

Inhaltsverzeichnis

- 1 Grundlagen..... 3
 - 1.1 Kampfwerte..... 3
 - 1.1.1 Last..... 3
 - 1.1.2 Bewegungsweite (BWG)..... 3
 - 1.1.3 Ausweichen..... 3
 - 1.1.4 Initiative..... 3
 - 1.1.5 Ermuedungsrate..... 3
 - 1.1.6 Abzuege..... 3
 - 1.1.7 Ablenkungen..... 3
 - 1.1.8 Mannpunkte..... 3
 - 1.1.9 Zanshin..... 3
 - 1.2 Bewegung und Position..... 4
 - 1.2.1 Kampfbereiche..... 4
 - 1.2.2 Kampfrunden..... 4
 - 1.2.3 Maximale Handlungen..... 4
- 2 Grundregeln..... 5
 - 2.1 Ablauf..... 5
 - 2.2 Trefferfolgen..... 5
 - 2.3 Wirkungen der Wunden..... 5
 - 2.4 Fernkampf..... 9
 - 2.4.1 Modifikationen..... 9
 - 2.5 Kontaktkampf..... 11
 - 2.5.1 Aktionen..... 11
 - 2.5.1.1 Kontakt aufnehmen..... 11
 - 2.5.1.2 Den Gegner zu Boden werfen..... 11
 - 2.5.1.3 Angreifen..... 11
 - 2.5.1.4 Sich vom Gegner Loesen..... 11
 - 2.5.1.5 Den Gegner greifen..... 11
 - 2.5.1.6 Aus Griff loesen..... 11
 - 2.5.1.7 Einen Gegner entwaffnen..... 12
 - 2.5.1.8 Um Waffe ringen..... 12
 - 2.6 Duelle..... 12
 - 2.6.1 Ablauf des Kampfes..... 12
 - 2.6.1.1 Aktionen..... 12
 - 2.6.1.2 Kampfwerte bestimmen..... 12
 - 2.6.1.3 Kampfauswirkungen..... 12
 - 2.7 Besonderes..... 13
 - 2.7.1 modifikationen..... 13
 - 2.7.2 Spezielle Handlungen..... 14
 - 2.7.3 Ueberraschung..... 15
 - 2.7.4 Spezielle Aktionen..... 15
 - 2.7.5 Trefferlokalisierung..... 15
 - 2.7.6 Ruestungen..... 16
 - 2.7.7 Erste Hilfe..... 16
 - 2.8 Heilung..... 17
 - 2.8.1 Infektionen und Entzuendungen..... 17
 - 2.8.2 Aertzliche Versorgung..... 17
 - 2.9 Aertzliche Behandlung..... 17
 - 2.10 Diagnose..... 17
 - 2.11 Behandlung..... 18
 - 2.12 Wirkungen von Wunden..... 18
 - 2.12.1 Geheilt!..... 20
- 3 Feuer..... 21
 - 3.1 Feuer als Angriff..... 21
 - 3.1.1 Feuer gegen nichtlebende Ziele 21
- 4 Gift..... 23
 - 4.1 Die Verzoegerung und Anwendung..... 23
 - 4.1.1 Die Wirkgeschwindigkeit (Wkg)..... 23
 - 4.1.2 Die Staerke des Giftes(sein Level)..... 23

- 4.1.3 Die Wirkmenge..... 23
- 4.1.4 Giftarten..... 23
- 4.1.5 Beschreibung eines Giftes..... 23
- 4.1.6 Die Wirkung von Giften..... 23
- 4.1.7 Wirkungsdauer und Rekonvaleszens..... 24



EINLEITUNG

Das Kampfsystem enthält Regeln für das Austragen von Nah- und Fern- und Kontaktkampf, für Wurfangriffe, waffenlosen Kampf und den Einsatz spezieller Kampftechniken.

Das Kampfsystem ist so konzipiert, das sich ein Kampfgeschehen entwickeln kann. Da nicht alle Kämpfe gleich detailliert ausgefochten werden müssen, sind die Regeln modular aufgebaut.

Zuerst wird das Basis-Kampfsystem vorgestellt, das eigentlich für den Nahkampf gedacht ist. Danach folgen die Erweiterungen für Fernkampf, Kontaktkampf und die besonderen Kampftechniken. Für Situationen, in denen es gilt, spezielle Situationen aufzulösen, bietet der letzte Teil Regeln und Hinweise.

DIE STUFEN IM EINZELNEN

I GRUNDLAGEN

I.1 KAMPFWERTE

Für den Kampf werden ein Reihe neuer Werte benötigt. Manche diese Werte werden für alle Komplexitätsstufen im Kampf verwendet, andere nur in einer.

Diese neuen Werte werden hier nun beschrieben:

I.1.1 LAST

Alle vom Charakter getragene Dinge. Seine Kleidung, seine Waffen, seine sonstigen Gegenstände. Dieser Wert verändert sich immer dann, wenn der Charakter etwas aufnimmt oder ablegt. Das heißt aber nicht, daß dann jedesmal der Wert neu berechnet werden müsste. Dies geschieht nur zu Beginn eines Kampfes oder wenn die Strapazen einer langen Reise oder anderer anstrengender Tätigkeiten bestimmt werden müssen.

I.1.2 BEWEGUNGSWEITE (BWG)

$S_{nl} / 10$

Die Weite, die ein Charakter in einer Kampfrunde maximal zurücklegen kann (Rennend), ist sein Schnelligkeitswert. Dies kostet ihn das Dreifache seiner Ermüdungsrate.

Art	Max. Weite/Runde	Ermüdung
Rennen	S_{nl} oder $BWG * 10$	$ER * 3$
Laufen	$S_{nl} / 4$ oder $BWG * 2,5$	$ER * 1$
Gehen	$S_{nl} / 10$ oder BWG	-

Der Grundwert entspricht einem normalen Gehen.

I.1.3 AUSWEICHEN

$(Bew \text{ Bew } S_{nl}) / 3$

Dieser Wert stellt die Fähigkeit eines Charakters dar, Angriffen auszuweichen, ohne dabei eine Waffe einzusetzen oder den Angriff abzublocken. Dies erfordert aber einen gewissen freien Raum (etwa den doppelten Radius der Angriffswaffe), um sich dem Angriff zu entziehen. Ist zu wenig Platz, sollte der Spielleiter Abzüge auf den Wert geben. Je Halbierung des Raums, Halbierung der LS.

I.1.4 INITIATIVE

$Zanshin / 10$

Dieser Wert wird in den Detailregeln verwendet, um einen Vorteil oder Nachteil durch schnelle Reaktionen und einen ruhigen Geist auszudrücken.

I.1.5 ERMÜDUNGSRATE

$(\text{Körpergewicht} + \text{Last}) / \text{Ausdauer}$. Minimalwert ist 1.

Die ist die ein Faktor für die Menge an Anstrengung, die ein Charakter ertragen kann.

Kampf fordert pro Minute das doppelte der Ermüdungsrate. Ermüdungspunkte werden als Abzüge auf

alle Kampffertigkeiten und sonstige körperliche Fertigkeiten angerechnet.

I.1.6 ABZÜGE

Abzüge können in einer speziellen Situation auftreten, z.B. Nebel beim Bogenschießen.

Allgemein wird die Ermüdung und die Wundpunkte immer beim Einsatz von körperlichen Fähigkeiten abgezogen. Bei Bedarf können sie zur Hälfte vom Einsatz anderer Fertigkeiten abgezogen werden, wenn dies sinnvoll erscheint.

I.1.7 ABLENKUNGEN

Im Spiel kann es vorkommen, das ein Charakter seine Konzentration nicht voll auf etwas richten kann. Dies wird als Ablenkungen bezeichnet. Jede Ablenkung verursacht generelle Abzüge auf alle Würfe, die der Charakter „bewusst“ macht.

I.1.8 MANNPUNKTE

Die Stärke eines Gegners kann allgemein angegeben werden, zum einen um die Effekte von Duellen festzulegen (Abzug und Gewinn von ON etc.), aber auch um die Stärke eines Gegners allgemein angeben zu können (in Modulen etc.).

Die Mannstärke wird wie folgt berechnet:

FI von der besten Waffe

+ Zanshin,

+ Ki-Punkte * 2

+ FZ der Ausdauer und

+ 1 Punkte für jede beherrschte Omote

+ 3 Punkte für jede beherrschte Okuden

Das Ergebnis kann irgendwo zwischen 3 und mehr als 40 liegen.

Die kann man selbstverständlich auch mit Spielercharakteren machen.

I.1.9 ZANSHIN

Zanshin bedeutet im Japanischen die mentale Kontrolle über sich, seinen Gegner und die Situation im Gesamten. Zanshin wird in zwei Weisen verwendet. Dies ist hauptsächlich das Produkt der Erfahrung im Kampf.

1. Als Bonus auf den Kampfwert, egal mit welcher Waffe oder unter welcher Situation.
2. In der Vor-Kampfphase kann ein Zanshin-Duell ausgefochten werden. Dies beeinflusst den nachfolgenden Kampf.

DAS ZANSHIN VERWENDEN

Der Charakter, der Zanshin hat, kann versuchen, vor dem ersten Angriff sein Zanshin zu benutzen. Dazu muss er sich mindestens 20 Sec (2 Kampfrunde) konzentrieren. Gelingt dies (in die Zeit ungestört), addiert er sein Zanshin auf seinen Kampfwert für den Kampf mit diesem Gegner. Sein Zanshin bleibt solange „aktiv“, solange er

im ständigen Kampf ist, also nicht nach einem neuen Gegner suchen muss. Kommen (z.B. in einer Schlacht, dauernd neue Gegner), so bleibt das Zanshin.

DAS ZANSHIN-DUELL

Haben beide Gegner Zanshin, können beide ihr Zanshin benutzen. Jeder Gegner kann sich auch entscheiden, sein Zanshin einzusetzen. Es genügt, wenn einer dies erklärt.

Nun beginnt das Zanshin-Duell. Jeder Spieler hat ein aktuelles Zanshin gleich seinem permanenten Zanshin. Es endet, wenn sich einer der Charaktere zum Angriff entschliesst.

Für das Duell wird jede Detailrunde gewürfelt:

Jeder Gegner 2W20 + aktuelles Zanshin

Der Charakter mit dem höheren Wert, „bekommt“ 1 Punkt aktuelles Zanshin, der „Verlierer“ zieht sich 1 Punkt ab.

Das Zanshin eines Kämpfers kann im Duell minimal 0 werden.

Das Duell kann beendet werden, indem einer der Duellanten angreift oder das Duell abgebrochen bzw. gestört wird. Der Kampfwert wird nun mit dem aktuellen Zanshin gewürfelt. Dies bleibt so lange bestehen, bis der Kampf vorbei ist oder der Unterlegene dem Überlegenen einen Treffer zufügen konnte. Dann haben beide wieder ihr ursprüngliches Zanshin.

Dies funktioniert auch wenn mehrere Gegner einen angreifen. Dann wird das Zanshin des Einzelnen mit dem jedes einzelnen der Gruppe „verglichen“.

ZANSHIN ERWERBEN

Es gibt verschiedene Arten, sein Zanshin zu steigern.

1. Für jeden Ki-Punkt, der erworben wird, steigt auch das Zanshin um 1 Punkt.
2. Wird eine Waffe zu einem neuen, absolut höchsten FI gebracht, steigt das Zanshin um 1 Punkt.

Beispiel: LuMei hat Nunchako auf 88 und Tanto auf 77. Sein höchster FI in einer Waffe ist 8. Also hat er Zanshin 8. Steigert er nun Tanto auf 84, ändert sich sein Zanshin nicht, da die absolut höchste LS immer noch den FI 8 hat. Steigert er nun eine der beiden Waffen auf 90+, so steigt sein FI um 1 und damit sein Zanshin um 1.

3. Mit jedem tödlichen Duell und Iaijutsu-Duell, das gewonnen wurde, steigt das Zanshin um 1.
4. Mit jeder Waffenfertigkeit, in der die Meisterschaft erworben wird (LS 100+) steigt das Zanshin um 2 Punkte.

ZANSHIN VERLIEREN

Für jeden permanenten Ki-Punkt, den der Charakter verliert, verliert er auch entsprechend Zanshin.

1.2 BEWEGUNG UND POSITION

Der Kampf findet auf einem Hexasterfeld statt, bei dem 1 Feld einen Meter bedeutet. Auf jedem Feld darf sich nur eine Person aufhalten, d.h.: Jede Person hat 6 Nachbarfelder und kann von bis zu 6 Personen gleichzeitig attackiert werden. Im Kampf kann eine Person pro Runde ihre normale Bewegungsweite (=Sn/10) ausnützen.

1.2.1 KAMPFBEREICHE

Ein Charakter kann alle Wesen, die sich auf den an sein Feld angrenzenden befinden, angreifen. Mit einer Stangenwaffe sogar die, die sich in einer Entfernung von 2 Federn vor ihm entfernt befinden. Betritt ein Charakter den Kampfbereich einer anderen Person, so muß er seine Bewegung beenden, außer der andere bemerkt es nicht. Dies gilt aber nur dann, wenn die andere Person in eine andere Richtung sieht oder sich im Kampf befindet, Schläft etc. Setzt er seine Bewegung fort, so kann er angegriffen werden, sich aber nicht verteidigen oder ausweichen.

Sind angrenzende Felder durch Mauern etc. getrennt, sind dies keine Kampfbereiche für diejenige Person. Liegende Charaktere haben keinen Kampfbereich (außer bei einer entsprechenden Technik).

1.2.2 KAMPFRUNDEN

Kampfrunden entsprechen Detailrunden und dauern 10 Sekunden. Für andere Zeitskalen siehe das Kapitel Land – Zeitskalen. Pro Kampfrunde ist in den Statistenregeln 1 Aktion erlaubt. Die Detailregeln bieten die Möglichkeit, verschieden viele Aktionen, je nach Initiative des Charakter, in einer Kampfrunde auszuführen.

1.2.3 MAXIMALE HANDLUNGEN

Die Handlungsanzahl ist die maximal mögliche Anzahl an Einzelhandlungen in einer Detailrunde.

Sie wird mit Bew/40 berechnet (aufgerundet). Die Ergebnisse sollten also zwischen 1 und maximal 3 liegen.

2 GRUNDREGELN

Dies ist die einfachste und schnellste Art, einen (Nah-) Kampf abzuwickeln. Dabei werden viele Fähigkeiten und Eigenschaften der Spieler nicht oder nur pauschal verwendet.

Im nächsten Kapitel werden dann Regelerweiterungen vorgestellt, die einzeln oder in Bündeln verwendet werden können. So kann der SL die Komplexität des Kampfesgeschehens den jeweiligen Bedürfnissen anpassen

2.1 ABLAUF

Wurf auf Waffen-LS

Trefferort bestimmen

Schwere der Wunde bestimmen

Auswirkungen der Wunde bestimmen

Beide würfeln auf ihre Waffen-LS, ist die Differenz grösser 10, so wurde der Andere getroffen.

Der Trefferort wird durch die folgende Tabelle (Spalte Körper) bestimmt. Der Spieler kann seinen Zanshinwert dazu verwenden, den Wurf für die Trefferlokalisierung dazu verwenden, eine bestimmte Stelle zu treffen.

Zielzone	Kopf	Arme	Körper	Beine
Trefferzone				
Kopf	01-18	1	01-03	-
Gesicht	19-30	02-06	04-07	-
Hals	31-45	07-09	08-09	-
Schulter	46-85	10-23	10-15	-
Oberarm	86-87	24-40	16-18	-
Unterarm	88-89	41-80	19-22	01
Hand	90	81-90	23	02
Flügel	91-93	91-94	24-30	
Brust/Rücken	94-98	95-98	31-53	03-05
Unterleib	99	99	54-70	06-10
Hüfte	100	100	71-88	11-20
Genitalien	-	-	89-90	21-24
Schwanz	-	-	91-92	25-27
Oberschenkel	-	-	93-95	28-65
Knie	-	-	96	66-75
Wade	-	-	97-99	76-96
Fuß	-	-	00	97-00

Beispiel: Joshitomi hat einen Zanshinwert von 21 und hat den Gegner mit einem Katana getroffen. Die Differenz beträgt 36. Er hätte ihn gerne am Arm getroffen. Der

Spielleiter würfelt für die Lokalisation 46. Das wäre Rücken. Nun kann er bis zu 24 Punkte abziehen (= 21). Das wäre Unterarm oder Hand. Also trifft der Spieler wunschgemäß den Unterarm.

KAMPF GEGEN MEHRERE ANGREIFER

Muss ich ein Charakter gegen mehrere Angreifer verteidigen, so kann er Ausweichen, allerdings für jedes Mal mit einem aufaddierten Abzug von -10. Jedes Ausweichen kostet zudem 1 EP.

2.2 TREFFERFOLGEN

Dazu werden Differenz / 4 + Waffenschaden addiert. Das Ergebnis zeigt in der folgenden Tabelle die Schwere der Verwundung. Evtl. wird der Schutz der Rüstung noch abgezogen. Hierzu wird die Rüstung pauschal mit ihrem Rüstungswert genommen:

Normale Kleidung	1
Winterkleidung	2
Ashigurarüstung	4
Samurairüstung	8

Punkte	1-5	6-10	11-15	16-20	21-
Schwere	1	2	3	4	5
St / D	Prellung	Prellung Verrenkt	Verrenkt Bruch	Bruch	Zertrümmert
Sc	Kratzer	Schnitt	Tiefer Schnitt	Aufgeschlitzt	Ab
Sp / Biss	Kratzer	Wunde	Loch	Tiefes Loch	Durchbohrt
H / K	Rötung	Blasen	Offen	Erfroren/ Verbrannt	Zerstört
Abzüge	0	5	15	30	50

Bei manchen Angriffen kann es unlogischen Ergebnissen kommen (z.B. ein Hund, der entsprechend hohen Schaden anrichtet, wird den Rumpf vermutlich nicht durchbeissen können...). Dann sollte der Spielleiter das Ergebnis entsprechend anpassen.

Beispiel: Joshitomis Schaden beträgt $36/4 + 7 = 16$. Das Ergebnis in der Zeile Sc (Scharf) / 15-20 meint aufgeschlitzt. Es ist also ein sehr tiefer Schnitt.

2.3 WIRKUNGEN DER WUNDEN

ERSCHOEPFUNG

Je nach Schwere der Verletzung hat der betroffene Charakter einen Abzug auf alle Fertigkeiten. Diese Abzüge mehrerer Wunden addieren sich.

Beispiel: Die letzte Zeile gibt einen Abzug von 30 an. D.h. Der Gegner hat nun für alle Aktionen, in denen er den Arm verwendet oder der Arm sich mit bewegen muss,

-30 auf alle Würfe. Die Abzüge für verschiedene Wunden addieren sich.

Zum anderen kann eine Wunde aber auch sofortige Auswirkungen haben. Dazu gibt die unten stehende Tabelle „Trefferfolgen“ an, was noch an Folgen möglich wäre. An der Kreuzung der entsprechenden Körperpartie und der Schwere des Schadens steht ein oder mehrere Buchstaben. Diese geben an, welche Folge möglich sein könnte. Unter der Tabelle in der Legende ist angegeben, auf welche Eigenschaft gewürfelt werden muss.



TREFFERFOLGEN

Aspekt	Stumpf/ Druck				Scharf				Spitz/Stich/Biss				Hitze/Kälte			
	2	3	4	5	2	3	4	5	2	3	4	5	2	3	4	5
Schwere	2	3	4	5	2	3	4	5	2	3	4	5	2	3	4	5
Kopf	OS	OS	OT	OT	S	T	T	T	S	T	T	T	F	FW	SF	SF
Gesicht	O	OS	OS	OS	S	T	T	T	S	T	T	T	F	FW	SF	SF
Hals	OS	OS	OT	OT	SB	TB	TB	TB	SB	TB	TB	TB			S	S
Schulter	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W			W	W
Oberarm	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W		W	W	W
Unterarm	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
Hand	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W	W
Flügel																
Brust/Rck.	F	F	FS	FS	S	S	TB	TB	S	S	TB	TB			S	S
Unterleib	F	F	FS	FS	SF	SF	TB	TB	SF	SF	TB	TB			S	S
Hüfte	F	F	F	F	S	SF	SF	SF	S	SF	SF	SF			S	S
Genitalien	F	FS	FS	FS	S	SF	SFB	SFB	S	SF	SFB	SFB			S	S
Schwanz																
Ober-Schenkel	F	F	F	F	F	SF	SFB	SFB	F	SF	SFB	SFB			F	F
Knie	F	F	F	F	F	SF	SFB	SFB	F	SF	SFB	SFB			F	F
Wade	F	F	F	F	F	SF	SFB	SFB	F	SF	SFB	SFB			F	F
Fuß	F	F	F	F	F	SF	SF	SFB	F	SF	SF	SFB		F	F	F

FOLGEWURFE

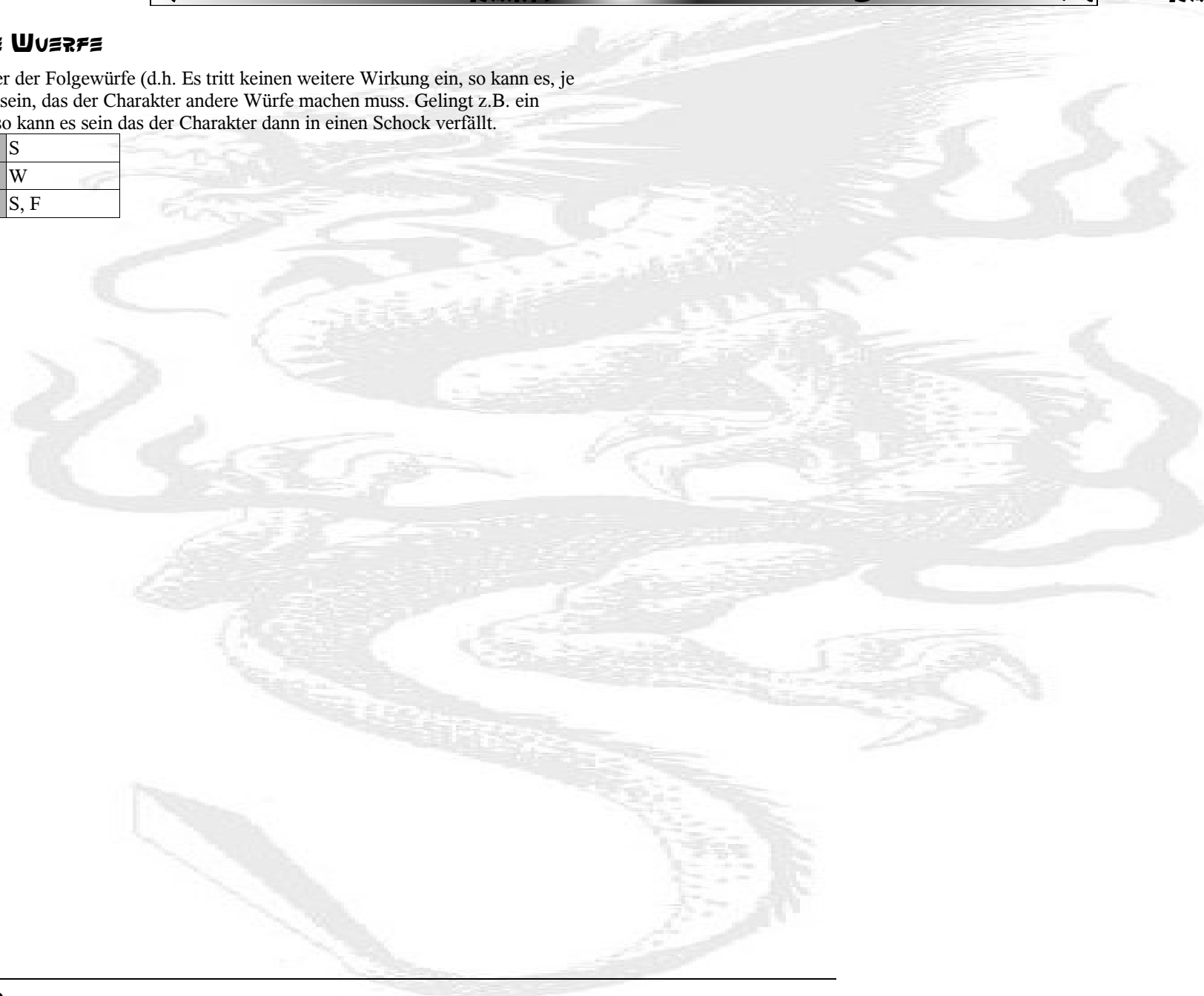
Jeder Folgewurf wird auf die angegebene Eigenschaft gewürfelt mit der Schwere der Wunde * 10 als Abzug. D.h. Schwere der Wunde 2 = +20. Ist der W100 Wurf grösser als die zugrunde liegende Eigenschaft ist der Wurf misslungen.

O: Ohnmachtswurf - Ausdauer
 F: Fallwurf - Beweglichkeit
 W: Waffenwurf - Wille
 S: Schockwurf - Ausdauer
 T: Todeswurf - Ausdauer
 B: Blutung

WEITERE WÜRFE

Gelingt einer der Folgewürfe (d.h. Es tritt keine weitere Wirkung ein, so kann es, je nach Wurf, sein, das der Charakter andere Würfe machen muss. Gelingt z.B. ein Todewurf, so kann es sein das der Charakter dann in einen Schock verfällt.

B	S
S	W
T	S, F



SCHOCKWURF

Hierbei würfelt man gegen seine Ausdauer. Misslingt der Wurf, fällt man in einen Schockzustand. Bei einer Differenz von 30 oder mehr sofort, andernfalls innerhalb von 1W6 Kampfrunden. In dieser Zeit halbieren sich alle Werte zum Würfeln jede Runde, bzw die Schwierigkeit steigt um 3 Stufen.

Wird der Schock nicht behandelt, kann der Charakter daran sterben. Siehe dazu den Abschnitt Wunden und Heilung.

TODESWURF

Hierbei wird gegen die Ausdauer des Opfers gewürfelt. Erreicht es den Wert nicht, ist es sofort tot.

WAFFENWURF

Hierbei wird gegen den Willen gewürfelt. Misslingt der Wurf, so lässt der Charakter seine Waffe fallen. Hält er zwei Waffen, wird für jede separat gewürfelt. Die Waffe fällt 1W6-1 Meter weit weg. (Null bedeutet auf seinem Feld). Die Richtung kann mit 1W6 bestimmt werden.

FALLWURF

Hierbei würfelt man gegen die Beweglichkeit. Misslingt der Wurf, fällt man zu Boden.

Hierbei kann man folgende Modifikatoren anrechnen:

Hindernis	Klein	Groß
Gehen	-5	-10
Laufen	-10	-20
Schlechtes Licht	-5	-10
Rückwärts	-10	-20

BLUTUNG

Eine Blutung bedeutet, das das Opfer jede Minute Blut verliert, bis die Blutung gestoppt wurde. Siehe dazu den Abschnitt Wunden und Heilung.

Die Schwere der Wunde gibt an, wieviele Punkte pro Minute addiert werden. Ist die Anzahl der Blutpunkte grösser als Ausdauer/10, so ist der Charakter verblutet.

BLUTUNGEN BEI „SPITZEN“ WUNDEN

Die Blutung beginnt erst dann, wenn die Waffe wieder aus der Wunde gezogen wird.

2.4 FERNKAMPF

Hier werden nun Regeln für den Fernkampf beschrieben.

Diese Regeln werden eingesetzt, wenn eine Waffe geworfen wird oder eine Schußwaffe (Bogen) benutzt wird. Normalerweise wird für die Waffe die entsprechende LS eingesetzt. Gibt es keine passende LS (Äste, Steine, Seile) wird anstatt die LS für Werfen benutzt.



Typische Waffen, die mit diesen Regeln benutzt werden sind: Shuriken, Blasrohr, Aigushi (wenn geworfen), Hankyu, Daikyu.

Grundsätzlich wird hierbei nicht Waffen-LS gegen Waffen-LS gewürfelt, sondern Waffen-LS gegen Ausweichen. Alternativ zu Ausweichen sind möglich und werden weiter unten beschrieben. Die restlichen Regeln sind die gleichen wie bei Standardkampf.

Im folgenden werden nun verschiedene Anpassungen und Detailregeln für den Fernkampf beschrieben.

2.4.1 MODIFIKATIONEN

Hier werden verschiedene Einflüsse auf die LS beim Fernkampf beschrieben.



ENTFERNUNG

Der Bonus für Fernwaffenangriffe ändert sich je nach Entfernung des Zieles. Es gilt folgende Tabelle (Entfernungen in Meter):

Waffe	Kurz +0	Mittel -20	Lang -40	Weit -60	Max.
Shuriken	2	4	7	10	15
Dai-Kyu	20	50	120	200	400
Han-Kyu	10	30	60	100	180
Blasrohr	1	3	5	8	12

Die maximale Reichweite ist in der letzten Spalte angegeben. Will man bestimmen, wie weit ein Pfeil fliegt, so kann der Spielleiter folgendermassen vorgehen: Ergebnis * Maximum / 100.

ALLGEMEIN

Angreifer	
Ziel ist nicht im vorderen Bereich	Nur mit Wurfwaffen erlaubt - 15(Seite) - 50 (hinten)
am Bein verletzt	-2 je Wundpunkt
am Arm verletzt	-5 je Wundpunkt
unfähig zu sehen	-(12 - Level) * 5
teilweise geblendet	-(8 - Level) * 5
Verwendet den Bogen im	nicht erlaubt

Nahkampf	
Verwendet im Nahkampf Wurfaffen	-25
Ziel ist	
passiv	+10
in einen Kampf verwickelt	-10
bewegt sich	-10
Läuft oder rennt	-20

WETTER/SICHT

Art	Modifikation
Leichter Regen	Je Entfernungsstufe - 5
Schwerer Regen	Je Entfernungsstufe - 10
Nebel/Rauch	Je Entfernungsstufe - 5 bis - 30

TEMPERATUR

Ist die Temperatur unterhalb des Gefrierpunktes, muss bei jedem Spannen des Bogens gegen die Qualität gewürfelt werden, ob er bricht.

DIE MANNRATE

Ein Bogen wird in „Mannraten“ klassifiziert. Dies ist eine Angabe, wie viele normale Männer benötigt werden, um diesen Bogen zu spannen.

Ein Charakter muss genügend Stärke haben, um solch einen Bogen zu spannen. Hat nicht genügend Stärke, muss 2W6 würfeln. Ist das gewürfelte Ergebnis grösser als die fehlende Stärke, kann er den Bogen spannen. Dies kostet den Charakter 1 EP.

Ein Charakter, der einen Bogen mit zu grosser Mannrate verwendet, hat einen LS-Abzug von 10 pro fehlender Mannrate. Bei einer kleineren Mannrate hat er -5 pro Mannrate Differenz.

Die Mannrate gibt auch an, wieviel Schaden ein Bogen anrichtet.

DAI_KYU

Mannrate	Stärke	Gewicht	Schaden	Preis
1	1-50	6	2	30
2	51-90	8	5	40
3	91-110	9	8	50
4	111+	10	11	60





HAN_KYU

Mannrate	Stärke	Gewicht	Schaden	Preis
1	1-40	4	1	10
2	41-75	4	3	10
3	76-100	6	5	20
4	101+	7	7	30

PFEILE

Es gibt verschiedene Pfeile, die in Nippon verwendet

werden.

Pfeiltyp	Aussehen	Kosten	LS	Schaden
Weidenblatt (Yanagi-ba)		4c	0	+3
(Watakushi)*		6c	-10	+3+1W3
Panzerbrecher (Togari-Ys)*		5c	+5	+1
Summende Biene (Hiki-me)		3c	-5	+5

Der „*“ bedeutet, das dieser Pfeiltyp nicht für Han-kyu erhältlich ist.

SCHADEN UND FOLGEN

Grundsätzlich können Pfeile keine Amputationen zur Folge haben. Ausnahme wäre ein Finger oder dünner Arm, wenn mit einem Watakushi-Pfeil geschossen wird.

ALTERNATIVEN ZU AUSWEICHEN

Akrobatik

Charaktere, die die Fertigkeit Akrobatik haben, können diese LS anstatt des Auweichwertes benutzen.

Yadomejutsu

Ein Charakter mit der Fertigkeit Yadomejutsu kann die niedrigere LS von Yadomejutsu und der verwendeten Waffe benutzen, um den Pfeil abzulenken. Siehe dazu auch die entsprechende Fertigkeit Yadomejutsu.

2.4.1.1 DETAILZIEL

Der Treffer eines Detailziels trifft das Objekt genau da, wo man es haben will. Dazu bekommt der Schütze aber einen Abzug je nach Grösse des Ziels. Voraussetzung ist allerdings, dass das Objekt unbewegt ist.

Grösse	Modifikation
Knopf	-50
Auge	-40
Untertasse	-30
Teller	-20
< Hund	-10

Wird der Kampf mit verschiedenen Angriffsaktionen verwendet, so zählt ein Fernkampfangriff immer als Frontalangriff (für den Angriff). Wird der Bogenschütze in einen Nahkampf verwickelt, so zählt der Schuss nur als Angriff.

2.5 KONTAKTKAMPF

Eine weitere Form des Kampes kann der Kontaktkampf sein. Dazu verkürzt man die Distanz zum Gegner noch weiter und ergreift ihn. Dies ist das Spezielle am Kontaktkampf. Man hält sich einseitig oder gegenseitig fest.

Dafür kann nur die Fertigkeiten „waffenlos“ verwendet werden, oder aber spezielle Fertigkeiten, nämlich Sumai, Jiujitsu und einzelne Tsiu-Do Omote.

Grundsätzlich gilt: Grössere Waffen als Dolch können nicht eingesetzt werden. Sie können zwar festgehalten werden, aber nicht normal eingesetzt werden. Hält ein Charakter eine grössere Waffe oder Gegenstand fest, hat er ein Malus von -15 auf alle Würfe im Kontaktkampf. Hat er beide Hände voll, hat er - 40.

Der Ablauf ist grundsätzlich gleich wie im normalen Kampf. Allerdings sind die möglichen Aktionen anders.

2.5.1 AKTIONEN

2.5.1.1 KONTAKT AUFNEHMEN

Um den Kontakt aufzunehmen, erklärt der Charakter dies als seine Aktion. Ist die Differenz zwischen dem Angriff (atemi-waza, Sumai oder Jiujitsu) und dem Ausweichen oder dem Angriff des Gegners grösser 0, so hat der Kontaktkampf begonnen. Wollen beide Gegner den Kontaktkampf, so muss nicht gewürfelt werden.

2.5.1.2 DEN GEGNER ZU BODEN WERFEN

Sind die Gegner bereits in Kontakt und stehen oder knien, so kann diese Aktion ausgeführt werden. Beide Gegner würfeln auf ihren entsprechenden Kampfwert. Ist die Differenz grösser 0, so wurde der Gegner zu Boden geworfen, ansonsten konnte er sich halten. Erklären beide Gegner diese Aktion, regelt die folgende Tabelle die Folgen:

Differenz	Folge
< 10	Beide bleiben
10 - 20	Der Unterlegende stürzt, der andere fällt oben drauf.
> 20	Der Unterlegende stürzt zu Boden

Ist der Gegner am Boden, bekommt man für die Aktion: greifen, entwaffnen, zuschlagen je +10.

2.5.1.3 ANGREIFEN

Normaler Angriff mit der Faust oder auch dem Ellbogen oder Knie. Hält der Charakter eine Waffe (Dolch oder ähnliche kurze Einhandwaffe, kann er auch diese verwenden) Trefferlokalisierung ist je nach Situation vom Spielleiter anzupassen. Üblicherweise sind Kopf Arme und Rumpf die typischen Trefferzonen.

2.5.1.4 SICH VOM GEGNER LOSEN

Ist die Differenz grösser 10, konnte sich der Charakter erfolgreich vom Gegner lösen. Wollen sich beide lösen, ist kein Wurf erforderlich. Dies ist nicht möglich, wenn sich ein Charakter in einem Griff befindet. Er muss dann zuerst den Griff lösen.

2.5.1.5 DEN GEGNER GREIFEN

Ist die Differenz grösser 10, so konnte der Angreifer seinen Gegner in einen Griff bringen.

Welcher Körperteil gegriffen werden konnte, wird mit einem Wurf auf die Trefferlokalisierungstabelle bestimmt. Die Differenz kann vom Spieler verwendet werden, die Lokalisation zu verschieben.

Der Griff erlaubt nun die Aktionen würgen (wenn am Hals oder am Kopf) und fixieren.

Alternativ kann er auch einen Griff für die Waffenhand (Dolch etc.) machen. Dies wird genauso geregelt, erlaubt dafür aber die Aktion: Entwaffnen und die Waffe einsetzen (Aktion: um Waffe ringen).

HIJI (DEN GEGNER WÜRGEN)

Ist der Hals oder Kopf des Gegners in einem Griff, so kann der Griff in einen Würgegriff verändert werden. Dazu ist ein Ergebnis mit einer Differenz von mindestens 10 nötig. Kommt es nicht zu einem Würgegriff, hat der Gegner eine in der nächsten Runde + 10, wenn er sich aus dem Griff befreien möchte. Ist die Differenz gar -10 oder mehr, dann ist der Gegner sofort aus dem Griff entkommen.

GADAME (DEN GEGNER FIXIEREN)

Ist der Gegner in einem Griff, so kann der Griff in einen Haltegriff verändert werden. Dazu ist ein Ergebnis mit einer Differenz von mindestens 10 nötig. Kommt es nicht zu einem Haltegriff, hat der Gegner eine in der nächsten Runde + 10, wenn er sich aus dem Griff befreien möchte. Ist die Differenz gar -10 oder mehr, dann ist der Gegner sofort aus dem Griff entkommen. Ist der Haltegriff erfolgreich, hat der Gegner in der nächsten Runde einmal die Chance, sich daraus zu befreien. Dazu würfelt er gegen Stärke oder wahlweise Beweglichkeit, Jiujitsu, Sumai, AikumiDo. Ist die Differenz größer 0, konnte er sich aus der Fixierung befreien (der Griff besteht noch). Ist die Differenz größer 25, konnte er sich auch aus dem Griff befreien. Gelingt der Wurf nicht, ist er fixiert und kann die Befreiung erst wieder versuchen, wenn sich die Situation verändert (der Haltende wird angegriffen, verzaubert etc.). Soll ein Opfer länger fixiert werden, muss der Haltende alle Willen/10 Minuten würfeln, ob er nicht unaufmerksam wird. Misslingt ein Wurf, zählt dies als neue Situation. D.h. Das Opfer kann versuchen, sich zu befreien.

2.5.1.6 AUS GRIFF LOSEN

Ist der Gegner in einem Griff, so kann er sich aus dem

Griff lösen, wenn die Differenz mindestens 10 beträgt.

Frontalangriff kann man sich in dieser Runde nur mit -30 verteidigen.

2.5.1.7 EINEN GEGNER ENTWAFFNEN

Hält der Gegner eine Waffe und ist ein Griff gegen die Waffe erfolgreich, so kann versucht werden, den Gegner zu entwaffnen. Ist die Differenz des Wurfes größer 10, so muss dieser die Waffe fallen lassen. Sie fällt ins angrenzende Feld.

2.5.1.8 UM WAFFE RINGEN

Ist ein Griff gegen die Waffe erfolgreich, können beide auch versuchen, mit der Waffe den jeweils anderen anzugreifen. Dies geschieht in Stufen. Es wird jede Runde gewürfelt. Ist die Differenz größer gleich des benötigten Wertes, so ändert sich die Stufe um 1 zu Gunsten desjenigen mit dem höheren Wert. Bei der Angriffsposition muss der „Gewinner“ die gewünschte Trefferzone angeben.

Stufen	Benötigter nächster Wurf
Dolch in der Mitte	Differenz >= 10
Dolch in Angriffsposition	Differenz >= 15

Für ein Angriff ändert sich die LS für den Bedrohten je nach Trefferzone (als Bonus auf seinen Wurf)

Auge, Hals, Herz	+ 15
Gesicht	+ 10
Brust	+ 5

2.6 DUELLE

Die Duellregeln sind eine komplexere Form des Kampfes, die verschiedene Handlungsmöglichkeiten anbieten. Der Spielleiter kann auch dieses System wählen, wenn er es für angebracht hält.

2.6.1 ABLAUF DES KAMPFES

- Aktionen wählen
- Die Kampfwerte bestimmen
- Die Kampffolgen bestimmen (die restlichen Schritte sind die gleichen im Basissystem)
- Trefferort bestimmen
- Schwere der Wunde bestimmen
- Auswirkungen der Wunde bestimmen

2.6.1.1 AKTIONEN

Im Duell wählt jeder der beteiligten Charaktere eine Aktion, die er ausführen möchte.

FRONTALANGRIFF

Mit voller Wucht und einem Schlag, in den die ganze Kraft gelegt wird. Dies führt zu schwereren Treffern, wenn man trifft, aber macht einem auch verwundbarer, wenn man selbst getroffen wird. Nach einem

ANGRIFF

Ein normaler Angriff. So ausgewogen, das er noch eine Verteidigung zulässt.



PARADE

Das Abwarten des gegnerischen Angriffs mit dem Ziel, diesen durch eine eigene Waffe abzuwehren.

ANGRIFF AUSWEICHEN/PARIEREN UND DANN SCHLAGEN

Das Abwarten des gegnerischen Angriffs mit dem Ziel, diesen durch eine eigene Waffe kurz abzuwehren und dann schnell selbst anzugreifen.

AUSWEICHEN

Sich durch eine Bewegung aus der Angriffslinie zu nehmen.

KAMPF GEGEN MEHRERE ANGREIFER

Je nach gewählter Aktion ist die Möglichkeit, weiteren Angriffen zu begegnen, anders:

Aktion	Möglichkeit
Frontalangriff	Nicht möglich
Angriff	Ausweichen
Parade	Ausweichen / Parade
ausweichen/parieren und dann schlagen	Ausweichen - 20
Ausweichen	Ausweichen / Parade

Auch hier gilt, jede weitere Aktion erhält je 10 Abzug. D.h. Die Basisaktion hat keine Abzüge. Ein Ausweichen oder Parieren gegen einen weiteren Gegner-1, Gegen einen weiteren Gegner -20 usw. Jede weitere Aktion kostet zudem 1 EP.

2.6.1.2 KAMPFWERTE BESTIMMEN

Die unten stehende Tabelle gibt an, wie sich der Kampfwert je nach Aktion modifiziert.

Aktion	Modifikation
Frontalangriff	+15
Angriff	-
Parade	+20
ausweichen/parieren und dann schlagen	- / -10
Ausweichen	-

2.6.1.3 KAMPFAUSWIRKUNGEN

Die obere Zeile gibt die Wahl des Spielers mit dem höheren Ergebnis an, die erste Spalte die Wahl des Spielers mit dem niedrigeren Ergebnis.

DIFFERENZ <= 10

	F _{Ag}	Ag	P	PA	Aw
F _{Ag}	3W/3W	2W/2W	-	1W/1W	-/1W
Ag	K	1W/1W	-	1W	-
P	-	-	-	-	-
PA	-	-	-	-	-
Aw	-	-	-	-	-

DIFFERENZ > 10

	F _{Ag}	Ag	P	PA	Aw
F _{Ag}	2W/2W	2W/1W	-	2W/K	B10
Ag	1W/K	1W/K	-	1W	B5
P	K	K	-	-	-
PA	K	K/K	-	-	-
Aw	K	K	-	-	-

DIFFERENZ > 30

	F _{Ag}	Ag	P	PA	Aw
F _{Ag}	3W/1W	2W/K	-	3W	B15
Ag	2W/1W	2W	-	2W	B10
P	1W	1W	-	K	-
PA	1W	1W	-	-	-
Aw	1W	1W	-	-	-

DIFFERENZ > 50

	F _{Ag}	Ag	P	PA	Aw
F _{Ag}	4W	3W	-	4W	B25
Ag	3W	3W	-	3W	B15
P	2W	2W	-	1W	-
PA	2W	2W	-	-	-
Aw	2W	2W	-	1W	-

Legende:

xW: Treffer mit xW6 + Waffenschaden Trefferpunkten

K: Kratzer: zerrissene Kleidung oder oberflächliche Wunden

Vx: Vorteil: Der Kämpfer erhält für den nächsten Wurf x als Bonus.

Ist ein 2. Wert angegeben, so erleidet der Bessere die Folgen des zweiten Wertes

ERSCHÖPFUNG DURCH ANGRIFF

Jede Kampfrunde, in der der Charakter angreift, pariert oder ausweicht, sammelt er Erschöpfungspunkte in Höhe seiner Erschöpfungsrate.

2.7 BESONDERES

Hier folgen nun Regeln, die spezielle Situationen behandeln, die im Kampf evtl vorkommen können.

2.7.1 MODIFIKATIONEN

MODIFIKATOREN ANGRIFF / VERTEIDIGUNG

Die folgende Tabelle gibt an, wie gut eine Waffe zum Angreifen / Verteidigen ist. Dies spiegelt den Einfluss ihre Länge, Gewicht usw. wieder.

Waffe	A / V	Waffe	A / V	Waffe	A / V
Aiguchi	5 / 5	Kopf	5 / 0	Sai	5 / 2
Bo	20 / 15	Kusari-gama	20 / 0	Sasumata	15 / 2
Fumata-Yari	20 / 15	Kyotetsu-shoge	20 / 0	Sodegarami	20 / 5
Fuß / Knie	5 / 0	Manrikigusari	20 / 0	Tanto	5 / 5
Hand / Unterarm	5 / 15	Masakari	10 / 5	Tessen	10 / 10
Jitte	5 / 5	Nagamaki	20 / 10	Tetsubo	25 / 5
Jo	15 / 10	Naginata	25 / 10	Tonfa	15 / 10
Kama	5 / 5	Nekode	5 / 0	Wakizashi	10 / 5
Katana	20 / 2	Ninjato	15 / 10	Yarinage	15 / 10
Kawanaga	20 / 0	Nodachi	25 / 10	Yari	20 / 10
Keule	15 / 5	Nunchaku	20 / 5		
Kiseru	15 / 5	Ono	20 / 10	AUSWEICHEN	- / 15

NAHKAMPFMODIFIKATOREN

(gelten für Nah- und Kontaktkampf)

Angreifer ist	
auf dem Tückischen Boden	-5
in höherer Position (zu Pferd, Stufen, Tisch usw.)	+5
kniet	-10
Niedergestreckt, am Boden	-25
Im Rücken des Ziels	+25
Gliedmassen sind unbrauchbar	-10 je betroffenem Glied
unfähig zu sehen (blind, in der totaler Finsternis, Ziel unsichtbar, usw.)*	-(12 - Level) * 5
teilweise geblendet (ein Auge unbrauchbar, Rauch, usw.)*	-(8 - Level) * 5
Ziel ist	
in höherer Position (zu Pferd,	+5

Stufen, Tisch usw.)	
kniet	-10
Niedergestreckt, am Boden	+15
passiv	+10
Neben dem Angreifer	-25
unfähig, den Angreifer zu sehen*	+ (12 – Level) * 5
teilweise geblendet*	+ (8 – Level) * 5
Gliedmassen sind unbrauchbar	+10 je betroffenem Glied

* Siehe dazu die Regeln bei Ninjas – Blendgranaten usw.

2.7.2 SPEZIELLE HANDLUNGEN

ABROLLEN

Abrollen wird dann nötig, wenn ein Charakter stürzt, aus geringer Höhe fällt oder geworfen wird. Dies wird auch bei verschiedenen Omote eingesetzt. Um sich abzurollen, muss der Charakter einen Wurf gegen Bew würfeln. Alternativ dazu kann er auch Akrobatik, Jujitsu oder AikumiDo dazu verwenden. Er kann den Fallschaden um 1 Punkt pro Qualitätsstufe reduzieren. Diese Fertigkeit kann auch nach einem Karumi-jutsu-Wurf eingesetzt werden.

AN GEGNER ANNAHERN

Einen aktuellen Gegner, der sich lösen will, nachfolgen, um den Kampf aufrecht zu erhalten. Dazu muß er dem Gegner, der sich gelöst hat, in ein angrenzendes Feld folgen, wofür er sich bis zu BWG/4 Felder bewegen kann. Steht er am Ende der Detailrunde wieder in einem Feld neben seinem Gegner, geht der Kampf mit den aktuellen Boni und Mali weiter.

AUF- ODER ABSTIEGEN

Auf ein Pferd, Kaga o.ä. Dauert 1 Kampfrunde, in der man sich nur beschränkt verteidigen kann (Ausweichen – 40)

AUFSTEHEN

Aus einer liegenden Stellung aufstehen. Dies funktioniert automatisch, wenn der Charakter nicht festgehalten wird oder verletzt ist. Eine Parade ist zulässig mit -10. Ausweichen und Angriff mit je -30

BEWEGEN

Im Kampf kann eine Person pro Runde ihre normale Bewegungsweite (=Snl/10) ausnützen. Bewegt sie sich schneller, erleidet sie Abzüge auf alle Werte (Kampfwerte und Initiative). Und zwar für jede angefangene Bewegungsweite kumulativ WM-10. Ab dem doppelten seiner Bewegungsweite erleidet er zusätzlich Ermüdung in Höhe seiner Ermüdungsrate.

FLUCHT

Im Unterschied zur Aktion: vom Gegner lösen, in der man solange in Kampfposition bleibt, bis man nicht mehr angegriffen werden kann, meist diese Option: umdrehen und rennen. Gelingt dem Gegner ein schwerer Wurf: Snl, so kann er noch 1x zuschlagen. Die Aktion des Flüchtenden ist dann „Ausweichen“ mit einem Abzug von-20.

GEGENSTAND AUFHEBEN

Einen Gegenstand, der am Boden liegt, aufheben. z.B. eine Waffe. Ist auch kein Problem. Der so Beschäftigte kann allerdings nicht ausweichen, sondern höchstens versuchen zu parieren, wenn er eine Waffe in der Hand hält.

GEZIELTER ANGRIFF

Jeder Spieler kann angeben, wohin er mit dem Angriff zielen möchte. Dies beeinflusst die Trefferlokalisierung. Möglich sind Kopf, Arme, Körper oder Beine (siehe dazu Tabelle Trefferlokalisierung)

KONTAKTKAMPF BEGINNEN

Siehe dazu auch das Kapitel: Kontaktkampf. Ohne diese Regel zählt das wie ein normaler Angriff.

MAGIEEINSATZ

Jede Art der Magie- oder Psi-Anwendung.

MEHRERE HANDLUNGEN

Es ist möglich, das ein Charakter mehrere Handlungen in einer Runde ausführt. Die maximale Anzahl wird bei der Erschaffung festgelegt. Dabei wird für zwei Handlungen ein Abzug von -20 und bei drei Handlungen ein Abzug von -30 auf alle Würfe einbezogen.

Jede weitere Aktion kostet zudem 1 EP.

Wird diese Option im Kampf gegen mehrere Gegner eingesetzt, so wird der Abzug für die Anzahl der Handlungen auf den Abzug für weitere Ausweichen/Paraden addiert.

OMOTE/OKUDEM ANWENDEN

Es gibt verschiedene Tsiu-Do Techniken, die verschiedene spezielle Wirkungen im Kampf haben. Manche sind zur Verteidigung, manche zum Angriff und mit anderen kann man sich vom Gegner lösen o.ä. Die Folgen sind je nach Technik verschieden und müssen vom Spielleiter interpretiert werden.

VOM GEGNER LOSEN

Einen aktuellen Gegner verlassen und den Kampf mit ihm beenden. Dazu kann er sich bis zu BWG/4 bewegen, indem er bei keiner anderen Person im Kampfbereich steht. Ist er am Ende der Detailrunde mindestens 1 Feld weit von seinem ursprünglichen Gegner entfernt, hat er sich von ihm gelöst. Alle Boni oder Mali, die sich im Kampf angehäuft haben (z.B. durch Finten), verfallen

dann.

WAFFE ZIEHEN

Ein Waffe, die man am Körper trägt, für den Einsatz in der nächsten Runde bereitstellen. Gelingt normalerweise automatisch. Angriff und Parade sind nicht möglich, außer mit einem gelungenen schweren Wurf Iaijutsu, wohl aber Ausweichen mit -10, dann kann die Waffe nur gezogen werden, wenn ein schwieriger Wurf gegen Geschicklichkeit gelingt.

2.7.3 UEBERRASCHUNG

Dies kann angewandt werden, wenn jemand unerwartet einen Angriff startet.

UEBERRASCHUNG (1)

Wird ein Kampf überraschend eröffnet, so hat die angreifende Partei oder Person in der ersten Runde das alleinige Kampfrecht. In der nächsten Runde beginnt der normale Rundenablauf.

D.h. die Angegriffenen können nur Ausweichen (ohne 2W20-Wurf) oder Ignorieren wählen.

UEBERRASCHUNG (2)

Eine Ausnahme stellt die Fertigkeit Iai-jutsu dar. Gelingt dem Spieler ein Wurf gegen Iai-jutsu (ziemlich Schwer) ist er nicht überrascht und kann normal agieren.

2.7.4 SPEZIELLE AKTIONEN

Es gibt verschiedene Spezialangriffe. Manche davon sind nur mit speziellen Waffen oder Omote einsetzbar. Wenn der Spieler nichts anderes angibt, sind Angriffe stets normal. Die erste Zeile gibt, an was für eine Art Kampfaction diese Aktion gewertet wird.

ABWARTEN

-

Der Charakter greift nicht von sich aus an, er wartet ab und versucht, sich zu orientieren. Er kann in dieser Zeit versuchen, Zanshin zu verwenden, um wieder mentale Kontrolle über den Kampf zu gewinnen.

BRUCH ANGRIFF

Parade

Manche Waffen sind besonders zum Brechen geeignet. Die sind alle Waffen, die einen Haken haben, um Waffen einklemmen zu können. Sai, Jitte. Es können aber auch andere Waffen wie Yari so umgebaut werden. Für alle anderen Waffen ist eine spezielle Omote oder Okuden für diesen Angriff nötig.

Dieser Angriff versucht, die gegnerische Waffe zu zerbrechen. Der Gegner erleidet keinen Schaden, aber die Waffe. Ist die Differenz für diesen Angriff positiv, muss der Gegner einen 2W6 Wurf mit +1/10 Punkte Differenz gegen die Qualität ausführen, damit die Waffe nicht bricht.

ENTWAFFNEN

Parade

Manche Waffen sind besonders zum Entwaffnen geeignet. Dies sind alle Waffen, die einen Haken haben, um Waffen einklemmen zu können. Sai, Jitte. Es können aber auch andere Waffen (wie z.B. Yari) so umgebaut werden. Mit diesen Waffen ist ein Entwaffnungsangriff jederzeit möglich. Für alle anderen Waffen braucht es eine spezielle Omote oder Okuden.

Dieser Angriff versucht, dem Gegner die Waffe aus den Händen zu schlagen (drehen oder sonst wie). Ist die Differenz für diesen Angriff positiv, so muss der Gegner gegen seine Geschicklichkeit würfeln (Ges + 2W20). Ist das Ergebnis kleiner als der Kampfwert des Entwaffnungsangriffs, verliert er seine Waffe. Sie fällt zu Boden, bzw. fliegt weg.

RUECKSCHLAG ANGRIFF

Angriff

Dieser Angriff ist ein stumpfer Angriff und kann mit jeder Waffe gemacht werden, deren stumpfer Aspekt die meisten Schadenspunkte gegenüber den anderen beiden Aspekten hat.

Der eigentliche Trefferschaden wird halbiert, das Opfer erleidet dafür aber Fallschaden wie aus 2 Meter Höhe hinnehmen.

Es wird (Trefferpunkte / 4) Meter zurückgeschleudert. Bei speziellen Techniken des Tsiu-Do ist speziell angegeben, wie der Rückschlag geregelt wird.

FESTHALTE ANGRIFF

Die Regeln für Kontaktkampf beschrieben dies genauer.

ZURUECKWEICHEN

Jeder Charakter kann zurückweichen, wenn er hinter sich mindestens ein freies Feld hat. Dies bringt ihm einen Bonus auf Ausweiche oder Parade von +10, wenn er es am Anfang bei der Festlegung der Aktionen bekannt gibt. Er kann sein Zurückweichen auch noch erklären, wenn der Angriffswurf gefallen ist, dann hat er allerdings nur einen Bonus von +5.

2.7.5 TREFFERLOKALISATION

DETAILTABELLEN

Es kann sinnvoll sein, eine Verletzung genauer zu bestimmen, vor allem, wenn sie im Gesicht, an den Händen oder Füßen ist. Hierzu gibt es nun Detailtabellen, die für die Trefferzonen Gesicht, Hals, Hände und Füße eine genauere Trefferbestimmung ermöglichen.

HAND/FUSS

1W4 Finger	01-50
Daumen	51-55
Handgelenk	56-80

Handfläche	81-00
------------	-------

GESICHT

Kinn	01-25
Kiefer	26-35
Mund/Backe	35-60
Nase	61-84
Auge	85-91

HALS

Kehlkopf	01-20
Arterien	21-70
Genick	71-00

2.7.6 RÜSTUNGEN



Der Schaden wird bestimmt, indem man, wie in den Basisregeln die Rüstung von den Trefferpunkten abzieht. Wurde der Treffer lokalisiert, wird nun die Rüstung an der getroffenen Stelle bestimmt. Der Schaden berechnet sich aus den Trefferpunkten abzüglich des Rüstungswertes. Ist das Ergebnis kleiner oder gleich 0, so hat die Rüstung den Schaden abgehalten.

LOKALISATION

Hier wird nun die Trefferstelle mit der Standardrüstung verglichen. In der Beschreibung der Rüstungen kann nachgeschlagen werden, wie jede Rüstung an der angegebenen Stelle schützt.

Minderwertig	St	Sc	Sp	F	D	B
Tuch/Haar	0	1	0	1	0	1
Leder/Fell	1	3	1	3	0	2
Pelz	5	2	1	4	2	3
Hartleder	4	4	2	3	3	3
Ring	2	4	2	3	1	3
Schuppen	4	7	3	4	2	5
Platten	6	8	6	5	4	7

Normal	St	Sc	Sp	F	D	B
Tuch/Haar	1	2	1	2	0	2
Leder/Fell	2	4	3	4	1	3
Stepp/Pelz	6	3	2	5	3	3
Hartleder	5	5	4	4	2	4
Ring	3	5	3	4	2	4
Schuppen	5	9	4	5	3	7
Platten	7	10	8	6	6	9
Hochwertig	St	Sc	Sp	F	D	B
Tuch/Haar	2	3	2	3	0	3
Leder/Fell	3	5	4	5	2	4
Stepp/Pelz	7	4	3	6	4	4
Hartleder	6	7	5	5	6	6
Ring	4	6	4	5	3	5
Schuppen	6	11	5	6	4	8
Platten	8	12	9	7	8	11

Alle Rüstungen außer Schuppen und Platten entzünden sich bei einer Verbrennung von 16+ Punkten. Der Träger erleidet, bis das Feuer erlischt oder gelöscht wird, zusätzliche WP pro Runde. Es wird einmal für alle von der Rüstung bedeckten Körperpartien gewürfelt.

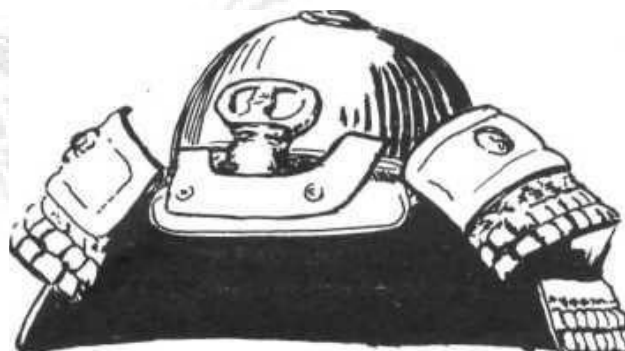
Tuch, Hartleder	+1W6 WP/Runde für 2 Runden
Leder, Ring	+2W6 WP/Runde für 4 Runden
Pelz	+3W6 WP/Runde für 6 Runden

FELL UND PELZ

Dies wird zum einen für Tiere etc benutzt oder auch (nach Spielleiterentscheidung) für Personen, die sich Felle etc umgehängt haben. Dies könnten z.B. Barbaren sein, die in Nippon einfallen.

3 - DETAILLIERTE RÜSTUNGEN

Haben die Spieler spezielle Rüstungen (Sonderanfertigungen oder ähnliches), so wird auf der Rüstungsbeschreibung der Spieler nachgeschaut, wie sie an der getroffenen Stelle geschützt sind und mit diesem Wert der resultierende Schaden berechnet.



2.7.7 ERSTE HILFE

Verschiedene Wunden benötigen eine schnelle Versorgung. Für erste Hilfe wird auf 10 + Igaku + 2 W20 gewürfelt. Hat ein Charakter kein Igaku, kann er trotzdem 10 + 2W20 würfeln. Die Grundschwierigkeit hierfür ist leicht. Dies sind:

Art	Behandlung
Blutung	Abbinden, Abdrücken
Schock	Wärmen, Schocklage

Ein misslungener Wurf kann jede Detailrunde wiederholt werden.

2.8 HEILUNG

Dieses Kapitel erklärt, wie Wunden heilen, was man tun kann, damit dies schneller oder besser geht und was zu tun ist, wenn irgend was schief geht.

WUNDARTEN

Grundsätzlich werden Wunden nach ihrer Art und ihrer Schwere unterschieden.

1	2	3	4	5
Prellung	Prellung Verrenkt	Verrenkt Bruch	Bruch	Zertrümmert
Kratzer	Schnitt	Tiefer Schnitt	Aufgeschlitzt	Ab
Kratzer	Wunde	Loch	Tiefes Loch	Durchbohrt
Rötung	Blasen	Offen	Erfroren/ Verbrennt	Zerstört

Wenn eine Wunde heilt, so verringert sie ihre Schwere um 1 Stufe. Ist die Schwere 0, so ist die Wunde geheilt.

HEILDAUER

Der Verletzte darf in gewissen Zeitabschnitten einen Heilungswurf machen. Die Zeit bis zum nächsten Heilungswurf hängt von der Schwere der Wunde ab und ist in der unten stehenden Tabelle zu finden.

Schwere	Heilungszeit
1	2 Tage
2	5 Tage
3	1 Wochen
4	3 Wochen
5	6 Wochen

HEILUNGSWERFE

Dazu würfelt der Verletzte mit W100 gegen seine Ausdauer. Gelingt der Wurf, so sinkt die Schwere der Wunde um 1 Stufe.

Je nach Verhalten / Umgebung in der Zwischenzeit und der Schwere der Wunde, wird der Wurf modifiziert:

Modifikation	1	2	3	4	5
Kampf	-	+10	+25	+50	+80
Sturz	-	-	+10	+30	+50
Reisen (Kaga/Pferd)	-	-	+10	+20	+35
Reisen (Laufen)	-	+5	+15	+35	+60
Viele Ruhe	-	-5	-10	-	+10
Bettruhe	-	-5	-10	-10	-
Ärztliche Versorgung	-	Spez	Spez	Spez	Spez.
Dreckig	+5	+10	+20	+30	+40
Sehr sauber	-	-5	-10	-20	-20

Ab einer Verletzungsstufe von 3 muss der Verletzte nach einem Kampf oder Sturz sofort 1x würfeln. Gelingt der Wurf, hat das keine Auswirkungen. Misslingt der Wurf, so verschlechtert sich die Stufe um 1. Erreicht die Schwere die Stufe 6, so stirbt der Charakter auf der Stelle.

2.8.1 INFESTIONEN UND ENTZÜNDUNGEN

Als eine Zusatzregel, wenn der Spielleiter mehr Realismus ins Spiel bringen will, kann er würfeln, ob sich eine Wunde entzündet.

Dazu würfelt er für Wunden der Schwere 1-2 nur wenn ein Kampf oder Sturz vorgekommen ist, für schwerere Wunden nach Ablauf der halben Heilzeit oder wenn sie mit Schmutz in Kontakt kommen oder bei Kampf und Sturz.

Die Wahrscheinlichkeit für eine Entzündung ist 80%. Die Modifikatoren oder obigen Tabelle werden berücksichtigt. Gelingt der Wurf, bekommt der Verletzte Wundfieber.

2.8.2 ÄRZTLICHE VERSORGUNG

Ein Arzt kann bei der Heilung einen Bonus für den Wurf beisteuern, indem er die Wunde regelmässig versorgt und verschiedene Medikamente gibt.

Der Bonus, den diese ärztliche Versorgung gibt, wird mit einem Igakuwurf berechnet: Qualität des Wurfes x2 + FZ Igaku.

Dieser Bonus wird nur gewährt, wenn er Arzt nach jeder Veränderung nach dem Patienten schaut.

2.9 ÄRZTLICHE BEHANDLUNG

Diese Regeln geben an, wie und was ein Arzt machen kann, um Verletzungen zu behandeln.

Diese Regeln können vom Spielleiter verwendet werden, müssen aber nicht. Sie bieten ein höheres Mass an Realismus.

Der Ablauf einer ärztlichen Behandlung umfasst folgende Schritte:

Diagnose
Behandlung

2.10 DIAGNOSE

Es erscheint sinnvoll, vor jeder Behandlung, einen (normalen) Diagnosewurf durchzuführen. Ein erfolgreicher Diagnosewurf addiert Qualität des Wurfes x2 + FZ Igaku für den Behandlungswurf.

Beschreibung	Schwierigkeit
Routine (z.B. Verletzungen)	-1
Selten	+1
Vergiftung	+1
Seltene Gifte	+2 bis +5

2.11 BEHANDLUNG

Die Grundschwierigkeit für alle Behandlungen ist normal. Der Behandlungswurf wird mit Igaku-LS + 2W20 + Diagnosebonus bestimmt. Alle Behandlungswürfe durch den Arzt unterliegen folgenden Veränderungen:

Beschreibung	Schwierigkeit
Generell	
Unpassende / schlechte Materialien	+1 bis +3
Keinen Ausrüstung / Instrumente	+1 bis +4
Hektisch (während Kampf)	+1 bis +3
Viel Zeit	-1 bis -2
Erstbehandlung	
Verletzungen Stufe 1	-1
Verletzungen Stufe 2	-
Verletzungen Stufe 3	+1
Verletzungen Stufe 4	+2
Verletzungen Stufe 5	+3
Verschiedene Behandlungsarten	
Operation / Nähen	+1
Säubern / Verbinden	-2
Amputation	+2
Blutstillung	-1
Schienen	-1
Schock	-2
Ausbrennen	-1
Einrenken	-1

DAUER DER BEHANDLUNG

	Materialien	Dauer
Operation	Scharfes Messer, Nadel, Faden	3W6 Minuten/Schwere + anschließend Verbinden
Säubern / Verbinden	Wasser, sauberer Stoff	2W6 Minuten pro Schwere
Amputation	Säge, scharfes Messer, Nadel, Faden	10W6 Minuten + anschließend Verbinden
Blutstillung	Evtl. Stoff, Schnur oder Hand	10 sec
Schienen	Leisten, Schnur	3W6 Minuten
Schock	Decke, Wärme etc.	2W3 Minuten
Ausbrennen	Feuer, Eisen	5W6 Minuten
Einrenken	-	1W6 Minuten

Die hier folgende Tabelle gibt an, wie verschiedene Behandlungsarten sich auswirken.

Behandlung	Folge
Verbinden	1W6 Schmerzen. Ein sauberer Verband reduziert Chance für eine Entzündung um 50.

Behandlung	Folge
Säubern	(Level der Wunde)W3 Schmerzen. Eine ungesäuberte Wunde hat einen um 30 höhere Chance auf Entzündung.
Ausbrennen	4W6 Schmerzen, Offene Wunden haben danach die Schwere 3. Entzündungen haben ein um 30 niedrigere Chance.
Einrenken	2W6 Schmerzen
Amputation	8W6 Schmerzen. Reduktion einer Eigenschaft. Schnittwunde Schwere 4.
Richten und Schienen	4W6 Schmerzen. Keine Verringerung der Eigenschaft.
Operation	6W6 Schmerzen.

ZUSATZREGEL: SCHMERZEN

Ein Charakter, der Schmerzen erleidet oder der diese Schmerzen auf sich zukommen sieht, muß einen Normalen Willenswurf mit einem Malus der Schmerzpunkte * 2 machen, um die Behandlung über sich ergehen zu lassen, bzw. sich nicht dagegen zu wehren. Wenn er die Kunst des Za-zan beherrscht, kann es diese LS anstelle des Willenswurfes benutzen. Misslingt der Wurf, wird er sich der Behandlung verweigern bzw. sich dagegen wehren (zappeln, bewegen, weglaufen etc.)

2.12 WIRKUNGEN VON WUNDEN

Alle Wunden und anderen Verletzungen haben Auswirkungen auf den Charakter.

WUNDFIEBER

Siehe Kapitel Gesellschaft – Krankheiten - Fieber. Solang die Krankheit besteht, hat der Charakter -Schwere*10 auf alle Heilungswürfe. Besteht das Wundfieber länger als 2 Tage, so entzündet sich die Wunde (siehe dafür „Entzündungen“). Die anfängliche Schwere der Entzündung entspricht der Schwere der Wunde.

BLUTUNGEN

Erscheinung: Stark blutende oder spritzende Wunde.
Verlauf: Bis der Charakter behandelt wurde, verliert er jede Detailrunde die angegebene Anzahl an Blutpunkten. Übersteigt die Anzahl der Blutpunkte, die ein Charakter gesammelt hat, Aus/5, so verliert er das Bewusstsein. Übersteigt die Summe 2* Aus/5, so stirbt er.
Behandlung: Ist die Blutstillung erfolgreich, so wird die Wunde normal weiterbehandelt.

SCHMUTZIGE WUNDEN

Erscheinung: Dreck in der offenen Wunde. Dies unterscheidet sich von schmutzigen Verbänden(bei denen die Wunde selbst sauber ist)
Verlauf: Die Wahrscheinlichkeit für eine Entzündung

verdreifacht sich (siehe „offene Wunden“). Ansonsten wie offene Wunde

Behandlung: Säubern

SCHOCK

Erscheinung: Der Charakter hat eine weiße Haut, fühlt sich kalt an, manchmal hat er kalten Schweiß.

Verlauf: Der unbehandelte Charakter würfelt alle 5 Minuten einen Heilungswurf. Sinkt die Schwere auf 0, so ist der Schock überwunden, bei Schwere 6 stirbt er Charakter.

Behandlung: Ruhelage und wärmen. Hat der Charakter danach 2W10 Minuten Ruhe, ist er wieder hergestellt. Muss er sich in dieser Ruhezeit körperlich betätigen, so hat er eine Chance von (Restzeit) * 5%, das er wieder in den Schockzustand fällt.

OFFENE WUNDEN

Erscheinung: Blutende Verletzungen

Verlauf: Normal

Behandlung: Haben die offenen Wunden (alle Schnitte, Bisse, Stiche, Risse etc.) ein Level von 3 oder höher, so müssen sie operativ behandelt (genäht) werden, sonst verdoppelt sich die Entzündungschance.

Ausbrennen schließt offene Wunden, hinterlässt allerdings unansehnliche Narben und permanente Eigenschaftsabzüge.

ENTZÜNDUNGEN

Erscheinung: Eine entzündete Wunde hat einen roten Wundrand, eitert und ist extrem druckempfindlich.

Verlauf: Entzündungen werden wie eigene „Krankheit“ behandelt. Die Heildauer ist 1 Tag. Sinkt die Schwere auf 0, so ist der Schock überwunden, bei Schwere 6 stirbt er Charakter. Ist eine Wunde länger als 5 Tage entzündet, entsteht Wundbrand.

Behandlung: Manche Kräuter helfen Entzündungen zu bekämpfen, kühlen hilft auch etwas. Ansonsten hilft nur die Amputation oder das Hoffen auf Göttliche Hilfe.

WUNDBRAND

Erscheinung: Die Wunde sieht dunkel bis schwarz aus und stinkt faulig.

Verlauf: Wundbrand bedeutet, das die Wunde fault. Der Wundbrand übernimmt die Schwere der Entzündung. Die Heildauer ist 1 Tag. Wundbrand kann sich verschlechtern nicht aber verbessern, sondern muss operiert oder Amputiert werden.

Behandlung: Wundbrand kann nur durch Amputation oder überirdisches Eingreifen behandelt werden.

PRELLUNG

Erscheinung: Leicht gerötete bis Blau, violett unterlaufene Hautstellen.

Verlauf: Unbehandelte Prellungen verheilen ohne Komplikationen, reduzieren aber eine Eigenschaft (je nach Körperteil der Prellung) um 1W6 Punkte. Diese Reduktion kann später durch Igaku, Shiatsu oder Thai-

Chi behandelt werden
Behandlung: kühlen

ansonsten eine Schwere*20% Wahrscheinlichkeit sich zu entzünden. Gleiche Behandlung.

VERRENKUNGEN

Dies kann entweder ein ausgekugelt Glied (Schulter, Finger, Knöchel) bedeuten oder eine Muskelzerrung. In beiden Fällen sollten die entsprechenden Eigenschaften deutlich reduziert werden (ca. 90% ausgekugelt / 50% gezerrt). Mit jedem Tag Heilung sollten sich die Abzüge halbieren.

Verlauf: Unbehandelte ausgekugelte Gliedmaßen sollten sich entzünden, steif werden und starke Schmerzen verursachen. Unbehandelte Zerrungen können in Bewegungen (wie Kampf) plötzlich schmerzen und entsprechend Abzüge (1-3 Ablenkungen) bringen.

Behandlung: Einrenken, Akupunktur (Igaku) oder Shiatsu

2.12.1 GEHEILT!

Verletzungen sind vollständig geheilt, wenn ihre Schwere auf 0 gesunken ist.

BRUCH

Erscheinung: Ein Körperteil oder Teile der Haut über Knochen haben unnatürliche Stellung oder Beulen. Bei einem offenen Bruch ragt ein Teil des gebrochenen Knochens durch die Haut.

Verlauf: Unbehandelt wächst er schief zusammen und führt zu einer permanenten Reduktion einer Eigenschaft. Normalerweise Ges, Bew und/oder Snl. Brüche mit einer Schwere ab 4 sind offene Brüche und zusätzlich wie offene Wunden zu behandeln. Werden offene Brüche nicht behandelt, heilen diese nicht, sondern entzünden sich und führen zu Wundbrand. (Es wird jede Heildauer wie bei einem schmutzigen Verband gewürfelt)

Behandlung: Operation, schienen, verbinden.

TRUENNERBRUCH

Erscheinung: Wie offene Brüche, aber es sind mehrere Knochenteile.

Verlauf: Sie entzünden sich automatisch nach 2 Tagen.

Behandlung: Als Behandlung kommt nur Amputation oder Übernatürliche Heilung in Frage.

ERFRIERUNGEN

Schwere 1 und 2: leicht gerötete Haut. Muss nur für SchwereW10 * 2 Minuten gewärmt werden.

Schwere 3 und 4: Weißlich-blaue Hautstellen. Muss nur für SchwereW10 * 15 Minuten gewärmt werden.

Schwere 5 und 6: Weißliche Hautstellen. Kann nur amputiert werden, ansonsten fault es, wenn es auftaut. Wird dann wie ein Wundbrand behandelt.

VERBRENNUNGEN

Schwere 1 und 2: leicht gerötete Haut bis Blasen. Muss nur für SchwereW10 * 2 Minuten gekühlt werden.

Schwere 3 und 4: Offene Wunde mit verbranntem Fleisch und Haut. Muss gesäubert und verbunden werden. Hat ansonsten eine Schwere*10% Wahrscheinlichkeit sich zu entzünden.

Schwere 5 und 6: Wie Level 3 und 4, nur stärker. Hat

3 FEUER

Die Regeln bezüglich des Feuers befassen sich in erster Linie mit ihrem Gebrauch als Waffe. Ein Feuer hat einen Level, eine Stärke (= Hitze), die bestimmt, wie viel Schaden es verursacht.

Art	Stärke
Kerze, Lampe, Feuerpeil	1
Lampenöl	2
Holz	3
Kohle	5
Schmiedefeuer	7
Dracheneuer	9
Lava	12
Zaubersprüche	Variabel

3.1 FEUER ALS ANGRIFF

Wenn Feuer auf einen Charakter trifft, der Kleidung oder Rüstung trägt, wird 1W3 gewürfelt, und die Kraft des Feuers wird zum Ergebnis addiert. Dieser Wurf wird in jeder Handlungsphase ausgeführt, solange das Feuer auf ihn wirkt. Wenn das modifizierte Ergebnis kleiner oder gleich der Rüstungsklasse des Charakters ist, hat seine Kleidung nicht Feuer gefangen. Anders hat sie, und das Feuer wird beginnen, was er trägt, zu verbrennen.

Die Flammen werden jede Runde LevelW3 Hitzeschaden an jedem betroffenen Körperteil verursachen. Die Rüstung, selbst wenn sie brennt, schützt zuerst gegen die Hitze, verringert ihren Schutz allerdings um 1W3 Punkte pro Runde, da sie entweder selbst verbrennt oder heiss wird und so Schaden verursacht.

Wird seine Rüstungsklasse durch Feuer reduziert, kann dies nicht im Feld mit einem Werkzeugset repariert werden. Dazu braucht es dann eine richtige Werkstatt. Wenn die Rüstungsklasse des Charakters auf 0 reduziert ist, wird das Feuer nach 1W3 Runden ausgehen.

Ein Charakter, dessen Kleidung oder Rüstung Feuer gefangen hat, kann versuchen diese zu löschen, indem er sich auf Boden fallen lässt und für eine volle Detailrunde rollt. Eine Wurf gegen Beweglichkeit wird die Stärke des Feuers reduzieren. Die Schwierigkeit ist leicht für ein Feuer 1. Stufe und steigt pro Stufe um 1 Schwierigkeit an. Gelingt der Wurf, so reduziert sich die Stärke des Feuers um 1 Stufe. Pro 10 Punkte Differenz reduziert es sich um eine weitere Stufe.

Die Hilfe von Freunden kann auch helfen, das Feuer zu löschen. Bis zu drei Helfer können gleichzeitig versuchen, die Flammen zu löschen. Sie würfeln wie der Betroffene, nur ist ihre Schwierigkeit Normal statt leicht.

Der Gebrauch eines Umhangs, Sands, oder einiger Liter Wasser reduzieren die Schwierigkeit um 1-2 Stufen, je nach Menge und Grösse der Hilfen.

Unternimmt er nichts gegen das Feuer, so wird sich dieses mit Stärke * 10% um eine Stufe vergrößern, wenn noch genügend Brennstoff vorhanden ist.

3.1.1 FEUER GEGEN NICHTLEBENDE ZIELE

wie Gebäude und Schiffe wirkt etwas verschieden.

ENTZÜNDEN

Um einen Gegenstand zu entzünden, muss das Feuer 2W20 + seine Stärke * 10 würfeln. Je nach Material muss es eine andere Schwierigkeit erreichen, um das Material zu entzünden. Die letzte Spalte gibt die benötigte Zeit für das Entzünden an. Diese Zeit wird durch die Stärke des Feuers geteilt. Das Ergebnis ist die effektiv benötigte Zeit für einen Versuch.

Material	Schwierigkeit	Zeit
Papier, Öl	Sehr leicht	10 sek
Stroh, dickes Papier,	leicht	20 sek
Dünnes Holz, lackiertes Papier	normal	30 sek
Normales Holz	Ziemlich Schwer	90 sek
Stoffe		
Dickes Holz, Kohlen	Schwer	5 Minuten
Material ist		
Sehr trocken	-3	
trocken	-1	
feucht	+1	
nass	+4	
Heiss (gerade gelöscht)	-1 bis -2	

Optional kann ein Charakter auch entscheiden, die doppelte Zeit aufzuwenden, um ein Feuer zu entzünden. Dies senkt die Schwierigkeit um 1 Stufe. Genauso kann auch versucht werden, ein Feuer schnell anzuzünden. Dies erhöht die Schwierigkeit um 1 Stufe.

Wenn mehrere Feuerquellen verwendet werden, um ein Ziel zu entzünden, hat jeder Quelle ihre eigene Chance des Entzündens.

AUSBREITEN

Ist das Material entzündet, beginnt es Strukturpunkte zu „fressen“. Solange noch Strukturpunkte vorhanden sind, wird das Feuer weiter brennen. Je nach Material und Stärke kann es seine Stärke vergrößern und sich evtl. ausbreiten.

Für das Ausbreiten kann wie für das Entzünden gewürfelt werden. Nun allerdings mit einer um 1 Stufe erleichterten Schwierigkeit.

In jeder Runde, in der noch genügend Brennstoff vorhanden ist, hat das Feuer eine 25% Chance, sein Stärke zu vergrößern. Hat es sich diese Runde ausgebreitet, sogar 50%.

Dabei kann es seine Stärke maximal 2 Punkte über den Grundwert seines Brennstoffs erhöhen.

Beispiel: Wird Lampenöl über Holz gegossen, um dieses zu entzünden, kann der Spielleiter es so regeln:

Der Spieler entzündet zuerst das Öl. Je nach Menge wird dieses mehr oder weniger lang brennen. ½ Liter wird, wenn er normal verteilt wird (zusammenhängende Fläche) ca. 1-2 Minuten brennen (1W6 + 6)*10 sek. Eine

brennende Kerze (Level1 Feuer) entzündet das Öl ($10 + 2W20$) = 28. Öl hat die Schwierigkeit 20. Als entzündet es sich sofort. Es brennt nun mit der Stärke 1. Da genügend Öl vorhanden ist, breitet es sich aus. 3 Quadratmeter). (Öl entzündet sehr leicht, für die Ausbreitung idiotensicher, also $10 + 2W20$ ist immer > 10). Es hat eine Chance von 50% (durch die Ausbreitung), seine Stärke zu erhöhen. $1W100 = 65$. Es brennt nun mit Stärke 2.

Auf Grund der Fläche wird es als 2 Quellen für das Holz gerechnet. Da das Holz trocken ist, reduziert sich die Schwierigkeit von Ziemlich Schwer auf Normal.

$20(\text{Stärke } 2) + 2W20 = 48$ (1. Quelle) entzündet nicht.

Der zweite Wurf ergibt 31. Entzündet auch nicht. In der nächsten Runde breitet es sich weiter aus (1 Quadratmeter Öl brennt noch nicht, also hat es noch Brennmaterial).

Die Stärke steigt, da der Wurf 86 ergibt. Das Öl kann nun das Holz entzünden: $30 + 2W20 + 56$. Das genügt. Das Holz hat sich entzündet.

Evtl. entzündet es sich auch noch durch die anderen 2 Quellen.

LOESCHEN

Je nach Art des Feuers muss der Spielleiter die Regeln evtl. anpassen. Grundsätzlich gilt, dass das Feuer seine Stärke auf 0 reduzieren muss. Bei größeren Feuern sollte jeder Quadratmeter als eigenes Feuer behandelt werden, das mit seiner entsprechenden Stärke brennt. Wird das Feuer dieser Fläche auf Stärke 0 reduziert, erlischt es. Es kann aber von einem benachbarten Feuer wieder entzündet werden.

Jeder Charakter, der eine ganze Detailrunde mit der Bekämpfung der Flammen verbringt, würfelt einen normalen Wurf gegen den Querschnitt aus Geschicklichkeit und Intelligenz. Gelingt der Wurf, so kann er die Stärke des Feuers um 1 reduzieren. Hilfen wie Wasser, Erde wird usw. reduzieren die Stärke (auf 1 Fläche) um 1 weiteren Punkt.

Der Spielleiter kann eine Obergrenze an Löschhelfern festlegen, für Einschränkungen durch Raum oder Materialien.

4 GIFT

Gift haben verschiedene Angaben, um sie zu charakterisieren: Den Modus, die Verzögerung, die Wirkungsgeschwindigkeit, die Stärke des Giftes und dessen Art (Wirkung). Als weitere Angaben kann man den Namen angeben (falls es einen hat), die Folgen des Giftes sowie dessen Anwendung und Wirkmenge genauer beschreiben.

4.1 DIE VERZÖGERUNG UND ANWENDUNG

Manche Gifte wirken sofort, manche erst nach einigen Stunden. Nach Ablauf der Verzögerungszeit beginnt das Gift zu wirken. Dabei kann man die Verzögerung grob mit der Anwendung in Verbindung bringen:

Anwendung	Wkg	Verzögerung
Oral	15 - 60min	von 10 sec bis mehrere Stunden (ca. 36h)
Hautkontakt	20 - 90 min	von 10 sec bis mehrere Stunden (ca. 12h)
Einatmen	10 - 60 min	von sofort bis wenige Minuten (ca. 10 min)
Stich, Biß	10 - 60 min	von sofort bis wenige Stunden (ca. 4h)
Intravenös	1 - 15 min	von sofort bis wenige Minuten (ca 10min)

Wird ein Gift "falsch" angewandt, so hat es keinen Effekt oder nur einen sehr abgeschwächten. Ein möglicher Modus wäre, wenn die Anwendung "über" dem richtigen liegt - also Stich statt Intravenös - hat es keinen Effekt, liegt die Anwendung aber unter dieser, so tritt die Wirkung, evtl. abgeschwächt, ein.

4.1.1 DIE WIRKGESCHWINDIGKEIT (WKG)

Die Wirkgeschwindigkeit gibt an, nach welcher Zeit der betroffene Charakter würfeln muß um zu sehen, ob und wie das Gift wirkt.

Hat ein Gift eine Wirkgeschwindigkeit von 5 min, so muß der Charakter alle 5 min gegen die Stärke des Giftes würfeln.

4.1.2 DIE STÄRKE DES GIFTES (sein Level)

Die Stärke des Giftes gibt an, wie stark das Gift ist. Angaben liegen zwischen S1 und S6. Die anfängliche Stärke legt fest, welche Schwierigkeit der Betroffene gegen seine Ausdauer würfeln darf (Level 1 = Normal). Gelingt der Wurf, so vermindert sich die Stärke des Giftes um 1. Unterschreitet die Stärke eines Giftes S0, so richtet es keinen Schaden mehr an. Erreicht die Stärke eines Giftes S7, so hat es seine volle Wirkung entfaltet. Bei einem tödlichen Gift ist der Charakter tot, bei K.o -

Tropfen ist der Charakter bewußtlos.

Das Ergebnis des Differenzwurfes verändert die Stärke des Giftes.

Differenz	Wirkung	Schaden
30	S-2	2
10	S-1	1
0	S+1	0
-20	S+2	0

Für jeden misslungenen Wurf erhält der Charakter Gift-Schadenspunkte. Überschreiten diese Punkte seinen Ausdauerwert/5, so tritt ebenfalls die volle Wirkung ein. Ein Gift mit der Wirkzeit 1sec, der Verzögerung 0 und der Stärke S5 wäre also ein sofort und sehr schnell wirkendes, starkes Gift.

4.1.3 DIE WIRKMENGE

Die Wirkmenge gibt an, welche Menge dieses Giftes verabreicht werden muß, damit die bezeichnete Wirkung eintritt. Für jede Halbierung der Menge fällt die Stärke um 2 Punkte. Wird nur die halbe Menge eines S2 Giftes verabreicht, so wirkt dieses wie ein S1 - Gift. Wird nur ein Viertel der Menge verabreicht, wirkt es wie ein S0 Gift. Umgekehrt bewirkt die doppelte Menge eines Giftes den Anstieg der Stärke um 1. Die vierfache Menge um 2 etc.

4.1.4 GIFTARTEN

Gifte können die unterschiedlichsten Wirkungen haben. Die üblichen sind Betäubung, Lähmung,

4.1.5 BESCHREIBUNG EINES GIFTES

Ein Gift läßt sich also wie folgt beschreiben:
 Orale Einnahme; Verzögerung (V) 10 min;
 Wirkgeschwindigkeit (WKG) 1 sec; Stärke (S) S4
 Wirkmenge (M) 1 Tropfen (1 Samenkapsel, 1 Gramm)
 Art (A) Betäubung, (Lähmung, Tod), 2W6 WP

oder kurz V 5 min, WKG 3W6 Minuten, S3, M 1g, A Lähmung 2W6 WP.

4.1.6 DIE WIRKUNG VON GIFTEN

Gifte haben zwei Möglichkeiten zu wirken: Durch den Abzug von Eigenschaftspunkten und durch seine Stärke.

WIRKUNG DURCH EIGENSCHAFTSPUNKTE

Jedes Gift reduziert durch seine Wirkung mindesten einen Eigenschaftswert. Wenn nicht spezielles angegeben, ist das Ausdauer. Jede Runde, die das Gift nun wirkt, d.h. seine Stärke größer 0 ist, reduziert das Gift die angegebenen Eigenschaften um seine aktuelle Stärke. Sinkt die Eigenschaft auf 0, so tritt die angestrebte Wirkung voll ein.

WIRKUNG DURCH STÄRKE

Erreicht ein Gift die Stärke S7, so tritt dessen angestrebte Wirkung voll ein.

4.1.7 WIRKUNGSDAUER UND REKONVALESCENZ

Erreicht das Gift seine volle Wirkung (S7), so tritt auch die volle Wirkung ein. Schafft es der Charakter, das Gift abzuwehren (S0), so hat es aber wahrscheinlich doch einen gewissen Schaden angerichtet. Der Spielleiter kann nun den erlittenen Schaden (siehe Stärke und Wirkung des Giftes) als Abzüge auf dessen Schnelligkeit, Beweglichkeit, Wille etc. anrechnen und/oder die doppelten oder dreifachen Punkte als allgemeinen Anzug auf alle LS.

Die Schnelligkeit, mit der sich diese Schäden (Mali) wieder abbauen, muß der Spielleiter festlegen. Eine Daumenregel kann sein, indem man die Verzögerungszeit und die Wirkgeschwindigkeit mittelt und dazu den Faktor aus Tabelle "Verzögerung und Anwendung" addiert oder multipliziert, je nach Geschmack des Spielleiters.

Allgemein sollte es so sein, daß ein langsam wirkendes Gift sich langsamer abbaut als ein schnell wirkendes.

Es gibt Gifte, deren Wirkung Eigenschaften reduziert.

Diese Reduktion ist dann permanent.