

Stil:

# JUDO

Entwickelt aus diversen Ju-Jitsu-Stilen anfang des 20. Jahrhunderts, ist es inzwischen mehr Kampfsport als -kunst ist. Dennoch hat der Stil dank seiner unzähligen Praktizierenden auch einige Individuen hervor gebracht, die auf Street Fighter Niveau kämpfen.

**Schulen:** Schulen gibt es in so ziemlich jeder Stadt. Viele davon sind in nationalen Verbänden organisiert. Entsprechend ist auch die hohe Zahl an Judo-Meistern.

**Mitglieder:** Judokas kommen in allen Schichten der Gesellschaft vor. Viele haben bereits in ihrer Kindheit mit dem Training begonnen und es ein Leben lang fort geführt.

**Konzept:** Gesundheitsfanatiker, Philosoph, Pazifist

**Anfängliches Chi:** 1

**Anfängliche Willpower:** 6

**Typische Waffen:** –

**Zitat:** *Ich mache deine Stärken zu Schwächen und nutze sie gegen dich.*

## SPEZIALREGELN

Judokas beginnen ohne Punch- und Kick-Basismanöver und dürfen die Punch-Technik erst gar nicht steigern. Während des Spiels steht es ihnen frei ihr Repertoire zu erweitern. Sobald sie einen Punkt in die Punch- oder Kick-Technik stecken, erhalten sie sofort die jeweiligen drei Basismanöver.

## NEUE MANÖVER

### IMPROVED THROW

**Voraussetzung:** Grab ●●, Throw

**Power Points:** Judo, Jiu Jitsu 1, Any 3

Verbesserte Wurftechniken, die gezielt Gewicht, Kraft oder Geschwindigkeit des Gegners gegen ihn richten.

**Technik:** Der Fighter muss in das Feld des Ziels. Jenes erleidet einen Knockdown solange der Fighter nicht patzt. Es kann bis Strength in Feldern in eine beliebige Richtung in gerade Linie geworfen werden.

**Kosten:** –

**Speed:** -1

**Damage:** +3

**Move:** one

## Judo

### Punch

### Kick

Foot Sweep 2

Slide Kick 2

### Block

San He 3

### Grab

Air Throw 2

Back Roll Throw 1

Improved Pin 2

Improved Throw 1

Jumping Power Throw 2

Grappling Defense 1

Hair Throw 2

Leverage 1

Neck Choke 1

Pin 2

Suplex 1

Throw 0 (kostenlos für Judokas)

### Athletics

Breakfall 0 (kostenlos für Judokas)

Flying Tackle 2

Kippup 1

### Focus

**LEVERAGE****Voraussetzung:** Grab ●**Power Points:** Judo, Sanbo 1, Any 2

Leverage sind Hebelgriffe, die zwar wenig Schaden anrichten, dafür aber sehr schmerzvoll sind und den Gegner zur Aufgabe zwingen sollen. Die Technik zählt als Haltegriff.

**Technik:** Der Gegner muss am Boden sein (z.B. durch einen Knockdown) und darf auch nicht schnell genug sein, um wieder aufstehen zu können. Der Gegner kann nur seine halbe Strength (aufgerundet) nutzen, um aus dem Haltegriff zu entkommen. Für jeweils vier zusammenhängende Runden im Haltegriff ist der Gegner eine Runde betäubt (dizzy), in der der Fighter seinen Gegner loslassen sollte, möchte er keinen Honor-Verlust riskieren. Nach Ende des Haltegriffs sind beide in Knockdown-Position.

**Kosten:** –**Speed:** +0**Damage:** -2**Move:** one**POWER THROW****Voraussetzung:** Grab ●●●, Jump, Improved Throw**Power Points:** Judo 2; Kung Fu, Special Forces 3; Any 4

Der Judoka betritt das Feld seines Gegners, greift ihn und springt hoch. Von oben schleudert er den Gegner mit einem Schulterwurf zu Boden.

**Technik:** Da der Sprung vertikal ist, endet er im gleichen Feld. Wenn der Fighter Schaden verursacht, landet das Ziel in einem angrenzenden Feld und erleidet einen Knockdown. Das Maneuver zählt nicht als aerial, da der Fighter sich nur kurze Zeit in der Luft aufhält.

**Kosten:** 1 Will**Speed:** -2**Damage:** +5**Move:** one