



WAFFENLOSE KAMPFSTILE

VON DANIEL LOECKEMANN

Shingwakampfkunst des Tscha-o-shuwan

Dieser Kampfstil wurde vor Jahrhunderten von dem Shingwamystiker Shuwash entwickelt, dessen Jünger heute noch ein abgelegenes Kloster im Gidangmassiv bewohnen.

Von dort hat sich der Kampfstil bereits weiter verbreitet.

Nur Kämpfer mit kräftigem Schwanz und Schleuderzungen können den Stil richtig lernen (also nur Shingwa).

Vorraussetzungen:

Ringen 10, Raufen 7

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver:

Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Wurf, Würgegriff, Auspendeln, Beinarbeit, Halten, Block, Kreuzblock, Fußfeger, Schwanzschlag, Zungenangriff, Eisenarm

Besonderheit:

Verbessert AT und PA beim Ringen um je 1 Punkt. Tscha-o-shuwan legt besonderen Wert auf die Verteidigung und richtet bevorzugt die Kraft des Gegners gegen ihn selbst. Die Boni aus gelungenen angesagten Paraden

(Eisenarm, Block, Kreuzblock) sind um 50 % erhöht. Besonders gefährlich sind auch die Angriffe mit dem kräftigen langen Schwanz (2W TP(A)). Der Schwanzschlag hat die DK N. Die Schleuderzunge hat die DK N/S.

Shindrabarischer Faustkampf (Prandymatja)

Dieser Kampfstil wurde ursprünglich von der Priesterschaft "Oraprandyas der Lichten" entwickelt, soll aber auf die Jägerin Sukamarya selbst zurückgehen.

Vorraussetzungen:

Raufen 10

Kosten: 150 AP

Mögliche Manöver:

Doppelschlag, Schwinger, Handkante, Kopfstoß, Kreuzblock, Block, Auspendeln, Beinarbeit, Eisenarm

Besonderheit:

Dieser Kampfstil setzt Schnelligkeit und Überraschung vor Kraft. Ein Kämpfer, der diesen Stil einsetzt genießt die Boni und Fähigkeiten aus den SF Kampfreflexe und Kampfgespür im waffenlosen Kampf, als wenn er diese SF

regulär beherrschen würde, auch wenn er die Voraussetzungen nicht erfüllen kann.

era'sumisches Lev'Tsu

Ein wilder Kampfstil der die rohe Kraft in zerstörerische Bahnen lenken soll. Entwickelt im Bergkloster von Satuma'Kathior.

Vorraussetzungen:

Raufen 10

Kosten: 200 AP

Mögliche Manöver:

Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Tritt, Hoher Tritt, Sprungtritt, Fußfeger, Sprung, Beinarbeit

Besonderheit:

Verbessert Raufen AT und PA um je einen Punkt. Der Lev'Tsu-Kämpfer kann einen waffenlosen Ausfall ausführen. Der Kämpfer ist in der Lage, massive Gegenstände zu beschädigen, ohne sich dabei selbst zu verletzen.