

SPACE® GOTHIC

Starweb Nr. 4 (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. 4 / 1. Quartal 2298 / DM 1,00

Willkommen, Bürger!

Unsere kleine Zeitung erfreut sich immer größerer Beliebtheit. Wenn die Zahl der Abonnenten weiter so ansteigt, können wir darüber nachdenken, das STARWEB umfangreicher zu gestalten. Aber dazu benötigen wir auch Eure Mithilfe. Sagt uns die Meinung, schickt eigene Artikel, Regelergänzungen, Ausrüstungsgegenstände, Charakterklassen oder einfach nur Leserbriefe zur Veröffentlichung. Und vor allem: Schreibt uns, was Ihr in Space Gothic® sehen wollt!

I. Die Samurai

von Andreas Kleinort

In diesem Abschnitt könnt Ihr die ersten Ergüsse zum zweitgrößten Ritterorden der TSU bewundern. Die Beschreibungen von Andreas müssen sich nicht unbedingt mit dem decken, was später von offizieller Seite herausgegeben werden, bieten aber einen guten Vorgesmack.

1. Leben als Samurai

Im Gegensatz zu den Kreuzrittern und den Wölfen des Mahdi sind die Samurai kein religiöser Orden. Ihr Verhaltenscodex orientiert sich nicht an einem heiligen Buch sondern am Bushido. Das Bushido selber ist auch kein eigenständiges Buch, vielmehr ist es eine Zusammenfassung aller Regeln, die ein Samurai im alten Japan zu befolgen hatte, wenn er ein guter Samurai sein wollte. Die Samurai der Neuzeit haben nun diese uralten Verhaltensregeln wieder aufgegriffen, um nach ihrem Vorbild zu leben.

Das Bushido beschreibt einen Samurai wie folgt:

Er soll sein:

kalt wie der Nebel
ruhig wie der Wald
unbeweglich wie der Berg
schnell im Entschluß wie der Wind
im Angriff stürmisch wie das Feuer

Darüber hinaus gibt es 11 Tugenden, nach denen er streben soll. Diese sind:

Tapferkeit
Mut
Standhaftigkeit
Ehrfurcht
Höflichkeit
Anstand
Sitte
Großherzigkeit
Barmherzigkeit
Achtung vor dem Feind
Sparsamkeit

Seine Ziele sind Ruhm und Ehre, niemals Reichtum.

Wie man aus all diesen Regeln erkennen kann, lebt ein Samurai nicht gerade ein überschäumendes Leben. Das heißt aber nicht, daß er irdischen Freuden abschwören muß, wie es beispielsweise die Kreuzritter tun. Ganz im Gegenteil. Ein Samurai, der seine Freizeit nicht auch zu seinem Vergnügen nutzt, würde von seinen Freunden einige mißtrauische Blicke ernten (siehe Der Samurai und das Wa der Gruppe in der nächsten Ausgabe). Er sollte aber trotzdem immer wissen, wo seine Grenzen liegen. Es ist z. B. nicht schlimm, Alkohol zu trinken. Es ist auch nicht schlimm, sich zu betrinken. Es ist aber schlimm, sich so sehr zu betrinken, daß man nicht mehr Herr seiner Sinne ist. Auf Samurai-Sprungstationen gibt es daher auch immer ein breitgefächertes Amüsementangebot, das von den Behörden geduldet wird.

2. Samurai und Religion

Wie bereits eingangs erwähnt, schreibt das Bushido keinen Glauben vor, wie es die Bibel tut. De facto kann man in den Reihen der Samurai jegliche Religion antreffen. Die allgemeine Einstellung besagt, daß ein Samurai nicht besser oder schlechter ist, nur weil er den einen oder anderen Gott verehrt. Wenn man sich jedoch in den Reihen der Samurai umsieht, so wird man feststellen, daß ein großer Teil von ihnen dem Zen-Buddhismus angehört. Diese Religion scheint geradezu für den Samurai erfunden zu sein. Der Zen-Buddhismus lehrt, daß das Leben unbedeutsam ist. Eine Seele, die stirbt, wird immer wiedergeboren. Je nachdem, wie man sich in diesem Leben verhalten hat, wird man entweder in einer besseren (als reicher Herrscher) oder in einer schlechteren Existenz (als arme Prostituierte) wiedergeboren.

3. Die Kamikaze

Ein Samurai, der seine Ehre verloren hat, hat zwei Möglichkeiten, diese wiederherzustellen. Die erste ist das allseits bekannte und beliebte Seppuku, im Volksmund auch Harakiri (Hara = Bauch; Kiri = aufschneiden) genannt. Später mehr davon.

Die zweite Möglichkeit ist, sich in einem speziellen Kamikaze-Torpedo auf ein feindliches Raumschiff schießen zu lassen. Diese Torpedos haben ein minimales Lebenserhaltungssystem und eine Steuervorrichtung. Dadurch können die entehrten Samurai ihre tödlichen Maschinen direkt in die Vitalzentren (sprich die Brücke, der Antrieb etc.) lenken, um dort maximalen Schaden zu verursachen.

4. Die Geschichte der Samurai

Nach der Spaltung der Raummarine in Kreuzritter, Wölfe des Mahdi und Samurai kehrt Generaloberst Saito Nobutada schnellstens zu seinen Raumverbänden zurück, um die Gründung der Samurai zu proklamieren. In den darauffolgenden Monaten wird eifrig nach Überlebenden der alten Tenno- (Gottkaiser-) Familie gesucht. Bald kann ein Sproß des göttlichen Geschlechts gefunden werden. Dieser nimmt nun in der eigens dafür errichteten Residenz auf der Zwischenstation Yokohama unter dem Namen Shojiki seine Amtsgeschäfte auf. Der Tenno nimmt jedoch lediglich repräsentative Pflichten wahr und hält sich aus der Militärführung zurück. Allerdings kann laut Satzung des Samuraiordens nur er den jeweiligen Shogun ernennen.

Nun dauert es nicht mehr lange, bis der große Tag schließlich am 9.9.2179 auf Yokohama in aller Glorie gefeiert werden kann. Die Samurai sind geboren. Shojiki ernennt Saito zum ersten Shogun in der Geschichte der raumfahrenden Samurai. Mit diesem Tage werden auch die Dienstränge der Raummarine abgelegt und durch die alten, japanischen Titel ersetzt.

Die neue Truppe wird jedoch schon bald auf schlimmste erschüttert. Am 2.1.2180 erklärt nämlich Daimyo Kuso Katamari seine Präfektur Osui-Chi auf dem Planeten Musashi für unabhängig und ruft sich selbst zum

Shogun aus. Er erklärt, daß nur er Anspruch auf das Shogunat habe, da seine Familie viel älter als die von Saito sei. Rund ein Drittel der Samurai folgt seiner Aufforderung, gegen den „falschen“ Shogun und schließt sich seinen Kampfverbänden an. Saito kann das natürlich nicht auf sich sitzen lassen und sorgt dafür, daß Katamari vom Tenno geächtet wird. Die Folge davon sind Schlachten des Kestueki Ikusa. Die Kämpfe dauern den Großteil des Jahres 2180, bevor Saito in der Feldschlacht von Osui-Chi den entscheidenden Sieg erringen kann.

Saito läßt den Abtrünnigen und seine gesamte Familie wie gemeine Gefangene in Ketten nach Yokohama bringen, wo sie 3 Tage öffentlich zur Schau gestellt werden, bevor man sie hinrichtet. Alle Überlebenden seiner Truppen werden nach alter Tradition gekreuzigt. Den Offizieren erlaubt man, Seppuku zu begehen, falls sie stark genug sind, diesen letzten Akt der Ehrenerhaltung zu vollziehen. Bevor die Regierung der TSU bemerkt, was hier eigentlich vor sich geht, ist es für Interventionen zu spät. Um die japanische Bevölkerung nicht gegen den Staat aufzubringen beschließt man, die Zügel etwas lockerer als üblich zu lassen. Dem Tenno wird der Status eines Sektorgouverneurs der Terranischen Staatenunion zuerkannt.

5. Der Tenno

Der Tenno ist das Oberhaupt der Samurai und Gouverneur des japanischen Sektors der TSU. Er wird als direkter Nachfahre der Sonnengöttin Amaterasu angesehen und somit als göttlich verehrt. Im Laufe der Zeit verlief sich die Linie seines uralten Geschlechts (vor allem aus Desinteresse der Bevölkerung) ein wenig im Nebel. Da der Tenno jedoch, Kraft seines Amtes, auch als Oberhaupt des Shinto gilt, war es für Saito nicht allzu schwer, noch einen direkten Nachfahren zu finden. Dieser nahm dann am 9.9.2179 (weil es den einflußreichsten Astrologen zufolge ein glücksbringendes Datum war) seine Amtsgeschäfte auf. Er wurde jedoch nur mit repräsentativen Rechten und Pflichten ausgestattet, so daß er quasi nichts zu sagen hat.

Der erste Tenno der Neuzeit wurde Shojiki. Von ihm aus wurde die Linie dann ununterbrochen bis heute fortgesetzt. Nach Shojiki nahm am 16.8.2105 sein Sohn Kogokan das Amt auf. Über Kogokan gibt es wenig gutes zu berichten. Er sorgte für einen Skandal nach dem anderen und führte ein recht ausschweifendes Leben. Einzig und allein der Effizienz der Ninja ist es zu verdanken, daß seine schlimmsten Verfehlungen niemals an die Öffentlichkeit gelangt sind.

Ein Hauptunterschied zum alten Tennoamt ist die Neuerung, daß auch Frauen nun den Thron besteigen können. So ging das Amt am 6.6.2143 auf die damals erst 17jährige Joroko über. Nach dem skandalösen Leben ihres Vaters ruht nun alle Hoffnung auf ihr, das Amt des Tenno wieder mit Würde zu füllen. Ob sie diese Hoffnungen erfüllen kann bleibt abzuwarten.

II. Ergänzende Kampfsportregeln

von Oliver Groß

3. Muay Thai (Thai Boxen; KON min. 60)

Dieser Artikel greift auf die optionalen Kampfsportregeln zurück, die in Ausgabe 2/97 des STARWEB erschienen und zum Verständnis der folgenden Regelerweiterungen notwendig sind. Es gelten die normalen Regeln für kritische Treffer und Fehler.

Thai Boxen wird häufig mit dem Kickboxen verglichen. Es ist jedoch wesentlich älter und brutaler. Muay Thai ist eine der härtesten und kraftvollsten Kampfsportarten.

Basistechniken

Schlag:

Der Schlag verursacht einen Schaden von 1W3 + SB.

Tritt:

Der Tritt verursacht einen Schaden von 1W4+2 + SB

Sonstiges:

Thai Boxen ist eine sehr harte Kampfsportart. Die Kämpfer trainieren sehr hart, und schwere Verletzungen sind nicht auszuschließen. Aus diesem Grund erhalten Thai Boxer durch alle Arten von Schlägen und Tritten einen Punkt weniger Schaden. Außerdem versuchen Sie häufig, die Arme und Beine ihres Gegners unbrauchbar zu machen. Daher kann man bei der Trefferlokalisierung das Ergebnis um einen Punkt modifizieren, wenn dadurch ein Arm oder Bein getroffen wird.

Grundtechniken

Schienbeintritt:

Dies ist ein Tritt mit dem Schienbein anstelle der Füße. Thai Boxer härten ihre Schienbeine durch Tritte gegen harte Gegenstände. Schaden 1W6+3 + SB.

Ellbogenstoß:

Ein kurzer Schlag mit dem Ellbogen zum Oberkörper. Schaden 1W4+1 + SB. Benutze 1W10 zur Trefferlokalisierung.

Klammern:

Der Thai Boxer klammert sich mit einem oder auch beiden Armen am Gegner fest. Dies kann zwei unterschiedliche Auswirkungen haben:

1. Es erschwert dem Gegner das Angreifen. Er erhält einen +25-Modifikator auf alle Angriffe.
2. Es erleichtert dem Thai Boxer eigene Angriffe. Er erhält einen -15-Modifikator auf alle Schienbeintritte, Ellbogenstöße und Kniestöße. Bei einem kritischen Mißerfolg erhält der Gegner -20 auf seinen nächsten Angriff.

Fortgeschrittenentechniken

Kniestoß:

Ein kräftiger Kniestoß in den Unterkörper des Gegners. Schaden 1W4+1 + SB. Benutze 1W10+10 zur Trefferlokalisierung.

Spin Kick:

Der Thai Boxer dreht sich um die eigene Achse, um mit viel Schwung zu treffen. Schaden 2W4+1 + SB. Bei einem Mißerfolg muß er eine GES-Probe mit einem +10-Modifikator bestehen, um nicht die Balance zu verlieren (+25 bei einem kritischen Mißerfolg).

Sprungtritt:

Der Angreifer springt in die Höhe und tritt mit aller Kraft zum Oberkörper des Gegners. Schaden 1W6+4 + SB. Bei Mißerfolgen wird wie bei einem Spin Kick verfahren. Die Modifikatoren auf GES-Proben sind +15/+30. Benutze 1W10 zur Trefferlokalisierung.

Tabelle Muay Thai: Kampftechniken

Technik	Auswirkungen	LP	Typ
Schlag	Schaden 1W3 + SB	0	B
Tritt	Schaden 1W4+2 + SB	0	B
Schienbeintritt	Tritt mit dem Schienbein anstelle des Fußes. Schaden 1W4+3 + SB	2	G
Ellbogenstoß	Ellbogenstoß zum Oberkörper des Gegners. Schaden 1W4+1 + SB	4	G
Klammern	Festhalten am Gegner, um ihn anzugreifen, bzw. seinen Angriff zu erschweren	5	G
Kniestoß	Kniestoß zum Unterleib des Gegners (oft aus dem Klammern heraus). Schaden 1W4+1 + SB	5	F
Spin Kick	Tritt aus der Körperdrehung. Schaden 2W4+1 + SB	8	F
Sprungtritt	Sprung und Tritt zum Oberkörper oder Kopf. Schaden 1W6+4 + SB	10	F

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