

Erweiterte Kampfregeln

Diese Optionalen Kampfregeln sollen dazu dienen, einen Kampf plastischer und interessanter zu gestalten.

Materialien

Um die folgenden Regeln sinnvoll anwenden zu können, benötigt man eine Hexfeldunterlage und kleine Miniaturen oder ähnliches für die Darstellung der Kombatanen.

Techniken

In den Basisregeln dienen der Einsatz von speziellen Kampftechniken dazu, den Kampf interessanter zu gestalten. Mit dem Hinzufügen von Position und Reichweite der Kämpfer kommt ein weiteres taktisches Element hinzu.

Basistechniken

Es existieren folgende Basistechniken, die jedem Charakter zur Verfügung stehen:

- Leichter Faustschlag (+2/+0/+0/1)
- Parade (+4/0/0/1)
- Bewegung (+3/0/+3/1)

Sobald man über mindestens 1 in KF verfügt, kann man sich für jeden Punkt in dieser Eigenschaft eine weitere Basistechnik aus folgender Liste aussuchen:

- Schwerer Faustschlag (+0/+2/-2/1)
- Leichter Tritt (+1/+1/-1/1)
- Schwerer Tritt (-1/+3/-3/1)
- Haltegriff (+0/+0/-2/0)
- Wurf (+0/+1/-2/0)
- Ausweichen (+2/0/-2/1)

Eine Technik wird durch die vier Eigenschaften Geschwindigkeit, Angriffsstärke, Schrittweite und Reichweite und definiert.

Die Geschwindigkeit bestimmt die Reihenfolge in der die Techniken in der laufenden Runde abgewickelt werden. Die Angriffsstärke modifiziert den Angriffswurf. Die Schrittweite gibt an, wie weit man sich mit dieser Technik bewegen kann. Die Reichweite bestimmt, wie weit man vom Gegner entfernt sein muß um die Technik einzusetzen. 1 bedeutet, daß man nur jemanden in einem angrenzenden Feld angreifen kann. 0 bedeutet, daß man das Feld des Gegners betreten muß.

Die Basiswerte einer jeden Eigenschaft sind der KF-Wert der Kämpfer.

Daigo besitzt KF 4. Er beherrscht folgende Basistechniken: Bewegung, Parade, Leichter Faustschlag, Schwerer Faustschlag, Haltegriff, Ausweichen und Schwerer Tritt.

Seine Werte für Bewegung (+3/0/+3/1) errechnen sich wie folgt: Geschwindigkeit 4+3=7, Angriffsstärke 0, Schrittweite 4+3=7 und Reichweite 1. Die Technik Bewegung sieht für Daigo damit so aus: 7/0/7/1. Die restlichen Techniken sehen so aus:

Parade: 8/0/0/1

Leichter Schlag: 6/4/4/1

Schwerer Schlag: 4/6/2/1

Haltegriff: 4/4/2/0

Ausweichen: 6/0/2/1

Schwerer Tritt: 3/7/1/1

Jede Basistechnik verursacht wie bisher nur 1 Punkt Schaden, wenn sie erfolgreich angewandt wurde.

Man kann maximal 4 Techniken wählen. Sobald der Charakter KF 5 hat, lernt er statt dessen Spezialtechniken.

Spezialtechniken

Kämpfer mit KF von 5 oder mehr besitzen Spezialtechniken, die gefährlicher als die Basistechniken sind.

Diese Spezialtechniken lassen sich nach dem Baukastenprinzip selbst zusammen bauen und so den persönlichen Vorlieben anpassen.

Für jede Spezialtechnik erhält man 15 Punkte, mit denen man die Eigenschaften der Technik festlegt.

Die Basiswerte für die neue Spezialtechnik sind: +0/+0/+0/0

Modifikation	Kosten
Geschwindigkeit erhöhen	2 pro Pkt Erhöhung
Geschwindigkeit senken	-1 pro Punkt Abzug
Angriffsstärke erhöhen	3 pro Pkt Erhöhung
Angriffsstärke senken	-2 pro Pkt Abzug
Schrittweite erhöhen	1 pro Pkt Erhöhung
Schrittweite senken	-1 pro Pkt Abzug
Reichweite erhöhen	3 pro Pkt Erhöhung
Erhöhter Schaden	6 pro Pkt Erhöhung
Schaden auf Null senken	-2
Bereichsattacke	5 Pkt pro zusätzlichem Feld Radius
Schaden auf mehrere verteiltbar	2 Punkte
Gegner 1 Runde kampfunfähig	10 Punkte
Umgeht Parade	10 Punkte
Umgeht Ausweichen	5 Punkte

Geschwindigkeit erhöhen/senken: Damit läßt sich die relative Geschwindigkeit der Technik festlegen.

Angriffsstärke erhöhen/senken: Die Stärke der Technik wird mit diesen beiden Möglichkeiten modifiziert. Zur Erinnerung: Die Höhe des Schadens läßt sich damit nicht modifizieren.

Schrittweite erhöhen/senken: Hiermit kann die Anzahl der Felder bestimmt werden, die man maximal vor Ausführen der Technik zurück legen kann.

Reichweite erhöhen: Diese Option wandelt die Technik in eine Fernattacke. Die Zahl gibt an, wieviel Felder der Angreifer maximal vom Ziel ent

fernt sein darf (0 = selbes Feld, 1 = angrenzendes Feld).

Erhöhter Schaden/Schaden auf Null senken: Dieses erhöht den Schaden jeweils um einen weiteren Punkt. Alternativ kann der Schaden auf 0 gesenkt werden.

Bereichsattacke: Eine normale Attacke richtet nur im Zielfeld Schaden an. Mit dieser Option wirkt die Technik auch in den angrenzenden Feldern. Die Technik wird angewendet indem ein Zielfeld bestimmt wird. Sämtliche Personen im Zielbereich müssen sich gegen die Technik verteidigen (auch der Angreifer, sollte er sich im Bereich befinden).

Schaden auf mehrere verteilbar: Diese Fähigkeit, die nur mit Bereichsattacken kombiniert werden kann, erlaubt dem Angreifer, zu entscheiden, wer alles im Zielbereich der Technik verletzt wird und wer verschont bleibt.

Gegner 1 Runde kampfunfähig: Damit kann der Getroffene für jeweils eine Kampfunde ausgeschaltet werden. In dieser Zeit kann er selber keine Techniken anwenden.

Umgeht Parade: Die Technik kann nicht pariert werden. Einzig Verteidigung oder Ausweichen ist möglich. Eine Parade wird behandelt wie eine Verteidigung.

Umgeht Ausweichen: Die Technik verfolgt das Ziel, weshalb ihr nicht ausgewichen werden kann. Parade und Verteidigung sind weiterhin möglich. Ein Ausweichversuch wird behandelt wie eine Verteidigung.

Daigo hat seine KF inzwischen auf 6 gesteigert. Damit stehen ihm zwei Spezialtechniken zur Verfügung.

Die erste nennt er Hundert-Hände-Schlag. Die Technik definiert er wie folgt:

- 4 Punkte für Geschwindigkeit +2
- 9 Punkte für Angriffsstärke +3
- 1 Punkte für Schrittweite -1
- 3 Punkte für Reichweite +1

Die neue Technik hat für Daigo folgende Modifikatoren: 8/9/5/1 (1 Punkt Schaden).

Die zweite Technik, der Halbmondttritt, sieht so aus:

- 6 Punkte für Angriffsstärke +1
- 3 Punkte für Reichweite +1
- 6 Punkte für Schaden +2

Verrechnet ergibt sich daraus: 6/8/6/1 (2 Punkte Schaden).

Es gilt weiterhin, daß jede Spezialtechnik nur einmal pro Kampf erfolgreich angewendet werden kann.

Kampfablauf

Vorbereitung

Zu Beginn eines Kampfes werden die beteiligten Kämpfer nach Maßgabe des SL auf die Hexfeldunterlage gesetzt.

Kampfrunde

Initiative: Am Anfang einer jeden Kampfunde legt jeder Kämpfer eine Technik fest, die er in der laufenden Runde einzusetzen gedenkt. Sobald alle gewählt haben, geben alle die Geschwindigkeit ihrer Technik bekannt.

Bewegung: Der Schnellste kann nun handeln oder einem langsameren den Vortritt lassen. Dieser kann ebenfalls einen langsameren vor lassen. Ein langsamerer kann jederzeit während der Bewegung von einem schnelleren unterbrochen werden. Der langsamere kann danach seine Bewegung wieder aufnehmen, solange er die maximale Schrittweite seiner Technik noch nicht verbraucht hat.

Bewegung schließt auch Sprünge durch die Luft mit ein. Solange nicht explizit vom SL verboten, können auch Felder mit Hindernissen (z.B. andere Kämpfer) durchquert werden.

Angriff: Sobald sämtliche Bewegungen abgeschlossen sind, werden die Angriffe ausgeführt. Der Schnellste beginnt zuerst und wickelt seinen Angriff an, indem er einen W6 würfelt und seine Angriffsstärke addiert.

Verteidigung: Der Verteidiger kontert indem er ebenfalls einen W6 würfelt und seinen Wert für Verteidigung (= seiner KF zu Beginn des Kampfes) addiert. Hat er mindestens ebensoviel wie der Angreifer, bleibt der Angriff ohne Wirkung.

Parade: Die Parade ist keine Angriffstechnik, sondern dient der reinen Verteidigung. Hat der Verteidiger die Parade gewählt, so darf er seine Verteidigung für die laufende Runde um 5 erhöhen. Außerdem darf er seine Geschwindigkeit in der folgenden Runde um 2 erhöhen.

Ausweichen: Diese Technik ist ebenfalls eine rein defensive Handlung. Die Verteidigung wird allerdings nicht erhöht. Gelingt das Ausweichen dennoch, kann der Ausgewichene seine Geschwindigkeit für die folgende Runde um 3 erhöhen.

Schaden: Wird ein Kämpfer getroffen, so muß er seine KF um den angerichteten Schaden senken. Neu ist, daß sämtliche Kampfwerte unverändert bleiben. Sinkt die KF eines Kämpfers auf 0 oder niedriger, so ist er bewußtlos.

Das folgende Beispiel ist nicht unbedingt realistisch, führt aber verschiedene typische Situationen während eines Kampfes vor.

Daigo steht Akira und seinen beiden Gefolgsleuten gegenüber. Akira hat KF 5 und beherrscht die Spezialtechnik Adlerklaue (5/10/5/0). Seine Begleiter haben jeweils KF 1.

Aufstellung: Die nachfolgende Grafik zeigt, wie sich die beiden Gruppen zu Beginn des Kampfes gegenüber stehen. Der Abstand beträgt 5 Felder.



Runde 1: Daigo wählt einen leichten Schlag, Akira einen schweren Faustschlag und sein Gefolge wieder leichte Faustschläge. Die Geschwindigkeit der einzelnen Kämpfer ist 8, 6, 3 und 3. Daigo wartet ab. Auch Akira schickt erst seine Begleiter vor, die Daigo aber nicht erreichen. Akira stürmt danach 3 Felder vor. Daigo legt die zwei restlichen Felder zu Akira zurück.

Alle Bewegungen sind abgeschlossen und Daigo beginnt mit seinem Angriff. Er würfelt eine 2 und addiert seine Angriffsstärke (6) dazu. Akira verteidigt sich: Verteidigung+W6 ergibt 5 plus 3. Daigo konnte seinen Angriff nicht durchbringen. Nun ist Akira am Zuge. Seine Angriffsstärke ist 7 und sein W6-Wurf ergibt 4. Daigo würfelt ebenfalls eine 4 und addiert seine Verteidigung (6), was aber insgesamt zu wenig ist. Er wurde getroffen und senkt seine KF um 1 auf 5.



Runde 2: In dieser Runde will Daigo seinen Halbmondtritt anwenden. Seine Geschwindigkeit damit ist 6. Akira versucht erneut einen Schweren Faustschlag (Geschw. 5). Seine Gefolgsleute bewegen sich diese Runde nur (Geschw. 4). Da sie die einzigen sind, die sich überhaupt bewegen, rücken sie an die beiden Kämpfer heran.

Nun greift Daigo an. Sein Angriff plus Würfelwurf ergibt 11, Akira schafft aber nur eine 9. Seine KF wird um 2 auf 3 gesenkt.

Akira greift als nächster an und würfelt eine 5 plus sein Angriffswert (7). Daigo kann bestenfalls ein Unentschieden erreichen, was er mit einer gewürfelten 5 nicht schafft. Seine KF wird auf 4 gesenkt.



Runde 3: Akira hat einen schweren Treffer einstecken müssen und gerät in Zugzwang. Er will diese Runde seine Adlerklaue einsetzen, die fast nicht zu parieren ist. Daigo entscheidet sich für seinen Hundert-Hände-Schlag. Akiras Gefolge versucht es mit leichten Faustschlägen. Daigo ist erneut der schnellste, will sich aber nicht bewegen. Akira rückt in das Feld von Daigo.

Nun greift Daigo an. Sein Angriffswert ist 9 plus eine gewürfelte 2. Akira würfelt 3 und addiert seine Verteidigung (5), was aber zu wenig ist. Seine KF wird auf 2 gesenkt.

Akira kontert. Sein Angriffswert ist 10 plus eine erwürfelte 4, was für Daigo unmöglich zu schaffen ist. Seine KF wird auf 3 gesenkt.

Die beiden Gefolgsleute würfeln 3 und 4, was einen Angriff von 4 und 5 ergibt. Da Daigos Verteidigung auch so schon 5 ist, ohne daß er würfeln braucht, ist leicht zu erkennen, daß die beiden Angriffe daneben gehen.

Runde 4: Akira erkennt, daß er hier wahrscheinlich verlieren wird und wählt die Bewegung. Daigo wählt die Parade und sieht Akira davon laufen. Der Kampf ist zu ende.

Sonderregeln

Bewaffneter Kampf

Waffen bringen in ManGa an und für sich keine besonderen Vorteile, wenn man sie im Kampf einsetzt. Sobald man eine Waffe in die Hand nimmt, kann man mit ihr einen leichten Angriff ausführen, der den Regeln des leichten Faustschlags folgt. Weitere Techniken (schwerer Angriff und Spezialtechniken) können nicht substituiert werden, sondern müssen gesondert gelernt werden.

Joji beherrscht eine Spezialtechnik namens Sai-Wirbel. Nun ist ihm ein magisches Katana in die Hände gefallen, daß seine KF um 1 steigert. Seine Spezialtechnik kann er allerdings mit dem Katana nicht einsetzen bzw. der Bonus des Katanas wird bei Einsatz des Sai-Wirbels nicht angerechnet.

Hinterhalt

Angriffe aus dem Hinterhalt sind sehr gefährlich, da man sie nicht abwehren kann. Alle Gegner, die in einer Runde überrascht werden (die Umstände liegen im Ermessen des SL), können sich nur Verteidigen. Angriffe, Parade und Ausweichen sind nur gegen Gegner möglich, die den Gegner nicht überraschen.

Akira greift Daigo aus dem Hinterhalt an, während dieser sich in einem Kampf mit Joji befindet. Für die laufende Runde kann Daigo eine beliebige Aktion gegen Joji ausführen, sich gegen Akiras Angriff aber nur mit seinem Wert in Verteidigung schützen, selbst wenn Daigo Parade oder Ausweichen gewählt hat.