

SPACE® GOTHIC

Starweb Nr. 5 (gekürzte Fassung)



Kopien und Ausdrücke des vorliegenden Dokuments dürfen zum eigenen Gebrauch angefertigt werden.
Darüber hinausgehende Reproduktionen stellen, sofern sie vom Herausgeber nicht ausdrücklich genehmigt worden sind,
einen Verstoß gegen das Urheberrecht dar und werden von der Fantastische Spiele GbR strafrechtlich verfolgt.

SPACE® GOTHIC

TSU - STARWEB

unabhängig · unpolitisch · demokratisch / Ausgabe Nr. 5 / 3. Quartal 2298 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Diesmal haben wir einen Artikel über eine ganz besonders harte und unerbittliche Kampfsportart für Euch ausgewählt. Das im Folgenden beschriebene *Kommando-Training* ist nur einem ausgesuchten Kreis von gut gedrillten Elitetruppen zugänglich. Außerdem werfen zwei ganz besonders interessante Veranstaltungen ihre Schatten voraus...

I. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

⚠ *Achtung: Dieser Artikel bezieht sich auf die optionalen Kampfsportregeln aus der STARWEB-Ausgabe 2.*

Kommando-Training

Voraussetzungen: *Nahkampf* auf mindestens 30% sowie Mitgliedschaft/Ausbildung bei den *Roten Falken*, der *InSic*, den *Assassini* des Klerus, den *Ninjakriegern* der Samurai oder *Garderegimentern* des Kreuzritterordens.

Das *Kommando-Training (KT)* ist eine sehr direkte und tödliche Art der Selbstverteidigung. Sie ist darauf ausgelegt, den Gegner möglichst schnell kampfunfähig zu machen, d. h. zu verletzen oder zu töten. Der Benutzer lernt Techniken, welche die Schwachstellen des Gegners angreifen, wie z. B. Gelenke, die Nieren, Augen, Ohren oder den Hals. Außerdem lernt er noch umfangreiche Waffentechniken.

Basistechniken

Gezieltes Angreifen:

Der Benutzer kann seine *KT*-Angriffe gezielt gegen bestimmte Körperteile richten. Alle dadurch entstehenden Modifikatoren werden um 5% zugunsten des Angreifers verringert. Außerdem kann er bei jedem ungezielten *KT*-Angriff statt 1W20 zur Trefferlokalisierung 1W10 werfen und dabei bestimmen, ob er die oberen Körperpartien (1W10) oder die unteren Körperpartien (1W10 +10) seines Gegners treffen möchte.

Schlag:

Ein heftiger und schneller Handkanten- oder Faustschlag, der 1W4 *TP* zuzüglich Schadensbonus anrichtet.

Tritt:

Dieser hinterhältige Fußtritt richtet 1W6 *TP* zuzüglich Schadensbonus an.

Waffentechniken:

Der Kämpfer kann, zuzüglich zu seinem Bonus aus der Fertigkeit *Nahkampf*, ein Drittel seines *KT*-Wertes als Bonus auf die Fertigkeiten *Messer* oder *Würgeschlinge* verteilen. Damit darf jedoch nicht das Maximum von 80% überschritten werden.

Grundtechniken

Befreien:

Der Benutzer kann sich aus Haltegriffen befreien. Hierzu muß er seinen Angreifer in einer Widerstandsprobe (*KT*-Wert gegen *Ring*en oder ggf. andere Kampfsportart des Gegners) überwinden.

Entwaffnen:

Bei einer gelungenen Fertigungsprobe kann der Benutzer seinen Nahkampfgegner entwaffnen. Hierzu muß er diesen in einer Widerstandsprobe (*KT* gegen entspre-

chende Waffenfertigkeit) bezwingen. Gelingt Ihm nach der erfolgreichen Entwaffnung eine GES-Probe, dann kann er die Waffe seines Gegners so greifen, daß er sie direkt in der nächsten Phase benutzen kann (insofern er die nötige Waffenfertigkeit beherrscht). Bei einer kritisch gelungenen Widerstandsprobe fügt er seinem Gegner 1W4 TP Schaden (ohne SB) zu. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erleidet jedoch er selbst durch seinen Entwaffnungsversuch 1W3 TP Schaden.

Würgegriff:

Bei einer gelungenen Probe kann der Benutzer seinen Gegner so greifen, das er ihm die Luftzufuhr abschneidet. Er erhält hierzu einen Modifikator von +15% auf seine Fertigungsprobe, und der Wurf zur Ermittlung der Trefferzone entfällt. Hat er Erfolg, so fügt er seinem Gegner pro Phase, die dieser sich im Würgegriff befindet, 1 TP (+ SB) Schaden zu. Nach einer Runde im Würgegriff muß der Gegner obendrein pro Runde eine KON-Probe bestehen (auf die das dreifache des bisher erlittenen Schadens als Modifikator angewendet wird), um nicht zusätzliche Erstickungsschäden (*Grundregelwerk*, Seite 30) zu erleiden.

Rüstungen schützen gegen den Würgegriff nur mit ihrem Mindestwert. Bei einer kritisch gelungenen Probe verliert der Gegner 1W3 TP (ohne Schadensbonus) zusätzlich und muß eine weitere KON-Probe machen. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen -15%-Modifikator auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Mißlungene Befreiungsversuche aus einem Würgegriff verursachen 1W4 TP + SB Schaden und eine zusätzliche KON-Probe.

Schwachstellenangriff:

Der Benutzer greift ausgesuchte Schwachstellen am Körper seines Gegners an. Das können ungepanzerte oder leicht verletzbar Stellen sein. Vor dem Angriff wird ein Ziel bestimmt und der entsprechende Modifikator aus der Tabelle *Schwachstellenangriff* für die Fertigungsprobe KT angewendet.

☞ *Achtung:* Bei allen Angriffen entfällt der Wurf zur Trefferlokalisierung.

Panzerung:

Angriff gegen eine Schwachstelle in der Panzerung des Gegners. Ist der Angriff erfolgreich, so schützt die Panzerung nur mit ihrem Mindestwert. Bei einem kritischen Erfolg wird der Rüstungsschutz zusätzlich um 1 gesenkt, da die Panzerung beschädigt wurde. Bei einem kritischen Mißerfolg erhält der Angegriffene einen Modifikator von -15 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Dieser Angriff empfiehlt sich in erster Linie bei Gegnern, die eine Ganzkörper-Panzerung tragen.

Augen:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Schutzhelme oder Brillen). Ein Stoß

mit den ausgestreckten Fingern zu den Augen. Bei einer erfolgreichen Fertigungsprobe wird der Gegner für eine Anzahl von Runden entsprechend des erhaltenen Schadens geblendet. Wenn der Angegriffene 6 oder mehr TP Schaden erleidet, muß er sofort eine Probe gegen seine halbierte KON bestehen, oder er erblindet permanent. Eine Heilung erfordert einem Krankenhausbesuch und einen chirurgischen Eingriff oder Implantate.

Bei einer kritisch gelungenen Probe erblindet der Gegner automatisch, und wenn ihm keine Probe gegen + seiner KON gelingt, kann die Blindheit nur durch Implantate geheilt werden. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angreifer 1W3 TP Schaden am entsprechenden Arm und einen Modifikator von +10 für alle Aktionen mit der Hand (Angriffe, Computer bedienen, Gravgleiter fliegen etc.) da seine Finger verstaucht oder gebrochen sind. Dieser Modifikator entfällt, sobald er die Finger mittels Chirurgie von einem Med-Tech behandeln läßt.

Kehlkopf:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Ganzkörper-Panzerungen). Ein gezielter Angriff, um den Kehlkopf des Gegners zu zertümmern. Bei einer erfolgreichen Probe auf KT steht dem Gegner eine KON-Probe zu, die durch den erhaltenen Schaden modifiziert wird, gegen seine halbe KON zu (Mindestchance 10%). Bei gelungener Probe verbleiben ihm 1W4+1 Runden bevor er stirbt (in dieser Zeit ist er Handlungsunfähig). Er kann in dieser Zeit durch eine erfolgreiche Probe auf Chirurgie gerettet werden. Bei einer kritisch gelungenen Probe stirbt der Gegner am Ende der gleichen Phase. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Nase:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Helme) Bei einer gelungenen Fertigungsprobe auf KT treibt die Attacke dem Gegner Tränen in die Augen und macht ihn, falls ihm keine modifizierte Probe gegen seine KON gelingt, für eine Anzahl von Runden entsprechend dem erhaltenen Schaden kampfunfähig (+25 auf alle Aktionen). Bei einer kritisch gelungenen Fertigungsprobe wird die Nase des Gegners gebrochen (ohne weitere Auswirkungen außer einer schiefen Nase). Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -10 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Obren:

Dieser Angriff kann nur bei einem ungepanzerten Gegner gelingen (keine Helme) Wenn dem Angreifer seine Fertigungsprobe gelingt, wird sein Gegner für eine Anzahl von Runden entsprechend dem erhaltenen Schaden betäubt, wenn diesem keine Probe gegen seine halbe KON gelingt. Sollte die Probe kritisch gelingen wird das Trommelfell des Gegners beschädigt und er erleidet

Gleichgewichtsstörungen (GES-Probe vor jeder körperlichen Aktion). Bei einem kritischen Fehler erhält der Angegriffene einen Modifikator von -10 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Nieren:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Die Attacke verursacht bei einer gelungenen Probe auf KT starke Schmerzen. Der Gegner erhält +20 auf seine nächste Aktion (+10 bei einer gelungenen Probe gegen die modifizierte KON).

Bei einer kritisch gelungenen Probe auf KT erhält der Gegner einen Modifikator von +30 auf seine nächsten Aktion (keine KON-Probe). Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Weichteile:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Gelingt die Probe auf KT, muß der Gegner eine modifizierte Probe auf KON bestehen oder er bricht vor Schmerz zusammen. Er bleibt für 1W3 Runden kampfunfähig am Boden liegen. Gelingt der Angriff kritisch, so muß eine modifizierte Probe gegen die halbe KON gelingen oder er wird für 1W6 Runden ohnmächtig. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -20 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Gelenke:

Damit dieser Angriff erfolgreich ist, muß er nach Abzug des Rüstungsschutzes noch mindestens 4 Punkte Schaden verursachen. Bei einer gelungenen Probe wird das betroffene Gelenk (in der Regel Ellbogen, Knie oder Fuß) unbrauchbar gemacht. Der Gegner erhält einen Modifikator von +20 auf alle Aktionen mit dem entsprechenden Körperteil. Bei einer kritisch gelungenen Probe wird das getroffene Gelenk gebrochen, wenn keine modifizierte Probe gegen KON gelingt. Das entsprechende Körperteil kann bis zu einer medizinischen Versorgung nicht mehr belastet werden. Bei einer kritisch mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen Modifikator von -15 auf seine nächste Aktion gegen den Angreifer.

Aggressives Blocken:

Diese Technik erlaubt es dem Benutzer, beim Blocken von Angriffen seinem Gegner Schaden zuzufügen. Das Blocken wird nach den normalen Regeln abgewickelt, der Benutzer erhält allerdings einen zusätzlichen Modifikator von +5. Bei einer gelungenen Probe fügt er dem Gegner 1W3 TP Schaden am angreifenden Körperteil zu und blockt gleichzeitig den Angriff. Gelingt die Probe kritisch wird das angreifende Körperteil des Gegners unbrauchbar gemacht, wenn keine modifizierte Probe gegen KON gelingt (+15 auf alle Aktionen mit dem entsprechenden Körperteil). Mißlingt die KT-Probe kritisch, so verursacht der Angreifer doppelten Schaden.

| Tabelle Kommando-Training: Kampftechniken | | | |
|--|---|-----------|------------|
| Technik | Auswirkung | LP | Typ |
| Gezieltes Angreifen | gezielte Angriffe werden einfacher (Einschränkung der Lokalisation) | 0 | B |
| Schlag | Schaden 1W4 TP + SB | 0 | B |
| Tritt | Schaden 1W6 TP + SB | 0 | B |
| Waffentechniken | 1/3 des KT-Wertes auf Messer und Würgeschlinge verteilen | 0 | B |
| Befreien | Benutzer kann sich aus Kampfsportgriffen befreien | 3 | G |
| Entwaffnen | Gegner wird entwaffnet | 4 | G |
| Würgegriff | Gegner wird bewußtlos gewürgt | 5 | G |
| Schwachstellenangriff | Bestimmte Körperpartien werden angegriffen | 15 | F |
| Aggressives Blocken | Fügt dem Angreifer beim Blocken Schaden zu | 8 | F |

Tabelle Kommando-Training: Schwachstellenangriff

| Angriffsziel | Modifikator | | Effekt |
|--------------|-------------|-----|--|
| Panzerung | +15 | -5 | Rüstung wird an einer Schwachstelle angegriffen und schützt nur mit <i>Mindestwert</i> ; Schaden je nach Angriff |
| Augen | +25 | -20 | Gegner wird geblendet; Schaden 1W3 TP + SB |
| Kehlkopf | +35 | -25 | Gegner wird durch den Schlag ggf. getötet; Schaden je nach Angriff |
| Nase | +10 | 0 | Schlag auf die Nase treibt dem Gegner Tränen in die Augen; Schaden 1W3 TP + SB |
| Ohren | +10 | 0 | Gegner wird betäubt und kann Gleichgewichtsstörungen erleiden; Schaden 1W3 TP + SB |
| Nieren | +15 | -5 | Schmerzhafter Angriff gegen die Nieren; Schaden je nach Angriff |
| Weichteile | +10 | -5 | Gegner wird für kurze Zeit kampfunfähig gemacht; Schaden je nach Angriff |
| Gelenke | +20 | -10 | Das betroffene Gelenk wird unbrauchbar gemacht; Schaden je nach Angriff |

Der erste Modifikator ist auf die Fertigungsprobe des Angreifers anzuwenden. Der zweite ist auf die Fertigungsprobe des Verteidigers anzuwenden, falls dieser bockt.

Schaden je nach Angriff: Der Angriff verursacht seinen Schaden je nachdem, ob getreten oder geschlagen wird.