

Finsterland

KATZEN-SPEZIALMANÖVER von Georg Pils

Um seinen Charakter weiterzuentwickeln, kann man ihm zusätzliche Spezialmanöver geben. Ein Spezialmanöver kostet zwölf Erfahrungspunkte und beinhaltet auch die vier dazugehörigen Untermanöver. Spezialmanöver können miteinander kombiniert werden und gemeinsam eingesetzt werden.

Der Spielleiter muss entscheiden, ob ein Charakter ein Spezialmanöver nehmen darf.

Diese Spezialmanöver sind klarerweise nur für Katzen gedacht.

Die Regeln für Katzen im Finsterland findet man im Compendium der Curiositäten auf S. 110, sowie im Dokument „Katzen im Finsterland“ auf der Webseite.

AUGMENTATION

Machinae für Katzen sind ungewöhnlich. Man findet sie am ehesten noch bei Tieren, die im Labor gehalten wurden oder bei jenen, die von besonders reichen Personen gehalten wurden. Das Augmentation-Spezialmanöver ist die einzige Möglichkeit für Katzen, an Machinae zu kommen, die die Werte des Charakters ändern. Rein optische Machinae kosten keine Erfahrungspunkte.

Entgifter: *Die Gedärme der Katze wurden durch spezielle Filtersysteme ersetzt. Sie geben der Figur vier Zusatzwürfel um Vergiftungen und Krankheiten zu widerstehen.*

Metawahrnehmung: *Die Katze besitzt außergewöhnliche Zusatzsinne, die völlig ohne direkte Sinnesempfindung auskommen. Der Charakter kann durch Wände und in völliger Finsternis sehen. Die „Sichtweite“ entspricht dem WA-Wert.*

Muskulifikation: *Durch Machinae ist die Muskulatur der Katze massiv verstärkt. Sie macht einen Punkt mehr Schaden im unbewaffneten Nahkampf (Krallen, Biss und Festkrallen).*

Rekonstruktor: *Im Inneren der Katze befinden sich winzige Automaten, die sie bei Verletzungen heilen. Am Anfang jeder Runde bekommt die Katze einen Lebenspunkt zurück. Diese Fähigkeit wirkt, bis der Charakter auf null Lebenspunkte oder darunter fällt.*

FAUCHKUNST

Für Katzen ist das gegenseitige Anfauchen eine der wichtigsten Techniken, um Dominanz zu zeigen. Obwohl sich die Finsterländer Katzen gebildet und elegant geben, ist diese Einschätzung leider nur ein Firniss. Gibt es Streit, werden sofort die Zähne gebleckt und unter wildem Pfauen angegriffen. Um diese Kunst zu beherrschen, gibt es eigene Lehrer und Lehrerinnen, die ihre spezielle Technik vermitteln. Man nennt sie Fauchmeister.

Katzbuckeln: *Wenn man angegangen wird, kann man sich zumindest größer machen. Die Figur erhält einen kritischen Erfolg bei Versuchen, Einschüchterungen zu widerstehen, ab dem ersten 10er. Um zu widerstehen würfelt man so viele Würfel, wie man Willenskraft hat.*

Prankenhieb: *Wer versucht, andere Leute einzuschüchtern, muss sich auf etwas gefasst machen. Wird man eingeschüchtert, kann man dem Angreifer als Aktion oder Reaktion einen Schadenspunkt machen. Dadurch kann ein Kampf beginnen.*

Wildes Fauchen: *Ob es echt oder gespielt ist, die Katze wirkt völlig wahnsinnig und sehr böse. Der Charakter muss einen Willenskraftpunkt ausgeben, um diese Fähigkeit eine Szene lang zu aktivieren. Gegner müssen als Aktion oder Reaktion eine Willenskraft-Probe bestehen, um das Feld der Katze zu betreten.*

Zähne Zeigen: *Die Katze droht unter lautem Fauchen und Zischen. Sie erhält einen kritischen Erfolg beim Einschüchtern ab dem ersten 10er.*

KATZBALGEN

Im Gegensatz zur eleganten Kampftechnik der Gestiefelten ist das Katzbalgen eine raue, brutale Technik, um seine Gegner zu besiegen. Es besteht aus einer Vielzahl von dreckigen Tricks und üblen Finten.

Bauchschlitzer: *Hat man den Gegner einmal am Boden, gilt es, seine Schwachstelle zu attackieren. Trifft man am Boden liegende Gegner, erleiden sie einen Schadenspunkt mehr.*

Flankenriss: *Mit einem wilden Angriff schlägt der Katzbalger eine blutige Wunde. Der Charakter kann auf zwei Würfel bei Angriffen verzichten. Trifft er, verliert das Ziel am Anfang jeder seiner Runden einen Lebenspunkt, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird. Der Angriff macht normal schaden.*

Niederfegen: *Katzen sind eigentlich nur schwer niederzuwerfen. Mit diesen Techniken ist es möglich.* Der Charakter kann auf zwei Würfel bei Angriffen verzichten. Trifft er, stürzt der Gegner zu Boden. Dieser nimmt normal Schaden.

Ohrenbeißer: *Im Getümmel packt man seinen Gegner und schlitzt ihm das Ohr gründlich auf.* Trifft man einen Gegner im unbewaffneten Nahkampf, kann man sich entscheiden, ihm keinen Schaden machen. Dafür verliert er für den Rest des Kampfes zwei Würfel beim Ausweichen und Parieren, bis ihm Erste Hilfe geleistet wird.

KATZENMUSIK

Die Sangeskünste von Katzen werden Menschen nicht sehr goutiert. Das ohrenbetäubende Geschrei ist laut und quälend. Unter Katzen sieht die Sache natürlich anders aus. Was gibt es Schöneres?

Ablenkendes Gekreisch: *Es tut genau das, wonach es klingt.* Wird ein Alliiertes innerhalb von drei Feldern im Nahkampf angegriffen, kann man seine Reaktion dafür ausgeben, ihm zwei Würfel mehr beim Ausweichen oder Parieren zu geben. Diese Fähigkeit kann einmal pro Szene verwendet werden. Man muss sie ansagen, bevor der Alliierte seine Abwehr würfelt.

Aufhetzen: *Umliegende Katzen folgen dem Ruf des Schreienden.* Befindet sich ein Gegner in einem Randfeld der Kampfkarte, nimmt er am Anfang seiner nächsten Runde einen Punkt Schaden ohne Schutz. Ein Randfeld ist ein Feld, das an einem Ende der Kampfkarte liegt. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob ein Feld diese Bedingung erfüllt. Um diese Fähigkeit einzusetzen, muss man eine Aktion aufwenden. Sie gilt bis zum Ende der Szene.

Chariwari: *Wer wirklich abscheulich singt, kann sich gut dafür bezahlen lassen, dass er wieder damit aufhört.* Außerhalb des Kampfes kann man Aktion, Reaktion und Bewegung dazu verwenden, eine Überzeugen-Probierprobe zu machen. Gelingt diese, muss das Ziel mit einer Willenskraftprobe bestehen. Scheitert sie, muss es dem Charakter einen Gegenstand nach seiner Wahl aushändigen. Chariwari hat drei Felder Reichweite.

Liebesgesänge: *Dieses Geschrei ist zwar nicht schön, aber wirksam.* Indem man einen Willenskraftpunkt ausgibt, kann man eine Katze oder einen Kater innerhalb von drei Feldern so bezirzen, dass er oder sie ganz durcheinander wird. Für den Rest der Szene kann man ihn oder sie einmal dazu zwingen einen Wurf bei sozialer Interaktion zu wiederholen. Der zweite Wurf gilt. Liebesgesänge können nicht auf Spielercharaktere verwendet werden.

MENSCHENKENNTNIS

Für die meisten Katzen sind die Menschen undurchsichtige, sonderbare Wesen, die mehr Ärger als Freunde sind. Charaktere mit diesem Spezialmanöver haben zumindest grundlegende Vorstellungen, wie die Zweibeiner ticken.

Beschmutzung: *Menschen können dem Schnurren nicht widerstehen.* Man erhält einen kritischen Erfolg beim Überzeugen von Menschen ab dem ersten 10er. Zusätzlich kann man einem Menschen in Nahkampfreichweite außerhalb eines Kampfes als Aktion zwei Würfel bei allen Proben auf eWA wegnehmen. Man ist dabei sichtbar und hörbar.

Bürokratische Verwaltung: *Aus Sicht der Katzen scheinen sich Menschen sehr viel mit Zettelwirtschaft zu beschäftigen.* Man kann Formulare verstehen und ausfüllen und hat eine menschliche Identität für Amtsgeschäfte. Man braucht natürlich irgendeinen Trottel, um Zettel abzuholen und Dokumente vorbeizubringen. Man kann auch Briefe und Telegramme verschicken.

Menschenkultur: *Obwohl Katzen und Menschen schon seit Jahrhunderten zusammenleben, ist den Katzen die menschliche Kultur nach wie vor eher fremd.* Mit diesem Spezialmanöver erhält man einen kritischen Erfolg beim Verstehen der Menschensprache und -kultur ab dem ersten 10er. Man kann als Aktion Türen öffnen, ohne eine Probe zu machen.

Schmerzende Stellen: *Menschen sind an einigen Stellen erstaunlich sensibel.* Greift man einen Menschen an, kann man einen Willenskraftpunkt als Teil der Attacke ausgeben. Trifft man, erleidet das Ziel 1W6 Schadenspunkte statt des vorgesehenen Schadens. Würde man mit seiner Attacke mehr Schaden machen, zählt dieser Wert.

NARRENFREIHEIT

Manche Katzen sind echt sonderbar und respektlos. Da es beim Zusammenleben der Tiere nur wenig Zwang gibt, lässt man sie gewähren. Dieses Spezialmanöver deckt solche Kreaturen ab.

Beißender Gestank: *Pfui Teufel!* Der Charakter kann als Aktion in einem Feld etwas hinterlassen. Bis zum Ende der Szene müssen Charaktere am Anfang ihrer Runde eine Willenskraftprobe machen, um in diesem Feld bleiben zu können. Für Menschen ist die Probe (eWK+Überzeugen).

Haarknäuel: *Man würgt eine weitere Grauslichkeit in die Welt. Danke.* Als Aktion kann man einen Lebenspunkt ausgeben. Alle Ziele innerhalb von drei Feldern, die keine Strukturpunkte haben, müssen in ihrer nächsten Runde auf eine Aktion, Reaktion oder Bewegung verzichten. Nervensäge: *Der Charakter kann durch sein Verhalten unerträglich sein. Irgendwann platzt jedem der Kragen.* Als Aktion kann man einen Willenskraftpunkt ausgeben, um einem Ziel außerhalb des Kampfes zwei Würfel auf Würfel auf eIN oder IN zu nehmen. Das Ziel muss innerhalb von drei Feldern sein.

Verwüster: *Leider kommt man oft erst nachher drauf, dass eine Katze da war.* Als Aktion, Reaktion und Bewegung kann man einen Gegenstand mit nicht mehr als zehn Strukturpunkten innerhalb von sechs Feldern zerstören. Der Gegenstand war wahrscheinlich schon vorher beschädigt und zerfällt jetzt endgültig. Diese Regel deckt die meisten Dinge des täglichen Gebrauchs ab.

SCHMERZAUBEREI

Die Zauberkunst mancher Hexer benötigt das Schmer der Katzen, um zu wirken. Vor einiger Zeit sind einige Katzenmagier darauf gekommen, das eigene Bauchfett als magische Quelle zu nutzen.

Schmerfluch: *Man bringt das Fett des Feindes dazu, zu rebellieren.* Als Aktion und Reaktion kann man einen Charakter innerhalb von drei Feldern verfluchen. Dieser verliert zwei Würfel auf seine Angriffe, bis er als Aktion, Reaktion oder Bewegung einen Erfolg auf einen (IN+Mysterien)-Wurf geschafft hat oder die Szene endet. Der Schmerfluch kann einmal pro Szene verwendet werden.

Schmerzsherd: *Plötzlich bricht das Ziel von Schmerzen gequält zusammen.* Der Zauber wird mit (IN+Mysterien) als Aktion mit Reichweite: Sicht durchgeführt. Das Ziel kann ausweichen. Gelingt das nicht, erleidet es 1W6 Schadenspunkte. Erreicht man mehr Erfolge, als das Ziel Willenskraft hat, verliert es für seine nächsten zwei Aktionen und Reaktionen zwei Würfel. Den Zauber zu verwenden, benötigt einen Willenskraftpunkt und einen Lebenspunkt.

Stärkungszauber: *Der Hexer beschleunigt den Kreislauf des Ziels.* Ein Ziel innerhalb von drei Feldern kann bis zum Ende der Szene als Bewegung zwei Felder weit ziehen. Der Zauber benötigt einen Willenskraftpunkt.

Träge Masse: *Der Zauber lässt das Ziel anschwellen und plump werden.* Ein Ziel innerhalb von drei Feldern verliert bis zum Ende der Szene seine Bewegung. Es kann sich nur noch als Aktion oder Reaktion bewegen. Dieser Zauber benötigt eine Aktion. Man muss zusätzlich einen Lebenspunkt ausgeben. Das Ziel kann eine Aktion oder Reaktion verwenden, um einen Wurf auf (IN+Mysterien) oder (eIN+Zaubern) zu machen, um den Spruch vorzeitig zu beenden. Man benötigt dabei einen Erfolg.

ULTHARISCHE MAGIE

Die Zauberkunst der Ulthari ist die höchste magische Technik der Katzen. Durch sie ist man in der Lage, die Geister längst verstorbener Katzen aus der Ruhenden Sphäre zu rufen. Im Gegensatz zur Todesmagie der Menschen ist die Ultharische Magie kein Verstoß gegen die Gesetze der Welt. Die Geister kommen freiwillig und helfen meistens gerne.

Ruf der Alten: *Der Zauberer ruft die verstorbenen Ahnen, um zu helfen.* Er gibt dafür als Aktion einen Willenskraftpunkt aus. Dann würfelt er (IN+Mysterien). Die Zahl der Erfolge gibt an, wie viele Zusatzwürfel der Gruppe für den Rest der Szene zur Verfügung stehen. Die Würfel können wie Willenskraftpunkte verwendet werden, zählen aber nicht zum Maximum an verwendbaren Punkten. Jeder Charakter kann diese Punkte nutzen. Der Zauber kann einmal pro Szene verwendet werden.

Schutz des Mondenscheins: *Die Katzen der Vergangenheit blicken wohlwollend auf die Helden der Gegenwart herab.* Der Zauberer gibt als Aktion einen Willenskraftpunkt aus. Dafür kann er bis zum Ende der Szene als Reaktion einen Schadenspunkt eines Ziels innerhalb von drei Feldern abwehren. Dazu ist eine Reaktion nötig. Er kann damit sowohl sich selbst als auch seine Verbündeten schützen.

Todeszeichen: *Wer dieses mystische Symbol trägt, wird von den unsichtbaren Geistern vergangener Katzen verfolgt.* Das Zeichen anzubringen, benötigt einen Willenskraftpunkt und zwei Lebenspunkte. Es hält bis zum Ende der Szene und kann ein Ziel in Nahkampfreichweite betreffen. Verlässt es ein Feld, nimmt es einen Schadenspunkt ohne Schutz. Einmal pro Szene kann der Hexer das Zeichen als Aktion, Reaktion oder Bewegung „öffnen“. Unter wildem Gekreisch fallen die Katzengeister über das Ziel her und zwingen es dazu, seine nächste Aktion oder Reaktion zum Sprinten zu verwenden. Den Weg entscheidet das Ziel. Danach ist der Zauber beendet. Dieser Effekt betrifft Gegner, die immun gegen Angst sind, nicht.

Verschlingung der Ulthari: *Wer die Katzen bedrängt, muss sterben.* Dieser Zauber betrifft nur Nicht-Katzen. Der Zauberer muss dafür einen Willenskraftpunkt und einen Lebenspunkt aufgeben. Bis zum Ende der Szene kann jede Katze innerhalb von drei Feldern eine Reaktion ausgeben, wenn sie angegriffen wird, um dem Gegner einen Schadenspunkt ohne Schutz zuzufügen. Sie kann dann natürlich nicht abwehren.

WANDERN

Viele Katzen treiben sich überall auf der Welt herum. Sie müssen dazu in der Lage sein, mit den verschiedensten Problemen fertigzuwerden.

Erholung: *Die Figur sorgt für Entspannung und Ruhe nach dem Chaos.* Am Ende einer Szene kann der Charakter sich und allen Alliierten einen Lebenspunkt zurückgeben. Das funktioniert natürlich nur bei Charakteren, die am Leben sind. Die Fähigkeit kann nur einmal pro Sitzung verwendet werden. Jede Figur kann nur einen Lebenspunkt pro Szene durch diese Fähigkeit erhalten.

Mitfahrgelegenheit organisieren: *Man muss nicht jeden Weg gehen. Manchmal kann man als Trittbrettfahrer vorankommen.* Man bekommt zwei zusätzliche Würfel, wenn es darum geht, auf Fahrzeuge zu klettern oder sich auf ihnen zu bewegen. Zusätzlich bekommt man auch zwei Zusatzwürfel bei Versuchen, ihnen auszuweichen.

Schleichwege auf tun: *Der Charakter kennt alle geheimen Wege und Routen.* Man erhält zwei Würfel mehr beim Schleichen in bewohntem Gebiet. Ist man erfolgreich, erhalten alle Alliierten in dieser Runde ebenfalls einen Zusatzwürfel.

Unterschlupf finden: *Als Wanderer muss man ein sicheres Plätzchen finden können.* Wird man beim Lagern aus dem Hinterhalt überfallen, darf ein Charakter der Gruppe eine Aktion vor den Angreifern machen.