

Hausregel:

Die geheime Akupunktur der Zhan Shi

I. Über die Cathay-Akupunktur

Die erste bekannte schriftliche Erwähnung der Akupunktur stammt aus dem Jahre 1507 TH. Der mehrfach im Umfeld der Orkführerin Krathis Gron in Erscheinung getretene Historiker und Anatom, Simo Tetawa, aus dem fernen Cathay erwähnt in seinen Briefwechseln zur Anatomie der Namensgeber gegenüber Merrox, dem Meister des Dokumenthauses zu Throal, erstmals Steinnadeln und ähnliche Instrumente wie Bambussplitter oder Fischgräten, die für die östliche Heilkunst der Akupunktur verwendet werden können.

Die meisten der Namensgeberrassen haben deutlich über 700 Akupunkturpunkte, Obsidianer beispielsweise sogar fast 2000. Diese sind entlang der Meridiane angeordnet. Es gibt zwölf Hauptmeridiane, die jeweils spiegelverkehrt auf beiden Körperseiten paarig angelegt sind, acht Extrameridiane und eine Reihe von sog. Extrapunkten, welche in besonders vitaler Verbindung zum Organismus des Namensgebers stehen.

Nach der Erklärung von Simo Tetawa wird im Sinne der Traditionellen Cathay-Medizin durch das Einstechen der Nadeln der Fluss des sog. Qi (Substanz, aus der laut des weisen Anatoms aus Cathay das ganze Universum sowohl in physischer als auch in geistiger Hinsicht besteht) beeinflusst. So kann über die Akupunktur eine (i.d.R. Heilprozessen dienende) Umsteuerung und Regulation von Körperprozessen erreicht werden. Daneben gibt es auch noch die wesentlich ältere Akupressur, bei der mittels der Fingerkuppen die entsprechenden Druckpunkte massiert werden. Es wird in Cathay angenommen, dass die (schwächere) Akupressur der Vorläufer der Akupunktur war.

Simo Tetawa erwähnte ausdrücklich, dass die Kaste der Zhan-Shi eine geheime Variante der Akupunktur entwickelt hat, die die Krieger einsetzen, um Gegner zu schädigen oder gänzlich unschädlich zu machen. Die wahren Meister dieser Kunst werden unter den Zhan-Shi verehrt.

II. Regeltechnik

1. Voraussetzungen

Benötigt wird zum einen die auf Wahrnehmung basierende Wissensfertigkeit „Anatomie“, welche dem Charakter das notwendige Wissen über die Akupunkturpunkte der Namensgeber

verleiht. Zum anderen wird die auf Geschicklichkeit basierende Fertigkeit „Akupunktur“ zum Ausführen der Akupunktur als Aktion benötigt.

2. Merken und Vergegenwärtigen des für eine bestimmte Wirkung benötigten

Akupunkturpunktes

Der Akupunkturpunkt muss am gegnerischen Körper mittels der Wissensfertigkeit „Anatomie“ (Stufe = Wahrnehmung + Rang in Fertigkeit „Anatomie“) ausfindig gemacht werden. Bei jedem Einsatz dieser Fertigkeit muss ausgewählt werden, für welche Wirkung (s. Tabelle unten) ein Akupunkturpunkt gefunden werden soll.

In der nach Wirkung gestaffelten Tabelle ist unter „Rang in Akupunktur“ der jeweils höchste Wert zu wählen. Damit dem Charakter der notwendige Akupunkturpunkt einfällt, wird ein guter Erfolg gegen diesen Wert benötigt. So würde beispielsweise ein guter Erfolg gegen 5, also eine 9, notwendig sein, um den Akupunkturpunkt für die Wirkungsart „Lähmung“ zu finden.

Gelingt dem Charakter sogar ein außergewöhnlicher Erfolg, wird der gegen die magische Widerstandskraft erforderliche Mindestwurf in der folgenden Akupunkturprobe um einen Erfolgsgrad herabgesetzt.

3. Punktieren des vergegenwärtigten Punktes

Weiß der Charakter also, wo er den Gegner treffen muss, benötigt er für die Ausführung (z.B. das Punktieren mittels einer Nadel) die Fertigkeit „Akupunktur“ (Stufe = Geschicklichkeit + Rang in „Akupunktur“). Ähnlich wie bei den Regeln zu Giften, ist der Mindestwurf die magische Widerstandskraft des Opfers.

Da jedoch die einzelnen Namensgeberrassen eine ganz unterschiedliche Struktur bezüglich der Lage von Akupunkturpunkten und der Sensibilität dieser Punkte (Elfen sind z.B. sensibler als Obsidianer, bereits schon aufgrund ihrer dünnen Haut) aufweisen, wird dieser Mindestwurf folgendermaßen modifiziert:

Für Menschen und Elfen genügt ein durchschnittlicher Erfolg, für Zwerge, Orks und T'Skrang wird aufgrund der andersartigen Physiognomie bereits ein guter Erfolg benötigt, bei Trollen, Obsidianern und Windlingen wird aufgrund ihrer natürlichen Dermalpanzerung bzw. ihrer Größe ein hervorragender Erfolg benötigt.

Die Akupunktur kann nur auf die genannten Rassen angewendet werden (demnach also nicht auf Drachen, Dämonen, Geister etc.).

Beim Einsatz der Fertigkeit „Akupunktur“ macht es grundsätzlich keinen Unterschied, ob der Charakter Akupunkturnadeln einsetzt oder von Hand punktiert. Ferner ist es ohne Bedeutung, ob der akupunktierte Namensgeber eine Rüstung trägt oder nicht. Ein Namensgeber hat grundsätzlich eine solche Menge an Akupunkturpunkten, dass immer ein der gewünschten Wirkung entsprechender erreichbar ist (Ausnahmen nach Spielleiterentscheid, z.B. bei Vollrüstungen).

4. Wirkungen

Der Rang des Charakters in Akupunktur legt die möglichen Wirkarten fest (erste Spalte). Umso höher dieser Rang ist, umso stärkere Wirkarten (zweite Spalte) stehen dem Charakter zur Verfügung. Der Charakter kann eine ihm zur Verfügung stehende Wirkung dann wählen, wenn sein Rang in Akupunktur ihm das erlaubt. Bei erfolgreicher Anatomie- und Akupunkturprobe tritt bei dem akupunktierten Namensgeber die gewünschte Wirkung ein (dritte Spalte) – beachte aber die Möglichkeit von Widerstandswürfen (dazu unten).

Rang in „Akupunktur“	Wirkart der Akupunktur	Wirkung
1-3	Körperfunktionen beeinflussen (z.B. Wehen einleiten, Brechreiz hervorrufen)	Das akupunktierte Opfer erhält einen Malus von 2 (außergewöhnlicher Erfolg: Malus von 4) auf alle seine Aktionen für Rang in „Akupunktur“ Runden bzw. bis ihm eine Widerstandsprobe gelingt.
4-5	Lähmung	Das Opfer kann sich für Rang Runden (außergewöhnlicher Erfolg: Minuten) nicht bewegen bzw. bis ihm eine Widerstandsprobe gelingt. Der Effekt von Lähmung beeinträchtigt nicht die visuelle und auditive Wahrnehmung.
6-8	Schlaf	Das Opfer schläft für Rang Minuten (außergewöhnlicher Erfolg: Stunden) ein bzw. bis ihm eine Widerstandsprobe gelingt. Es erwacht ferner, sobald es während des Schlafes Schaden erhält.
9	Schaden	Das Opfer erleidet Rang Runden lang

		(bzw. bis ihm eine Widerstandsprobe gelingt) Schaden in Höhe des Rangs in „Akupunktur“ (außergewöhnlicher Erfolg: zweifacher Rang). Es schützt keine Rüstung.
10	Körperfunktionen aussetzen (nur nach außen sichtbare Organe wie Arme, Beine, Augen, Mund, z.B. nicht Herz, Lunge)	Körperfunktionen werden ausgeschaltet bis eine Heilung erfolgt ist oder eine Widerstandsprobe gelingt. Konkrete Auswirkungen und Stufenmali nach Spielleiterentscheid.
<i>Den Legenden nach bei absoluter Meisterschaft (Spielleiterentscheid)</i>	Tod („Fünfpresurpunktherz-explosionstechnik“, vgl. Film „Kill Bill Vol. 2“)	Es heißt, dass einem Opfer eines solch meisterlichen Angriffs durch Akupunktur nach wenigen Augenblicken Blut aus sämtlichen Körperöffnungen tritt und das Opfer unmittelbar danach verstirbt.

5. Widerstandsproben

Wie auch beim Gift kann sich das Opfer gegen die Einwirkung der fernöstlichen Akupunktur wehren. Dazu muss das Opfer der Akupunktur eine Zähigkeitsprobe ablegen gegen den Rang des akupunktierenden Charakters in „Akupunktur“. Gelang diesem Charakter mindestens ein hervorragender Erfolg gegen die magische Widerstandskraft des Opfers bei seiner Akupunkturprobe (insoweit keine Erleichterung durch einen außergewöhnlichen Erfolg in „Anatomie“, vgl. oben), muss dieses eine Zähigkeitsprobe gegen die Stufe des akupunktierenden Charakters in „Akupunktur“ schaffen, um die Wirkung der Akupunktur abzuschütteln.

Die Widerstandsprobe kann das erste Mal in der Runde abgelegt werden, in der die Akupunktur wirkt, danach einmal in jeder folgenden Runde. Jede Widerstandsprobe ist eine Aktion.