

# CHARAKTERERSTELLUNG - KAMPFKUNST

Kampfkunst (KK) stellt die Fertigkeiten und Techniken dar zur ernsthaften körperlichen Auseinandersetzung mit einem Gegner. Die Kampfkunst wurde vor vielen Jahrhunderten in Asien erfunden und im Laufe der Zeit wurden die verschiedensten Techniken weltweit genutzt. Sie ließen sich in entsprechenden Vereinen erlernen. Die Vereine verfolgten dabei oft einen philosophischen, ethisch-moralischen Ansatz. Auch Polizei- und Militärkräfte bedienen sich den verschiedenen Kampfkünsten. Wenn der Charakter Fähigkeiten aus der Kampfkunst beherrscht, muss dies in der Biographie begründet werden.

- Um Kampftricks zu beherrschen, muss der Charakter in NK und in KK mind. den Wert 12 haben. Er erhält daraufhin ab dem Wert 12 in KK je Talentwert einen Kampftrick (ab 13 also 2 Kampftricks usw.) Die Kampftricks werden mit dem W100 extra ermittelt.
  - Sollte der Charakter ein Mitglied oder ehemaliges Mitglied des **Fo Guang Shan**-Tempelordens sein, erhält er außerdem einen Kampftrick zusätzlich.
- Steigt im Laufe des Spiels der Wert in KK in einen neuen Kategoriebereich, darf sich der Spieler einen neuen Kampftrick auswählen, den sein Charakter künftig beherrscht. Als Kategoriebereiche gelten 15 und 18. Das Erlernen des neuen Kampftricks sollte im Spiel einfließen.
- Auch wenn das Talent bei 20 endet, so kann der Spieler weitere virtuelle Punkte sammeln, um weitere Kampftricks zu erhalten. Die Kategoriebereiche folgen immer in 3er-Schritten, also ab dem Wert 21, 24 usw. Der eigentliche Wert in KK bleibt allerdings erhalten. Höher als 20 kann nicht aufgewertet werden.
- Um einen Kampftrick zu parieren,
  - braucht man in REFL mind. den Wert 15 und es muss von der Ausrichtung her möglich sein
  - oder man beherrscht selbst KK und hat einen entsprechenden Kampftrick, mit dem man kontern kann
  - oder man hat als Psinetiker die Psinetik Superagilität aktiviert.
- Um einen tödlichen Kampftrick einzusetzen, benötigt der Charakter einen entsprechenden Wert in SKR.

## Liste der Kampftricks

Der W100 entscheidet, welchen Kampftrick man erlernt hat.

Nr.	Name	Kurzbeschreibung
1 - 2	Ashi Ate	Verstärkte Fußtritte; können auch höhere Körperzonen treffen.
3 - 4	Ashi Barai	Fußfegertechniken; Gegner werden durch Fußtechniken zu Fall gebracht.
5 - 6	Bear Hug	Taille des Gegners wird umgriffen und dadurch Luft abgedrückt. ST-Wert 15 nötig, sonst darf der Wurf wiederholt werden.
7 - 8	Dachi	Konzentrierter sicherer Stand, der folgende Parade oder Attacke verbessert. WS-Wert 15 nötig, sonst darf der Wurf wiederholt werden.
9 - 10	Dim Mak Halsseite	Schlag an die Halsseite (Sinusknoten); führt zu Ohnmacht oder Tod.
11 - 12	Dim Mak Halswirbel	Schlag auf den Halswirbel; führt zu Ohnmacht oder Lähmung.
13 - 14	Dim Mak Herz	Schlag auf das Herz; verursacht stärkeren Treffer oder Tod.
15 - 16	Dim Mak Kehlkopf	Schlag auf den Kehlkopf; führt zu Ohnmacht oder Tod.
17 - 18	Dim Mak Kinn	Schlag auf das Kinn; kann zu Kieferbruch und Ohnmacht führen.
19 - 20	Dim Mak Leber	Schlag auf die Leber; macht den Gegner bewegungs- und handlungsunfähig.
21 - 22	Dim Mak Lunge	Schlag auf die Lunge; kann Atemlähmung verursachen.
23 - 24	Dim Mak Magen	Schlag in Magengrube; macht den Gegner vorübergehend kampfunfähig.
25 - 26	Dim Mak Milz	Schlag auf die Milz; macht handlungsunfähig oder verursacht den Tod.
27 - 28	Dim Mak Niere	Schlag auf eine Niere; macht handlungsunfähig oder verursacht den Tod.
29 - 30	Dim Mak Oberlippe	Schlag auf die Oberlippe; kann zu Ohnmacht führen.
31 - 32	Dim Mak Ohren	Pressschlag auf Gehörgang; führt zu Gleichgewichtsstörung oder Hörlosigkeit.
33 - 34	Dim Mak Rippen	Schlag auf die Rippen; verursacht Bruch oder innere Verletzungen.
35 - 36	Dim Mak Schädel	Schlag auf Schädelregionen; führt zu Gehirnerschütterung oder Ohnmacht.
37 - 38	Dim Mak Schläfe	Schlag auf die Schläfe; führt zu Ohnmacht oder Tod.
39 - 40	Dim Mak Solarplexus	Schlag auf den Solarplexus; führt zu Atemnot oder Ohnmacht.
41 - 42	Fingerjab	Fingerstich in die Augen des Gegners.
43 - 44	Genickbruch	Herumreißen des gegnerischen Kopfes, woraufhin das Genick bricht.

45 – 46	Hodoki	Befreiungstechniken, die den Kämpfer aus Griffen oder Fesseln befreien.
47 – 48	Iaido	Schnelles greifen, ziehen und einsetzen einer Waffe in einer Aktion.
49 – 50	Kaeshi	Aus einer Parade wird sofort eine Attacke gemacht.
51 – 52	Kansetsu Waza Ashe	Hebelwirkung und Schlag auf das Bein, was zum Bruch führen.
53 – 54	Kansetsu Waza Ude	Hebelwirkung und Schlag auf den Arm, was zum Bruch führen.
55 – 56	Katate dori	Handgriffe, mit denen die Hand des Gegners kontrolliert wird.
57 – 58	Keikai	Schnelles Kämpfen ermöglicht es in der Kampfliste 2 x geführt zu werden. REFL-Wert 15 nötig, sonst darf der Wurf wiederholt werden.
59 – 60	Kensei	Finte. Attacke wird falsch angetäuscht; Gegner kann nicht parieren.
61 – 62	Kettenfauststoß	Schnelle aufeinanderfolgende Mehrfachschläge.
63 – 64	Krav Maga	Entwaffnungstechniken, die dem Gegner die Waffe entreißen.
65 – 66	Kreuzfesselgriff	Der Arm des Gegners wird verdreht und er wird in den Fesselgriff genommen.
67 – 68	Low Kick	Besonderer Tritt gegen Bein verursacht Bewegungseinschränkung.
69 – 70	Marma Chikitsa	Vitalpunktmassage, die den Kampfkünstler oder andere Person vitalisiert.
71 – 72	Mau rākau	Schneller Doppelstoß mit einer Stabwaffe; ermöglicht 2 Attacken.
73 – 74	Otochi	Schleudwürfe, die den Gegner zu Boden werfen.
75 – 76	Schnitt Kehle	Mit einer Klinge wird die Kehle aufgeschnitten.
77 – 78	Schnitt Oberarm	Mit einer Klinge wird die Arterie des Oberarms aufgeschnitten.
79 – 80	Schnitt Oberschenkel	Mit einer Klinge wird die Arterie des Oberschenkels aufgeschnitten.
81 – 82	Shime	Würgetechnik, mit der einem Gegner von hinten der Hals abgedrückt wird.
83 – 84	Surujin	Mit einer Kettenwaffe wird in einer Aktion geschwungen und zugeschlagen. Ebenso können Gegner damit entwaffnet werden.
85 – 86	Taktisches Rennen	Bewegliches Rennen erschwert Fernkampf-Attacke des Gegners. REFL-Wert 15 nötig, sonst darf der Wurf wiederholt werden.
87 – 88	Trippelschritte	Bewegliche Fußtechnik erschwert die Nahkampf-Attacke des Gegners. REFL-Wert 15 nötig, sonst darf der Wurf wiederholt werden.
89 – 90	Ude Ate	Verstärkte Faustschläge; können auch tiefere Körperzonen treffen.
91 – 92	Uke	Blocktechniken, mit denen Nahkampf-Attacken abgeblockt werden können.
93 – 94	Ukemi	Falltechniken durch Abrollen bei einem Fall; dabei können auch Gegenstände mit aufgenommen werden.
95 – 96	Waffenwirbel	Eine Nahkampfwaffe wird 2 x in einer Aktion geschwungen.
97 – 98	Würgegriff	Würgeangriff mit nur einer Hand.
99 – 100		Freie Wahl

## Beschreibungen der Kampftricks

(alphabetisch sortiert)

Ashi Ate	
Beschreibung	Der Kämpfer setzt einen verstärkten Fußtritt ein, der 2 / 3 / 3+W6 TP verursacht. Mit diesem Tritt kann der Kämpfer beim Gegner alle Körperzonen erreichen.
= Attacke / Parade	
Aktionen	1 Handlung.



Ashi Barai	
Beschreibung	Fußfegertechniken, also die Fähigkeit, mit dem Einsatz der Füße den Gegner zu Fall zu bringen. Misslingt die Parade des Gegners, fällt er zu Boden. Sofern er sich nicht mit dem Kampftrick Ukemi abrollen kann, erleidet er – 1 TP. Ein weiterer TW auf FM entscheidet dann darüber, ob er seine Dinge aus den Händen fallen lässt.
= Attacke	
Aktionen	1 Bewegung.

Bear Hug	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer umfasst mit zwei Händen sein Opfer um die Taille, hebt ihn leicht an und drückt ihm ab die Luft ab. In der ersten Aktion umgreift der Kämpfer sein Opfer und in der zweiten Aktion drückt er zu. Das Opfer erleidet ab dem Zudrücken je Aktion 3 / 4 / 4+W6 TP und einen Schock. Außerdem muss das Opfer dann je Aktion einen TW auf LE machen. Misslingt der TW, wird das Opfer ohnmächtig. Aus dem Griff kann sich das Opfer versuchen zu befreien, nämlich schon nach dem Umgreifen und auch in jeder weiteren Aktion, sofern er keinen Schock erlitten hat. Allerdings müssen dem Opfer dafür die TW auf REFL und ST gelingen. Und in ST muss das Opfer mind. den Wert 15 haben. Alternativ kann sich das Opfer mit dem Kampftrick Hodoki befreien, wenn ihm die TW auf REFL und KK gelingen.
Standing	Der Kämpfer muss vor oder hinter dem Opfer stehen und seine Arme frei haben.
Aktionen	2 Bewegungen: Aktion 1.: Umgreifen, 2.: anheben und drücken
Einschränkungen	Der Kämpfer muss in ST mind. den Wert 15 haben. Sollte der Charakter bei der Auswahl der Kampftechniken keinen ST-Wert von 15 haben, darf eine neue Kampftechnik ausgewürfelt werden oder der Spieler wartet darauf, dass der Wert in ST eines Tages angestiegen ist.

Dachi	
Beschreibung	Der Kämpfer begibt sich in eine Kampfstellung, wodurch dessen folgende Parade + 2 WM wird oder seine folgende Attacke + W6 TP im bewaffneten oder waffenlosen Nahkampf anrichtet.
Aktionen	1 Bewegung.
Einschränkungen	Hat der Kämpfer sein Dachi aufgelöst, ist es danach wirkungslos. Der Kämpfer muss in WS mind. den Wert 15 haben. Sollte der Charakter bei der Auswahl der Kampftechniken keinen WS-Wert von 15 haben, darf er eine neue Kampftechnik auswürfeln oder er wartet darauf, dass sein Wert in WS eines Tages angestiegen ist.



Dim Mak Halsseite	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Halsseite (Sinusknoten), wodurch das Gehirn des Opfers augenblicklich unterversorgt ist. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer - 3 LE und einen Schock. Ihm muss außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird er ohnmächtig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Misslingt dem Opfer bei einer guten Attacke der TW auf LE, ist das Opfer tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor oder hinter dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Es muss kein anschließender TW auf LE gemacht werden. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, richtet der Treffer W6 TP mehr an und das Opfer muss in jedem Fall einen TW auf LE machen, um nicht zu sterben. Eine Schutzbekleidung am Hals schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke einen Schock und bei einer guten Attacke ist der TW auf LE nötig, um zu ermitteln, ob das Opfer stirbt.

Dim Mak Halswirbel	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer in den Nacken auf das zentrale Nervensystem, wodurch das Gehirn des Opfers augenblicklich unterversorgt ist. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Ihm muss außerdem ein TW auf LE gelingen, sonst wird er ohnmächtig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Misslingt dem Opfer bei einer guten Attacke der TW auf LE, findet ein Wirbelbruch statt und das Opfer ist gelähmt.
Standing	Der Kämpfer muss hinter dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Es muss kein anschließender TW auf LE gemacht werden. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, richtet der Treffer W6 TP mehr an und das Opfer muss in jedem Fall einen TW auf LE machen, um nicht gelähmt zu werden. Eine Schutzbekleidung am Hals schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer mind. einen Schock und es muss der TW auf LE gemacht werden. Bei einer normalen Attacke könnte das Opfer ohnmächtig werden und bei einer guten Attacke gelähmt werden.

Dim Mak Herz	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf das Herz. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer 3 TP und einen Schock. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer danach einen TW auf LE machen. Misslingt dieser TW, ist das Opfer augenblicklich tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Es muss bei einer guten Attacke kein anschließender TW auf LE gemacht werden. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, muss das Opfer in jedem Fall einen TW auf LE machen, um nicht zu sterben. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke einen Schock und bei einer guten Attacke ist der TW auf LE nötig, um zu ermitteln, ob das Opfer stirbt. Das Opfer kann theoretisch innerhalb der nächsten 3 min. noch wiederbelebt werden.

Dim Mak Kehlkopf	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf den Kehlkopf, wodurch augenblicklich die Sauerstoffzufuhr unterbrochen wird. Das Opfer erleidet – 3 LE und wird ohnmächtig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer danach einen TW auf LE machen. Misslingt dieser TW, ist das Opfer tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Es muss kein anschließender TW auf LE gemacht werden. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, richtet der Treffer W6 TP mehr an und das Opfer muss in jedem Fall einen TW auf LE machen, um nicht gelähmt zu werden. Eine Schutzbekleidung am Hals schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, wird das Opfer ohnmächtig und bei einer guten Attacke ist der TW auf LE nötig, um zu ermitteln, ob das Opfer stirbt. Das Opfer kann theoretisch innerhalb von 3 min. noch wiederbelebt werden. Dabei muss allerdings eine Intubation (Luftröhrenschnitt) durchgeführt werden, die mit dem Talent MED ausgeführt werden muss.

Dim Mak Kinn	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf das Kinn. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer danach einen TW auf LE machen. Misslingt dieser TW, erleidet das Opfer einen Kieferbruch. Er fällt dadurch in Ohnmacht.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Es muss kein anschließender TW auf LE gemacht werden. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, richtet der Treffer W6 TP mehr an und das Opfer muss in jedem Fall einen TW auf LE machen, um nicht gelähmt zu werden. Ein Helm, der auch das Kinn umgibt, schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und bei einer guten Attacke entscheidet danach der TW auf LE darüber, ob das Opfer einen Kieferbruch erleidet und ohnmächtig wird. Das Opfer muss nach einem Kieferbruch medizinisch versorgt werden. Er ist nicht mehr handlungsfähig.

Dim Mak Leber	
Beschreibung	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Leber (im Brustbereich), wodurch sich die Gefäßmuskulatur des Opfers verkrampft und die Blutzufuhr gestört wird. Das Opfer erleidet – 3 LE und ist sofort 1 Min. lang bewegungs- und kampfunfähig. Das Opfer sackt in die Knie und kann sich nicht mehr bewegen.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und einen Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, richtet der Treffer W6 TP mehr an und das Opfer wird in jedem Fall bewegungs- und kampfunfähig. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, wird das Opfer bewegungs- und kampfunfähig.

Dim Mak Lunge	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Lunge. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer 3 TP und einen Schock. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke erleidet das Opfer Atemlähmungen, die ihn 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig machen. Das Opfer ringt nur noch nach Luft. Außerdem werden seine TW – 2 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer in jedem Fall bewegungs- und handlungsunfähig. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und bei einer guten Attacke wird das Opfer bewegungs- und handlungsunfähig.



Dim Mak Magen	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer in die Magengrube. Das Opfer erleidet dadurch 3 TP und einen Schock. Das Opfer krümmt sich verkrampft und ist W6 Min. lang kampfunfähig. Nach der Auszeit des Opfers muss für das Opfer ein TW auf LE gemacht werden. Misslingt der TW, hat das Opfer ein Bauchtrauma erlitten. Bei einem Bauchtrauma leidet das Opfer danach noch an Bauchschmerzen. Durch einen Riss der Milz kommt es zu einer inneren Blutung, an die das Opfer sterben kann. Das Opfer verliert zunächst - 2 LE und - 1 VIT und nach jeder Std. erneut - 2 LE und - 1 VIT. Eine ärztliche Behandlung ist nötig.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer in jedem Fall kampfunfähig sein. Und anschließend ist der TW auf LE nötig. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und bei einer guten Attacke wird das Opfer kampfunfähig (und der anschließende TW auf LE ist noch nötig). Sofern das Opfer nicht unter einem Bauchtrauma leidet, kann er versuchen, die Auszeit zu verkürzen, indem er die Arme hoch hebt und somit sich die Organe schneller erholen. Dann beträgt die Auszeit max. 2 Min.

Dim Mak Milz	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Milz, im Magenbereich. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer - 3 LE und einen Schock. Außerdem krümmt sich das Opfer verkrampft und ist W6 min. lang kampfunfähig. Nach der Auszeit des Opfers muss für das Opfer ein TW auf LE gemacht werden. Misslingt der TW, hat das Opfer ein Bauchtrauma erlitten. Bei einem Bauchtrauma leidet das Opfer danach noch an Bauchschmerzen. Durch einen Riss der Milz kommt es zu einer inneren Blutung, an die das Opfer sterben kann. Das Opfer verliert zunächst - 2 LE und - 1 VIT und nach jeder Std. erneut - 2 LE und - 1 VIT. Eine ärztliche Behandlung ist nötig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer danach einen TW auf LE machen. Misslingt dieser TW, ist das Opfer sofort tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer in jedem Fall kampfunfähig sein. Und anschließend ist der TW auf LE nötig. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und ist W6 min. lang kampfunfähig und danach muss der TW auf LE gelingen. Bei einer guten Attacke ist das Opfer tot, wenn die Attacke noch 3 TP verursachte. Sofern das Opfer nicht unter einem Bauchtrauma leidet, kann er versuchen, die Auszeit zu verkürzen, indem er die Arme hoch hebt und somit sich die Organe schneller erholen. Dann beträgt die Auszeit max. 2 Min.

Dim Mak Niere	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf eine Niere, im unteren Bauchbereich. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock und das Opfer und ist W6 Min. lang bewegungs- und kampfunfähig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer danach einen TW auf LE machen. Misslingt dieser TW, ist das Opfer sofort tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer in jedem Fall kampfunfähig sein. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und ist W6 min. lang kampfunfähig. Bei einer guten Attacke ist das Opfer tot, wenn die Attacke noch 3 TP verursachte. Das Opfer kann theoretisch innerhalb von 3 min. noch wiederbelebt werden. Es muss danach medizinisch stationär versorgt werden und wird künftig nur noch eine Niere haben oder erhält eine künstliche Niere.

Dim Mak Oberlippe	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer knapp oberhalb der Lippe. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke ist das Opfer ohnmächtig.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer in jedem Fall ohnmächtig. Ein Helm, der diese Gesichtspartie umgibt, schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und bei einer guten Attacke wird das Opfer ohnmächtig.

Dim Mak Ohr	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf ein oder auf beide Ohren. Wenn er auf beide Ohren schlagen will, muss ihm zuvor die Beidhändigkeit kognitiv gelungen sein. Die Treffer werden dann einzeln ermittelt. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Außerdem werde alle TW des Opfers – 2 WM, weil er unter Gleichgewichtsstörungen leidet. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke ist das Opfer auf dem Ohr künftig gehörlos.
Standing	Der Kämpfer muss vor, hinter oder neben dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich. Steht er neben dem Opfer, kann er nur ein Ohr angreifen.
Aktionen	1 Handlung, bei einem Angriff auf ein Ohr.
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, wird das Opfer danach unter Gleichgewichtsstörungen leiden. Ein Helm schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und die Gleichgewichtsstörungen und bei einer guten Attacke kann das Opfer auf dem Ohr gehörlos werden.

Dim Mak Rippen	
Beschreibung = Attacke	<p>Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Rippen.</p> <p>Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Für W6 Aktionen ist das Opfer kampfunfähig. Durch den Rippenbruch erhält er außerdem auf alle beweglichen und kämpfenden Talente – 4 WM. Diese WM regenerieren nur täglich um je einen Punkt.</p> <p>Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke hat das Opfer außerdem eine innere Verletzung, von der das Opfer erst nichts weiß. Das Opfer verliert täglich – W4 LE. Diese LE-Verluste regenerieren erst dann, wenn das Opfer medizinisch behandelt wurde.</p>
Standing	<p>Der Kämpfer muss vor oder neben dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.</p> <p>Neben dem Gegner kann der Kämpfer den Schlag nur dann ansetzen, wenn die Arme des Gegners nicht im Weg sind.</p>
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	<p>Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, erleidet das Opfer auch den Rippenbruch.</p> <p>Ein Helm schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und den Rippenbruch und bei einer guten Attacke die innere Verletzung.</p>

Dim Mak Schädel	
Beschreibung = Attacke	<p>Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die empfindlichen Schädelregionen.</p> <p>Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer Kopfschmerzen und somit sofort – 2 LE und – 1 VIT und außerdem einen Schock (ohne weiteren VIT-Verlust). Außerdem leidet das Opfer danach noch für 1 Tag lang unter einer Gehirnerschütterung. In dieser Zeit werden alle TW – 2 WM. Nach dem Tag regenerieren die WM stündlich um je einen Punkt.</p> <p>Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke ist das Opfer ohnmächtig. Das Opfer leidet auch bei der guten Attacke unter der Gehirnerschütterung, allerdings muss nach einem Tag auch ein TW auf LE gemacht werden. Misslingt der TW, leidet das Opfer an einem Schädel-Hirn-Trauma. Dann muss sofort und täglich ein TW auf LE gelingen, damit das Trauma überwunden wird. Bei einem misslungenen TW stirbt das Opfer plötzlich an einer Hirnblutung. Ein Schädel-Hirn-Trauma kann nur medizinisch diagnostiziert und behandelt werden.</p>
Standing	<p>Der Kämpfer muss vor oder hinter oder neben dem Gegner stehen und von der Größe der Kontrahenten muss es möglich sein, dass der Angreifer seinem Gegner auf den Kopf schlagen kann.</p> <p>Kein Zielen erforderlich.</p>
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	<p>Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, erleidet das Opfer die Gehirnerschütterung.</p> <p>Ein Helm schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer bei einer normalen Attacke noch einen Schock und die Gehirnerschütterung und bei einer guten Attacke wird das Opfer ohnmächtig und kann das Schädel-Hirn-Trauma erleiden.</p>



Dim Mak Schläfe	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf die Schläfe, wodurch das Gehirn des Opfers augenblicklich unterversorgt ist. Bei einer normalen Attacke erleidet das Opfer – 3 LE und einen Schock. Für das Opfer muss dann ein TW auf LE gemacht werden. Misslingt der TW, ist das Opfer ohnmächtig. Bei einer guten Attacke, kann sich der Kämpfer entscheiden, ob er nur eine normale oder eine gute Attacke ausführen möchte. Bei einer guten Attacke muss das Opfer einen TW auf LE machen. Gelingt der TW, wird das Opfer nur ohnmächtig, misslingt der TW, ist das Opfer tot.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, ist das Opfer ohnmächtig oder Tod. Ein Helm schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und bei einer normalen Attacke kann das Opfer ohnmächtig werden und bei einer guten Attacke kann das Opfer sterben.

Dim Mak Solarplexus	
Beschreibung = Attacke	Dim Mak ist die Kampflehre von der tödlichen Berührung und zielt auf Nervendruckpunkte. In diesem Fall schlägt der Kämpfer auf den Solarplexus, wodurch der Herzkreislauf gestört und in Folge dessen das Gehirn des Opfers augenblicklich unterversorgt ist. Das Opfer erleidet – 3 LE und einen Schock und ist aufgrund von Atemlähmung 1 Min. lang bewegungs- und handlungsunfähig. Außerdem werden alle seine TW – 2 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt. Außerdem muss sofort ein TW auf LE gemacht werden. Misslingt der TW, ist das Opfer ohnmächtig.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Besitzt das Opfer einen LE-Wert von mind. 18, erleidet das Opfer nur die LE-Abzüge und den Schock. Sollte der Angreifer allerdings einen meisterhaften TW schaffen oder war er in der Lage die Attacke mit einem Powerschlag zu kombinieren, ist das Opfer auch bewegungs- und handlungsunfähig und kann eventuell ohnmächtig werden. Eine Schutzbekleidung am Torso schützt das Opfer und dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock, wird bewegungs- und handlungsunfähig und kann eventuell noch ohnmächtig werden.

Fingerjab	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer schlägt mit gespreizten Fingern in die Augen des Gegners. Sofern der Gegner nicht parieren kann, erleidet er 1 / 2 / 2+W4 TP, einen Schock und ist W6 Aktionen lang kampfunfähig. Alle TW, die vom Sehen abhängig sind, werden – 4 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Der Kämpfer muss seine Hand für diesen Kampftrick frei haben.

Genickbruch	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer greift mit beiden Händen den Kopf seines Gegners, dreht ihn ruckartig um, so dass das Genick bricht. Das Opfer ist dann tot. Der Gegner kann sich zwischen den beiden Handlungen aus dem Griff befreien, wenn er den Angriff bemerken konnte. Er könnte mit den TW auf REFL und ST parieren, um aus dem Griff zu kommen oder wagt einen Gegenangriff, während sein Kopf noch gehalten wird. Auch mit dem Kampftrick Hodoki könnte sich das Opfer befreien.
Standing	Der Kämpfer muss vor, neben oder hinter dem Gegner stehen.
Aktionen	1 Bewegung und 1 Handlung: 1.) Mit beiden Händen zugreifen; 2.) Drehbewegung ausführen.
Einschränkungen	Der Kämpfer muss seine Hände für diesen Kampftrick frei haben. Der Kampftrick funktioniert nicht bei Gegnern mit einem ST-Wert von 18, außer wenn der Kämpfer selbst auch einen ST-Wert von 18 hat.

Hodoki	
Beschreibung = Parade	Befreiungstechniken, die es dem Kämpfer erlaubt, sich aus sämtlichen Griffen und auch aus einfachen Seilfesseln zu lösen. Mit dieser Technik kann sich der Kampfkünstler aus dem Bear Hug, Genickbruch, Katate dori, Kreuzfesselgriff, Shime und jedem Würgegriff befreien. Der Hodoki kann auch eingesetzt werden, obwohl man gerade einen Schock verarbeiten müsste. Nach der Befreiung wird der Schock danach sofort umgesetzt, bzw. fortgesetzt.

Iaido	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer kann eine Waffe überaus schnell greifen, ziehen und gleichzeitig einsetzen. Er greift z. B. nach seinem Schwert, zieht es aus der Scheide und zieht es sofort gegen einen Gegner. Bei Pfeil und Bogen könnte der Charakter mit Iaido in einer Aktion nach einem Pfeil in seinem Köcher greifen, ihn einspannen und sofort abschießen.
Aktionen	Bewegung und Handlung in einem (keine weitere Tätigkeit in der Aktion mehr möglich).
Einschränkungen / Ergänzungen	Die Attacke kann nicht gezielt erfolgen und sie wird – 2 WM. In Kombination mit dem Kampftrick Krav Maga kann der Kämpfer seinem Gegner die Waffe sofort entreißen und auch sofort einsetzen. In dem Fall muss der TW auf KK einmal für Iaido und einmal für Krav Maga gelingen.

Keashi	
Beschreibung = Parade > Attacke	Der Kämpfer wandelt eine Parade in eine sofortige Attacke um. Der Spieler kündigt den Kampftrick und seine Absichten an. Für die Parade müssen ihm die TW auf REFL und auf KK gelingen. Danach kann er seine Attacke ausführen, die vom Gegner nicht mehr pariert werden kann. Für die Attacke müssen die entsprechenden TW gelingen.
Einschränkungen	Kaeshi bezieht sich nur auf bewaffnete oder waffenlose Nahkämpfe, bei der ein Gegner vom benachbarten Feld aus angreift. Der Kaeshi kann nicht als Parade auf den Kettenfauststoß eingesetzt werden und er kann nur als Parade eingesetzt werden, um sich selbst zu schützen; also ist er nicht als Impuls-Parade geeignet.

Kansetsu Waza Ashe	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer befindet sich kniend oder liegend vor seinem Gegner und nutzt seinen Angriff in dem er eine Hebelwirkung und zugleich einen Schlag auf das Bein seines Gegners ausführt. Das Bein des Gegners wird dadurch gebrochen. Der Bruch gilt als mittlere Wunde. Das Opfer erleidet 2+W4 TP und einen Schock. Das Bein ist danach handlungsunfähig und alle Bewegungen werden – 4 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer liegt oder kniet neben oder vor dem Gegner.
Aktionen	1 Bewegung
Einschränkungen	Der Kämpfer führt den Kampftrick mit zwei Füßen oder Händen oder mit Fuß und Hand aus, die er dafür frei haben muss. Eine Schutzbekleidung am Bein des Opfers dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und das Bein wird gebrochen.

Kansetsu Waza Ude	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer nutzt seinen Angriff in dem er eine Hebelwirkung und zugleich einen Schlag auf den Arm seines Gegners ausführt. Der Arm des Gegners wird dadurch gebrochen. Der Bruch gilt als mittlere Wunde. Das Opfer erleidet 2+W4 TP und einen Schock. Der Arm ist danach handlungsunfähig und alle beweglichen Talente werden – 2 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer steht vor, neben oder hinter dem Gegner.
Aktionen	1 Bewegung
Einschränkungen	Der Kämpfer führt den Kampftrick mit zwei Händen aus, die er dafür frei haben muss. Eine Schutzbekleidung am Arm des Opfers dezimiert die TP des Angreifers. Wenn die Attacke dann noch 3 TP verursacht, erleidet das Opfer noch einen Schock und der Arm wird gebrochen.

Katate dori	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer beherrscht Handgriffe, mit denen er die Hand des Gegners greifen und kontrollieren oder auch brechen kann. Will er seinen Gegner zunächst nur kontrollieren, kann er ihn damit zu Boden zwingen oder ihn dazu zwingen, in seiner gefangenen Position zu verharren. Entscheidet sich der Kämpfer die Hand zu brechen, erleidet das Opfer 2+W4 TP und einen Schock. Die Hand des Opfers ist dann handlungsunfähig.
Standing	Der Kämpfer steht vor oder neben dem Gegner.
Aktionen	2 Handlungen: Greifen und kontrollieren oder greifen und brechen.
Einschränkungen	Mit dem Kampftrick Hodoki kann man sich aus dem Katate dori befreien. Besitzt das Opfer einen ST-Wert von mind. 18, kann sich das Opfer gegen den Handgriff durch eine Parade wehren, aber nur indem er versucht, sich gegen die Handgelenkdrehung zu wehren. Hierfür müssen dem Opfer die TW auf REFL und ST gelingen. Wenn der Angreifer aber selbst einen ST-Wert von 18 besitzt, kann sich auch so ein starker Charakter nicht mehr gegen die Attacke wehren.

Keikai	
Beschreibung	Der Kämpfer ist grundsätzlich so schnell, dass er in der Kampfliste doppelt geführt wird. Für den Einsatz des Kampftricks wird zu Beginn des Kampfes ein automatischer TW auf KK gemacht, der jedoch keine Aktion kostet. Sollte der TW misslingen, ist diese Fähigkeit zunächst nicht möglich. Er kann einen erneuten Versuch jederzeit bewusst machen, was ihm dann aber eine Kognition in der KR kostet.
Aktionen	Automatische oder bewusste Kognition
Einschränkungen / Ergänzungen	Der Kämpfer muss in REFL mind. den Wert 15 haben. Sollte der Charakter bei der Auswahl der Kampftechniken keinen REFL-Wert von 15 haben, darf eine neue Kampftechnik ausgewürfelt werden oder der Spieler wartet darauf, dass der Wert in REFL eines Tages angestiegen ist. Sollte der Kämpfer bereits die Psinetik Superagilität besitzen, darf ein neuer Kampftrick ausgewürfelt werden. Er kann mit der Psinetik Superagilität allerdings auch dreifach in der Kampfliste geführt werden, wenn ihm beide TW gelungen sind.

Kensei	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer unternimmt eine Finte und täuscht eine falsche Attacke an. Er kündigt die Finte an und führt dann eine wirkliche Attacke durch. Der Gegner kann sich gegen die echte Attacke nur dann wehren, wenn er in REFL einen Wert von 18 oder als Psinetiker Superagilität aktiviert hat. Sollte dem Kämpfer das Kensei misslingen, ist seine Attacke misslungen.

Kettenfauststoß	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer schlägt im Nahkampf wie bei einem Trommelwirbel wiederholt auf den Gegner. Er schlägt 1+W4 mal zu. Jeder Treffer wird einzeln bewertet und die Angriffe verursachen 1 TP mehr als sonst. Die Angriffe gehen jedoch immer auf die Körperzone, die beim ersten Schlag ermittelt wurde. Sollte der Gegner den Kettenfauststoß kontern, gehen die übrigen Angriffe durch. Sollte der Gegner dem Kettenfauststoß ausweichen, werden auch die übrigen Schläge nicht mehr ermittelt.
Standing	Der Kämpfer muss vor seinem Gegner stehen. Sollte er den Kettenfauststoß mit Waffen ausführen, lassen sich nur kleine Waffen einsetzen, die er in der Hand tragen kann, z. B. Fausting, Messer, Schlagstock, aber keine Schwerter oder dergleichen.
Aktionen	1 Handlung
Ergänzungen	Der Gegner kann auf diese Attacke nicht mit dem Kaeshi parieren.

Krav Maga	
Beschreibung = Attacke / Parade (eingreifen)	Entwaffnungstechniken, mit dem der Kämpfer seinem Gegner eine Waffe entreißen kann. Mit der einen Hand greift der Kämpfer die Hand oder den Arm des Gegners und mit der anderen Hand entwaffnet er ihn. Er kann die Waffe fortstoßen oder weitere Handlungen einsetzen, um die Waffe selbst zu nutzen.
Standing	Der Kämpfer muss vor oder neben seinem Gegner stehen.
Aktionen	1 Handlung. Will der Kämpfer die Waffe nach der Entwaffnung selbst an sich nehmen, braucht er eine weitere Handlung, um die Waffe in seine Hand zu nehmen. Mit einer weiteren Handlung, also dann spätestens auch erst in der nächsten Aktion, könnte er sie ausrichten usw. Kombiniert mit dem Kampftrick
Ergänzung	In Kombination mit dem Kampftrick Krav Maga kann der Kämpfer seinem Gegner die Waffe sofort entreißen und auch sofort einsetzen, also ohne eine weitere Handlung. In dem Fall muss der TW auf KK einmal für Iaido und einmal für Krav Maga gelingen. Es ist ihm damit auch möglich einen anderen Gegner zu attackieren.

Kreuzfesselgriff	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer greift nach dem Arm des Gegners und verdreht diesen so, dass er ihn damit in den Fesselgriff zwingt. Während der Kämpfer nach dem Arm packt, greift er mit der anderen Hand den Gegner an seiner Jacke, an den Haaren, an der Schulter oder am Hals. Danach zieht er den Arm seines Gegners hinter dessen Rücken und fixiert ihn dort. Befindet sich der Gegner im Fesselgriff, ist er gezwungen in dieser Position zu verharren. Würde der Gegner versuchen sich aus dem Griff zu befreien, kann der Kämpfer seine Parade nutzen und ihm den Arm brechen. Durch den gebrochenen Arm würde das Opfer 2+W4 TP und einen Schock erleiden. Ein gebrochener Arm ist nicht mehr handlungsfähig und verursacht - 2 WM auf alle beweglichen Talente. Mit dem Kreuzfesselgriff kann der Gegner abtransportiert werden. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer muss hinter seinem Gegner stehen oder wenn der Gegner bereits am Boden liegt neben ihm knien.
Aktionen	Bewegung und Handlung: 1.) Mit beiden Händen zupacken; 2.) fixieren.
Einschränkungen	Für den Kampftrick muss der Kämpfer die Hände frei haben. Gegen das Zupacken könnte der Gegner parieren, sofern er die Attacke kommen sieht und ihm die TW auf REFL und MOT gelingen. Aus der Fixierung kann sich das Opfer auch mit dem Kampftrick Hodoki befreien. Besitzt das Opfer einen ST-Wert von mind. 18, kann sich das Opfer auch gegen den Griff wehren, aber nur indem er versucht, sich gegen die Armgelenkdrehung zu wehren. Hierfür müssen dem Opfer die TW auf REFL und ST gelingen. Wenn der Angreifer aber selbst einen ST-Wert von 18 besitzt, kann sich auch so ein starker Charakter nicht mehr gegen die Attacke wehren.

Low Kick	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer führt einen gezielten Tritt gegen das Bein des Gegners aus. Das verursacht beim Opfer 3 TP und einen Schock und das Bein ist daraufhin 2 Tage lang bewegungseingeschränkt. Der Betroffene humpelt. Alle Bewegungen werden - 4 WM. Die WM regenerieren stündlich um je einen Punkt.
Standing	Der Kämpfer muss vor, neben oder hinter dem Gegner stehen. Kein Zielen erforderlich.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen	Trägt das Opfer Schutzausrüstung am Bein, finden kein Schock und keine Bewegungseinschränkung statt. Die TP werden durch den RS dezimiert.

Marma Chikitsa	
Beschreibung	Der Charakter beherrscht die Kunst der Vitalpunktmassage. Wenn er sich oder eine andere Person eine ¼ Std. lang an entsprechenden Stellen massiert, können dadurch bestimmte Bewegungseinschränkungen aufgehoben werden und die betroffene Person erhält + 1 VIT.
Einschränkungen	Die Vitalpunktmassage kann an einer Person einmal am Tag angewendet werden. Der Charakter muss sich mit der Anatomie der zu behandelnden Person auskennen und benötigt in Medizin mind. einen Wert von 12. Sollte er bei der Ermittlung dieser Fähigkeit keinen entsprechenden Wert haben, darf ein anderer Kampftrick per Würfel ermittelt werden oder der Spieler nimmt es an und wartet darauf, dass im Laufe der Abenteuer der Wert entsprechend steigt. Ob die Vitalpunktmassage gelungen ist, erfährt der Betroffene erst nach der ¼ Std., wenn der Talentwurf gelungen oder misslungen ist.

Mau rākau	
Beschreibung = Attacke	Das Mau rākau stammt aus der māorischen Kampfkunst. Der Kämpfer kann mit einer Stabwaffe, die er mit zwei Händen führt, zwei schnell aufeinander folgende Angriffe ausführen, einmal in Richtung des oberen Körperbereichs und einmal in Richtung des unteren Körperbereichs.
Standing	Der Kämpfer muss vor, hinter oder neben dem Gegner stehen. Der Kämpfer benötigt hierfür eine Stabwaffe; auch eine Lanze wäre möglich, bei der mit der einen Seite die Klinge zusticht.
Aktionen	2 Handlungen: 1.) Schlag mit dem oberen Stabende nach oben; 2.) Schlag mit dem unteren Stabende nach unten (oder umgekehrt). Die Treffer müssen entsprechend die oberen oder unteren Körperpartien treffen und werden einzeln ausgewertet.
Ergänzung	Der Gegner kann die erste Attacke parieren, sofern es ihm möglich ist. Die zweite Attacke kann nur dann pariert werden, wenn man als Psinetiker die Superagilität aktiviert hat oder wenn man in REFL mind. den Wert 18 hat. Die TW auf die zweite Parade werden – 2 WM.

Otochi	
Beschreibung = Attacke / Parade	Schleuderwurftechnik, mit der ein Gegner zu Boden geworfen wird. Otochi kann auch als Parade eingesetzt werden, auch wenn der Angreifer eine Waffe mit sich führt.  <u>Angriff mit Otochi (zwei Möglichkeiten):</u>  a) Der Gegner wird mit beiden Händen angepackt, es wird ihm zugleich ein Bein in den Weg gestellt und der Gegner wird über das Bein fortgestoßen, so dass dieser fällt. Das Opfer fällt zu Boden und erleidet – 1 TP. b) Der Gegner wird über die eigene Hüfte, Schulter oder über das Bein hinweg gezogen, so dass dieser fällt. Das Opfer fällt zu Boden und erleidet – W6 TP.  <u>Parade mit Otochi:</u>  Wird Otochi als Parade genutzt, muss dem Charakter der TW auf REFL und KK gelingen. Er packt den Gegner, nutzt dessen Dynamik und lässt ihn durch einen Schleuderwurf in die angreifende Richtung fallen. Das Opfer erleidet durch den Sturz – 1 TP.
Standing	Der gegnerische Angreifer greift an, kommt auf den Kämpfer zu oder steht dem Charakter gegenüber. Der Charakter muss für diesen Kampftrick beide Hände frei haben.
Aktionen	Attacke a) = 1 Handlung. Attacke b) = 1 Handlung und 1 Bewegung: In der ersten Aktion wird der Gegner gepackt und in der nächsten Aktion gezogen und geworfen. Parade: Gilt lediglich als Parade-Aktion.
Einschränkungen / Ergänzungen	Zur Attacke b): Das Opfer kann sich aus dem Griff befreien, wenn ihm die TW auf REFL und MOT gelingen oder er eine andere Möglichkeit hat, z. B. mit Waffengewalt. Ebenso kann er sich mit dem Kampftrick Hodoki aus dem Griff befreien. Mit dem Kampftrick Ukemi kann sich der Gegner abrollen, wodurch er keinen Schaden erleidet und nicht zu Boden geht. Wenn der Gegner eine scharfkantige Waffe bei sich trägt, muss dem Kämpfer ein zusätzlicher automatischer TW auf MOT gelingen. Misslingt der TW, verursacht die Waffe an ihm einen normalen Treffer. Bei einem Patzer würde er einen guten Treffer erleiden. Wenn das Opfer zu Boden fällt, entscheidet ein TW auf FM darüber, ob er die Dinge fallen lässt, die er in der Hand gehalten hat.

Schnitt Kehle	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer beherrscht die Fähigkeit mit einer Klingewaffe die Kehle wirksam aufzuschneiden, ohne vorher zu zielen. Das Opfer erleidet die entsprechenden TP und vermutlich einen Schock. Das Opfer röchelt und ist handlungsunfähig. Weil auch die Luftröhre beschädigt wurde, kann das Opfer keine vernünftigen Laute von sich geben. Das Opfer muss je Aktion einen TW auf LE machen. Misslingt der TW, ist das Opfer ohnmächtig. Nach 2 Minuten ist das Opfer spätestens tot. Mögliche Bewegungen und Handlungen werden – 4 WM.
Standing	Der Kämpfer muss vor, neben oder hinter dem Gegner stehen. Wenn er von hinten den Hals aufschneiden will, muss er um ihn herumgreifen und die Attacke wird – 2 WM.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen / Ergänzungen	Trägt das Opfer eine Schutzbekleidung am Hals, wird die Kehle nur dann zerschnitten, wenn die TP den RS überwinden.



Schnitt Oberarm	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer beherrscht die Fähigkeit mit einer Klingewaffe die Arterie am Oberarm wirksam aufzuschneiden, ohne vorher zu zielen. Das Opfer erleidet die entsprechenden TP und vermutlich einen Schock. Anschließend muss das Opfer je Aktion einen TW auf LE machen. Misslingt der TW, ist das Opfer ohnmächtig. Nach 2 Minuten ist das Opfer spätestens tot. Mögliche Bewegungen und Handlungen werden – 4 WM.
Standing	Der Kämpfer muss lediglich an den Arm heran kommen.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen / Ergänzungen	Trägt das Opfer eine Schutzbekleidung am Arm, wird die Arterie nur dann zerschnitten, wenn die TP den RS überwinden.

Schnitt Oberschenkel	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer beherrscht die Fähigkeit mit einer Klingewaffe die Arterie am Oberschenkel wirksam aufzuschneiden, ohne vorher zu zielen. Das Opfer erleidet die entsprechenden TP und vermutlich einen Schock. Anschließend muss das Opfer je Aktion einen TW auf LE machen. Misslingt der TW, ist das Opfer ohnmächtig. Nach 2 Minuten ist das Opfer spätestens tot. Mögliche Bewegungen und Handlungen werden – 4 WM.
Standing	Der Kämpfer muss lediglich an das Bein heran kommen.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen / Ergänzungen	Trägt das Opfer eine Schutzbekleidung am Bein, wird die Arterie nur dann zerschnitten, wenn die TP den RS überwinden.

Shime	
Beschreibung = Attacke	Shime ist eine Würgetechnik. Der Kämpfer greift eine Person von hinten an, indem er seinen Arm von hinten um den Hals des Gegners legt und diesen dann mit der anderen Hand zu sich heranzieht. Gleichzeitig steht der Kämpfer leicht seitlich hinterm Opfer versetzt, so dass kaum eine Parade möglich ist. Durch die Hebelwirkung wird das Opfer gewürgt. Der Würgeangriff ist lautlos und schnell. Das Opfer kann sich nicht durch Artikulation bemerkbar machen. Das Opfer erleidet bei einer normalen Attacke – 2 LE, bei einer guten Attacke – 3 LE und einen Schock (und somit – 1 VIT) und bei einer meisterhaften Attacke – 3 + W6 LE und 2 Schocks (und somit – 2 VIT). In jeder Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Wenn der Kämpfer nach der Ohnmacht weiterwürgt, stirbt das Opfer.
Standing	Der Kämpfer steht hinter dem Gegner. Der Kämpfer muss die Hände dafür frei haben.
Aktionen	1 Bewegung und 1 Handlung: 1.) Mit dem Arm um den Hals greifen (Bewegung); 2.) Den Arm heranziehen und dadurch würgen (Handlung).
Einschränkungen / Ergänzungen	Während der Attacke kann der Gegner nur parieren, wenn er die Attacke bemerken konnte, denn der Angriff erfolgt von hinten. Dadurch unterbricht das Opfer die Aktion. Er muss sich allerdings was einfallen lassen, um sich aus dem Armgriff zu befreien. Hierfür sind entsprechende TW nötig. Das Opfer kann auch in den nächsten Aktionen weiterhin parieren, sofern er nicht unter einem Schock leidet. Mit dem Kampftrick Hodoki kann sich das Opfer aus dem Griff befreien, selbst wenn bereits gewürgt wird und trotz Schock. Der Schock und die Atemnot werden unmittelbar danach ausgespielt, bzw. fortgesetzt. Trägt das Opfer eine Schutzbekleidung am Hals, dezimiert die Rüstung den Treffer. Wenn die Attacke dadurch keine 3 LE mehr verursacht, erleidet das Opfer nur noch – 1 VIT und erhält keinen Schock. Shime kann nicht oder nur bedingt angewendet werden, wenn das Opfer bedeutend größer oder kleiner als der Angreifer ist.

Surujin	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer kann Kettenwaffen, wie den Nunchaku, den Kusarigama u. ä. nutzen und damit schnell hantieren. Er kann mit der entsprechenden Kettenwaffe auch den Gegner entwaffnen, indem er die Waffe um die feindliche Waffe umschlingen lässt. Mit einer weiteren Aktion kann er die Waffe dann dem Gegner entreißen. Der Gegner kann sich dagegen mit einem TW auf seine entsprechende Waffe oder auf ST wehren.
Standing	Der Kämpfer muss beide Hände für die Waffe nutzen.
Aktionen	Der Kämpfer kann in einer Aktion die Kettenwaffe ausholen und damit zuschlagen oder sie zurückziehen und erneut zuschlagen. Bei der Entwaffnung sind es 2 Handlungen: a) zum Angriff auf die Waffe; b) zum Entreißen der Waffe.

Taktisches Rennen	
Beschreibung	Der Kämpfer setzt ein taktisches Rennen ein, wodurch ein möglicher Angriff durch einen Fernkämpfer auf ihn zusätzlich - 2 WM wird. Dem Kämpfer müssen dafür die TW auf Rennen und KK gelingen.
Standing	Der Kämpfer rennt.
Aktionen	1 Bewegung
Einschränkungen / Ergänzungen	Sollte der Kämpfer während seines taktischen Rennens selbst eine Attacke ausüben wollen, ist diese auch - 4 WM. Der Kämpfer muss in REFL mind. den Wert 15 haben. Sollte der Charakter bei der Auswahl der Kampftechniken keinen REFL-Wert von 15 haben, darf eine neue Kampftechnik ausgewürfelt werden oder der Spieler wartet darauf, dass der Wert in REFL eines Tages angestiegen ist.

Trippelschritte	
Beschreibung	Der Kämpfer setzt im Nahkampf Trippelschritte ein und bleibt so ständig in Bewegung. Dadurch wird der Angriff eines gegnerischen Nahkämpfers zusätzlich - 2 WM. Nachdem der Kämpfer die Trippelschritte durch den TW aktiviert hat, bleibt er mit diesen Schrittfolgen so lange in Bewegung wie er möchte, ohne einen weiteren TW zu machen.
Standing	Der Kämpfer trippelt.
Aktionen	1 Bewegung
Einschränkungen / Ergänzungen	Sollte der Kämpfer eine Attacke mit seinen Füßen ausüben, ist der Trippelschritt aufgelöst. Der Kämpfer muss in REFL mind. den Wert 15 haben. Sollte der Charakter bei der Auswahl der Kampftechniken keinen REFL-Wert von 15 haben, darf eine neue Kampftechnik ausgewürfelt werden oder der Spieler wartet darauf, dass der Wert in REFL eines Tages angestiegen ist.

Ude Ate	
Beschreibung = Attacke / Parade	Der Kämpfer setzt einen verstärkten Faustschlag ein, der 2 / 3 / 3+W6 TP verursacht. Mit diesem Schlag kann der Kämpfer beim Gegner alle Körperzonen erreichen.
Aktionen	1 Handlung

Uke	
Beschreibung = Parade	Blocktechniken, die der Kämpfer zum Abblocken von waffenlosen und gewissen bewaffneten Nahkampfattacken einsetzen kann. Mit den Blocktechniken kann der Kämpfer Attacken von kleinen Geräten, wie Messern und ähnlich kleinen Waffen abwehren, ohne dabei Schaden zu nehmen.

Ukemi	
Beschreibung = Parade  (oder einfache Bewegung)	Falltechniken, die den Kämpfer nicht zu Boden fallen lassen, sondern ihn abrollen und sofort wieder aufstehen lassen. Durch das Abrollen hat sich der Kämpfer auch 1 Meter weiter fortbewegt. Den Ukemi darf man auch dann noch einsetzen, wenn eine Parade misslungen ist und der Charakter nun zu Boden geht. Dadurch erleidet der Kämpfer keine TP durch den Sturz und geht nicht zu Boden. Der Krieger kann den Ukemi auch bei einem einfachen Sturz oder am Ende eines Sprungs einsetzen. Der Krieger kann außerdem während des Abrollens einen Gegenstand aufnehmen, über den er hinüber rollt. Hierfür ist keine weitere Aktion erforderlich, aber ein TW auf MOT muss gelingen.
Einschränkungen	Es kann geschehen, dass der Kämpfer durch das Abrollen seinen Gegner plötzlich hinter sich hat.

Waffenwirbel	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer kann eine Nahkampfwaffe nutzen und sie in einer Aktion 2 x diagonal vor sich herwirbeln. Bei einem Angriff werden beide Attacken extra ausgewertet. Der Gegner wird nur die erste Attacke abwehren können. Besitzt der Gegner in REFL aber mind. den Wert 18 oder hat er als Psinetiker Superagilität aktiviert, kann er beide Attacken kontern. Alternativ kann der Gegner auch einfach ausweichen, wodurch dann auch die zweite Attacke wirkungslos wäre. Bei so einem Ausweichen muss er sich aber auf ein anderes Feld hin zurückziehen.
Aktionen	1 Handlung

Würgegriff	
Beschreibung = Attacke	Der Kämpfer greift mit nur einer Hand direkt den Hals des Gegners und drückt sogleich zu. Sofern der Gegner nicht parieren kann, erleidet er bei einer normal gelungenen Attacke - 1 LE, bei einer guten Attacke - 2 LE und einen Schock (und somit - 1 VIT), und bei einer meisterhaften Attacke - 2 + W6 LE und 2 Schocks (und somit - 2 Schocks). In jeder Aktion muss dem Opfer der TW auf LE gelingen, sonst wird es ohnmächtig. Wenn der Kämpfer bei einem ohnmächtigen Opfer weiterwürgt, stirbt das Opfer.
Standing	Der Kämpfer muss vor dem Gegner stehen.
Aktionen	1 Handlung
Einschränkungen / Ergänzungen	Der Angreifer muss von seiner Größe her an den Hals des Gegners kommen können. Die andere Hand und auch die Füße stehen dem Kämpfer noch für weitere kommende Attacken oder für Paraden zur Verfügung. Mit dem Kampftrick Hodoki kann sich das Opfer aus dem Griff befreien, auch wenn das Opfer gerade einen Schock erleidet. Der Schock muss dann danach ausgespielt werden. Trägt das Opfer eine Schutzbekleidung am Hals, dezimiert die Rüstung den Treffer und entsprechend das Ergebnis.