena-Stil (passiv)



An der Kriegerakademie Ruadas Ehr' zu Havena lernen die Absolventen eine eiserne Disziplin. Sie lassen sich im Kampf weder einschüchtern noch provozieren,

sondern sind stets die Ruhe selbst. Zudem sind sie es gewohnt, Befehle zu empfangen und diese mit großem Ehrgeiz auszuführen.

Regel: Der Held ist gegen die Auswirkungen der Sonderfertigkeiten *Drohgebärden* und *Provozieren* immun.

Setzt der Held das Manöver *Drehschlag* ein, so kann er sich aussuchen, welches der beiden 1W6-Würfelergebnisse beim Auswürfeln der TP gültig sein soll.

Außerdem ist die Probe auf *Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren)* bei der Sonderfertigkeit *Schmerzen unterdrücken* um 1 erleichtert.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Binden, Drehschlag, Waffenwurf

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scanlail ni Uinin-Stil (passiv)



Der Kampfstil der Scanlail ni Uinin setzt den Gebrauch bestimmter Klingenwaffen und eines Bucklers voraus. Zusammen mit einer Klinge wie dem Havener Messer dient der Buckler dazu, die Angriffe des Schwertgesellen zu decken und es so seinem Gegner schwerer zu machen, sich zu verteidigen.

Drohgebärden

Barbarinnen und andere Kämpfer können durch wilde Schreie oder einschüchterndes Auftreten ihre Gegner in Angst und Schrecken versetzen.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für das Talent *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern (Drohung)* ihre Gegner während eines Kampfes in Angst versetzen. Die Heldin muss 1 Aktion aufwenden. Danach legt ihre Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS+1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht- und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Malus von -1 AT, -1 Verteidigung, FK -1 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren Anwendungen der SF Drohgebärden).

Voraussetzungen: Einschüchtern 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Provozieren

Einige Kämpfer haben sich darauf spezialisiert, ihre Gegner derart zu provozieren, dass sie sie zu Handlungen zwingen.

Regel: Diese Sonderfertigkeit kann dazu eingesetzt werden, um einen Gegner zu provozieren. Die Wirkung betrifft nur einen einzigen Gegner, der in Hör- und Sichtweite sein muss. Außerdem muss er ein Kulturschaffender sein. Es spielt dabei keine Rolle, ob der Gegner schon gegen den Helden

kämpft oder noch nicht. Der Held würfelt eine Vergleichsprobe *Einschüchtern (Provozieren)* gegen *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)*. Gelingt die Probe, dann reagiert der Gegner auf die Provokation. Ab der nächsten KR kann der Held eine freie Aktion pro KR benutzen, um den Gegner zu einer der nachfolgenden Entgegnungen zu bewegen (benutzt er die freie Aktion nicht, so findet die Entgegnung in dieser KR nicht statt). Die Wirkung dieser Entgegnungen hält je nach erzielten Netto-QS an.

☛ *Dich kriege ich!:* Der Gegner setzt 1 freie Aktion ein, um sich GS Schritt auf den Provokateur zuzubewegen, sofern er nicht in einem Kampf gebunden ist. Hat der Gegner keine freien Aktionen mehr, kann diese Handlung nicht aufgezwungen werden. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

☛ *Dich mach ich platt!:* Der Gegner reagiert offensiv und vernachlässigt die Deckung; für den Gegner gilt +1 AT, -2 VW. Die Wirkung hält Netto-QS in KR an.

☛ *Halt die Fresse!:* Als Erwiderung der Provokation ist der Gegner gezwungen, 1 freie Aktion einzusetzen (beispielsweise, um eine Beleidigung auszusprechen). Die Wirkung hält Netto-QS/2 in KR an.

Voraussetzung: Einschüchtern 8, Überreden 8

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte



Regel: Führt der Kämpfer des Scanlail ni Uinin-Stils einen Kusliker Säbel, ein Kurzsword oder ein Havener Messer zusammen mit einem Faustschild, dann erleidet sein Gegner eine Erschwernis von 1 auf Verteidigung, da der Scanlail ni Uinin-Kämpfer die Klinge hinter dem Schild verbergen kann. Der Gegner kann so nur schwer erkennen, aus welcher Richtung der Angriff kommt.

Anpeitscher

Es gibt Anführer, die ihre Untergebenen mit harter Hand antreiben, um sie kurzfristig zu Höchstleistungen zu mobilisieren. Diese verhassten Anpeitscher riskieren aber, dass ihre Untergebenen irgendwann nicht mehr auf sie hören oder zusehends eingeschüchtert sind.

Regel: Durch die Sonderfertigkeit erwirbt die Heldin eine Einsatzmöglichkeit für *Einschüchtern*. Die Abenteurerin kann mittels *Einschüchtern* ihre Gefährten (oder besser: ihre Schergen) während eines Kampfes unterstützen. Dazu muss sie 1 Aktion aufwenden. Danach legt die Spielerin eine Probe auf *Einschüchtern (Drohung)* ab. Bis zu QS +1 andere Personen ihrer Wahl in ihrer Sicht und Hörreichweite bekommen in der nächsten Kampfrunde einen Bonus von +2 AT und FK +2 (der Bonus ist nicht kumulativ mit weiteren

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Angetäuschter Angriff, Binden, Schildstoß

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schwerter (nur Kusliker Säbel, Kurzsword und Havener Messer), Schilde (nur Faustschild)

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Seesoldaten-Stil (passiv)



Wie alle Soldaten sind Seesoldaten darauf getrimmt, sich Befehlen unterzuordnen und sie zu befolgen. Durch ihre Übung sind sie darin besonders effektiv. Außerdem können sie besser im Kampf auf schwankendem Untergrund zurechtkommen.

Regel: Wirkt auf den Seesoldaten die Sonderfertigkeit *Anführer* oder *Anpeitscher*, erhöhen sich alle entsprechenden Boni auf die Kampfwerte um zusätzlich 1 Punkt. Seesoldaten erhalten bei Proben auf *Körperbeherrschung*, um eine *vorteilhafte Position* auf einem Wasserfahrzeug zu beziehen, eine Erleichterung von 1.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Formationsattacke, Formationsparade, Taktische Befehle

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Sippenkrieger-Stil des Windhags (passiv)



Die Sippenkrieger des Windhags haben sich auf den Umgang mit den Waffen ihres Volkes spezialisiert. Niemand kann mit der Windhager Schleuder Geschosse weiter schleudern oder mit den Windhager Stangenwaffen die Umgebungsvorteile für einen defensiven Kampf geschickter nutzen als sie.

Regel: Für einen Windhager Sippenkrieger gilt beim Einsatz einer Windhager Schleuder eine veränderte

Anwendungen der SF *Anpeitscher* oder *Anführer*). Am Ende des Kampfes erhalten alle Personen, die den Bonus bekommen haben, für 24 Stunden den Nachteil *Angst vor dem/der Anpeitscher/in I*. Die Heldin kann die SF mehrfach hintereinander einsetzen, allerdings steigt damit jedes Mal die Angst um eine Stufe (bis zu einem Maximum von 3, danach funktioniert die Wirkung der SF nicht mehr, bis die 24 Stunden vorüber sind). Alle Personen, die den Bonus erhalten sollen, können sich mit einer Vergleichsprobe auf *Willenskraft (Einschüchtern widerstehen)* gegen die obige Probe auf *Einschüchtern (Drohen)* wehren. Gelingt die Probe, erhalten sie weder den Bonus noch den Nachteil.

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Reichweite: 10/35/80 Schritt statt 5/25/60.

Kämpft ein Windhager Sippenkrieger mit einer Cruaghaim oder einem Spealleagh, verbessert sich der AT/PA-Modifikator von 0/+1 auf 0/+2, und beengte Umgebung hat keine Auswirkungen auf seine AT und PA mit diesen Waffen.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufspießen, Betäubendes Geschoss, Waffenwurf

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schleudern (nur Windhager Schleuder), Stangenwaffen (nur Cruaghaim und Spealleagh)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Winhall-Stil (passiv)



In Winhall lernen die Zöglinge der Kriegerakademie, wie man im Wald Baumstämme, Äste und Büsche als Deckung nutzt.

Regel: Durch den Stil erhält die Heldin einen Bonus von +1 PA, und Passierschläge gegen sie sind um 2 zusätzliche Punkte erschwert. Voraussetzung für diese Boni ist, dass die Heldin sich in einem Wald aufhält.

Erweiterte Kampfsonderfertigkeiten: Aufliegende Klinge, Schildstoß, Wuchtiger Wurf

Voraussetzungen: GE 13

Kampftechniken: Schilde, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Erweitere Kampfsonderfertigkeiten

Angetäuschter Angriff (Spezialmanöver)



Meister der Finte können ihre Angriffe besonders gut mit einer bestimmten Waffenkombination vorbereiten, beispielsweise mit einem Schild und einem Kurzsword oder einem Rapier und einem Linkhand-Dolch. Hinter einigen Waffen lassen sich nicht nur Angriffe gut verbergen, auch durch die Kombination mit einem leichten Stoß oder einer Art Kreuzblock mit Waffe und Schild tun sich so in der Abwehr des Gegners schnell Lücken auf.

Regel: Um diese Sonderfertigkeit nutzen zu können, muss sie mit einer *Finte* kombiniert werden. Sollte dem Gegner die Verteidigung gegen die *Finte* misslingen und er über seinen regulären VW gewürfelt haben (die *Finte* also nicht notwendig gewesen sein, um zu treffen), richtet der Treffer +1 TP an.

Voraussetzungen: GE 15, Finte I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Raufen, Schilde, Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron verfügt über die SF Finte I und Angetäuschter Angriff. Er senkt mit der Finte I die PA seines Gegners von 11 auf 9. Geron's Attacke mit der Finte gelingt und sein Gegner würfelt eine 13. Da Geron die Finte nicht gebraucht hätte, um zu treffen, richtet sein Angriff nun +1 TP an. Hätte sein Gegner eine 10 oder 11 gewürfelt, hätte Geron den TP-Bonus nicht bekommen, denn dann wäre die Finte notwendig gewesen, um den Gegner zu treffen, aber immerhin hätte er seinen Widersacher dann dank der Finte getroffen. Bei 1-9 hätte der Gegner pariert.

Aufliegende Klinge (passiv)



Bei der Aufliegenden Klinge ruht das Schwert der Heldin auf dem Schild. Dies macht es zwar manchmal etwas schwerer, mit dem Schild zu parieren, dafür kann sie ihr Schwert flexibel einsetzen, um gezielter zu treffen oder mit kraftvollen Stößen zu zustechen.

Regel: Führt die Kämpferin ein Schwert zusammen mit einem Schild mit mindestens einem PA-Bonus von 1, kann sie die Klinge auf den oberen Rand des Schilds legen und so kraftvolle oder gezielte Treffer landen. Zu Beginn jeder KR kann sie entscheiden, ob die SF genutzt wird oder der übliche passive Bonus des Schilds zählt. Nutzt die Kämpferin die *Aufliegende Klinge*, verfällt der passive PA-Bonus des Schilds, aber eine *Finte* ist um zusätzlich 1 erschwert zu verteidigen oder ein *Wuchtschlag* richtet zusätzlich +1 TP an.

Voraussetzungen: KK 13, Finte I, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schwerter

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Aufspießen (Spezialmanöver)



Kämpfer, die geschickt genug sind, können in einer fließenden Bewegung sowohl ihren Gegner zu Fall bringen, als auch ihn am Boden fixieren.

Regel: Gelingt die um 6 erschwerte AT und misslingt die Verteidigung, so ist das Opfer zu Boden geworfen worden und wurde aufgespießt. Der übliche Schaden von 1W3 TP durch die SF *Zu Fall bringen* kommt beim Aufspießen nicht zu tragen. In den nachfolgenden KR gelingt die AT automatisch, ohne dass der Spieler würfeln muss. Jede KR richtet der Angriff +1 TP an (in der ersten KR noch keinen zusätzlichen TP, in der 2. KR +1 TP, in der 3. KR +2 TP usw.). Die TP werden

wie üblich ausgewürfelt. Der Feind erhält den Status *Fixiert* und *Liegend*. Der Angreifer kann am Ende einer KR entscheiden loszulassen. Um sich zu befreien, muss das Opfer eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) gegen den Angreifer gewinnen. Jede Probe kostet 1 Aktion. Das Aufspießen-Manöver kann nur gegen gleichgroße oder die nächstkleinere Größenkategorie angewandt werden. Misslingt die AT, so steht dem Gegner ein Passierschlag zu.

Erschwernis: -6

Voraussetzungen: GE 15 oder KK 15, Festnageln, Zu Fall bringen, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Stangenwaffen

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Betäubendes Geschoss (Spezialmanöver)



Mit präzisen Treffern gegen den Kopf ist es möglich, seinen Gegner nicht nur zu verletzen, sondern ihn auch benommen zu machen.

Regel: Gelingt es dem Schleuderer, seinem Gegner mit der Schleuder mindestens 7 TP zu zufügen, dann muss dem Getroffenen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingen. Bei Misslingen erleidet er 1 Stufe *Betäubung*.

Voraussetzungen: Präziser Schuss/Wurf I, passender Kampfstil

Kampftechniken: Schleudern, Wurfwaffen

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Binden (Spezialmanöver)

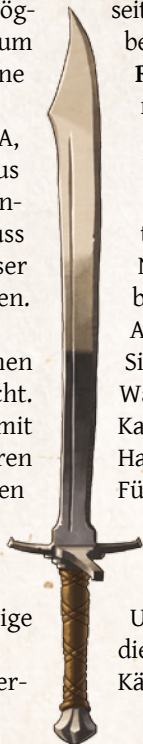


Beim Binden geht es darum, die eigene Waffe möglichst nah an die gegnerische heranzuführen, um durch Geschick und Kraft den Widersacher in eine schlechtere Position zu bringen.

Regel: Gelingt der Heldin eine um 2 erschwerte PA, bekommt sie für ihre nächste Aktion einen Bonus von +4 AT gegen den Feind, gegen den sie das Binden-Manöver ausgeführt hat. Dieser Angriff muss in ihrer nächsten Aktion, also entweder in dieser oder der nachfolgenden KR ausgeführt werden. Diese Aktion darf nicht hinausgezögert werden. Der Bonus entfällt, wenn die Abenteurerin einen anderen Gegner angreift oder zu parieren versucht. Das gleiche gilt, wenn der Widersacher nicht mit der gebundenen Waffe, sondern mit einer anderen angreift. Das *Binden* einer zweihändig geführten Waffe ist um 4 erschwert, nicht um 2. Nach dem *Binden* kann der Held keine weiteren Verteidigungen in dieser KR ausführen.

Erschwernis: -2 (einhändige Waffe); -4 (zweihändige Waffe)

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit



Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Stangenwaffen

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Drehschlag (Spezialmanöver)



Manche Kämpfer haben gelernt, ihre ganze Kraft in eine Drehbewegung zu stecken. Diese Angriffe sind extrem wuchtig, aber sorgen gleichzeitig auch dafür, dass der Kämpfer ein hohes Risiko eingeht und sich schnell in einer ungünstigen Position wiederfindet.

Regel: Setzt der Held einen *Wuchtschlag* ein und trifft, kann er bei der TP-Bestimmung einen W6 neu würfeln. Das zweite Ergebnis ist bindend. Allerdings sinkt die Verteidigung des Helden bis zum Ende der nächsten KR um -2.

Voraussetzungen: KK 15, Wuchtschlag I, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Zweihandschwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Beispiel: Geron schlägt mit einem Zweihänder zu und verwendet dazu den *Wuchtschlag I* in Kombination mit dem *Drehschlag*. Er trifft und es wird mit 2W6+6 (regulär 2W6+4, +2 durch den *Wuchtschlag*) gewürfelt. Geron's Spielerin würfelt eine 2 und eine 4. Sie entscheidet sich, die 2 noch mal zu würfeln. Heraus kommt eine 5 und diese ist bindend, sodass Geron $5+4+6 = 15$ TP verursacht. Hätte die Spielerin eine 1 gewürfelt, wäre auch diese bindend gewesen. So oder so hat Geron sich aber in eine ungünstige Position manövriert und seine Verteidigung sinkt bis zum Ende der nächsten KR um -2.

Formationsattacke (passiv)



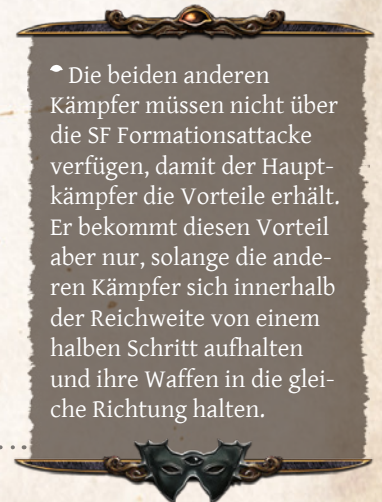
Zusammen können geübte Kämpfer im Gefecht sich gegenseitig unterstützen, um so Schwachstellen des Gegners besser anzugreifen und ihre Kampfstärke zu vereinen.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser SF kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formationsattacke aufbauen. Die Waffen der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein.

Nur einer der Kämpfer führt eine AT aus, die anderen beiden Kämpfer können jeweils mit ihren Waffen den Angriff unterstützen.

Sie müssen dazu eine Waffe der gleichen Kampftechnik wie der Hauptkämpfer führen. Für jeden der Unterstützer erhält der Hauptkämpfer +1 AT und +2 TP. Die Unterstützung kostet die unterstützenden Kämpfer 1 Aktion.

• Die beiden anderen Kämpfer müssen nicht über die SF Formationsattacke verfügen, damit der Hauptkämpfer die Vorteile erhält. Er bekommt diesen Vorteil aber nur, solange die anderen Kämpfer sich innerhalb der Reichweite von einem halben Schritt aufhalten und ihre Waffen in die gleiche Richtung halten.



Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passender Kampfstil
Kampftechniken: Fechtwaffen, Hieb Waffen, Schilde, Schwerter, Stangenwaffen, Zweihandhieb Waffen, Zweihandschwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Formationsparade (passiv)



Soldaten und Söldner haben fast immer gelernt, effektiv in Formation zu kämpfen und so z. B. eine Formationsparade einzusetzen, um sich und ihre Gefährten abzusichern.

Regel: Ein Kämpfer mit dieser SF kann zusammen mit bis zu zwei weiteren Kämpfern, die sich maximal einen halben Schritt links und rechts von ihm befinden dürfen, eine Formationsparade aufbauen. Die Waffen

der Kämpfer müssen in die gleiche Richtung ausgerichtet sein.

Sollte die Parade des Kämpfers mit der Sonderfertigkeit misslingen, können der oder die Kämpfer neben ihm entscheiden, ob sie auch eine Verteidigung für eine Parade aufwenden wollen, um für den Hauptkämpfer den Schlag abzuwehren. Sie können sich dabei besprechen, wer es zuerst probiert. Scheitert auch diese Parade, so kann ggf. der dritte Kämpfer es

• Die beiden anderen Kämpfer müssen nicht über die SF Formationsparade verfügen, damit der Hauptkämpfer die Vorteile erhält. Er bekommt diesen Vorteil aber nur, solange die anderen Kämpfer sich innerhalb der Reichweite von einem halben Schritt aufhalten und ihre Waffen in die gleiche Richtung halten.

... ○ nochmal probieren. • Der Hauptkämpfer erhält bei der Formationsparade keine Erschwernisse auf seine Parade. Die anderen Kämpfer erleiden einen Modifikator von -4, es sei denn, auch sie haben die SF Formationsparade. In diesem Fall erleidet ein Kämpfer nur noch eine Erschwerung von -2 auf die Parade.

Solange sich die Kämpfer in der Formation befinden, können sie nicht sprinten (siehe **Regelwerk** Seite 229).

Erschwerung: -2/-4 (für die Parade; für die Nebenkämpfer mit/ohne SF Formationsparade)

Voraussetzungen: Aufmerksamkeit, passender Kampfstil

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

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Mächtiger Lanzenangriff (passiv)



Ritter sind bekannt dafür, dass sie Meister im Umgang mit der Lanze sind. Gerade gegen große Ungeheuer lässt sich eine Lanze hervorragend einsetzen.

Regel: Mit dem *Mächtigen Lanzenangriff* kann die Heldin +2 TP gegen Wesen erzielen, die als Ungeheuer klassifiziert sind, sofern sie der Größenkategorie groß oder riesig angehören.

Ansonsten funktioniert dieses Manöver wie der normale Lanzenangriff.

Voraussetzungen: Lanzenangriff, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Lanzen

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schildstoß (Spezialmanöver)



Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und unparierten Schild-AT stolpert der Getroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Körperbeherrschung* (*Balance*) gegen *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt weiter nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer unverteidigten Attacke mit dem *Schildstoß* TP/2 des Schilds als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Taktische Befehle (passiv)



Durch die Schulung in Taktik können geübte Kämpfer anderen Befehle erteilen, um sie so schneller und planvoller handeln zu lassen.

Regel: Der Held kann zu Beginn einer KR eine Probe auf *Kriegskunst* ablegen. Das Ablegen dieser Probe kostet 1 Aktion. Bei Gelingen kann er QS/2 seiner Gefährten in Hörweite bestimmen, die in der nächsten KR als Erste handeln können (wie unter dem Einsatz der Schicksalspunkte-Anwendung *Erster*). Der Held kann selbst nicht davon betroffen sein.

Voraussetzungen: Kriegskunst 8, Anführer, passender Kampfstil

Kampftechniken: alle

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Waffenwurf (Spezialmanöver)



Nicht jede Waffe eignet sich zum Werfen. Nahkampfwaffen sind meistens zu klobig und schwer, und sie würden üblicherweise eher wirkungslos an einem Gegner abprallen, anstatt ihn zu verletzen. Einige wenige Kämpferinnen beherrschen aber den Waffenwurf und können selbst ein Schwert zielgenau auf einen Feind werfen.

Regel: Mit dieser SF kann eine Abenteurerin eine Nahkampfwaffe, die sich eigentlich nicht als Wurfaffe eignet, auf einen Gegner werfen und ihn erheblich verletzen. Der Angriff wird wie ein regulärer Fernkampfangriff ausgeführt. Als Kampftechnik kommt dabei Wurfaffen zum Einsatz. Neben allen üblichen Modifikatoren eines solchen Angriffs gilt für die geworfene Nahkampfwaffe eine zusätzliche Erschwernis von 4. Die geworfene Waffe muss einer der folgenden Kampftechniken angehören: Dolche, Fechtwaffen, Hiebaffen, Schwerter, Stangenaffen. Der Schaden entspricht dem regulären Schaden der Waffe. Ein Bonus durch die Schadensschwelle kommt aber nicht hinzu.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen



Wuchtiger Wurf (Spezialmanöver)



Ob eine Wurfaffe großen Schaden anrichtet, bemisst sich nicht nur nach der Art der Waffe, sondern ebenso durch die Wucht, mit der sie geworfen wird. Einige Experten unter den Fernkämpfern wissen zudem, die richtige Technik einzusetzen, um möglichst verheerende Wunden anzurichten.

Regel: Verfügt ein Abenteurer über die SF *Wuchtiger Wurf*, aktiviert er für Wurfaffen die Schadensschwelle KK 14. Mit jedem KK-Punkt über 14 richtet er +1 TP mit Wurfaffen an.

Voraussetzungen: KK 15, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Wurfaffen

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Zweifacher Angriff (Spezialmanöver)



Einige Reiter beherrschen einen Angriff, der einiges an Geschick voraussetzt, aber dazu führen kann, dass sie mit einer fließenden Bewegung sowohl einen Gegner links wie auch einen Gegner rechts von sich angreifen können.

Regel: Dieses Spezialmanöver kann im berittenen Kampf verwendet werden. Der Held kann den zweifachen Angriff einsetzen, wenn sich zwei Gegner in Angriffsdistanz befinden und sich einer links und einer rechts von ihm befindet. Die beiden Angriffe zählen als 1 Aktion. Der Held kann auswählen, welchen der beiden Gegner er zuerst angreift. Die erste Attacke ist um 2 und die zweite um 6 erschwert. Wenn die Verteidigung der Gegner misslingt, wird für jeden Gegner einzeln Schaden ausgewürfelt.

Verteidigt sein erster Gegner den Angriff, hat dies keine Auswirkungen auf den zweiten Angriff. Ein Patzer beim ersten Angriff sorgt dafür, dass der zweite Angriff nicht ausgeführt werden kann.

Erschwernis: -2 (erster Attacke); -6 (zweite Attacke)

Voraussetzungen: GE 15, Berittener Kampf, passende Kampfstilsonderfertigkeit

Kampftechniken: Hiebaffen, Schwerter

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Reichweiten von Nahkampfwaffen beim Waffenwurf

Kampftechnik	Reichweite
Dolche	1/5/12
Fechtaffen	1/3/10
Hiebaffen	1/3/10
Kettenaffen	1/3/5
Lanzen	1/2/3
Raufen	1/5/12
Schilde	1/3/10
Schwerter	1/3/10
Stangenaffen	1/3/5
Zweihandhiebaffen	1/3/5
Zweihandschwerter	1/3/5
Andere Nahkampftechniken	1/3/5

Zauberstilsonderfertigkeiten

Scholar des Magierkollegs zu Honingen

Die Magier des Kollegs sind anderen Spielarten der Magie gegenüber aufgeschlossen eingestellt. In Honingen sind auch Hexen, Druiden und Elfen willkommen, die ihr Wissen gelegentlich mit den Freigeistern des Magierkollegs teilen.

Regel: Neben dem Fremdzauber, den Gildenmagier bei der Heldenerschaffung in ihre eigene Tradition überführen konnten (siehe **Regelwerk** Seite 275), darf ein Honinger Magier einen weiteren Fremdzauber auswählen und ebenfalls zu einem Zauber seiner eigenen Tradition erklären. Allerdings muss dieser Zauber einer anderen Tradition als der erste umgewandelte Fremdzauber angehören und aus den Traditionen Druiden, Elfen oder Hexen stammen.

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten: Harmonie- oder Matrixzauberei (eine der beiden SFs muss bei Erwerb dieses Stils als erweiterte Zaubersonderfertigkeit festgelegt werden), Mehr Glück als Verstand, Vortrefflicher Hellseher

Voraussetzungen: Sonderfertigkeit (Gildenmagier)

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Erweiterte Zaubersonderfertigkeiten

Harmoniezauberei

Manche Zauberer verfügen über ein harmonisches Verständnis der Magie, das es ihnen erlaubt, die astralen Fäden deutlich kreativer zu verweben.

Regel: Dem Helden ist es möglich, bei der Modifikation *Zauberdauer erhöhen* nicht nur eine Erleichterung von 1, sondern eine von 2 zu bekommen. Allerdings erhöht sich die Zauberdauer dadurch auch um 2 Stufen. Am Ende aller sonstigen Berechnungen erhöhen sich die Kosten des Zauberspruchs um 50 %. Diese Sonderfertigkeit kann nur bei Zaubersprüchen, nicht aber bei Ritualen eingesetzt werden.

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Matrixzauberei

Für weniger spontane Zauberer kann es Vorteile bringen, sich nur auf die starre Grundmatrix eines Zaubers zu konzentrieren.

Regel: Wenn ein Zauber nicht durch eine Modifikation verändert wird, erhält der Zauberer beim Wirken +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte



Mehr Glück als Verstand

Manchen Zauberern sagt man nach, dass sie mehr Glück als Verstand haben und ihre Zauber in manchen Situationen wider Erwarten extrem gut funktionieren.

Regel: Bei Zaubern kann die Heldin die beiden Schicksalspunkte-Anwendungen *Neuer Wurf* und *Qualität verbessern* kombinieren. Sie muss nur 1 Schip einsetzen, um beide Anwendungen bei einem Zauber einsetzen zu können. *Qualität verbessern* kommt allerdings nur dann zum Einsatz, wenn die Probe gelungen ist, was eventuell durch den *Neuen Wurf* geschieht. Sollte die Probe am Ende dennoch nicht gelingen, wird *Qualität verbessern* einfach ignoriert.

Voraussetzungen: passende Zauberstilsonderfertigkeit
AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Vortrefflicher Hellseher

Vortreffliche Hellseher können mit ihrer Zauberkraft in beinahe jeden beliebigen Geist eindringen, und kaum ein Phänomen bleibt ihnen verschlossen.

Regel: Zauber des Merkmals *Hellsicht* erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Voraussetzung: passender Zauberstil
AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Liturgiestilsonderfertigkeiten

Flusswächter

Die Flusswächter der Efferdkirche sind Geweihte, die sich vornehmlich im Landesinneren aufhalten und die Tempel an Seen und Flüssen betreuen.

Regel: Flusswächter können die Modifikation *Liturgiedauer senken* ohne eine Erschwerung von 1 durchzuführen, allerdings sinkt bei diesem Einsatz der FW in der Liturgie um 2. Der Einsatz ist nur für Liturgien möglich, nicht für Zeremonien.

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Wogen, Omen, Stille Andacht

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Küstenwächter

Wenn ein Küstenwächter seine karmalen Kräfte nutzen möchte, so kann er seine Emotionen hineinlegen, damit die Liturgie gelingt.

Regel: Wenn Flusswächter die Liturgiemodifikation *Erzwingen* einsetzen, so erhalten sie bei Gelingen der Liturgie +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP).

Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten: Gebieter/in der Wogen, Gebieter/in des Winds, Kältegewöhnung

Voraussetzung: Sonderfertigkeit Tradition (Efferdkirche)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



Erweiterte Liturgiesonderfertigkeiten

Gebieten des (Aspekts)

Diese Sonderfertigkeit erlaubt einem Geweihten, einen Aspekt seiner Gottheit besonders gut zu meistern.

Regel: Liturgien und Zeremonien des gewählten Aspekts seiner Tradition erhalten bei einer gelungenen Probe +1 FP (bis zu einem Maximum von 18 FP). Der allgemeine Aspekt kann nicht gewählt werden.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Kältengewöhnung

Wer sich fast ausnahmslos in eisiger Kälte aufhält, für den ist eine Gewöhnung an die Temperatur überlebenswichtig.

Regel: Kältestufen werden für den Geweihten um 1 Stufe gesenkt, bis zu einem Minimum von 1. Diese Sonderfertigkeit ist mit dem Vorteil *Kälteresistenz* kombinierbar (siehe **Regelwerk** Seite 167).

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Omen

Viele Geweihte sind dazu in der Lage, ein Omen zu erkennen und daraus die richtigen Schlüsse zu ziehen. So können sie ihre Handlungen zielgerichteter einsetzen und ihrer Gottheit besser dienen.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit kann eine Geweihte ihr Karma dazu einsetzen, bei einer gelungenen Probe auf ein wohlgefälliges Talent das Ergebnis zu verbessern. Pro 5 KaP kann 1 FP hinzugewonnen werden (bis zu einem Maximum von insgesamt 18 FP). Maximal können so 20 KaP verwendet werden. Hierunter zählen keine Kampftechniken, auch wenn sie bei den wohlgefälligen Talenten aufgezählt sind. Bei Sammelproben gilt der Bonus nur für einen Versuch.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Stille Andacht

Auch Geweihte leiden gelegentlich unter den Auswirkungen bestimmter Einflüsse, die sie in ihrer Beweglichkeit stören. Durch eine stille Andacht können sie diese aber schnell wieder abbauen.

Regel: Der Geweihte ist dazu in der Lage, durch eine Meditation bei sich selbst Zustandsstufen von *Paralyse* abzubauen. Der Spieler des Geweihten legt eine Probe auf *Selbstbeherrschung* ab. Bei Gelingen können QS/2 Stufen abgebaut werden. Pro vorhandener Zustandsstufe muss der Geweihte 1 Minute meditieren. Der Einsatz dieser Sonderfertigkeit verursacht 1 Stufe *Trance*.

Voraussetzung: passender Liturgiestil

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Neuer Zustand

Trance

Bei der Trance handelt es sich um eine Form der leichten Entrückung. Sie tritt meistens bei der Nutzung von Zeremonialgegenständen oder dem Einsatz von einigen Sonderfertigkeiten auf. Trancebaut sich alle 24 Stunden um 1 Stufe ab.



Trance

Trancestufen	Auswirkung
Stufe I	Der Held spürt die Nähe seines Gottes, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe II	Alle Proben, außer auf Liturgien und wohlgefällige Talente, sind um 2 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe III	Alle Proben (auch wohlgefällige) sind um 3 erschwert, eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.
Stufe IV	Handlungsunfähig; eine potenzielle AsP-Regeneration fällt in der nächsten Regenerationsphase aus.



GLAUBE, MACHT & HELDENMUT: DIE SIEBENWINDKÜSTE

Ausgestattet mit Glaube, Macht und Heldenmut ziehen die Helden der Siebenwindküste auf Abenteuer aus. Der Glaube an Efferd und das wirken seiner Geweihten prägt die rauen Küstenlandschaften, die Hafenstädte und die Lande am Großen Fluss. Alte Ritterorden stehen im Dienst von mächtigen Adelshäusern, haben aber ebenso den Feen und zauberischen Mächten des Landes Treue geschworen. In Honingen entsteht eine neues Magierkolleg jenseits der Gildenzwänge und im Windhag kämpfen streitbare Sippenkrieger gegen neue Herren für althergebrachte Freiheitsrechte. In Havena und Winhall werden die Traditionen von Kriegern und Schwertgesellen hochgehalten und in der Flotte des Mittelreichs erhalten tapfere Seesoldaten ihre Ausbildung.

In dieser Fokusregelergänzung zu **Die Siebenwindküste** erhältst du Kampf-, Zauber- und Liturgiestile, sowie erweiterte Sonderfertigkeiten für die in der Regionalspielhilfe vorgestellten Traditionen und Professionen.

Zur Nutzung von **Glaube, Macht & Heldenmut: Die Siebenwindküste** benötigst du lediglich **Die Siebenwindküste, Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Alle weiteren notwendigen Regeln sind enthalten.

EMPFOHLEN FÜR
1 SPIELLEITER UND
3-6 SPIELER
AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

US25608PDF

