

Berufsgeheimnis: Beleidigungsfechten oder Worte so scharf wie Metall

*"Du kämpfst wie ein dummer Bauer!"
"Wie passend, du kämpfst wie eine Kuh!"*

aufgeschnappt bei einem horasischen Duell

Beschreibung: Vor allem im horasischen ist die Führung der Klinge nur eine Seite im Duell. Doch auch durch die gewandte Verwendung des Wortes lässt sich eine solche Auseinandersetzung, zumindest moralisch, für sich gewinnen. Doch wie soll ein Combatte einen solchen Sieg für sich entscheiden, wenn ihm nur drei kurze Worte beim Schlagabtausch zur Verfügung stehen. Nur wenig verbreitet und auch nahezu nur im Lieblichen Feld bekannt ist die Fähigkeit, aus einem breiten Kontingent von spitzen Bemerkungen, Beleidigungen und Erwiderungen dem Gegenüber ein Sturm an Worten um die Ohren zu schlagen, ohne dabei Einbußen im Kampf zu erleiden. Einem erfahrenen Kämpfer werden Sätze wie bosporanische Vokabeln gelehrt, so dass er sie während des Kampfes ohne Nachdenken verwenden kann. So ist es möglich die Regel der drei kurzen Worte zu ignorieren und zu einer Attacke oder Parade auch gleich eine Beleidigung auszustoßen. Andere Sätze, die nicht auf das Verspotten des Gegenüber abzielen, sind dabei nicht möglich (*obwohl es im almadanischen Kämpfer geben soll, die auf ähnliche Weise noch erotische Betörungen mit einem anders geschlechtlichen Gegner austauschen können*). Das Berufsgeheimnis bietet die Möglichkeiten seinen Gegner entweder durch Worte und Taten einzuschüchtern oder über ihn zu spotten um ihn entweder zu provozieren oder seine Ängste gegen ihn einzusetzen.

Voraussetzung: TaW der Waffe 15+, Überreden 15+, CH 15+

Verbreitung: 2 (*Horasreich*), 1 (*Rest*)

Kosten: 100 AP

Einschüchtern (*Waffentalent*)

Eigenen Initiativphase: AT + Ansage (Einschüchterungsmanöver)

Gegner: MU + Ansage/2

Misslingt die Mutprobe erleidet der Gegner für Ansage/2 KR Einbußen in Höhe von Ansage/2 Punkten auf seine AT und PA (gleichmäßig verteilt)

Einschüchtern (*Überreden*)

Eigenen Initiativphase: Überreden Probe + Menschenkenntnis des Gegners = Überreden TaP*

Gegner: MU + Überreden TaP*

Misslingt die Mutprobe erleidet der Gegner für Überreden TaP* KR Einbußen in gleicher Höhe auf seine AT und PA (gleichmäßig verteilt)

Würfelt der Gegner bei der MU Probe eine unbestätigte 20 ergreift er die Flucht. Je nach gescheiterter MU Probe kann der Gegner auch seine AT in eine Parade umwandeln (*Meisterentscheid*)

Spotten

Eigenen Initiativphase: Überreden Probe + Menschenkenntnis des Gegners = Überreden TaP*

Für je 15 TaP* im Talent Überreden (*angesammelt*) erfährt der Spottende eine Schwäche des Gegners. Die Überreden-Probe kann jede KR abgelegt werden. Diese Schwäche kann er nun gezielt verspotten. Der Gegner würfelt nun auf seine höchste schlechte Eigenschaft. Misslingt die Probe wird er zu einer Reaktion getrieben.

Schwächen:

Jähzorn oder Rachsucht: AT (*Wuchtschlag*) + Höhe der schlechten Eigenschaft (*Provozieren*)

Ängste: AT - Höhe der schlechten Eigenschaft (*Ängste hervorrufen*)

Dauer: Jeweils für 1 KR