



Neue Fähigkeiten





In diesem Kapitel sind eine Reihe von neuen Fähigkeiten für fortgeschrittene Abenteurer zusammengefasst. Neue Fertigkeiten mit dem Schwerpunkt auf dem Kampfgeschehen und neue Waffen können von allen Bewohnern *Midgards* benutzt werden. Die Kampfverse von Skalden, die auch von Barden eingesetzt werden können, stärken die Gefährten oder schwächen ihre Gegner im Kampf. Explosivwaffen aus dem fernen KanThaiPan werden gerne von den dort beheimateten NinYas verwandt, um bei ihren Missionen für Ablenkung zu sorgen und dann unbeobachtet an den aufgeschreckten Wachen vorbeizukommen. Schließlich erhalten Kämpfer mit den auf sie geprägten Blutswaffen ein Gegenstück zu den Thaumagralen der Zauberer, so dass sie ebenfalls im fortgeschrittenen Spiel ein auf sie zugeschnittenes magisches Artefakt erwerben können.

Fertigkeiten

Die folgenden neuen Fertigkeiten werden in derselben Form wie im *Kodex* vorgestellt. Die Leiteigenschaft findet man in Klammern hinter dem Namen, während im Anschluss ein Hinweis folgt, wie die Fertigkeit eingesetzt wird (*Kodex*, S. 100).

Die neuen Waffenfertigkeiten *Peitschenwaffe*, *Erdrosseln* und *Fesselwaffe* findet man am Ende des Abschnitts im selben Format wie andere Waffenfertigkeiten (*Kodex*, S. 136ff). Vorher werden einige spezielle Waffen beschrieben, die mehr Auswahl beim Einsatz von Waffenfertigkeiten des Grundregelwerks bieten.

In der folgenden Liste findet man, zu welchen Gruppen die neuen Fertigkeiten gehören, wie schwer sie zu lernen sind, wie teuer das Lernen ist und mit welchem Fertigkeitenswert ein Anfänger beginnt. In Klammern folgt die jeweilige Leiteigenschaft. Der Vollständigkeit halber sind auch die vier Kampfkunsth Fertigkeiten aus »*Meister des Kampfes*« aufgeführt. Außerdem kann man jetzt *Gerätekunde* auch als Kampffertigkeit erwerben, da sie bei

der Bedienung von Kriegsmaschinen (s. S. 152f) eine Rolle spielt. Wie viele Trainingseinheiten zum Verbessern der Fertigkeiten erforderlich sind, entnimmt man den Lern- und Trainingslisten im *Kodex* (S. 158ff) bzw. im *Mysterium* (S. 34ff).

Einige der neuen Fertigkeiten sind nur in bestimmten Gegenden *Midgards* heimisch. Bei Spielbeginn können sie ausschließlich von Abenteurer mit passender Herkunft gewählt werden. Andere Spielerfiguren können die Fertigkeiten später lernen, müssen dazu aber in die entsprechenden Länder reisen und dort geeignete Lehrer finden.

Erfahrungspunkte

Für die individuelle Vergabe von Erfahrungspunkten werden die üblichen Regeln (*Kodex*, S. 149ff) auch auf die neuen Fertigkeiten angewandt. Für Waffenfertigkeiten und direkt für Angriffe nutzbare Kampffertigkeiten wie *Kampf in Schlachtreihe* und *Speerfechten* erhält man EP, indem man Gegnern im Kampf Schaden zufügt. *Raunen* dient zum Auslösen der Magie von personalisierten magischen Waffen und wird bei der Erfahrungsvergabe wie *Zaubern* behandelt (*Kodex*, S. 150f). Andere Fertigkeiten bringen für jeden sinnvollen Einsatz **5 EP** ein (*Kodex*, S. 151).

Für *Kampf*-, *Fecht*- und *Schießkunst* sowie *KiDo* wird zwischen zwei Arten von Techniken unterschieden. Techniken

Alltag, leicht:	1 LE	Fangen+8 (Gs)
Kampf, leicht:	1 LE	Fangen+8 (Gs)
Kampf, normal:	2 LE	Gerätekunde+8 (In), Kampf in Schlachtreihe+8 (Gs), Kampfkunst+8 (Gw), KiDo+8 (Zt), Schießkunst+8 (Gs), Wasserkampf+8 (Gw)
Kampf, sehr schwer:	10 LE	Fechten+5 (Gs), Speerfechten+8 (Gs)
Körperbeh., schwer:	2 LE	Spinnengang+8 (Gw), TaiTschischi+8 (Wk), Wasserkampf+8 (Gw)
Unterwelt, schwer:	10 LE	NinJutsu+8 (Gw)
Waffen, schwer:	6 LE	Erdrosseln+5
Waffen, sehr schwer:	8 LE	Fesselwaffe+5, Peitschenwaffe+5
Wissen, schwer:	2 LE	Feueralchimie+8 (Gs), Raunen+8 (Zt)
Wissen, sehr schwer:	8 LE	Betäubungsgriff+8 (In)



der einen Art sorgen über Zuschläge auf Angriff oder Schaden oder mit zusätzlichen Angriffsmöglichkeiten direkt für größere AP-Verluste bei den Gegnern. Für den erfolgreichen Einsatz solcher Techniken erhält der Kämpfer **keine** eigenen EP. Der höhere Schaden nach den Regeln des Abschnitts »Erfahrung im Kampf« (Kodex, S. 149f) sorgt automatisch dafür, dass die gewonnene Erfahrung dank des Kampfkunsteinsatzes im Mittel größer ausfällt. Als Hilfestellung bei der EP-Vergabe wird dies bei der Beschreibung der Techniken eigens gekennzeichnet.

Andere Kampftechniken haben keine Effekte, die automatisch zu größerem Erfahrungsgewinn führen. Sie stärken die Verteidigung des Kämpfers oder verringern den Rüstungsschutz des Gegners und schwächen dessen Abwehr. Der geringere eingehende Schaden und die höheren gegnerischen LP-Verluste wirken sich aber nicht auf die EP-Vergabe aus. Zu dieser zweiten Gruppe gehören auch viele Techniken, die sich auf die Bewegung des Kämpfers auswirken, die Gegner einschüchtern oder provozieren usw. Für einen sinnvollen und erfolgreichen Einsatz einer solchen Kampftechnik erhält der Kämpfer wie bei anderen Fertigkeiten pauschal **5 EP**.

Praxispunkte

Beim Erwerb von **Praxispunkten** (PP) zählen die meisten neuen Fertigkeiten zu den „anderen Fertigkeiten“, und es gelten die üblichen Regeln (Kodex, S. 153). Unter anderem erhalten Abenteurer PP nur für den sinnvollen Einsatz ihres Könnens.

Eine besondere Rolle spielt hierbei **TaiTsch**i. Natürlich ist es für den Abenteurer sinnvoll, jeden Morgen seine Übungen zu absolvieren. Praxispunkte erhält er aber dennoch nur dann, wenn die Steigerung von Willenskraft und Abwehrkräften gegen Krankheiten Früchte trägt, d.h. wenn ihm dank eines gelungenen EW:TaiTsch*i* später ein PW:Willenskraft gelingt, der andernfalls gescheitert wäre, oder wenn er nur dank *TaiTsch*i der Ansteckung mit einer Krankheit entgeht.

Eine Ausnahme bilden die neuen Kampffertigkeiten *Kampf in Schlachtreihe*, *Kampfkunst*, *KiDo*, *Schießkunst* und *Speerfechten*. Wie schon beim *beidhändigen Kampf* und beim *Fechten* (Kodex, S. 152) erhält man nur für **kritische** Erfolge Praxispunkte. Dasselbe gilt auch für die neuen Waffenfertigkeiten *Erdrosseln*, *Fesselwaffe* und *Peitschenwaffe*.

Wie beim Zaubern erhält ein Kämpfer auch beim Einsatz von *Raunen* je 1 PP bei **kritischen** Erfolgen. Er kann einen sol-

chen Praxispunkt gegen 1 TE für das Verbessern der Fertigkeit *Raunen* (vgl. *Kodex*, S. 154) bzw. alternativ gegen 50 EP für den Erwerb neuer Verbesserungen oder Verzauberungen seiner Blutswaffe oder das Aufladen einer ausgebrannten Waffe eintauschen.

Allgemeine Fertigkeiten

Betäubungsgriff (In) Wissen

Der Betäubungsgriff beruht auf dem Wissen über die Lage der Schmerzpunkte am Körper des Gegners, das zum Grundwissen kanthanischer Heilkundiger gehört. In KanThaiPan heißt diese Fertigkeit *BaiTeng*, d.h. *Hundert Schmerzen*. Ähnliches Wissen über die Anatomie des menschlichen Körpers ist unter den Heilkundigen Eschars und Arans und an den Akademien der Küstenstaaten vorhanden, so dass man die nötigen Kenntnisse auch in diesen Ländern erwerben kann.

Als Opfer kommen nur menschenähnliche Wesen in Frage, die nicht größer oder massiger als ein Oger sind. Der Abenteurer würfelt zuerst einen **EW:Betäubungsgriff**, ob er einen passenden Schmerzpunkt erkennt. Gelingt der Wurf, versucht er anschließend einen *gezielten Hieb*, bei dem der Gegner **+8** auf seinen zweiten WW:Abwehr erhält (s. S. 26). Dabei führt er mit der bloßen Hand, im Faustkampf oder mit dem Ende einer Stockwaffe einen heftigen Stoß aus. Misslingen beide WW:Abwehr, wird der anvisierte Punkt getroffen. Durch den Schmerz erleidet der Gegner dann zusätzlich **+1W6 AP** leichten Schaden. Er verliert keine LP, aber fällt für **1W6+1** Runden in Ohnmacht, wenn ihm ein **PW:Konstitution** misslingt (mit Konstitution = 5×LP-Maximum, wenn sie nicht eigens festgelegt worden ist).

Misslingt der EW:Betäubungsgriff, erkennt der Kämpfer dies rechtzeitig und kann in der laufenden Runde noch normal angreifen. Bei einem **kritischen Fehler** glaubt er aber irrtümlich, einen geeigneten Punkt erkannt zu haben; der gezielte Hieb richtet aber selbst im Erfolgsfall nur einfachen leichten Schaden an.

Bei einem **kritischen Erfolg** beim ersten EW:Angriff verschlimmern sich die Auswirkungen des gezielten Hiebes, wenn er gelingt. Der Gegner verliert zusätzlich **+2W6 AP** und ist **2W6+1** Runden lang bewusstlos. Anschließend plagen ihn 24 Stunden lang solche Schmerzen, dass er **-4** auf alle Erfolgswürfe erhält.



Fangen (Gs) *Fingerfertigkeit* ungelernt+(6)

Der Abenteurer kann wie mit *Gaukeln* Gegenstände, die in höchstens 1 m Abstand an ihm vorbeifliegen, fangen. Kämpfer üben sich aber in erster Linie in dieser Fähigkeit, um gegen sie gerichtete Wurfaffen mit Ausnahme von Fesselaffen abzuwehren oder sogar aufzufangen, wenn der EW:Angriff gelungen ist. Dabei erhält er Abzüge auf seinen EW:Fangen, die von der Waffe abhängen:

Wurfscheibe, Wurfspeer, Wurfspieß	-4
Wurfhammer, Wurfkeule, Speerschleuder	-6
Wurfaxt, Wurfeisen, Wurfpeil	-8
Wurfmesser, Wurfstern	-12

Kann der Angegriffene die Wurfaffe fangen, erleidet er keinen schweren Schaden. Ausdauer verliert er dennoch, da das Fangmanöver genauso anstrengend ist wie eine normale Abwehr. Misslingt der Fangversuch, steht dem Abenteurer noch sein normaler WW:Abwehr zu, wenn der EW:Fangen ohne Berücksichtigung der Abzüge gelungen wäre. Andernfalls erleidet er einen Abzug von -4 bei der Abwehr, da er sich eher in die Flugbahn der Waffe als von ihr weg bewegt hat.

Normalerweise benutzt der Fänger seine **Waffenhand**, also die rechte bei Rechtshändern. Versucht er mit der anderen Hand zu fangen, erhält er einen Abzug von -4 auf seinen EW:Fangen. Sperrige (mehr als 10 cm Durchmesser in allen Richtungen) oder schwere (mehr als 2 kg) Gegenstände können nur mit beiden Händen ohne Abzug gefangen werden.

Feueralchimie (Gs) *Wissen*

Die Feueralchimie oder *LiYao* wurde in KanThaiPan entwickelt, und das nötige Wissen kann man auch heute nur von KanThai oder von einigen ausgewählten Alchimisten anderer Völker erwerben, die das Vertrauen eines kanthanischen Lehrmeisters erringen konnten. Mit dieser Fertigkeit können Kundige aus *Feuerpulver* und geeignetem Material für Zünder und Hülle, bei denen es sich oft um mit brennbaren Substanzen getränktes und gerolltes Papier handelt, kanthanische *Feuerwerkskörper* der Klassen 0 bis 2 selbst herstellen (s. S. 138ff), und sie kennen sich auch im Umgang mit den seltenen *Explosivaffen* aus (s. S. 141). Ein erfolgreicher Einsatz von *Feueralchimie* erfordert nicht nur das nötige Wissen, sondern auch eine gewisse Geschicklichkeit des Feuerwerkers.

Ein verdeckter EW:Feueralchimie des Spielleiters entscheidet bei der Herstellung, ob der gewünschte Feuerwerkskörper

per richtig zusammengebaut wurde. Für diesen Wurf wird die Klasse des Feuerwerkskörpers doppelt als Abzug gewertet (also -2×Klasse). Wenn der Feuerwerker sich beeilt und alle Zutaten griffbereit sind, benötigt er nur **5 min** für die Herstellung. Lässt er sich wenigstens eine Stunde Zeit für seine Arbeit, erhält er einen Zuschlag von +4 auf den Erfolgswurf. Misslingt der EW:Feueralchimie, ist der Feuerwerkskörper fehlerhaft. Bei einem **kritischen** Fehler bei Erzeugnissen der Klasse 1 oder 2 explodiert das Produkt in den Händen des Herstellers und verursacht automatisch 1W6+Klasse schweren Schaden.

Das Herstellen von Feuerwerkskörpern kurz vor ihrem Einsatz ist sinnvoll, weil nach dem Zusammenbau das Feuerpulver mit den Substanzen der Papierhülle und den Zündermaterialien reagiert und in Verbindung mit Luftfeuchtigkeit und Temperatureinflüssen nach und nach verdirbt. Auch bei guter Behandlung sinkt die Einsatzchance eines Feuerwerkskörpers mit Ausnahme der einfachen Streich- und Lichthölzer pro Woche um 5%, aber nicht unter 50%. Beim Transport können sowohl die Feuerwerkskörper als auch die einzelnen Zutaten weiteren Schaden nehmen; ein einziges unfreiwilliges Bad bei einem Sturz in einen Bach oder bei einem Wolkenbruch können sie bereits verderben, wenn sie nicht wasserdicht verpackt sind.

Jeder kann einen Feuerwerkskörper zünden; übliche Zündschnüre brennen in einer Runde um 10 cm ab. Ist der Feuerwerkskörper nicht durch Lagerung und Transport verdorben, tritt die gewünschte Wirkung ein, falls der bei der Herstellung gewürfelte EW:Feueralchimie erfolgreich war. Andernfalls wird das Ergebnis mit W% bestimmt:

01-30: keine Zündung - entweder waren die Zutaten fehlerhaft, oder der Feuerwerker hat beim Zusammenbau nicht aufgepasst.

31-60: Zündung mit geringerer Wirkung - Knallkörper sprühen und qualmen nur, Raketen zünden den finalen Funkenregen schon in geringer Höhe, Bodenfeuerwerk geht vorzeitig und endgültig aus.

61-90: verzögerte Zündung - Wirkung setzt erst nach 1W6+2 Runden (oder passend zur Dramatik der Szene) ein; Bodenfeuerwerk geht vorübergehend für 1W6+2 Runden aus.

91-100: sofortige Zündung mit Überraschungseffekten - Knallkörper sind doppelt oder dreifach so kräftig, Raketen schlagen völlig andere Flugbahnen ein, Bodenfeuerwerk zeigt gegenteiliges Verhalten (Gestank statt Lärm, Feuerweiser zielen in falsche Richtung, Farben sind geschmacklos).