

Inhalt

Einleitung	1
Geschichtliches	2
Geschichte Wasinessas, Kapitel 5	2
Die Finsternis	3
Schattenwesen.....	3
Eigenschaften der schwarzen Substanz	4
Wie man ein Mitglied eines Blutpakthauses wird.....	4
Magische Gegenstände	4
Saritas Armband	5
Der Donner von Majita	5
Das Stahlherz	6
Markeshs Weisheit	6
Der Ebenholzsplitter	6
Kampfstile	7
Grundlegende Funktionsweise.....	7
Waffenlose Stile.....	7
Bewaffnete Stile.....	8
Chi-Techniken	8
Vorteile durch Stile	11
Fertige Kampfstile.....	12

Einleitung

Dieses Dokument möchte ich nutzen, um einige Dinge, die ich im eigentlichen Settings-Dokument nicht oder nur am Rand beleuchtet habe nach zu tragen.

Das beinhaltet kleine Details in der Geschichtsschreibung, die Natur der Finsternis und einen Regelabriss zu Kampfstilen. Die Intension dahinter ist, dass Spieler um eine möglichst schöne Spielerfahrung für sie zu gestalten, nicht alles wissen müssen und sollten. Dazu kommt, dass die Regeln für Kampfstile aus dem Martial Arts Companion Kämpfe komplizierter machen können und nicht jeder Spielleiter gewillt ist, diese auch anzuwenden. Deshalb habe ich die schon vorhandenen und zum teil selbstgebauten Kampfstile hier eingefügt.

Magische Gegenstände werde ich hier auch noch ein bisschen genauer beleuchten und einige Beispiele mehr bieten.

Wasinessa ist eine Welt, die nicht so sehr auf kämpferische Konflikte wie auf Entdeckung und die Entschlüsselung der Geheimnisse dieser Welt ausgelegt ist. Deshalb ist es vielleicht nicht das richtige Setting für Spielrunden, die vorallem darin den Spaß beim Rollenspiel suchen.

Zum Schluss möchte ich mich bei Andrej, Raphael, Dirk, Liska und Simon bedanken, die alle auf die ein oder andere Art anteil an der Entstehung des Settings haben.

Viel Vergnügen!

Geschichtliches

Im Großen und ganzen handelt es sich um den gleichen Text, den ich auch schon im anderen Settings-Dokument benutzt habe. lediglich eine kleine Passage ist ander, die ist farblich hervor gehoben.

Geschichte Wasinessas, Kapitel 5

"Zu Beginn des 4. Zeitalters waren die Reiche der Menschen groß geworden und bedeckten weite Teile des Landes.

Sie hatten gelernt sich das Land untertan zu machen und nach ihrem Willen zu formen, hatten viele Gefahren aus ihrem Leben gebannt. Nur Alter und Krankheit hatten sie noch nicht besiegt, genauso wenig wie ihre Arroganz und Habgier.

Das Einswerden mit der großen Dunkelheit machte ihnen Angst. Der Schrecken des Nicht-Wissen saß tief in ihnen und die große Dunkelheit wurde als das Böse angesehen und sie erkannten nicht mehr den Frieden, in der großen Dunkelheit zu ruhen, um irgendwann wieder aus ihren schützenden Armen empor zu steigen und sich einer neuen Form zu stellen und erneut die Welt zu entdecken. Die Menschen begannen die Dunkelheit zu meiden, selbst die Nächte Taghell zu erleuchten, in der Hoffnung Tod und Alter auf diese Weise fern zu halten.

Tatsächlich starben weniger Leute in diesen Tagen, doch das Alter konnten sie nicht besiegen.

Es wurden mehr und mehr Menschen, deren Körper zu schwach zum Leben waren, die sich aber mit solcher Macht von der Dunkelheit fernhielten, dass sie nicht starben.

In Yogasha, dem Land der Möwenkönige, lebte zu jenen Tagen ein Ehepaar von großer, spiritueller Kraft, Igish und Sheiran Sha'Luri Ena, die sich mit diesem Problem befassten.

Sie hatten sie tiefen Linien der Kraft entdeckt, die sich überall durch das Land zogen und von denen sie glaubten, sie stellten das Leben selbst dar.

Nach vielen Jahren der Forschung gelang es ihnen, diese Kraft zu nutzen, um Unsterblichkeit und Schutz vor dem Alter zu erlangen, wie sie glaubten.

Sie gaben dieses Geheimnis weiter und bald schon hatten viele Leute, die über Geld und Einfluss verfügten, den gleichen Prozess durchlaufen.

Das waren die Jahre der Blüte, wie sie später genannt wurden.

Doch an den Rändern der Zivilisation begann das Leben zu schwinden.

Die einfachen Menschen hatten keinen Zugang zur Unsterblichkeit der Reichen und Mächtigen. Der Prozess musste über die Jahre immer wieder an den Menschen durchgeführt werden, um die Unsterblichkeit zu erhalten und jedesmal starb ein wenig mehr der Natur am Rand der Zivilisation oder eine weitere Frau oder ein weiterer Mann verlor die Fähigkeit Nachkommen hervor zu bringen. So begann das Leben langsam auszusterben.

Die Menschen in den Städten beachteteten es erst nicht weiter, sie hatten zusammen mit der Erlangung der Unsterblichkeit das Bedürfnis nach Nachkommen verloren.

Doch als die Jahrhunderte ins Land zogen, stießen die toten Wüstenstreifen immer tiefer ins Land vor und es gab kaum noch Menschen außerhalb der Städte.

Es war die Zeit als sich die Finsternis zu erheben begann.

Anders als das Fünfte, die schützende, beruhigende Dunkelheit, verschlang sie das Leben.

Entlang der alten Kraftlinien brach sie nach und nach hervor und begann sich auszubreiten. Mit ihr kamen die Unsichtbaren Schatten, Wesen, die selbst Unsterbliche töten können.

Die Reiche der Menschen kamen immer weiter in Bedrängnis, schon bald gab es nur noch wenige Wege zwischen den Reichen und Städten, die ungefährlich waren. Weite Teile des Landes waren unter der brodelnden, heulenden Finsternis verschwunden, die ersten Städte bereits darin untergegangen.

Als es fast zu spät war, um die Menschen noch zu retten, erhob sich in einigen Städten ein Kult, der die Geister und die schützende Dunkelheit nicht vergessen hatte und bot den Menschen die Möglichkeit zu überleben.

Die Geisterpakete."

-Auszug aus "Die Geschichte Wasinessas" Kapitel 5 Die Geisterpakete, älteste bekannte Version, Exemplar der Tempelbibliothek von Shila

Die Finsternis

Um zu verstehen, woher die Finsternis kommt, muss die grundlegende Struktur der Welt von Wasinessa erklärt werden. Es ist eine Welt, in der nichts verloren geht, wer stirbt, wird Teil der Welt und ihres Energiefeldes, aus dem sich jedes Leben speist.

Die Menschen haben mit der Unsterblichkeit einen Weg gefunden, diese Energiefelder anzupapfen und damit anderen den Lebensfunken, die Seele oder wie man es nennen möchte zu entziehen. Über die Jahre ließ diese Lebensenergie immerweiter nach und so verschwand Leben.

Wenn man sich Wasinessa nun als eine Art Organismus vorstellt, ist die Finsternis eine Art Abwehr durch das Immunsystem dieses Organismus, der sich versucht von der Krankheit Mensch zu befreien.

Die Geister sind dabei eine Art Kinder dieses Organismus und damit nicht Ziel der Finsternis.

Ob es sich bei Wasinessa tatsächlich um ein riesiges Lebewesen handelt oder nicht und wenn ja, ob es ein Bewusstsein hat, ist dabei dem Spielleiter überlassen. Auch ob es noch Unsterbliche gibt oder nicht, ist dem Spielleiter überlassen. Die Immunreaktion der Welt könnte ja auch davon abhängen ob es sie noch gibt und nicht gegen die Menschen im allgemeinen gerichtet sein.

Wichtig ist noch zu sagen, dass die weitverbreitete Unfruchtbarkeit eine Folge des schwachen Energiefeldes ist und keine organische Ursache hat. Das heißt auch, sie kann nicht mit Magie geheilt werden.

Schattenwesen

Bisher ist die Entwicklung von Schattenwesen noch nicht weit gediehen, aber hier ist mein Vorschlag für das gewöhnliche Schattenwesen der Karawanenrouten. Sie treten mit einer Chance von 20% pro Tag in den Öden auf. Zwischen Schattenwänden erhöht sich die Chance auf 50%.

Stufe 1

TP: 30 OB: 20/Peitsche DB: 30 Ini: 10

RK: 1

Schattenwesen haben keine klare Form. Sie sind wie humanoide, doch sind weder Gesicht noch Sinnesorgane zu erkennen und sie wirken fast ein wenig flüssig. Ihre langen, peitschenartigen Arme benutzen sie um nach Lebewesen zu schlagen oder sie zu umschlingen. Sie sind immun gegen mentale Beeinflussung, Betäubung und gegen Positionsboni, bis auf klare Zangenbewegungen, in denen eine Person hinter ihnen und eine vor ihnen steht. Sie haben eine 60% Chance von Treffern nicht erwischt zu werden, da sie für einen kurzen Moment insubstanziell werden können. Bei magischen Waffen verringert sich die Chance auf 30%.

Ihre Arme hinterlassen zu den normalen Verletzungen durch eine Peitsche auch verätzte Haut und entziehen 1w4 temporäre Konstitutionspunkte. Wenn die Kritztabelle für Säure nicht zur Verfügung steht, tut es auch die für Verbrennungen.

Eigenschaften der schwarzen Substanz

Die "Pfützen" schwarzer Substanz, die überall in den Öden außerhalb der Sphären zu finden ist, hat tatsächlich in etwa die Eigenschaften von einer zähen Flüssigkeit. Pfützen, die auf einander treffen verbinden sich zu einer größeren und wenn ein Stück davon abgetrennt wird, bewegen sich die geteilten Stücke aufeinander zu und streben danach, sich wieder zu vereinigen. Die Substanz ist hochgradig Ätzend und Berührung resultiert in einem E Krit Säure bzw. Verbrennung.

Die Schattenwände sind ebenfalls ätzend, bewegen sich aber auch bei Herauslösen einer kleinen Portion nicht.

Wie man ein Mitglied eines Blutpakthauses wird

Normalerweise kann man nicht einfach ein Mitglied eines dieser Häuser werden. Die Mitgliedschaft bildet sich aus 2 Dingen, nämlich einmal ein Nachfahre des Urahnen eines Pakthauses zu sein und zum zweiten der eigene Blutschwur, der die Verbindung zur Sphäre herstellt.

Theoretisch gibt es auch die Möglichkeit, einen Geist zu finden, der hinreichend mächtig und bereit ist, sich auf diese Weise mit einem Menschen zu verbinden. Der Geist würde aber bei diesem Vorgang einen großen Teil seiner Macht einbüßen, unter Umständen auch aufhören als Bewusstsein zu existieren. Da wenige Geister bereit sind, Macht und Bewusstsein einzubüßen und auch ansonsten kaum noch in Wasinessa gesehen werden, ist diese Option sehr unwahrscheinlich.

Der Blutschwur wird normalerweise im Alter von etwa 6 Jahren abgelegt. Das Ritual selber ist von Haus zu Haus unterschiedlich, aber bei allen muss das Kind den Blutstein, der als Fokus für die Sphäre dient, mit seinem Blut benetzen. Damit wird die Sphäre mit seinem Leben verknüpft.

Wenn ein Familienmitglied den Schwur nicht ablegt, hat es zwar die selben Vorteile bei Attributen und Lebenserwartung wie andere Mitglieder von Pakthäusern, vererbt diese aber nicht an seine Nachkommen.

Eine durch ausgelassenen Schwur unterbrochene Linie kann auch nicht durch einen Schwur in späteren Generationen wieder zum Pakthaus werden.

Das bedeutet auch, dass angeheiratete Personen keine Mitglieder des Hauses sind, die die Sphäre aufrecht halten. Es reicht jedoch das ein Elternteil zu einem Pakthaus gehört, um den Nachkommen die Fähigkeit zu geben, die Sphäre aufrecht zu erhalten.

Theoretisch kann ein Blutschwur zu jeder Zeit des Lebens abgelegt werden aber es ist nicht möglich, mit mehr als einer Sphäre verbunden zu sein, auch wenn die Eltern aus unterschiedlichen Pakthäusern stammen.

Magische Gegenstände

Anders als in den Rolemaster-Regeln, funktionieren magische Gegenstände in Wasinessa anders. Um die Menge der Gegenstände zu reduzieren und sie zu etwas wirklich besonderem zu machen, entstehen sie anders.

Die Klasse des Alchemisten entfällt in Wasinessa, da magische Gegenstände nur durch Rituale und besondere Ereignisse entstehen. Dementsprechend ist es auch nicht so einfach vorher zu sehen, was genau ein magischer Gegenstand an Fähigkeiten besitzt.

Um das Auswechseln von Gegenständen zu vermeiden, beginnt jeder Gegenstand mit Stufe 1.

Jenachdem wie lange ein Charakter einen Gegenstand benutzt, gewinnt dieser an Macht, jedoch nur in den Händen des entsprechenden Charakters, für jeden anderen hat der Gegenstand nach wie vor Stufe 1. Ich handhabe die Gegenstände so, dass sie immer eine Stufe aufsteigen, wenn ihr Besitzer aufsteigt. Diese Lösung ist unkompliziert, andere sind aber aufgefordert, diese Lösung an ihr Spiel anzupassen. Gegenstände können, müssen aber nicht, mit neuen Stufen Fähigkeiten hinzu gewinnen oder bestehende verbessern.

Bei Gegenständen die Stufe 10 oder höher erreichen, kann eine Art Bewusstsein erwachen, dass unter Umständen auch in der Lage ist, mit dem Charakter zu kommunizieren. Um das Besondere des

Gegenstandes herauszustreichen, empfiehlt sich hier, das Bewusstsein mit der Geschichte des Gegenstandes in Verbindung zu bringen.

Egal mit was für einer Fähigkeit oder mit welchem Zauber, gibt der Gegenstand immer nur die Fähigkeiten preis, die er auf der Stufe hat, die er für den entsprechenden Charakter/NSC hat. Insgesamt erfordert dieses System etwas mehr Arbeit vom Spielleiter und auch Random-Loot-Rolls werden dadurch komplizierter. Ich denke jedoch, dass der Aufwand lohnt und die Spieler eine tatsächliche Verbindung zu ihren Gegenständen aufbauen können.

Im folgenden Zähle ich die Gegenstände auf, die ich in meiner Kampagne bisher verwendet habe, mit ihren Fähigkeiten auf entsprechenden Stufen. Es können natürlich weitere Fähigkeiten in höheren Stufen zu gewonnen werden, aber das direkt zu überlegen, hätte den Rahmen gesprengt. Jeder der über Stufe 12 bei den Gegenständen kommt, ist natürlich aufgefordert, sich zusätzliche Fähigkeiten zu überlegen.

Saritas Armband

Dieses Armband wurde in den Ruinen von Majita gefunden, einer schon seit den Anfängen der Schutzsphären in Trümmern liegenden Stadt. Es besteht aus einem feinen Silberband, das keine Verzierungen aufweist und einem kleinen Jadeanhänger, in der Form eines zusammengerollten schlafenden Fuchses.

Dieses Armband erhielt Saritas Familie aus Dankbarkeit, da einer ihrer Vorfahren einen Fuchsgeist aus einer Geisterfalle befreite. Es soll Glück und Schutz bringen.

Saritas Familie existiert seit dem Untergang von Majita nicht mehr.

- Stufe 1: +10 auf Defensivbonus (DB)
- Stufe 3: 1x täglich Verschwimmen (Zauber)
- Stufe 5: 1x täglich Verschieben (Zauber), ermöglicht problemlose Verständigung mit Fuchsgeistern
- Stufe 8: +15 auf Defensivbonus
- Stufe 12: 2x täglich Verschwimmen

Der Donner von Majita

Auch dieser Speer wurde in den Trümmern von Majita entdeckt. Ursprünglich wurde er für den Kommandanten der Truppen von Majita gefertigt, später, als auf Grund der auftauchenden Finsternis und der Entstehung der Schutzsphären große Soldatenkontingente unnötig wurden, wurde er vom Kommandanten der Leibwache des Sahid von Majita getragen.

Nach dem die Sphäre von Majita zusammengebrochen war, gab es keinen Kommandanten mehr und der Speer wurde zusammen mit der Rüstung des Kommandanten in der Rüstkammer der Festung zurückgelassen.

Der Speer besteht aus einem Schaft aus leicht rötlichem Holz, dessen untere Teil mit einer Stahlkugel beschwert ist und einer Stahlspitze, die mit einem goldenen Kirin (Wappentier des Sahid von Majita) verziert ist. Der Speer hat als besondere nichtmagische Eigenschaften, dass er aufgrund von Fertigung einen Bonus von +10 auf den Angriffsbonus erhält, der auf +20 steigt, wenn der für Majita typische Kampfstil "Rollender Donner" mit diesem Speer benutzt wird.

- Stufe 1: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität von 2 Stufen weniger verursacht (A=A-50, B=A-25, C=A, D=B, E=C)
- Stufe 2: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität von einer Stufe weniger verursacht (A=A-25, B=A, C=B, D=C, E=D)
- Stufe 4: 1x täglich Lichtblitz (Zauber)
- Stufe 7: 1x täglich Cross Winds (Zauber aus Fire and Ice)

- Stufe 9: bei einem kritischen Treffer wird ein weiterer kritischer Treffer des Typs Elektrizität gleicher Stufe verursacht
- Stufe 12: 1x täglich Blitzschlag (Zauber)

Das Stahlherz

Diese Rüstung wurde ebenfalls in Majita gefunden und vom Kommandanten der Leibwache des Sahid getragen. Auch die Rüstung wurde in der Rüstkammer zurück gelassen. Sie besteht aus einem schlichten Stahlhelm ohne Visier, der einen Goldrand über dem Gesicht hat und einem Bänderpanzer aus über Leder gespannten Stahlbändern (RK 14). Die Magie dieser Rüstung wirkt nur, wenn beides getragen wird.

- Stufe 1: Chance von 10% kritische Treffer gegen den Torso zu negieren
- Stufe 3: Chance von 10% kritische Treffer gegen den Kopf zu negieren
- Stufe 5: +10 auf Defensivbonus (DB)
- Stufe 8: 1x täglich Schild (Zauber)
- Stufe 10: +20 auf Defensivbonus
- Stufe 12: 1x täglich Löwenherz (Zauber)

Markeshs Weisheit

Dieser schlichte Anhänger aus grünem Stein, der in einen Goldrahmen gefasst ist, wird seit Generationen in der Familie Markesh, dem Pakthaus von Garong, weiter gegeben. Ursprünglich war der Anhänger nicht magisch, sondern das bescheidene Geschenk des Haushofmeisters Karnam Sa'Marin an seine Herrin Haruka Markesh, die er nach dem Tod ihrer Eltern groß zog. Haruka entwickelte sich zu einer herausragenden Magiekundigen und trug das unscheinbare Schmuckstück bis zu ihrem Lebensende ständig. Ein Teil ihrer Macht ging in den Anhänger über und manche sagen auch ein Teil ihrer Persönlichkeit.

- Stufe 1: +1 Spruchaddierer
- Stufe 4: +2 Spruchaddierer
- Stufe 7: Magiepunktmultiplizierer 1,5
- Stufe 10: +3 Spruchaddierer, der Geist von Haruka Markesh erwacht im Stein und kann mit dem Träger kommunizieren, wird dies aber nur mit einem Angehörigen ihrer Familie tun. Sie kann bei Fragen aus den Gruppen Wissen - Magisch und Wissen - Obskur assistieren, was einen Bonus von +25 auf Würfe aus diesen Gruppen gibt. Ab diesem Punkt gilt Markeshs Weisheit als intelligent.
- Stufe 12: Magiepunktmultiplizierer 2

Der Ebenholzsplitter

Diese Haarnadel aus schwarzem Holz gehörte dem Abenteurer Jan Wiu Mei, der etwa um 1800 nach der Errichtung der Schutzsphären in den Öden verschwand. Die Haarnadel wurde seitdem von mehreren anderen Abenteurern getragen, doch keiner von ihnen nahm ein gutes Ende.

Der Ebenholzsplitter ist tatsächlich ein durch die Finsternis berührter Gegenstand und indirekt für den Untergang von so mancher Karawane und einer kleinen Schutzsphäre verantwortlich. Er hebt in einem Radius von etwa 50 Metern sämtliche Fähigkeiten und Zauber auf, die vor der Finsternis schützen sollen und verdoppelt die Chance, auf Schattenwesen zu treffen. Zudem zieht er auch die schwarze Substanz an, die sich überall in den Öden findet.

- Stufe 1: Bonus von +25 auf Schleichen und Verstecken, wenn es zumindest schattig ist

- Stufe 3: Bonus von +25 auf Hinterhalt-Manöver und zählt Extra-Ränge in Höhe seiner Stufe zur Fertigkeit Hinterhalt hinzu, wenn es um die Berechnung des Kritergergebnisses geht.
- Stufe 6: 1x täglich Schatten (Zauber)
- Stufe 9: Kann wie ein Dolch geführt werden und erhält die Fähigkeit bei einem Treffer eine Blutung von einem Punkt pro Runde zu verursachen. Verursacht nur die Ergebnisse von kritischen Treffern als Schaden.
- Stufe 12: Erhält die Fähigkeit Gezielt Tödlich gegen Menschen. Pakthausmitglieder zählen auch als Menschen. Geister hingegen, die menschliche Form angenommen haben, nicht.

Kampfstile

Im Folgenden gehe ich darauf ein, wie Kampfstile funktionieren und was sie an Regelveränderungen mit sich bringen. Auf Grund des Umfangs der Regeln aus dem Martial Arts Companion werde ich hier lediglich schon bestehende Stile beschreiben und erklären wie sie angewendet werden, aber auf die Regeln für die Erschaffung und Veränderung der Stileverzichteten, da ich auch nicht weiß, in wieweit ich mit dem Urheberrecht in Konflikt geraten könnte.

Natürlich können Kampfstile auch lediglich als Würze benutzt werden, in dem man der Art zu kämpfen eines Charakters einen Namen gibt und den Stil erzählerisch und nicht mit veränderten Regeln darstellt.

Grundlegende Funktionsweise

Ähnlich wie beim Kampf mit zwei Waffen, braucht ein Anwender von Kampfkünsten nicht nur eine Fertigkeit, sondern mindestens zwei, um einen Angriff mit diesem Stile durchzuführen. Die erste ist das Können in dem angewendeten Stil, die zweite die Fertigkeit in der entsprechenden Waffe/ dem unbewaffneten Angriff. Waffenlose Kampfkünste haben für die Fertigkeit im Stil und einige andere Fertigkeiten eine neue Kategorie, die sich **Martial Arts Kampfmanöver nennt und unter den gleichen Attributen und Kosten wie die Kategorie Kampfmanöver läuft**. Die Kategorie Martial Arts Kampfmanöver gehört zur Gruppe Waffenloser Kampf. Bewaffnete Stile laufen unter der Kategorie Kampfmanöver.

Genau wie beim Kampf mit zwei Waffen zählt der niedrigere Wert im Stil oder der Angriffsart, wenn der OB bestimmt wird. Der Kampfstil legt fest, welche Boni ein Anwender dieser Kunst erhält und mit welchen Waffen oder waffenlosen Angriffen der Stil verwendet werden kann. Wenn ein Charakter eine Waffe oder Angriffsart verwendet, die nicht vom Stil abgedeckt wird, erhält er auch nicht die Fähigkeiten und Boni, die ihm der Stil ansonsten geben würde. Es gibt zwei Schwierigkeitsstufen für Kampfstile, seien sie bewaffnet oder unbewaffnet. Einfache Stile haben die normalen Kosten ihrer Kategorie, fortgeschrittene Stile sind restriktiert.

Kampfstile können Zugang zu Chi-Techniken gewähren und viele haben Signaturmanöver. Chi-Techniken werden weiter unten beschrieben und die Signaturmanöver stehen in der Beschreibung der Stile.

Waffenlose Stile

Die größte Änderung bei den waffenlosen Stilen liegt in der Art, wie die einzelnen Grade von Schlägen und Würfeln gehandhabt werden. Die Fertigkeiten in den einzelnen Graden fallen weg und werden durch lediglich eine Fertigkeit in Wurf und Schlag ersetzt, stattdessen wird der höchstmögliche Schaden, der durch einen waffenlosen Angriff verursacht werden kann nun durch den Stil bestimmt. Wenn der Stil also den Einsatz von Schlägen bis Grad 3 erlaubt, heißt das, dass der Anwender mit seiner WK Schlag Fähigkeit nur bis Grad 3 auf der Angriffstabelle Schaden verursachen kann.

Neu sind die beiden Angriffe Nervenschlag (eng. Nerve Strikes) und Haltegriff (eng. Locking Holds). Die Fähigkeit Nervenschlag ist ein unbewaffneter Schlag in der Kategorie WK Schlag der darauf

abzieht, das Opfer zu betäuben oder zu lähmen. Haltegriff ist eine Fähigkeit in der Kategorie WK Wurf, die darauf abzielt das Opfer in einen Haltegriff zu nehmen, die es ihm nicht erlaubt sich zu bewegen. Tabellen für beide finden sich im Martial Arts Companion.

Bewaffnete Stile

Der größte Unterschied zu den Kampfmöglichkeiten bei normaler Verwendung der Regel ist, dass die Fähigkeit Fokus Verteidigung auch mit einer Waffe die größer und schwerer als ein Degen oder ein Dolch ist verwendet werden kann, sofern der Kampfstile größerer Fokus Verteidigung oder geringerer Fokus Verteidigung beinhaltet. Rüstungen können allerdings trotzdem nicht mit Fokus Verteidigung verwendet werden.

Chi-Techniken

Chi-Techniken sind Fertigkeiten, die genau wie andere Fertigkeiten gelernt werden müssen. Sie sind in unterschiedliche Kategorien eingeordnet und nicht alle gleich leicht zu lernen. Chi-Techniken können als Magie aufgespürt werden. Jeder Spielleiter sollte sich gut überlegen ob und welche Chi-Techniken er in seinem Spiel verwenden möchte. Alle sind mit großem Lernaufwand verbunden.

Die Chi-Techniken sind alle aus dem Martial Arts Companion übernommen und ihre Namen nicht an Wasinessa angepasst. Vieles lässt sich allerdings übernehmen, lediglich Fertigkeiten wie Buddhas Hand bräuchten eigentlich einen anderen Namen.

Andauernder Schlag

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver

Klasse: nicht restriktiert

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Anwender, die minimal nötige Aktivität für einen Angriff zu halbieren. Dazu muss er in der Runde vorher 60% Aktivität für Vorbereitung aufbringen und ein erfolgreiches Manöver ablegen.

Angriff ohne Schatten

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: nicht restriktiert

Ein erfolgreiches Manöver erlaubt es dem Anwender, einen zusätzlichen Würfel für Initiative zu werfen und sich auszusuchen, welche genutzt werden. Dies erfordert 10% Vorbereitung in der vorherigen Runde.

Atem anhalten

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: nicht restriktiert

Normalerweise kann ein Charakter den Atem für 5 runden plus die Hälfte seines temporären Konstitutionsbonus durch 10 anhalten. Atem Anhalten erlaubt es einem Charakter diese Zeit zu verdoppeln, wenn er ein erfolgreiches Manöver ablegt. Er muss in der Runde vorher 20% vorbereiten.

Aufsteigender Phönix

Kategorie: Spezialverteidigung Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Die Fertigkeit erlaubt es die Auswirkungen eines kritischen Treffers für 2 Runden pro Punkt Selbstdisziplinsbonus zu ignorieren, wenn das Manöver erfolgreich war. Diese Fertigkeit benötigt eine 40% Vorbereitung in der Runde direkt vor ihrem Einsatz.

Buddhas Hand

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver
Klasse: restriktiert

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Anwender, seinen Gegner mit Abzügen auf alle Chi-Techniken und Selbstkontrollmanöver zu belegen. Dazu muss der Anwender in der vorhergehenden Runde 30% Aktivität zur Vorbereitung nutzen. Wenn das Manöver erfolgreich ist, stört ein in der nächsten Runde ausgeführter unbewaffneter Angriff die innere Energie des Gegners. Das führt dazu, dass der Gegner einen Abzug von -20 auf Chi-Techniken und Selbstkontrollmanöver pro Stufe des erzielten kritischen Treffers hinnehmen muss. Nach der Anwendung reduziert sich der Abzug um 10 pro Runde.

Distanzschlag

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver
Klasse: restriktiert

Ein erfolgreiches Manöver in dieser Fertigkeit erlaubt es dem Anwender, die Kraft eines Nahkampfangriffes auf den Gegner zu projizieren, ohne ihn zu berühren. Dazu muss der Anwender 40% Aktivität zur Vorbereitung in der vorhergehenden Runde aufwenden. Der Angriff wird dann mit seinem normalen OB mit der geführten Waffe oder dem unbewaffneten Angriff ausgeführt. Der Entfernungsabzug beträgt dabei -5 pro Meter. Falls sich ein Objekt zwischen ihm und dem Gegner befindet, beträgt der Modifikator zusätzlich -70. Dieser Angriff kann nicht parriert werden, andere DB-Modifikatoren finden jedoch Anwendung.

Eidechsenklettern

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver
Klasse: restriktiert

Der Anwender lernt, eine wagerechte Wand hinauf zu klettern, während sein Rücken der Wand zugewandt ist. Bei einem erfolgreichen Manöver braucht der Anwender nur die Hälfte der normalen Aktivität zum Klettern. Diese Fertigkeit benötigt 20% Vorbereitung in der vorausgehenden Runde.

Eiserne Fäuste

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver
Klasse: restriktiert

Diese Fertigkeit ermöglicht es dem Anwender mit seinem waffenlosen Angriff auf der Angriffstabelle für Streitkolben zu attackieren. Dabei wird der OB jenachdem bis zu welchem Grad die waffenlosen Angriffe ausgeführt werden können modifiziert. Grad 1 = -60, Grad 2 = -40, Grad 3 = -20, Grad 4 = 0. Die Fertigkeit setzt 20% Vorbereitung in der vorhergehenden Runde voraus.

Elementarfaust

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver
Klasse: restriktiert

Der Anwender lernt die Kraft der Elemente in seine Fäuste zu beschwören und mit seinem unbewaffneten Angriff einen zusätzlichen kritischen Treffer des Typs Kälte, Hitze, Elektrizität oder Aufprall gleicher Stufe zu verursachen. Dazu muss der Anwender in der vorhergehenden Runde 40% Aktivität zur Vorbereitung aufbringen. Diese Fertigkeit muss für jeden Typ kritischer Treffer separat gelernt werden.

Elementen Widerstehen

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver
Klasse: nicht restriktiert

Die Fertigkeit erlaubt es dem Anwender, die Effekte von natürlicher Hitze und Kälte zu ignorieren, solange er sich auf diese Fertigkeit konzentriert. Er erhält ebenfalls einen Bonus von +20 auf seine WWs gegen magische Feuer- und Kälteangriffe, solange er unter dem Einfluss der Fertigkeit steht.

Solang sich der Anwender auf die Fertigkeit konzentriert, verliert er doppelt so viele Erschöpfungspunkte wie normal.

Fallendes Blatt

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Gibt dem Anwender an Levitation grenzende Kontrolle über seinen Fall. Dies erlaubt es ihm, die Schwere seines Falls um die Hälfte seines Fertigungsbonus in Metern zu verringern. In der Runde nach dem Fall wird eine 20% Aktion benötigt, um sich von dem Fall zu erholen, vorausgesetzt der Anwender ist am Leben und bei Bewusstsein. Funktioniert ähnlich wie der Spruch Landen.

Fantastischer Sprung

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Der Anwender lernt unglaubliche Sprünge zu vollführen. Dies erlaubt es ihm mit einem erfolgreichen Manöver 6m weit oder 4m hoch zu Springen. Eine 20% Vorbereitung in der vorhergehenden Runde wird benötigt.

Leichtfüßig

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Erlaubt es dem Anwender auf Sand, Schnee oder ähnlich instabilen Oberflächen zu laufen, ohne Abzüge auf seine Bewegung in Kauf nehmen zu müssen. Gleiches gilt für Kämpfe auf dieser Art Untergrund.

Schmerzen Widerstehen

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: nicht restriktiert

Ein erfolgreiches Manöver erlaubt es dem Anwender, die Abzüge durch verlorene Trefferpunkte für 10 Minuten pro Punkt Konstitutionsbonus zu ignorieren. Dieses Manöver erfordert 20% Vorbereitung in der vorhergehenden Runde.

Schwäche Spüren

Kategorie: Selbstkontrolle Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Die Fertigkeit ermöglicht es dem Anwender mögliche Schwächen in der Verteidigung seines Gegners auszumachen. Dazu muss er 40% Aktivität zur Beobachtung aufbringen, um in der darauf folgenden Runde das Ergebnis eines durch ihn verursachten kritischen Treffers erneut würfeln zu können. Wenn der Wurf wiederholt wird, muss der Anwender beim zweiten Wurf bleiben.

Spiegelschritt

Kategorie: Martial Arts Kampfmanöver Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Der Anwender lernt, sich in perfekter Synchronisation mit seinem Gegner zu bewegen. Nach gelungenem statischen Manöver, gilt jeder Versuch mit dem Gegner in Kontakt zu bleiben als automatisch erfolgreich. Wenn sich der Gegner in eine Position begibt, ihn die der Anwender physisch nicht folgen kann, endet der Spiegelschritt.

Sprungschlag

Kategorie: Martial Arts Kampfmanöver Art: Offensivbonus

Klasse: nicht restriktiert

Durch rollen und Springen kann der Anwender 10m zurücklegen und darf ohne Abzüge Angreifen. Dies setzt 20% Vorbereitung in der vorhergehenden Runde voraus.

Stofflanze

Kategorie: Martial Arts Kampfmanöver Art: Offensivbonus

Klasse: nicht restriktiert

Der Anwender lernt, wie er eine 3m lange feuchte Stoffbahn so schnell schwingen kann, dass sie als Waffe dient. Damit kann er entweder auf der Kampfstab- oder Dreiteiliger Stab Angriffstabelle angreifen.

Unerschütterlicher Stand

Kategorie: Spezialverteidigung Art: speziell

Klasse: nicht restriktiert

Alle gegen den Charakter gerichteten Chi-Techniken erleiden einen Malus in Höhe der Fertigränge, die der Charakter in dieser Fertigkeit besitzt.

Unverwundbarkeit

Kategorie: Spezialverteidigung Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Diese Fertigkeit gewährt dem Anwender Schutz vor einer bestimmten Art von Angriffen, z.B. Klingenwaffen, unbewaffnete Angriffe, usw., die beim Erlernen der Fertigkeit ausgewählt werden muss. Diese Fertigkeit benötigt eine 20% Vorbereitungsaktion um ein Statisches Manöver ablegen zu dürfen. Bei Erfolg halbiert sich die Menge der genommenen Trefferpunkte durch den nächsten Angriff des gewählten Typs und alle durch den Angriff verursachten kritischen Treffer werden um zwei Stufen reduziert.

Vergiftete Faust

Kategorie: Spezialangriff Art: statisches Manöver

Klasse: restriktiert

Diese Fertigkeit erlaubt es dem Anwender, seinen Gegner mit einem Abzug auf alle Fertigkeiten und Manöver zu belegen. Die Höhe des Abzugs beträgt dabei 10 pro Stufe des verursachten kritischen Treffers und hält für eine Runde pro verursachten Trefferpunkt. Die Fertigkeit benötigt 30% Vorbereitung in der vorhergehenden Runde. Magische, Große und Gigantische Wesen sind gegen diese Abzüge immun.

Vorteile durch Stile

Einige Eigenschaften von Stilen sind nicht selbsterkährend. diese Werden hier aufgelistet.

Geringerer Fokus Verteidigung

Statt den sonst benötigten 40% Aktion für Fokus Verteidigung benötigt der Anwender nur 30% Aktion und Fokus Verteidigung zählt nicht gegen die Grenze von 3 Aktionen pro Runde. Außerdem wird die Möglichkeit eingeräumt, Waffen und andere Objekte mit Fokus Verteidigung zu nutzen. Es dürfen trotzdem nicht mehr als 100% Aktivität pro Runde verbraucht werden.

Größerer Fokus Verteidigung

Wie geringerer Fokus Verteidigung, nur ist die benötigte Aktion auf 10% reduziert.

Paarwaffenkata

Der Anwender hat gelernt sein Waffenkata mit zwei identischen Waffen zu benutzen. Das resultiert in einem zusätzlichen kritischen Treffer von 2 Stufen weniger, der den gleichen Würfelwurf nutzt.

Rundumangriff

Der Anwender kann einen Gegner, der einen Positionsbonus gegen ihn hat angreifen, ohne seinen Stand zu verändern. Der Angriff wird aber mit Abzügen in Höhe des doppelten Positionsbonus belegt.

Rundumverteidigung

In dem der Anwender 10% Aktion aufwendet, kann er den Positionsbonus eines Gegners negieren.

Verteidigungsgegenstand

Der Anwender ist darin geübt, einen bestimmten Gegenstand oder eine bestimmte Waffe in der Zweithand zur Parade zu benutzen. Dies ermöglicht ihm entweder den DB durch dieses Objekt um 10 Punkte gegen einen Gegner zu erhöhen oder einen Gegner mehr, der keinen Positionsbonus dem Charakter gegenüber hat, mit dem Gegenstand zu parrieren.

Waffenkata

Der Anwender hat gelernt, eine Waffe in seine (ansonsten unbewaffneten) Kampfstil einzuflechten. Er benutzt entweder seinen OB im Stil oder seinem unbewaffneten Angriff, um mit der Waffe anzugreifen, je nachdem was niedriger ist, muss jedoch einen Modifikator von -20 auf seinen OB hinnehmen.

Zusätzlicher waffenloser Angriff

Auf zusätzliche waffenlose Angriffe treffen die gleichen Modifikatoren wie auf zusätzliche Wurfwaffenangriffe zu.

Zusätzlicher Wurfwaffenangriff

Der Anwender hat gelernt, Wurfwaffen im Nahkampf zu benutzen. Die Fertigkeit für die Wurfwaffe muss separat gelernt werden und der zusätzliche Angriff ist bestimmten Restriktionen unterworfen.

1. Wie bei allen Stilen ist der OB für die Wurfwaffe entweder die Fertigkeit mit der Waffe oder der Stilbonus, was immer niedriger ist.
2. Jeder Abzug wegen Parade betrifft beide Angriffe.
3. Mit beiden Angriffen den selben Gegner zu attackieren ist frei von Abzügen.
4. Zwei unterschiedliche Gegner anzugreifen resultiert in einem Abzug von -20 auf beide Angriffe.

Fertige Kampfstile

Dieser Abschnitt enthält eine ganze Reihe an Kampfstilen, aus denen sich Spieler und Spielleiter bedienen können. Bevor Spielleiter ihren Spielern die Stile zur Verfügung stellen, sollten sie sie sich genau angucken und entscheiden, welche Stile gut für ihr Spiel sind und welche nicht. Besonders bei den fortgeschrittenen Stilen ist Vorsicht geboten.

Die meisten Stile sind aus dem Martial Arts Companion übernommen und noch nicht an Wasinessa angepasst. Einige wenige sind es jedoch und dann mit einem entsprechenden Text versehen. Stile, die in der obersten Zeile regional stehen haben, sollen in der weiteren Entwicklung bestimmten Regionen von Wasinessa zugeordnet werden und gehören somit zu den am weitesten verbreiteten und bekanntesten.

Unter der Kategorisierung und dem unter Umständen vorhandenen kleinen Text mit Bezug auf Wasinessa stehen die Fähigkeiten, die der Stil verleiht. Darunter finden sich die speziellen Fähigkeiten, die der Stil verleiht und die für ihn zugelassenen Chi-Techniken. Als letztes finden sich, falls vorhanden, Signaturangriffe und -manöver des Stils.

Acht betrunkene Geister	Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktier), waffenlos Dieser Stil ist eine Variante des Drunken Boxing und wird in in ganz Sumainan verstreuten Dojos unterrichtet. Die Schüler dieser Kunst sind
-------------------------	---

	<p>dafür bekannt sehr rauf lustig zu sein und ständig nach Schnaps zu richen (was nicht heißt, dass sie wirklich betrunken sind). Wo genau der Stil herkommt weiß man heute nicht mehr aber er gehört zu den am weitesten verbreiteten Stilen, die über die einfache Stufe hinaus gehen.</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 +1 auf Initiative Würfe +15 auf Fokus Stärke Manöver</p> <p>Fokus Stärke Manöver benötigen (mit Ausnahme der Betrunkenen Faust) lediglich 10% Vorbereitung und der Stil erlaubt den Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Der Steigende Phönix Eiserne Fäuste Schmerz Widerstehen</p> <p>Die Betrunkene Faust Diese Technik erlaubt es einem Anwender der Acht betrunkenen Geister die Anzahl an verursachten Trefferpunkten zu verdreifachen. Dafür muss er ein Fokus Stärke Manöver mit 40% Vorbereitung durchführen und kann dann in der nächsten Runde mit einem Bonus von +10 auf den OB angreifen und die dreifache Zahl an Trefferpunkten verursachen.</p> <p>Betrunkenes Schwanken Durch seine unvorhersehbaren Bewegungsmuster kann der Anwender Schläge aus unerwarteten Richtungen landen. Wenn der Anwender einen Modifikator von -20 auf seinen OB in Kauf nimmt, kann er den DB seines Gegners um die Hälfte reduzieren.</p>
Affenstil	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 2 +10 auf Fokus Ausweichen Manöver</p> <p>Erlaubt den Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Fantastischer Sprung Sprungschlag Eidechsenklettern</p> <p>Der Sprung des Affen Diese Technik erlaubt es, anzugreifen während man auf den Gegner zu oder von ihm weg springt. Als Resultat kann sich der Angreifer bis zu 3m entfernt von seinem Gegner positionieren und muss lediglich einen Malus von -20 auf den OB hinnehmen. Wenn das Manöver erfolgreich ist, verdoppelt sich der DB gegen einen Gegner bis der Anwender wieder an der Reihe ist.</p>

	<p>Der flüchtige Affe Wenn der Anwender ein erfolgreiches Fokus Ausweichen Manöver gegen einen Gegner ausführt, kann er für die nächste Runde einen +15 Flanken-Bonus gegen einen Gegner in Nahkampfreichweite erlangen oder entscheiden, sich 3m entfernt zu positionieren. Dies gilt zusätzlich zu den normalen Vorteilen eines Fokus Ausweichen Manövers.</p>
Baru Pentjak-Silat	<p>Einfacher Stil, teilbewaffnet, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 WK Wurf Grad 3 +10 auf Fokus Stärke Manöver Kris-Waffenkata</p> <p>Zugang zu Chi-Technik Angriff ohne Schatten</p>
Bo-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Kampfstäbe +2 auf Initiativwürfe Rundumverteidigung</p>
Choy Lee Fut	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 +2 auf Initiativwürfe</p>
Drachenstil	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), teilbewaffnet</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Wurf Grad 3 Haltegriff Grad 2 WK Schlag Grad 2 Kampfstab-Waffenkata Stahlpeitschen-Waffenkata Breitschwert-Waffenkata Um 2 reduzierter Patzerbereich für alle Katawaffen +10 auf Fokus Stärke Manöver</p> <p>Alle Fokus Stärke Manöver können mit 10% Vorbereitung durchgeführt werden und der Stil gewährt den Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Stofflanze Eiserne Fäuste Schmerzen Widerstehen</p> <p>Die Peitsche des Drachen Der Anwender kann mit einem zumindest 2m langem Stück Stoff, dass er</p>

	<p>sehr schnell schwingt, auf der Angriffstabelle für Peitschen attackieren, muss aber einen Modifikator von -20 hinnehmen.</p> <p>Die Klauen des Drachen Anstatt auf der Angriffstabelle WK Schlag anzugreifen, kann sich der Anwender entscheiden, stattdessen als mittlere Klaue anzugreifen. Dabei erleidet er einen Modifikator von -20 auf seinen OB. Auch hier zählt der niedrigere Wert in WK Schlag oder Drachenstil.</p>
Eisernes Kleid	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), waffenlos</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 WK Wurf Grad 3 +15 auf Manöver unter Benommenheit +10 auf Fokus Stärke Manöver +10 auf Fokus Zähigkeit Manöver</p> <p>Alle Fokus Stärke und Fokus Zähigkeit Manöver brauchen nur 10% Vorbereitung (mit Ausnahme von Innerer Luft) und der Stil gewährt Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Unerschütterlicher Stand Unverwundbarkeit Der Steigende Phönix</p> <p>Innere Luft Wenn der Anwender ein erfolgreiches Fokus Zähigkeit Manöver mit 40% Vorbereitung ablegt, kann er jeden kritischen Treffer, der gegen ihn ausgeführt wird um 2 Stufen reduzieren (A=A-50, B=A-25, C=A, D=B, E=C).</p> <p>Aufsteigender Tritt Dieser Tritt steigt vom Boden auf und gewährt einen Modifikator von +2 auf die Initiative, reduziert den Ob aber um -20.</p>
Gottesanbeterinnenstil	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), teilbewaffnet</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Wurf Grad 3 WK Schlag Grad 2 Haltegriff Grad 2 +10 auf Fokus Geschwindigkeit Manöver Dreiteiliger Stab Waffenkata Breitschwert-Waffenkata</p> <p>Alle Fokus Geschwindigkeit Manöver brauchen nur 10% Vorbereitung und der Stil gewährt Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Spiegelschritt Angriff ohne Schatten</p>

	<p>Schlag der Gottesanbeterin Zusätzlich zu seinem normalen kritischen Treffer kann der Anwender einen Kritischen Treffer des Typs Ungleichgewicht von 2 Stufen niedriger verursachen (A=A-50, B=A-25, C=A, D=B, E=C), muss jedoch einen Modifikator von -20 auf den OB hinnehmen.</p> <p>Haltung der Gottesanbeterin Der Anwender erleidet lediglich die Hälfte der Abzüge, wenn er in engen Räumlichkeiten kämpft. Zusätzlich erleiden alle WK Wurf Angriffe gegen ihn einen Modifikator von -20.</p>
Harmimau Pentjak-Silat	<p>Einfacher Stil, teilbewaffnet, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 +10 auf Fokus Balance Manöver +1 auf Initiativwürfe Kris-Waffenkata</p> <p>Erlaubt den Zugang zu folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Sprungschlag Leichtfüßig</p> <p>Die Balance des Tigers Der Anwender erleidet nur die Hälfte der normalen Abzüge, wenn er auf rutschigem oder instabilen Boden kämpft, solange er diesen Stil benutzt. Zusätzlich werden alle kritischen Treffer des Typs Ungleichgewicht um eine Stufe verringert (A=A-25, B=A, C=B, D=C, E=D).</p>
Hising-i Stil	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), waffenlos</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 3 Haltegriff Grad 1 +15 auf Fokus Geschwindigkeit Manöver +1 auf Initiativwürfe</p> <p>Alle Fokus Geschwindigkeit Manöver brauchen nur 10 % Vorbereitung und der Stil gewährt Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Leichtfüßig Schwäche Spüren Fantastischer Sprung</p> <p>Ohne Gedanken Jedes erfolgreiche Manöver in Kampfstil- oder Waffenstilkunde gewährt das doppelte des normalen Bonuses.</p>

Hwarang-Do	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), teilbewaffnet</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 Nervenschlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 Haltegriff Grad 2 Rundumangriff +10 auf Fokus Stärke Manöver Breitschwert-Waffenkata</p> <p>Gewährt Zugang zu den folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Buddhas Hand Schwäche Spüren Elementen Widerstehen</p>
Iai-jutsu	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), bewaffnet, regional</p> <p>Dieser Stil ist vor allem in Renyaki verbreitet und die meisten Offiziere der Ordnungskräfte dort sind darin ausgebildet.</p> <p>Umfasst Katana Geringerer Fokus Verteidigung Reduziert den Patzerbereich für Katana um 3 (minimum 1-2) +10 auf Waffe schnell ziehen Manöver Rundumverteidigung</p>
Italienisches Fechten	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Rapier Verteidigungsgegenstand Dolch und Umhang +1 auf Initiativwürfe</p>
Karate	<p>Einfacher Stil, teilbewaffnet, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 WK Wurf Grad 2 Nervenschlag Grad 1 Nunchaku-Waffenkata Um 1 reduzierter Patzerbereich für Nunchaku</p>
Ken-jutsu	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), bewaffnet</p> <p>Umfasst Katana Rundumangriff +2 Auf Initiativwürfe +/- 2 Modifikator für kritische Treffer</p>

Klassisches Fechten	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Rapier Geringerer Fokus Verteidigung +2 auf Initiativwürfe +10 für Fintenmanöver +10 um Gegner zu entwaffnen</p>
Kobrastil	<p>Einfacher Stil, teilbewaffnet, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 Nervenschlag Grad 2 +10 OB für Finten +1 auf Initiativwürfe Dolch-Waffenkata</p> <p>Zugang zu Chi-Technik Distanzschlag</p> <p>Der Angriff der Kobra Wenn ein Angriff kritisch trifft, wird der nächste Angriff gegen den selben Gegner mit einem Bonus von +10 auf den OB ausgeführt.</p> <p>Variante: Königskobra Stil</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 Nervenschlag Grad 2 Dolch-Waffenkata Paarwaffenkata Dolch</p> <p>Zugang zu Chi-Technik Vergiftete Faust</p> <p>Die Spucke der Kobra Angriffe mit geworfenen Waffen können in den Stil eingeflochten werden, wie unter Zusätzlicher Wurfwaffenangriff ausgeführt.</p>
Kranichstil	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), teilbewaffnet</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 WK Wurf Grad 4 Nervenschlag Grad 3 +10 auf Fintenmanöver Breitschwert-Waffenkata</p> <p>Gewährt Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Angriff ohne Schatten Andauernder Schlag</p>

	<p>Waten im Schilf Wenn ein Angriff gegen den Anwender daneben geht, darf der Anwender in der nächsten Kampfunde mit +15 angreifen.</p> <p>Der Schnabel des Kranichs Wenn sich der Anwender mit 15% vorbereitet, darf er in der nächsten Runde mit +15 angreifen.</p>
Kumango Pentjak-Silat	<p>Einfacher Stil, teilbewaffnet, regional</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 Kris-Waffenkata</p> <p>Erlaubt den Zugang zur Chi-Technik Leichtfüßig</p>
Kusarigama-jutsu	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), bewaffnet</p> <p>Umfasst Kusarigama +15 um Gegner zu entwaffnen Um 3 reduzierter Patzerbereich für Kusarigama (minimum 1-2) +2 auf Initiativwürfe</p>
Kyu-jutsu	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), bewaffnet</p> <p>Umfasst Langbögen Reduziert Reichweitenmodifikatoren um 10 Reduziert Zeit zum nachladen um 20%</p>
Naginata-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Naginata +4 auf Initiativwürfe</p>
Nin-jutsu	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 Nervenschlag Grad 2 WK Wurf Grad 2 +10 auf Fokus Ausweichen Manöver</p> <p>Erlaubt den Zugang zu folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Fallendes Blatt Atem anhalten Leichtfüßig Eidechsenklettern Elementen Widerstehen</p>

	<p>Yodo Aruki (Seitwärts gehen) Der Anwender lernt, wie er sich schnell bewegen kann, um die Verfolgung seiner Spuren zu erschweren. Jeder der nicht mit der Technik vertraut ist, erleidet einen Modifikator von -30, wenn er versucht seinen Spuren zu folgen.</p>
Pa Kua Chu'an	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), waffenlos</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 Nervenschlag Grad 3 Rundumverteidigung +10 OB für Überwältigungsangriffe</p> <p>Gewährt Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Buddhas Hand Distanzschlag</p> <p>Den Kreis Gehen Diese Fähigkeit erlaubt es den Positionsbonus von bis zu zwei Gegnern pro Kampfrunde aufzuheben, in dem 10% Aktion dafür aufgewendet wird.</p> <p>Betäubender Schlag Wenn der Anwender einen Überwältigungsangriff ausführt, kann er die Ergebnisse der kritischen Treffer um +/- 2 modifizieren.</p>
Rollender Donner	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), bewaffnet, regional</p> <p>Dieser Waffenstil wird vorallem mit Stangenwaffen benutzt und stammt aus der untergegangenen Stadt Majita. Er setzt auf schlangengleiche, blitzschnelle Angriffe mit großer Genauigkeit. Es gibt nur noch wenige, sehr verstreut lebende Meister dieser Kunst. Sie bewahren zugleich ein Stück der Geschichte der Stadt, auch wenn sie ansonsten größtenteils vergessen ist.</p> <p>Umfasst Stangenwaffen und Kampfstäbe +2 auf Initiativwürfe +/- 1 Modifikator für kritische Treffer Rundumverteidigung</p> <p>Blitzregen Die Meister des Rollenden Donners lehren diese Technik zusammen mit dem Waffenstil. Sie ermöglicht dem Anwender drei schnelle Stiche in einer Runde auszuführen. Dieses Manöver erfordert 20% Vorbereitung in der vorangehenden Runde und die Angriffe werden mit einem Abzug von -20 belegt.</p>
Schlangenstil	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als restriktiert), teilbewaffnet</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4</p>

	<p>Nervenschlag Grad 3 Zusätzlicher waffenloser Angriff Dolch-Waffenkata</p> <p>Gewährt Zugang zur Chi-Technik Vergiftete Faust</p> <p>Verborgener Schlag Der Anwender kann versuchen, seinen Gegner darüber zu täuschen, wohin sein nächster Angriff gehen wird. Dazu muss er in der vorhergehenden Runde 20% Vorbereitung nehmen, um dann ein sehr schweres statisches Manöver abzulegen (gegen einen anderen Anwender des Schlangenstils steigt die Schwierigkeit auf Absurd). Wenn es gelingt, erhält der Anwender für die nächste Runde +6 auf die Initiative und +15 auf den OB gegen diesen Gegner.</p> <p>Die aus dem Gras aufsteigende Schlange Mit diesem Manöver kann der Anwender mit lediglich 25% Aktivität wieder auf die Füße kommen. Dies wird als schweres Bewegungsmanöver behandelt. Mislingt es, werden die normalen 50% Aktivität benötigt.</p>
Shuriken-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Shuriken Reduziert Reichweitenmodifikatoren um 10 +10 auf Waffe schnell ziehen Manöver</p>
So-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Speere Geringerer Fokus Verteidigung +10 auf Fintenmanöver +2 auf Initiativwürfe</p>
Sumai	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>WK Wurf Grad 3 WK Schlag Grad 2 +10 auf Fokus Stärke Manöver +15 auf Manöver unter Benommenheit +5 auf Fokus Zähigkeit Manöver</p> <p>Alle Fokus Stärke und Fokus Zähigkeit Manöver können mit nur 10% Vorbereitung ausgeführt werden. Außerdem erlaubt der Stil den Zugang zu folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Schmerz Widerstehen Unverwundbarkeit</p> <p>Verwurzelt in der Erde Der Anwender kann, egal wie heftig der Kampf tobt, sein Gleichgewicht halten. Deshalb kann er durch ein erfolgreiches Fokus Zähigkeit Manöver kritische Treffer des Typs Ungleichgewicht und Umklammerung, die gegen</p>

	ihn ausgeführt werden, um zwei Stufen Verringern (A=A-50, B=A-25, C=A, D=B, E=C).
Tae Kwon Do	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 4 WK Wurf Grad 2 Nervenschlag Grad 1 +1 auf Initiativwürfe +10 auf Fokus Springen Manöver</p> <p>Gewährt den Zugang zur Chi-Technik Sprungschlag.</p>
Tai'Chi Chu'an	<p>Fortgeschrittener Stil (gilt als Restriktiert), waffenlos</p> <p>Eine waffenlose Kunst, die vorallem in Tempeln philosophischer Ausrichtung gelehrt wird.</p> <p>Größerer Fokus Verteidigung</p>
Tetsubo-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Tetsubo +10 auf Fokus Stärke Manöver Um 3 reduzierter Patzerbereich (minimum 1-2)</p>
Tessen-jutsu	<p>Einfacher Stil, bewaffnet</p> <p>Umfasst Kriegsfächer +1 auf Initiative Würfe +10 auf Waffe schnell ziehen Manöver</p>
Tigerstile	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 +10 auf Fokus Stärke Manöver +10 auf den OB um Gegner zu entwaffnen, die eine einhändige Klingenwaffe führen</p> <p>Alle Fokus Stärke Manöver brauchen lediglich 10% Vorbereitung und der Stil gewährt Zugang zu den folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Sprungschlag Andauernder Schlag</p> <p>Die Klaue des Tigers Der Anwender kann sich entscheiden, statt auf der Tabelle WK Schlag auf der Tabelle Klaue mit höchstens mittlerem Ergebnis anzugreifen. Dafür muss er einen Modifikator von -20 auf seinen OB hinnehmen. Auch hier</p>

	wird der niedrigere Bonus von Stil oder WK Schlag genutzt.
Zwei-Instrumente- Stil	<p>Einfacher Stil, waffenlos, regional</p> <p>Geringerer Fokus Verteidigung WK Schlag Grad 3 WK Wurf Grad 2 Zusätzlicher Schlag bis Grad 3</p> <p>Dieser Stil gewährt den Zugang zu einer der folgenden Chi-Techniken:</p> <p>Eiserne Fäuste Angriff ohne Schatten</p>