

Finsterland

TARASISCHE SPEZIALMANÖVER

von Georg Pils

mit Dank an Jens Thomä für den Stockkampf

Die Spezialmanöver in diesem Dokument stehen natürlich jeder Figur zur Verfügung, sind aber vor allem in Tarasien verbreitet. Es kann sein, dass man eine längere Reise unternehmen muss, um einen Lehrmeister zu finden oder, dass man geheime Schriften suchen muss.

KAMPFSPEZIALMANÖVER

Die hier vorgestellten Manöver lassen sich in zwei Gruppen einteilen. Die Manöver, die mit „Kunst“ beginnen, sind Kampftechniken, die Magiepunkte zu ihrer Verwendung benötigen. Diese müssen vor der angegebenen Aktion ausgegeben werden. Der Erfolg der Handlung ist dabei irrelevant. Auch wenn sie nicht gelingt, sind die Punkte verbraucht. Die anderen Manöver funktionieren so wie immer.

BERITTENES SCHIESSEN

Die Reitkunst der Westtarasier ist weithin bekannt. Sie sind in der Lage, ihre Pferde auch auf dem Schlachtfeld perfekt zu beherrschen und trotz der schwierigen Position präzise zu schießen. Sie sind auch in der Lage, nachzuladen und ihr Pferd sogar als Deckung zu nutzen.

Berittenes Nachladen: Durch langes Üben erlernt man Handgriffe, durch die man eine Waffe selbst auf dem Rücken eines Pferdes nachladen kann.

Sprintet man beritten, beinhaltet das auch einmal nachladen.

Galopp: Man gibt seinem Reittier die Sporen.

Man kann beim berittenen Sprinten die eineinhalb-fache Athletik des Pferdes verwenden, um fest zu stellen, wie weit man ziehen darf.

Parieren: Das Pferd verlässt sich völlig auf die Intuition des Reiters und kann so sogar mit technischen Gefahren wie Schüssen fertig werden.

Man kann beritten ausweichen und dabei die Werte des Reiters benutzen.

Pulverspiel: Die tarasische Reitkunst hat eine starke akrobatische Komponente.

Bei Proben um auf dem Pferd zu stehen, von ihm zu springen oder sich sogar verkehrt herum anzuhängen erreicht man einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Der Wurf dazu ist (eGE+Reiten). Durch dieses Manöver erhält man eine Stufe Deckung, während man reitet.

Sprünge: Um Hindernisse zu überwinden und geschwind über Abgründe zu gelangen, braucht man dieses Manöver. Man erreicht einen kritischen Erfolg bei berittenen Sprüngen schon ab dem ersten 10er. Der entsprechende Wurf ist (ST des Reittieres+Fahren des Reiters). Der Besitz dieses Untermanövers gibt dem Charakter außerdem zwei zusätzliche Würfel beim Springen zu Pferd.

Überland: Mit dieser Fähigkeit kann man große Distanzen schnell zurücklegen. Man erträgt damit die Anstrengungen langer Reisen ohne Probleme.

Die Figur kann eine Szene lang aussetzen, um zu einem Ort seiner Wahl innerhalb einer Tagesreise zu gelangen und wieder zurückzukehren.

KUNST DER HÄRTE

Durch endlose Abhärtung und den Fokus der eigenen Magie sind die Meister dieser Technik in der Lage, massiven Angriffen zu widerstehen. Meister der Härte sind oft ruhige, abwartende Menschen, die versuchen, zu deeskalieren, bevor sich alles in Lärm und Gewalt entlädt.

Abwehrhaltung: (2 MP) Der Kämpfer fokussiert seine Kraft, um Schläge auszuhalten.

Dieses Manöver wird als Teil eines Nahkampfangriffs verwendet. Pro Erfolg auf den Trefferwurf erhält der Charakter einen Punkt Schutz bis zum Anfang seiner nächsten Runde. Dieser Schutz kombiniert sich nicht mit anderen Schutzquellen.

Fester Stand: (2 MP) Der Charakter findet eine stabile Haltung und fängt Angriffe ab.

Als Teil einer Parade oder eines Versuchs, auszuweichen kann die Figur dieses Manöver aktivieren, um bis zum Anfang ihrer nächsten Runde nicht gegen ihren Willen verschoben zu werden.

Meditative Atmung: Die Figur ist in der Lage, sich völlig zu entspannen und so magische Energie zu bündeln.

Bei Versuchen, Magiepunkte durch Meditation oder Ausruhen zurückzugewinnen, erreicht der Charakter einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Die Probe wird auf (eIN+Zaubern) durchgeführt.

Steinhaut: (2 MP) Die Kampfkünstlerin härtet ihren Körper ab.

Durch dieses Manöver kann sie als Reaktion bis zum Anfang ihrer nächsten Runde parieren, auch wenn sie keine Waffe trägt. Sie kann damit auch Fernkampfangriffe parieren. Der Wurf wird mit (eWA+Prügeln) durchgeführt. Diese Parade benötigt zwei Hände.

Bruchschlag*: (2 MP) Der Meister der Kunst nutzt seine Kraft, um die Waffen seiner Gegner zu zerstören.

Als Reaktion kann der Charakter einen Angriff aus Nahkampfreichweite abwehren. Normalerweise wird dieser wie das Ausweichen gewürfelt. Bleiben ihm nach Abwehr der Attacke mindestens doppelt so viele Erfolge über, wie die Waffe Schadenswürfel hat, ist sie bis zum Ende der Szene zerstört und kann nicht mehr verwendet werden. Dieses Manöver wirkt nicht gegen unbewaffnete Angriffe und magische Waffen.

Einrollen*: (2 MP) Unter dem Hagel der Geschosse nutzt die Kämpferin diese Technik, um sich zu schützen.

Als Reaktion kann sie sich so viele Stufen Deckung nehmen, wie sie im „Prügeln“-Wert hat. Diese Stufen verbinden sich nicht mit anderen Quellen.

KUNST DER LEICHTIGKEIT

Diese Kampfkunst ist von Flinkheit und Schwung geprägt. Die Kämpfer sind akrobatisch und geschickt, ihre Techniken bauen darauf auf, schnell und erbarmungslos zuzuschlagen und so sofort eine Entscheidung zu erzwingen. Wer sie meistert, tendiert dazu, einen schnellen Überblick zu suchen und dann sofort zu handeln. Tüfteln und Zögern sind nicht seine Stärken.

Kraftstoß: (2 MP) Mit einer überraschenden Bündelung seiner Kraft befördert der Kämpfer seinen Gegner zu Boden.

Dieses Manöver wird als Teil eines Nahkampfangriffs verwendet. Bei einem Treffer wird das Ziel „Prügeln“-Felder vom Anwender wegbewegt. Es muss eine Probe auf (eGE+Koordination) als freie Reaktion bestehen, um nicht umzufallen.

Lösen: (2 MP) Um zu verhindern, dass man zu hart verprügelt wird, lernt man als Meister der Leichtigkeit, auf Distanz zu bleiben.

Dieses Manöver wird bei der Abwehr eingesetzt. Gelingt sie, kann die Figur ein Feld wegziehen.

Luftsprung: (2 MP) Die Kämpferin schleudert sich hoch in die Luft.

Als Teil eines Sprungs kann der Charakter dieses Manöver aktivieren. Die Sprunghöhe und die Distanz erhöhen sich auf den „Prügeln“-Wert.

Meditative Atmung: Die Figur ist in der Lage, sich völlig zu entspannen und so magische Energie zu bündeln.

Bei Versuchen, Magiepunkte durch Meditation oder Ausruhen zurückzugewinnen, erreicht der Charakter einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Die Probe wird auf (eIN+Zaubern) durchgeführt.

Flinker Schritt*: (2 MP) Die Kunst der Leichtigkeit erlaubt es, blitzschnell den Ort zu wechseln.

Das Manöver kann als Teil einer Bewegung eingesetzt werden. Dadurch kann die Figur so viele zusätzliche Felder weit ziehen, wie sie im „Prügeln“-Wert hat.

Kraft umleiten*: (2 MP) Die Kampfkünstlerin lenkt einen Teil der Energie des Angriffs auf ein anderes Ziel um. Man kann dieses Manöver bei der Abwehr eines Angriffes in Nahkampfreichweite einsetzen. Ist sie erfolgreich, wird der Schaden vor Abzug des Schutzes um die Anzahl der Erfolge mal die Zahl der Schadenswürfel des Angriffs gesenkt. Diese Schadenspunkte können auf ein anderes Ziel im selben Feld umgeleitet werden. Es kann sich normal verteidigen und seinen Schutz abziehen.
Der Schaden kann auch in die Umgebung abgeleitet werden.

KUNST DES FLUSSES

Wer diese Technik beherrscht, konzentriert sich darauf, den Gegner zu lenken und zu behindern. Durch kraftvolle Bewegungen und eine gewisse kalte Unerbittlichkeit kann man sich durchsetzen. Wenn das gar nicht geht, tendieren Meister des Flusses dazu, plötzliche Umwege einzuschlagen und ein Problem von einer anderen Seite aus anzugehen. Dieser Wechsel ist oft völlig unvermittelt.

Festmachen: (2 MP) Während die Kunst des Flusses ihre Anwender geschmeidig und flink macht, verlangsamt und hemmt sie deren Feinde.

Dieses Manöver wird als Teil eines Nahkampfangriffs verwendet. Bei einem Treffer kann das Ziel sein Feld bis zum Anfang der nächsten Runde des Angreifers nicht verlassen.

Fließende Bewegung: (2 MP) Die Kämpferin gleitet unter Angriffen durch und nutzt die Reaktion ihrer Gegner, um sie auszumanövrieren.

Das Manöver wird als Teil eines Nahkampfangriffs verwendet. Pro Erfolg auf den Trefferwurf erhält der Charakter einen zusätzlichen Würfel beim Ausweichen bis zum Anfang seiner nächsten Runde. Dieser Bonus kombiniert sich nicht mit anderen Schutzquellen.

Meditative Atmung: Die Figur ist in der Lage, sich völlig zu entspannen und so magische Energie zu bündeln. Bei Versuchen, Magiepunkte durch Meditation oder Ausruhen zurückzugewinnen, erreicht der Charakter einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Die Probe wird auf (eIN+Zaubern) durchgeführt.

Wasserlauf: (2 MP) Der Kampfkünstler beherrscht die Fähigkeit, durch schiere Konzentration nicht einzusinken. Aktiviert er dieses Manöver, kann er bis zum Anfang seiner nächsten Runde über Flüssigkeiten laufen ohne einzusinken oder sich zu verletzen. Das beinhaltet auch Lava, kochendes Wasser und ähnliches. Hat er zu Beginn seiner nächsten Runde keinen festen Boden unter den Füßen, endet die Wirkung und er erleidet die entsprechenden Konsequenzen.

Erholung*: (2 MP) Durch mystische Techniken wird die Wut der Gegner in Kraft umgewandelt. Wird dieses Manöver bei der Abwehr verwendet, erhält man pro Erfolg einen Lebenspunkt zurück. Dabei kann das normale Maximum nicht überschritten werden.

Steter Tropfen*: (2 MP) Die Meisterin entfesselt einen Hagel an Schlägen, die die Panzerung ihrer Feinde durchschlagen.

Als Teil eines Nahkampfangriffs kann dieses Manöver eingesetzt werden. Pro Erfolg verliert das Ziel einen Punkt Schutz. Dieser Effekt wirkt bis zum Anfang der nächsten Runde des Charakters.

KUNST DES ZORNS

Im Gegensatz zu den anderen Techniken, die eher auf Gelassenheit und innere Ruhe aus sind, ist diese Kampfkunst darauf ausgelegt, schnell und kraftvoll alles zu entfesseln, was man hat. Aggression und Wut sind Werkzeuge, die eingesetzt werden können, um eine Entscheidung zu erreichen und die Kämpfer sehen kein Problem darin, ruckartig zu eskalieren.

Emanation der Wut: (2 MP) Der Kämpfer ist so wütend, dass seine Schläge auch auf die Umstehenden niedergehen. Das Manöver wird als Teil eines Nahkampfangriffs verwendet. Pro Erfolg auf den Trefferwurf nimmt jedes Ziel im selben Feld abgesehen vom ursprünglichen Ziel einen Schadenspunkt. Man kann diesen Effekt wie einen Angriff als Reaktion abwehren und Schutz abziehen. Dieses Manöver betrifft alle Ziele in Reichweite, auch befreundete.

Meditative Atmung: Die Figur ist in der Lage, sich völlig zu entspannen und so magische Energie zu bündeln. Bei Versuchen, Magiepunkte durch Meditation oder Ausruhen zurückzugewinnen, erreicht der Charakter einen kritischen Erfolg ab dem ersten 10er. Die Probe wird auf (eIN+Zaubern) durchgeführt.

Provokation: (2 MP) Durch besonders garstige Posen und aggressives Gebrüll gelingt es der Figur, Gegner angreifen zu lassen.

Als Aktion und Reaktion kann der Spieler eine Probe auf (eST+Überzeugen) würfeln. Jeder Gegner innerhalb von drei Feldern (kurze Reichweite), der weniger effektive Willenskraft als die Zahl der Erfolge hat, muss eine freie Reaktion nutzen, um auf den Charakter zuzusprinten. Wer sein Feld erreicht, wird mit so vielen Erfolgen angegriffen, wie bei der Probe erreicht wurden. Diese Attacke verursacht 1W6 Schaden ohne Bonusschaden. Es ist möglich, sie normal abzuwehren.

Das Spezialmanöver betrifft auch Ziele im selben Feld.

Schild des Zorns: (2 MP) Die Kampfkünstlerin schützt sich durch die Macht ihrer Wut.

Man kann dieses Manöver bei der Abwehr eines Angriffs in Nahkampfreichweite einsetzen. Ist sie erfolgreich, nimmt der Angreifer so viele Schadenspunkte, wie er Erfolge bei seinem Angriff erreicht hat. Er darf seinen Schutz wie immer abziehen.

Feueratem*: (4 MP) Der Meister des Zorns entfesselt seine Kraft auf spektakuläre Weise.

Als Aktion kann der Charakter Feuer speien. Die Reichweite dieses Angriffs ist kurz (3 Felder), sie wird anhand des „Prügeln“-Werts berechnet. Gewürfelt wird auf (eST+Prügeln+1). Der Angriff macht 2W6+2 Schaden (kein Bonus-schaden), wobei nur Magieresistenz schützt. Ziele, die brennbar sind, nehmen doppelten Schaden. Wer von diesem Angriff getroffen wird, nimmt am Anfang jeder Runde 4 Schadenspunkte bis ihm Erste Hilfe geleistet wird oder die Szene endet. Auch hier schützt nur Magieresistenz.

Ungebremste Aggression*: (2 MP) Die Kunst des Zorns erlaubt es sogar, die Wut der Gegner für sich selbst zu nutzen.

Als Teil einer Abwehr im Nahkampf kann dieses Manöver aktiviert werden. Pro drei Erfolge beim Angriff des Gegners erhält die Figur einen Zusatzwürfel auf ihre nächste Attacke gegen diesen Angreifer.

ÖLRINGEN

Das Ölringen ist eine uralte tarasische Tradition. In vielen Teilen des Landes gehört es zum Erwachsenwerden oder zu Hochzeitstraditionen. Manchmal werden damit sogar Konflikte zwischen Familien gelöst. Dabei gibt es unzählige verschiedene Rituale, die vor und nach dem Kampf durchgeführt werden müssen. Ganz abgesehen davon ist diese Ringtechnik eine gute Grundlage für ernstgemeinte Kämpfe, da man lernt, fest zuzupacken und seinen Gegner zu kontrollieren, gleichzeitig aber selbst ausgesprochen standfest wird.

Aufrappeln: Die Ringerin ist blitzschnell wieder auf den Beinen, wenn sie zu Boden geworfen wird. Dabei kann sie auch noch mit ihren Beinen austeilen.

Wird man durch einen Angriff zu Boden geworfen, kann man als Reaktion wieder aufstehen. Dabei verursacht man dem Gegner so viele Schadenspunkte, wie man in (eST+Prügeln) hat. Schutz zählt wie normal. Dieses Manöver wirkt nur im Nahkampf.

Glitschigkeit: Der Kämpfer ist es gewohnt, am ganzen Körper mit Öl eingerieben zu sein. Daher entgleitet er seinen Feinden leicht.

Man erhält mit diesem Manöver zwei Zusatzwürfel, um Ringen-Angriffe abzuwehren und um sich aus Fesseln und Griffen zu befreien.

Hebelgriff: Durch das Ausnutzen gewisser physikalischer Gesetze sind Gegner wesentlich leichter zu besiegen.

Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Ringen-Angriffen bei einem 10er.

Umwerfen: Der Ringer hebt seinen Gegner aus, um ihn zu Boden zu werfen und so zu verlangsamen.

Ein Gegner, der Schaden durch einen Ringen-Angriff erlitten hat, fällt hin.

Abfangen*: Der Gegner wird in seinem Angriff unterbrochen. Dadurch bietet sich die Möglichkeit, ihn gleich zu besiegen.

Als Aktion und Reaktion kann die Ringerin einen Angreifer im Nahkampf packen. Dazu würfelt sie einen Ringen-Angriff. Erreicht sie mehr Erfolge als das Ziel, wird es zu Boden geworfen. Der Angriff zählt als abgewehrt und das Ziel nimmt Schaden als wäre es normal getroffen worden. Es kann diesen Gegenangriff nicht abwehren. Ist ein weiteres Ziel im selben Feld, kann die Ringerin ihr Opfer nach ihm werfen. Das zweite Ziel kann den Angriff abwehren. Scheitert es, nimmt es den halben Schaden des ersten Ziels und fällt um.

Sicherer Griff*: Der Ringer kann seinen Gegner mit dieser Technik auf jeden Fall festhalten.

Durch dieses Untermanöver verliert das Ziel eines Ringen-Angriffs zwei Würfel auf seinen nächsten Angriff oder einen Versuch, zu parieren oder auszuweichen. Dieser Abzug wirkt nur gegen den Charakter und nur im Nahkampf.

SÄBELTANZ

In fast allen Teilen Tarasiens ist der Säbel die Waffe der Edlen. Die Waffen haben oft eigene Namen und werden über Generationen in der Familie weitergegeben. Der richtige Umgang wird jahrelang geübt, wobei neben den klassischen Fechttechniken auch der Tanz mit der Waffe vermittelt wird. Dieser benötigt großes Geschick und Konzentration. Man mag zwar mit stumpfen Säbeln üben, aber wenn es ernst wird, sind die Klingen rasiermesserscharf.

Durchbohren: Der Kämpfer rammt seine Waffe tief in des Feindes Brust.

Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Nahkampfwaffen-Angriffen bei einem 10er.

Fintenserie: Die Tänzerin entfesselt eine ganze Kaskade von angetäuschten Säbelhieben, um ihre Feinde zu verwirren. Als Aktion kann sie mit zwei Würfeln weniger angreifen. Dafür verliert das Ziel vier Würfel bei Versuchen, diese Attacke abzuwehren. Man kann damit immer nur ein Ziel auf einmal angreifen.

Haltung: Die Meisterin des Säbeltanzes wirkt erhaben und würdevoll.

Sie erhält zwei zusätzliche Würfel bei Versuchen, Provokationen und Einschüchterungen zu widerstehen.

Tanzschritte: Der Charakter umgeht seine Gegner mit flinken, eleganten Figuren.

Er kann von Gegnern blockierte Felder als Aktion und Reaktion durchqueren. Beim Tanzen erreicht er einen kritischen Erfolg ab dem erste 10er.

Wiegenschritt*: In kurzer Folge führt der Tänzer einen Schritt nach vorne durch, schlägt zu, und verschwindet wieder. Als Aktion und Reaktion kann der Säbelkämpfer ein Feld ziehen, mit zwei Würfeln weniger angreifen und ein weiteres Feld ziehen.

Wirbelhieb*: Der Kämpfer wirbelt herum und schlägt nach allen Feinden in der Umgebung.

Alle umstehenden Feinde in Nahkampfreichweite können angegriffen werden. (Benötigt sowohl eine Aktion als auch eine Reaktion.) Man würfelt einen Angriff und Schadenswurf, dieser gilt für alle Ziele. Jedes kann sich einzeln verteidigen.

STOCKKAMPF

Das Fechten mit dem beidhändigen Stab gehört zu den traditionellen Kampfkünsten der tarasischen Bauernschaft. Jeder Mann und jede Frau lernt zumindest einige dieser Techniken als Teil der militärischen Grundausbildung, die vom Großkhan angeordnet wird. Selbstverständlich haben nur wenige Menschen die Gelegenheit, es bis zur Meisterschaft zu bringen. Dennoch setzt der Großkhan bis heute auf mit solchen Stöcken bewaffnete zeremonielle Wachen, um seine Verbindung zum Bauernstand auszudrücken.

Um die hier präsentierten Untermanöver zu verwenden, muss man einen Stock führen.

Langer Griff: Der Kämpfer nimmt seine Waffe am unteren Ende und erhöht seine Reichweite enorm.

Bei Verwendung einer Kampfkarte darf der Kämpfer einen Gegner mit seiner Nahkampfwaffe im benachbarten Feld angreifen. Er muss nicht, wie üblich, im selben Feld wie der Gegner sein. Der Gegner darf parieren oder ausweichen, muss für einen Nahkampfangriff aber erst ins gleiche Feld ziehen.

Stocksprung: Richtig eingesetzt, kann der Stab das Tempo des Kämpfers enorm erhöhen.

Für die Aktion Sprinten darf der Kämpfer seinen Prügeln-Wert dem Würfelvorrat hinzufügen. Er würfelt also eST+Athletik+Prügeln. Außerdem kann er einen Gegner, der ein Feld blockieren würde, „überspringen“. Dies funktioniert nicht bei großen und massigen Gegnern (Der Spielleiter entscheidet).

Wuchtiger Hieb: Der Hieb des Kämpfers bricht Knochen und knackt Schädel wie einen Pudding.

Man erreicht einen kritischen Erfolg bei Angriffen mit Nahkampfwaffen schon ab dem ersten 10er. (Dieses Untermanöver entspricht dem Untermanöver „Durchbohren“ (Schwertkampf).)

Zielsicher: Beim Stockkampf sind Aufmerksamkeit und Genauigkeit extrem wichtig.

Man kann eWA statt eST als Basiswert für den Angriff wählen.

Lähmender Schlag*: Trifft man die richtigen Stellen, wird der Gegner von Schmerz gelähmt und überlegt sich seine nächsten Schritte genauer.

Ist der Schaden, den der Kämpfer nach Abzug der Panzerung oder anderem Schutz einem Gegner zufügt, größer als dessen ST, muss der Gegner auf seine nächste Aktion oder Reaktion (Wahl des Gegners) verzichten. Zusätzlich verliert er seine nächste Bewegung.

Wirbelwand*: Der Kämpfer lässt in unglaublicher Geschwindigkeit seinen Stab wirbeln, einige Meister können so sogar Geschosse abwehren.

Der Kämpfer darf als Reaktion und Bewegung eine Parade gegen einen Fernkampfangriff würfeln. Für je zwei Erfolge erhält er eine Stufe Deckung bis zum Beginn seiner nächsten Runde. Dies darf er nicht gegen Waffen mit Schaden: Tod, Waffen, die einen Feuerstoß abgeben oder Explosionen.