

SPACE® GOTHIC

Starweb Nr. 2 (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. 2 / 2. Quartal 2297 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Zum zweiten mal in diesem Jahr bietet Euch das *STARWEB* ein buntes Sammelsurium an Informationen und Hintergründen über die *Terranische Staatenunion*. Die Veröffentlichung von Kleinanzeigen, sofern diese nicht gewerblichen Inhalts sind, ist (wie üblich) kostenlos.

I. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

Die bisherigen Regeln zeigen eine sehr verallgemeinerte Form von *Kampfsport*. Diese vereinfachte Variante hat keine spezifischen Vor- und Nachteile. Da das der Vielfalt der verschiedenen Selbstverteidigungsarten nicht gerecht wird, gibt es jetzt optionale Regeln, die Vor- und Nachteile unterschiedlicher Kampfsportstile in Betracht ziehen. Ich werde im *STARWEB* regelmäßig neue Kampfsportarten vorstellen.

Durch die neuen Regeln wird *Kampfsport* zu einer Fertigkeit, die eine Spezialisierung erfordert. Wenn ein Charakter *Kampfsport* lernt, muß er sich für eine Form entscheiden, z. B. *Karate*. Der jeweilige Stil erlaubt es dem Charakter, verschiedene Techniken zu lernen. Diese Techniken ermöglichen ihm neue Optionen im Nahkampf.

Der Fertigkeitwert des Charakters geteilt durch 10 (abgerundet) gibt an, wieviele Techniken er erlernen kann.
☞ *Beispiel: Jan-Klaus hat einen Fertigkeitwert "Kickboxen" von 78%. Er kann also bis zu sieben verschiedene Kickbox-Techniken erlernen, bevor er seinen Fertigkeitwert steigern muß.*

Aus der Tabelle für den jeweiligen Kampfsport kann man die *Basistechniken* ersehen. Diese Techniken kann der Charakter benutzen, sobald er einen Fertigkeitwert von 10% besitzt. Außerdem gibt die Tabelle an,

wieviele Lernpunkte es kostet, weitere Techniken zu erlernen, welche Auswirkungen sie haben und in welcher Reihenfolge sie gelernt werden müssen. Der Charakter muß zuerst alle Grundtechniken erworben haben, bevor er die *Fortgeschrittenentechniken* lernen kann.

☞ *Beispiel: Steven hat einen Aikidowert von 66%. Er kann also 6 unterschiedliche Aikidotechniken lernen. Er muß erst die Grundtechniken "Blocken", "Werfen", "Entwaffnen" und "Haltegriff" erwerben. Hat er diese alle gelernt, kann er die Fortgeschrittenentechniken "Greifen" und "Druckpunkte" lernen.*

Lehrer

Um eine Technik zu lernen, muß der Charakter einen Lehrer aufsuchen, der über einen höheren Fertigkeitwert und die gewünschte Technik verfügt. Ist der Lehrer bereit, sein Wissen zu vermitteln, muß der Charakter die entsprechenden Lernpunkte ausgeben und hat die Technik gelernt. Das gleiche gilt für eine Steigerung des Fertigkeitwertes.

Ein Charakter kann durchaus mehrere Kampfsportarten lernen. Jede Kampfsportart zählt dann als separate Fertigkeit mit separaten Techniken.

1. Aikido (WIK min. 60)

Die defensivste aller Selbstverteidigungsformen wurde Anfang des zwanzigsten Jahrhunderts von *Morihei Uyeshiba* in Japan entwickelt. Die Grundidee des Aikido ist es, den Schwung des Angriffs auszunutzen und gegen den Angreifer zu wenden. Daher ist eine der wichtigsten Techniken auch der Wurf. Viele Aikidolehrer legen größten Wert auf ein würdevolles und beherrschtes Auftreten ihrer Schüler. Daher können nur Charaktere mit einer *WIK* von mindestens 60 diese Kampfsportart erlernen (*GES* ist unerheblich). Der Spielleiter sollte darauf achten, daß die zukünftigen Aikidokas eine friedfertige und gelassene Geisteshaltung ausstrahlen.

Die hier gezeigte Form ist eine Mischung aus der klassischen Selbstverteidigung und dem Aikido aus Actionfilmen und Videospiele.

Basistechniken

Jede der im Folgenden genannten *Basistechniken* erfordert zur Ausführung eine gelungene *Aikido*-Probe.

Abrollen:

Hebt den Schaden durch Kampfsportwürfe auf. Der Aikidoka kann, nachdem er zu Boden geworfen worden ist, ohne Zeitverlust wieder auf die Beine kommen. Außerdem kann er die effektive Höhe eines Sturzes für die Schadensermittlung um 2 m verringern.

Schlag:

Der Aikido-Schlag verursacht, wie ein normaler Faustschlag, einen Schaden von 1W3 (zzgl. Schadensbonus).

Tritt:

Der Tritt verursacht beim Gegner einen Schaden von 1W6 (zzgl. Schadensbonus).

Befreien:

Der Aikidoka kann sich aus Haltegriffen befreien. Hierzu muß sein Angreifer in einer *Widerstandsprobe* überwunden werden.

Waffenfertigkeiten:

Aikidokas können ein Drittel ihrer Fertigkeitpunkte als Bonus auf die Fertigkeiten mit dem *Bo-Stub* und dem *Jo-Stub* verwenden.

☞ *Beispiel: Steven hat einen Aikido-Wert von 66%. Seine Grundchance mit dem Bo-Stub beträgt, ohne die Ausgabe weiterer Lernpunkte, 25 (Grundchance) + 22 (1/3 Aikido) = 47%.*

Sonstiges:

Aikidoka können ihren Fertigkeitswert *Ausweichen* unabhängig von ihrer Charakterklasse durch die Ausgabe von Lernpunkten auf bis zu (*GES/3*) steigern.

Grundtechniken

Blocken:

Mit einer gelungenen Fertigungsprobe (auf die, wie üblich, der Unterschied zwischen Fertigkeitswert und Würfelwurf des Angreifers als Modifikator zuungunsten des Verteidigers angewendet wird) pariert der Aikidoka einen Nahkampfangriff. Er erhält dabei keine negativen Modifikatoren, wenn der Angreifer bewaffnet ist. Bei einer *kritisch* gelungenen Probe fügt er dem Angreifer 1W3 *TP* Schaden (ohne Schadensbonus) zu. Bei *kritisch* mißlungener Probe erleidet er 2 *TP* zusätzlichen Schaden durch den Angriff.

Entwaffnen:

Bei einer gelungenen Fertigungsprobe kann der Aikidoka seinen Nahkampfgegner entwaffnen. Hierzu muß der Aikidoka den Waffenfertigkeitwert des Gegners in einer *Widerstandsprobe* überwinden. Bei einer *kritisch* gelungenen Probe fügt er seinem Gegner 1W3 *TP* Schaden (ohne Schadensbonus) zu. Bei *kritisch* mißlungener Probe erhält er 1W3 *TP* zusätzlichen Schaden. Bei großen oder zweihändigen Waffen erhält er einen Modifikator von -10. Stürmt der Gegner heran, so erhält der Aikidoka einen Modifikator von -15. Diese Modifikatoren sind kumulativ.

Haltegriff:

Bei gelungener Probe kann der Aikidoka seinen Gegner an einem Körperteil in einem schmerzhaften Griff festhalten. Der Gegner ist bewegungsunfähig, bis er losgelassen wird oder ein Befreiungsversuch durch eine

Tabelle Aikido 1: Kampftechniken

Technik	Auswirkung	LP	Typ
Abrollen	kein Schaden durch Kampfsportwürfe; Sturzhöhe sinkt um 2 Meter	0	B
Befreien	Aikidoka kann sich aus Kampfsportgriffen befreien	0	B
Schlag	Schaden 1W3 zzgl. Schadensbonus	0	B
Tritt	Schaden 1W6 zzgl. Schadensbonus	0	B
Waffenfertigkeiten	1/3 des Aikidowertes werden zu den Grundchancen der Fertigkeiten <i>Bo-</i> und <i>Jo-Stub</i> addiert	0	B
Blocken	pariert Angriff im Nahkampf	2	G
Entwaffnen	Gegner wird entwaffnet	3	G
Haltegriff	Gegner wird bewegungsunfähig oder in Würgegriff gehalten	4	G
Werfen	Gegner wird zu Boden geworfen oder zu Fall gebracht	3	G
Greifen	kombiniert bis zu 3 Techniken zu einer Aktion	je 3	F
Druckpunkte	lähmt Körperteile des Gegners	5	F
Waffentechnik	erlaubt es dem Aikidoka, alle Techniken auch mit Waffen auszuführen	7	F

LP = Lernpunkte, B = Basistechnik, G = Grundtechnik, F = Fortgeschrittenentechnik

Kampfsporttechnik gelingt. Alternativ kann der Aikidoka seinen Gegner in einem Würgegriff halten und versuchen, ihn bewußtlos zu würgen. Hierbei verliert der Gegner pro *Phase*, die er im Würgegriff ist, 1W4+SB TP. Nach einer Runde im Würgegriff muß er pro Runde eine KON-Probe bestehen (auf die das dreifache des bisher erlittenen Schadens als Modifikator angewandt wird), um nicht ohnmächtig zu werden. Rüstung schützt hierbei nur mit ihrem Mindestwert. Bei *kritisch* gelungener Probe erleidet der Gegner 1W4 TP (ohne Schadensbonus) bzw. er muß sofort eine weitere KON-Probe bestehen, um nicht ohnmächtig zu werden. Bei einer *kritisch* mißlungenen Probe erhält der Angegriffene einen -15-Modifikator auf seine nächste Aktion.

Mißlungene Befreiungsversuche aus einem Haltegriff verursachen 1W4 TP Schaden (+Schadensbonus des Gehaltene) am festgehaltenen Körperteil bzw. eine weitere KON-Probe, um nicht ohnmächtig zu werden.

Werfen:

Gelingt die Probe, so kann der Aikidoka seinen Gegner zu Boden werfen. Dieser erleidet dabei 1W4 TP Schaden (Rüstung schützt nicht) und hat für die folgenden 1W6 Phasen +20 auf alle Aktionen. Der Gegner kann versuchen, den Wurf unter den üblichen Bedingungen zu parieren. Da Aikido den Schwung des Angreifers ausnutzt, erhält man einen Modifikator von -10, wenn man einen heranlaufenden Gegner wirft.

Fortgeschrittenentechniken

Greifen:

Erlaubt es dem Aikidoka, bis zu 3 *Basis*-, *Grund*- und *Fortgeschrittenentechniken* zu einer Aktion zu kombinieren. Die Lernpunktekosten sind pro kombinierter Technik zu bezahlen. Jede so entstandene Kombination zählt als neue Technik. Die Kombination muß immer mit einem Block beginnen.

☞ *Beispiel: Blocken-Greifen-Werfen; kostet sechs Lernpunkte, zählt als eine Technik und benötigt im Kampf eine Aktion. Blocken-Greifen-Entwaffnen-Greifen-Schlag; kostet neun Lernpunkte, zählt als eine Technik und benötigt eine Aktion im Kampf.*

Druckpunkte:

Diese Fortgeschrittenentechnik verursacht den im Grundregelwerk unter *Kampfsport* beschriebenen Effekt. Bei erfolgreicher Probe wird ein Körperteil für 1W6 *Runden* gelähmt.

Waffentechnik:

Aikido benutzt eigentlich keine Waffen. Allerdings wurden hier der *Bo Kampfstab* und der kürzere *Jo Stab* (etwa so lang wie ein Gehstock) hinzugefügt. Der Aikidoka kann alle Techniken auch mit den Stäben anwenden. Hierzu benutzt er jedoch seine Fertigkeitwerte für die Waffen. Die Stäbe geben einen +5 Modifikator bei allen Befreiungsversuchen und verursachen einen TP zusätzlichen Schaden, wenn sie mit entsprechenden Techniken benutzt werden. *Blocken*, *Werfen*, *Entwaffnen* und *Haltegriff* erhalten jeweils einen Modifikator von -5, wenn sie mit Bo- oder Jo-Stab ausgeführt werden.

Sonstiges

Alle übrigen *Kampfsport*-Regeln aus dem **Space Gothic®**-Grundregelwerk gelten nicht für den Aikidoka (freie Fertigkeitpunkte für *Springen*, erhöhter Schaden für Angriffe, etc.).

Viel Spaß mit den Aikido-Regeln. In der nächsten *STARWEB* -Ausgabe geht es mit *Boxen* weiter.



Tabelle Aikido 2: Waffen

Waffe (Grundchance)	Schaden	Preis(EH)	Gewicht
Bo-Stab (25%)	1W6	0,10	2,5 kg
Jo-Stab (20%)	1W4	0,05	1,0 kg