

Schwirrende Hände

Die schwirrenden Hände sind eine waffenlose Nahkampftechnik, die von Elfen und Menschen entwickelt wurde, um es einem Charakter zu ermöglichen im entwaffneten Zustand seinem Gegner beträchtlichen Schaden zuzufügen. Die Technik beruht darauf, daß gezielt die Schwachstellen des Körpers angegriffen werden.

Nur Menschen, Elfen, Halbelfen und Oger Magi ist diese Kampftechnik zugänglich; und nur Menschen und Elfen sind in der Lage die Technik bis zur Perfektion zu erlernen. Oger Magi Krieger haben die möglich bei der Charaktererstellung eine sonstigen Fertigkeitspunkt für die schwirrenden Hände auszugeben.

Jede Charakterklasse ist in der Lage diese Kampftechnik zu erlernen.

Die schwirrenden Hände gelten als Waffe und deshalb müssen für das Erlernen dieser Technik bis zu 4 Waffenfertigkeitpunkte ausgegeben werden.

<u>Waffenfertigkeitpunkte</u> (Stufe)	<u>Schaden</u>	<u>Trefferwurfmodifikator</u>	<u>Initiativfaktor</u>
1	1W4	0	2
2*	1W4+1	+1	2
3	1W4+2	+2	2
4**	1W4+2	+3	2+2

* oberste Stufe für Magier jeder Rasse

** nur für Menschen und Elfen möglich

Boni für Außergewöhnliche Stärke werden mit berücksichtigt.

Auf Stufe 4 wird zudem dem Charakter ein Bonus von –1 auf die Rüstungsklasse gewährt. Auf den Stufen 1 bis 3 kann der Charakter in einer Runde zwei Angriffe ausführen (je ein Schlag und Tritt oder zwei Schläge); auf der 4. Stufe sind drei Angriffe möglich (zwei Schläge und ein Tritt).

Diebe können beim Aufstieg in eine neue Erfahrungsstufe auf das verbessern der Diebesfertigkeiten verzichten und statt dessen eine Kampfstufe der schwirrenden Hände erlernen. Barden können ein Kampfstufe erlernen, wenn sie zweimal in Folge beim Aufstieg auf eine neue Erfahrungsstufe, auf das Verbessern der Diebesfertigkeiten verzichten. Mit dieser Kampftechnik ist es den Dieben möglich eine hinterhältigen Angriff durchzuführen. Diebe müssen aber auch zum Erlernen dieser Kampftechnik mindestens einen Waffenfertigkeitpunkt ausgeben.

Damit ein Angriff mit den schwirrenden Händen erfolgreich sein kann, muß der Angreifer seinen Gegner klar sehen können, in der Dunkelheit schlagen die Angriffe auf jeden Fall fehl. Besitzt ein Angreifer Infravision, so erhält er die Üblichen Mali für das Kämpfen in Dunkelheit für seinen Angriff mit den schwirrenden Händen. Die Fertigkeit Blind kämpfen hilft einem Charakter nicht im Dunkeln die schwirrenden Hände einsetzen zu können. Geht ein Angriff fehl, so besteht zu 20 % die Chance, daß der Angreifer an der Gezückten Waffe des Gegners sich verletzt und dabei 1W3 Schaden erleidet, sofern die Wirkungsweise der Waffe S oder K ist. Dieser Schaden geht direkt auf die Gliedmaße, mit der angegriffen wurde. Mit einer verletzten Gliedmaße kann bis zu ihrer Heilung nicht mehr angegriffen werden. Stiefel schützen die Füße einmalig vor einer solchen Verletzung.

Außerdem ist ein normaler Angriff nur in Rüstungen aus Organischen Stoffen (und dem Elfenkettenhemd) möglich. Trägt der Angreifer eine metallene Rüstung, so erleidet er einen Malus von -4 auf seinen Angriffswurf, da metallene Rüstungen zu Sperrig sind, um darin die feinen Bewegungen der schwirrenden Hände richtig ausüben zu können.

Es ist nicht möglich in einer Hand eine Waffe zu führen und mit der anderen Hand sowie mit dem Fuß dann noch die schwirrenden Hände einzusetzen. Es müssen beide Hände frei sein um mit den schwirrenden Händen angreifen zu können.

Für den Angriff mit den schwirrenden Händen gilt im Normalfall ein Initiativfaktor von 2. Auf der 4. Stufe gilt dieser Faktor nur für den Angriff mit den Händen, für einen zusätzlichen Tritt ist auf den Initiativwurf noch zusätzlich +2 zu rechnen.

Unter Verwendung der Fertigkeit turnen kann ein Charakter nach gelungenem Fertigkeitwurf noch zusätzlich ein Angriff mit einer Hand ausführen, ohne daß die Wirkung des Turnens aufgehoben wird. Mißlingt der Fertigkeitwurf, so ist für den Charakter in dieser Runde kein Angriff möglich, und er erhält dann auch nicht (falls Stufe 4) den Bonus auf die RK.

Die schwirrenden Hände können auch in Kombination mit der Fertigkeit Springen angewandt werden. In diesem fall erzielt der Charakter einen Kopftreffer und es besteht beim Gegner die Chance eines KO. Diese Chance ist abhängig vom Konstitutionswert des Gegners.

Konstitutionswert	KO Chance (1W20)	Erholen in
20 – 18	1	1 Runde
17 – 15	2	2 Runden
14 / 13	3	2 Runden
12 / 11	4	3 Runden
10 / 9	5	3 Runden
8 / 7	6	4 Runden
6 / 5	7	4 Runden
4 / 3	8	5 Runden
2 / 1	9	6 Runden

Gelingt der Fertigkeitwurf nicht, so fällt der Charakter seinem Gegner zu Füßen. Diese Angriffsvariante funktioniert nur, wenn beide Charaktere die gleiche Größenordnung haben.

Der Angriffsbonus ist auch gültig, wenn die Kampftechnik bei der Aussprache von Berührungszaubern angewendet wird (natürlich in dem Fall kein Schaden!!).