

ManGa

(Maniakku Gakusei)

© by Cédrik Duval

Inhalt

Eigenschaften	3
Gewöhnliche Eigenschaften	3
Spezialeigenschaften	5
Charaktererschaffung	7
Allgemein	7
Spezialeigenschaften	7
Weitere Merkmale	7
Erweiterungen.....	7

System	8
Proben.....	8
Magie.....	9
Kampfregeln.....	9
Erfahrungsgewinn.....	11
Archetypen	12
Katana to Hitsoboku.....	14

Glossar

CP	– Charakterpunkte
EP	– Erfahrungspunkte
KF	– Kampffähigkeit
KT	– Kampftechnik
MP	– Magiepunkte
NSC	– Nichtspielercharakter

Schüler	– In ManGa werden die Charaktere der Spieler auch Schüler genannt.
SL	– Spielleiter
ÜF	– Übernatürliche Fähigkeit
Wx	– x-seitiger Würfel (z.B. W6 = sechs-seitiger Würfel)

Eigenschaften

Ein Schüler definiert sich durch seine Eigenschaften. Sie sind seine Markenzeichen, die ihn unverwechselbar machen. Typische Eigenschaften sind ein hoher IQ, unglaubliche Stärke oder die Fähigkeit, die aktuellsten Gerüchte zu kennen. Normale Attribute, wie man sie aus den meisten Rollenspielen kennt, existieren in ManGa nicht.

Gewöhnliche Eigenschaften

Es folgt nun eine Beschreibung der normalen Eigenschaften. Ein Schüler beherrscht eine Eigenschaft, sobald er in dieser einen Mindestwert von 1 besitzt. Theoretisch ist dieser Wert nach oben hin offen. Unter Qualität sind einige Beispiele angegeben, was ein Schüler auf entsprechenden Werten vermag. Unter Konzept sind beispielhafte Charakterarchetypen aufgelistet, zu denen die Eigenschaft am ehesten paßt.

Auftauchen

Beschreibung: Der Schüler hat die Fähigkeit, zur richtigen Zeit am richtigen Ort zu erscheinen, um Geheimnisse mitzuhören. Je höher sein Wert in Auftauchen ist, um so brisanter die Geheimnisse, die er mitbekommt.

Qualität: 1 Schülertratsch (wer gerade mit wem geht)
4 Geheimnisse der Lehrer
7 Dunkle Geheimnisse der Okkultismus AG

Konzept: Reporter der Schülerzeitung, Tratschtante, Informationshändler

Autorität

Beschreibung: Diese Fähigkeit erzeugt eine Aura der Macht um die betreffende Person und sorgt dafür, daß deren Anweisungen befolgt werden. Diese Fähigkeit sollte NSC vorbehalten bleiben.

Qualität: 1 Schüler niederer Jahrgänge können verscheucht werden
5 Schüler gleichen Jahrgangs kommen der Aufforderung nach

Konzept: Klassensprecher, Schülersprecher, Bully, Lehrer, Amtspersonen

Beliebt/Gefürchtet

Beschreibung: Der Schüler besticht mit dieser Eigenschaft durch eine Fähigkeit oder seine Herkunft. Die Fähigkeit selber braucht nicht durch eine Eigenschaft dargestellt werden. Der Wert der Beliebtheit bestimmt, die Qualität der Fähigkeit. Gefürchtet zu werden, bringt die selben Vorteile. Niemand möchte gerne verprügelt werden dun ist

dafür bereit den einen oder anderen Dienst zu erbringen.

Anmerkung: Nur NSC sollten gefürchtet werden können.

Qualität: 1 Nur wenige Bewunderer aus der selben Klasse, die einem kleine Gefälligkeiten erweisen / Klassenrowdy, der seine Mitschüler ärgert

4 Jahrgangswweit bekannt, größere Gefälligkeiten und Dienste / Jahrgangswweit verachtet und gefürchtet

7 In der ganzen Schule beliebt, Autogrammwünsche, kleiner Fanclub, der viel für sein Idol tut würde / Wird in der ganzen Schule gemieden, viele machen einen großen Bogen

10 Schulweite Verehrung, hysterische Fans, großer Fanclub, für ein Autogramm, tun die Fans fast alles / Selbst die Lehrer haben zumindest Respekt vor ihm

Konzept: Bandmitglied, Sportler

Beschaffen

Beschreibung: Der Schüler trägt alles Mögliche mit sich herum. Vom Hering über den kleinen Brockhaus bis zu lebenden Tieren und überdimensionalen Gegenständen kann alles vertreten sein.

Anmerkung: Ab einem Wert von 5 muß der Schüler einen mehr oder minder geeigneten Behälter besitzen, der diese Dinge enthält, z. B. einen Mantel, einen Tornister, eine Mütze, etc.

Qualität: 1 Notizblock, Tüte Bonbons, Taschentücher, etc.

5 Lexika, mehrere Videospiele, Notebook, Teddy, Ventilator, etc.

10 Fahnenstange, Hund, Computer

11 Kopierer, komplette Golfausrüstung, Mainframe

Konzept: fliegender Händler, Bastler, Eierkopf

Coolness

Beschreibung: Den Schüler bringt so leicht nichts aus der Fassung. Ruhig läßt er die Geschehnisse an sich vorbei gehen, ohne davon beeinflusst zu werden. Diese Eigenschaft kann dazu eingesetzt werden, sich gegen andere Eigenschaften zu verteidigen, die einen Schüler dazu bringen sollen, etwas zu tun, was er normalerweise nicht möchte.

Qualität: 1 Der Schüler gilt als locker und lässig.
8 Ufos im Vorgarten sind nichts besonderes.

Konzept: Sonnenbrillenträger, Eiskönigin

Erfinder/Alchimist

Beschreibung: Der Schüler ist in der Lage, verschiedene Apparate zusammenzuschrauben. Alchimisten erzeugen chemische Substanzen mit interessanten Effekten.

Qualität: 1 Tuning eines Mofamotors, extra laute Sylvesterknaller
5 kleine fliegende Spionageroboter, verbesserter Raketentreibstoff
9 Antigravgleiter, Trank mit dem man durch Wände schauen kann
Konzept: Physiker, Chemiker, Teilnehmer bei „Jugend forscht“, verrückter Wissenschaftler

Gefolge

Beschreibung: Der Schüler hat einen oder mehrere private Diener, die ihm loyal ergeben sind. Jeder Gefolgsmann besitzt genau eine Eigenschaft, die er auf Wunsch des Schülers einsetzt. Der Vorteil von Gefolgsleuten besteht darin, dass sie Aufträge erfüllen können während der Schüler Zeit für etwas anderes hat.

Anmerkung: Gefolgsleute dürfen ihre Eigenschaft nicht steigern. Wenn die Eigenschaft Gefolge gesteigert wird, bekommt der Schüler einen neuen Gefolgsmann dazu. Es empfiehlt sich, EP zu sammeln, wenn der neue Gefolgsmann einen höheren Wert als 1 in seiner Eigenschaft haben soll.

Qualität: 1 Ein Gefolgsmann mit einer Eigenschaft auf 1.
2 Zwei Gefolgsleute mit jeweils eine Eigenschaft auf 1 oder ein Gefolgsmann mit einer Eigenschaft auf 2.
10 Ein bis zehn Gefolgsleute, deren summierte Eigenschaftswerte nicht höher als 10 liegen.

Konzept: Kind reicher Eltern, Bandenführer

Intelligenz

Beschreibung: Der IQ liegt über dem Durchschnitt. Der Schüler ist eine richtige Intelligenzbestie und stellt komplizierte Thesen und Formeln zu den unmöglichsten Umständen auf.

Qualität: 2 Klassenbester
3 Eine Klasse übersprungen
5 Zwei Klassen übersprungen
8 Eine Berechnung der Umlaufbahn aller Planeten im Sonnensystem für die nächsten 50 Jahre im Kopf liegt bei einer Abweichung von unter 0,01%.

Konzept: Eierkopf, Wissenschaftler

Kampftechniken (KT)

Beschreibung: Der Schüler kann sich effektiv mit anderen schlagen.

Anmerkung: Schüler mit einem Wert von 5 oder höher in KT beherrschen spezielle Kampfmanöver.

Qualität: 1 Weißgurt
2 Gelbgurt
5 Blaugurt, ein spezielles Kampfmanöver
7 Schwarzgurt, drei spezielle Kampfmanöver

Konzept: Kampfsportler, Schulhofschläger

Kraft

Beschreibung: Der Schüler ist überdurchschnittlich stark.

Anmerkung: Das der Schüler stärker ist, muß nicht unbedingt sichtbar sein (geringer Muskeltonus).

Qualität: 1 kräftig gebaut
10 Goldmedaille im Gewichtheben

Konzept: Kraftsportler, Bully

Niedlichkeit

Beschreibung: Niedlichkeit steht für ein unschuldig-naives Auftreten. Handlungen des Schülers werden eher mit einem gewissen Schmunzeln betrachtet, als ernst genommen.

Anmerkung: Wenn der Schüler naiv gespielt wird (etwas weil er noch Grundschüler ist), kann diese Eigenschaft unter besonderen Umständen nach Ermessen des SL wie Coolness eingesetzt werden ("Was machen die da? Ich versteh' das nicht...").

Qualität: 1 loses Mundwerk wird häufig verziehen
4 verbotene Orte können ohne drohende Bestrafung betreten werden

Konzept: Grundschüler, Schlitzohr

Reichtum

Beschreibung: Der Schüler verfügt über genügend Geldmittel. Der Schüler muß nicht unbedingt selbst über Geld verfügen, sondern kann auch reiche Eltern haben, die ihm jeden Wunsch erfüllen.

Qualität: 1 Taschengeld
3 Schülerjob (1-2 Tage die Woche), besseres Taschengeld
5 wohlhabende Eltern, Job (3-4 Tage die Woche), reiches Taschengeld
7 reiche Eltern

Konzept: Snob, Kind reicher Eltern

Schönheit

Beschreibung: Der Schüler verfügt über Schönheit und Attraktivität.

Anmerkung: Androgyne Schüler ermöglichen völlig neue Perspektiven.

Qualität: 1 Klassenschönling
2 Sieger eines örtlichen Schönheitswettbewerbs
5 Fanclub bestehend aus Mitgliedern des jeweils anderen Geschlechts
8 Ein Fingerschnippen und das jeweils anderen Geschlecht liegt dem Schüler zu Füßen.

Konzept: Schönling, Kinderstar

Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF)

Beschreibung: Mit ÜF besitzt der Schüler besondere Kräfte.

Qualität: 1 Schlafende Fähigkeiten, die erst geweckt werden müssen.
4 Die Kräfte des Schülers stehen kurz vor dem Ausbruch.

- 5 Eine übernatürliche Fähigkeit
- 7 Drei übernatürliche Fähigkeiten

Konzept: Zauberschüler, Psioniker, Hobbyexorzist, Mitglied der Okkultismus Clubs

Unauffälligkeit

Beschreibung: Der Charakter wird häufig übersehen. Gründe dafür sind seine Unscheinbarkeit oder seine Fähigkeit sich zu perfekt zu verkleiden.

Qualität: 1 Kann in einer großen Menschenmenge (voller Pausenhof) untertauchen.

3 Kann sich in Schatten und Büschen tarnen.

5 Verkleidung und Schminke machen den Schüler zu einer anderen Person

Konzept: Außenseiter, Grundschüler, Darsteller, Taschendieb

Unschuldengel

Beschreibung: Der Schüler wälzt seine Schuld auf andere ab.

Anmerkung: Für echte Straftaten wie Diebstahl ist diese Eigenschaft nicht gedacht und sollte in diesem Fall vom SL bestraft werden.

Qualität: 1 Mit falschen Beweisen, kann sich der Schüler aus kleineren Delikten heraus reden.

5 Kleinere Delikte werden nicht mehr hinterfragt

Konzept: Bully, Grundschüler

Spezialeigenschaften

Zusätzlich zu den normalen Eigenschaften, kann ein Schüler auch einige Spezialeigenschaften besitzen. Sie entsprechen Vor- bzw. Nachteilen. Die Kosten geben an, wieviel Charakterpunkte (CP) ausgegeben werden müssen bzw. wieviele man dazu bekommt.

Begriffsstutzig

Beschreibung: Die typische Eigenschaft, wenn man einen geistig langsameren Schüler spielen möchte. Begriffsstutzige Charaktere sind häufig leichtgläubig, haben von der aktuellen Situation so gut wie keinen Schimmer und nehmen auch Scherze für bare Münze.

Kosten: -1

Konzept: Muskelprotze

Beschaffen von ...

Beschreibung: Hierbei handelt es sich um eine kleine Erweiterung für die normale Eigenschaft Beschaffen. Der Schüler kann mit dieser Eigenschaft nur einen bestimmten Gegenstand bzw. eine Gruppe von ähnlichen Gegenständen quasi aus der Luft herbeizaubern. Der Spieler muß sich für einen Gegenstand entscheiden, wenn er für seinen Schüler diese Eigenschaft erwirbt. Zum Beispiel

Videospiele, Werkzeug oder komplettes Set Make-up nebst Utensilien zum Auftragen. Diese Spezialeigenschaft kostet dann 2 Punkte.

Kosten: 1 - 3

Konzept: Bastler

Blind wie ein Maulwurf

Beschreibung: Der Schüler sieht ohne seine Brille so gut wie gar nichts und hat selbst mit Brille noch Probleme, auf größerer Entfernung Personen zu unterscheiden. Mit diesem Nachteil kommt es immer wieder zu peinlichen Verwechslungen.

Kosten: -1

Konzept: Eierkopf

Magical Girl/Masked Knight

Beschreibung: Der Schüler kann eine bzw. alle seine Eigenschaften nur einsetzen, wenn er sich vorher verwandelt. In seiner geheimen Identität kann ihn niemand erkennen und der Schüler sollte dafür sorgen, daß das auch so bleibt. Weiterhin sollte er sich natürlich wie ein Magical Girl bzw. wie ein Masked Knight verhalten.

Kosten: -1 (eine Fähigkeit)/-2 (alle Fähigkeiten)

Konzept: Held

Nasenbluten

Beschreibung: Der Schüler hat ein Problem mit dem anderen Geschlecht. Schon ein bißchen Freizügigkeit läßt ihn sich unbehaglich fühlen. Entblößte Geschlechtsmerkmale führen zu heftigem Nasenbluten und können in einem Ohnmachtsanfall enden. In dieser Phase ist mit dem Schüler nichts anzufangen.

Kosten: -1

Konzept: Eierkopf, Frühreifer

Ranmasyndrom

Beschreibung: Der Schüler ist verflucht, sich unter gewissen Umständen zu verwandeln. Üblicherweise geschieht dies bei Kontakt mit einer größeren Menge kalten Wassers. Typische Verwandlungen sind das entgegengesetzte Geschlecht oder ein Tier. Ein ähnlicher (oder genau entgegengesetzter) Umstand, wie der, der die Verwandlung herbeiführte, hebt diesen Effekt wieder auf (z.B. heißes Wasser).

Kosten: -1

Konzept: Verfluchter, Kampfsportler

Ruf

Beschreibung: Der Schüler leidet an einem schlechten Ruf. Normalerweise bringt er Umstehende dazu, schleunigst Abstand zu gewinnen, wenn der betreffende Schüler sich mit etwas beschäftigt, womit der Ruf zu tun hat. Ein Ruf kann gerechtfertigt sein, muß es aber nicht. Die Auswirkungen auf das soziale Umfeld des Schülers sind in beiden Fällen gleich.

Kosten: -1

Konzept: Eierkopf, verrückter Wissenschaftler, Kampfsportler, Antikoch

Super Deformed

Beschreibung: Dieser Vorteil erlaubt es einem Schüler jederzeit auf Wunsch zwischen seiner normalen Gestalt und einer extrem verkleinerten (*super deformed*) zu wechseln. In dieser verkleinerten Form verhält er sich pauschal wie ein Kleinkind und genießt er eine Art Narrenfreiheit.

Kosten: 1

Konzept: Klassenclown, verrückter Wissenschaftler

Verfressen

Beschreibung: Der Schüler lebt um zu essen. Er muß nicht unbedingt beleibt sein und ist trotzdem in der Lage den Nahrungsvorrat einer Woche binnen kürzester Zeit in sich hineinzustopfen. Entsprechend ist er auch leicht durch Nahrungsmittel von seinen eigentlichen Aufgaben abzulenken; einen halben Tag ohne etwas zu essen hält er nicht aus.

Kosten: -1

Konzept: Bully

Charaktererschaffung

Allgemein

Jeder Schüler erhält zu Beginn seiner Karriere eine bestimmte Anzahl Charakterpunkte (CP). Eine gute Vorgabe sind 7-15 CP pro Schüler. Diese Punkte können nun auf Eigenschaften verteilt werden. Pro CP kann jeweils ein Eigenschaftswert um 1 erhöht werden.

Peewee erhält für 12 CP folgende Eigenschaften: Beschaffen 5, Niedlichkeit 2, Intelligenz 2, Erfinder 3.

Spezialeigenschaften

Die Grundmenge der CP, wird durch die Bonus- und Maluspunkte der Spezialeigenschaften modifiziert. Darüber hinaus sollte kein Schüler mehr als zwei Spezialeigenschaften besitzen.

Peewee bekommt die Spezialeigenschaft Ruf, die ihm einen weiteren CP einbringt. Dieser wird benutzt seine Fähigkeit Erfinder auf 4 zu heben.

Weitere Merkmale

Aus den Eigenschaften ergibt sich schon ein Großteil der Beschreibung des Schülers.

Seinen Eigenschaften zufolge ist Peewee weder stark, noch sonstwie eine große Sportskanone. Andererseits ist er wahrscheinlich Klassenbester und hat womöglich ein Jahr übersprungen. Er trägt immer eine Pudelmütze, womit die Anforderung für die Eigenschaft Beschaffen erfüllt sind und der Niedlichkeit ist das auch zuträglich. Als Erfinder ist er bekannt und auch gefürchtet (Ruf), da viele

seiner Geräte unkontrolliert explodieren. Sein Alter wird auf 12 Jahre gesetzt.

Erweiterungen

Die folgenden Erweiterungen sind als Optionen anzusehen, die nach Belieben hinzu genommen oder weg gelassen werden können.

Klischees

Mit dieser Option dürfen Schüler nur noch gängige Klischees bedienen. Ein Schüler darf also z.B. nicht gleichzeitig stark und intelligent sein. Das Kapitel ‚Archetypen‘ listet klischeehafte Schüler auf.

Nachteile hoher Eigenschaften

Besonders hohe Eigenschaften können manchmal lästig werden. Je beliebter oder schöner man ist, desto häufiger wird man von seinen Fans oder Verehrern verfolgt. Kampferprobte Charaktere ziehen Gegner, die sich mit ihnen messen wollen, wie ein Magnet an. Je höher der Wert Beschaffen ist, desto größer ist die Unordnung, in der sich der ganze Kram befindet.

Artefakte

Artefakte sind Gegenstände, die die Eigenschaften eines Schülers steigern. Form und Aussehen eines Artefaktes ist untergeordnet solange der Schüler in der Lage ist, es überall mit zu nehmen, so daß es auch mal verloren gehen kann. Ein neu erschaffener Schüler darf nur ein Artefakt verfügen. Es kostet einen CP und steigert eine Eigenschaft, die er besitzt um +2, solange er das Artefakt benutzt. Typische Artefakte sind z.B. ein Minicomputer (Erfinder / Intelligenz), eine Waffe (Kampftechniken) oder ein Zauberstab (Übernatürliche Fähigkeiten).

System

Proben

Überflüssige Proben

Durch den Wegfall der typischen Eigenschaften und Fertigkeiten sind Proben auf einfache Aktionen unnötig geworden. Ein Schüler will auf einen Baum klettern oder sich hinter einem Busch verstecken. Der SL entscheidet einfach ob die Aktionen gelingen. Die Eigenschaften der Schüler können unter Umständen hilfreich sein. Ein Schüler der die Eigenschaft Kampftechniken besitzt ist körperlich geschickter und wird eher den Baum besteigen können. Auf der anderen ist die Eigenschaft Unaufälligkeit hilfreich beim Verstecken. Eigenschaften können auch hinderlich sein. Ein beliebter Schüler wird kaum jemanden beschatten können, da er laufend von Fans gestört wird.

Einfache Proben

Ein Schüler kann nur auf Eigenschaften Proben ablegen, die er auch besitzt. Verlangt der SL eine Probe auf eine unbekannte Eigenschaft, so gilt diese automatisch als gescheitert.

Peewee und sein Freund Tanaka sind beide im Geisterhaus eingeschlossen. Die Tür nach draußen kann nur mit brachialer Gewalt ingerannt werden. Da Peewee die Eigenschaft Kraft nicht besitzt, darf er es nicht versuchen. Tanaka allerdings hat Kraft 2 und nimmt Anlauf.

Wann immer eine Probe auf eine der Eigenschaften verlangt wird, wird ein Würfel gerollt und der Eigenschaftswert dazu addiert. Es sollte ein sechsseitiger Würfel (W6) benutzt werden, ein anderer ist allerdings auch möglich. Der SL sollte aber bedenken, daß das Glück eine größere Rolle spielt, je mehr Seiten der Würfel hat. Dies wird vor allem bei der vergleichenden Probe deutlich (siehe unten). Wenn ein Schüler eine Eigenschaft auf 5 und ein anderer Schüler dieselbe auf 10 hat, macht es viel aus, ob beide gegeneinander mit einem W6 oder W12 würfeln. Im Folgenden wird bei allen Beispielen immer von einem W6 ausgegangen.

Mit der Summe aus Eigenschaftswert und Würfelwurf muß eine Schwellenzahl erreicht werden, die vom SL vorgegeben ist. Je höher die Schwellenzahl, desto schwieriger ist die Probe.

Der Spielleiter gibt eine Schwierigkeit von 4 für die Tür vor. Tanaka würfelt eine 5 und addiert seine Kraft, was ein Endergebnis von 7 ergibt. Damit liegt er 3 Punkte über der geforderten Schwelle. Er rennt die Tür nicht einfach nur ein, sondern nimmt

sie auch noch ein Stück mit, bevor er bremsen kann.

Vergleichende Proben

Proben werden interessant, wenn zwei Personen genau dasselbe oder etwas genau entgegengesetztes unternehmen. Hier gewinnt jeweils derjenige, der ein höheres Ergebnis erzielt. Gleichstand der Proben bedeutet unentschieden.

Peewee stellt sich einem Intelligenztest. Seine Mitsstreiter bringen es bei ihren Proben auf Ergebnisse von 3 und 6. Peewe's Intelligenz ist 2 und er würfelt eine 5. Während der eine noch nachdenkt und der andere gerade den Mund aufmacht, präsentiert Peewee schon die Lösung.

Die Eigenschaft Coolness wird wichtig, wenn ein Schüler versucht, den Fähigkeiten anderer zu widerstehen. Mit Coolness kann man versuchen sich gegen folgende Eigenschaften zu verteidigen: Autorität, Beliebtheit, Niedlichkeit, Schönheit, Unschuldengel. Auch hier gewinnt derjenige mit dem besseren Ergebnis. In eingeschränktem Maße kann man sich auch gegen Übernatürliche Fähigkeiten schützen (z.B. Beherrschungsmagie) und gegen die Spezialeigenschaft Ruf, wobei der Spielleiter je nach Situation eine Schwierigkeit festlegt. Coolness kann auch gegen Coolness eingesetzt werden und resultiert in einem Kampf der Willenstärke.

Ähnliche Eigenschaften

Bestimmte Eigenschaften weisen gewissen Ähnlichkeiten zu einer anderen auf. Diese Ähnlichkeit kann sich ein Schüler zunutze machen, wenn er die benötigte nicht beherrscht:

- Kampftechniken ⇔ Kraft
- Erfinder ⇔ Intelligenz
- Schönheit ⇔ Beliebtheit ⇔ Niedlichkeit ⇔ Schönheit
- Coolness ⇔ Autorität

Ob eine Substitution möglich ist, muß vom SL jedesmal erneut geprüft werden.

Wenn man eine Tür statt mit roher Gewalt, lieber mit einem gezielten Karatetritt öffnen möchte, so ist daß sicher kein Problem. Eine Eisenstange zu verbiegen, ist dagegen schon ein anderes Kaliber. Hier helfen Tritte und Schläge nicht mehr.

Natürlich sollte die ähnliche Eigenschaft nicht 1:1 übernommen werden. Im obigen Beispiel würde in der ersten Situation der halbe Wert der Eigenschaft Kampftechniken genommen werden. In der zweiten Situation, gar nur ein Viertel. Es wird prinzipiell abgerundet.

Magie

Allgemein

Schüler mit einem Wert von 5 oder höher in Übernatürliche Fähigkeiten (ÜF) sind in der Lage Magie zu wirken. Die genaue Art ist dabei unerheblich; ob es sich um einen Zauberspruch, einen psionischen Trick oder ein heiliges Wunder handelt, die Mechanismen sind stets die selben. ÜF minus 4 ergibt die Anzahl der Magiepunkte (MP), für die Zauber gelernt werden können. Normalerweise kostet ein Zauber einen MP. Alle Zauber können zusammen nur so häufig benutzt werden, wie der Wert in ÜF beträgt.

Karin hat ÜF 8. Für ihre 4 MP wählt sie folgende Zauber: Gefühle Lesen, Aura des Friedens, Tarnung und Tiere Verstehen. Achtmal pro Tag kann sie einen dieser Zauber wirken.

Magie und Kampf

Um Magie im Kampf einzusetzen, müssen Extrazauber erworben werden. Alle Zauber lassen sich in drei Kategorien einteilen: Angriff, Abwehr und Sonstige. Beim Lernen der Zauber muß angegeben werden, unter welche Kategorie der Zauber fällt.

Die gebräuchlichsten Angriffszauber verursachen pro Einsatz eine bestimmte Menge Schaden und kosten entsprechend auch die gleiche Menge ÜF. Alternativ kann auch teurerer Zauber (für 2 oder mehr MP) gelernt werden, der in der Ausführung nur ein ÜF kostet, allerdings die aufgewendeten MP an Schaden verursacht..

Abwehrzauber dienen dazu, erlittenen Schaden zu negieren. Für jeweils einen Punkt Schaden gibt der Schüler einen Punkt ÜF aus. Abwehrzauber, die besonderen Schaden aufhalten sollen, müssen extra gelernt werden (z.B. Schutz vor Blendzaubern). Ihr Einsatz kostet pauschal 1 ÜF.

Asuka lernt für 4 MP folgende Zauber: Schild, Geistesschlag (1 ÜF/2 Punkte Schaden) und Geisteshammer (4 ÜF/4 Punkte Schaden). Die Zauber kosten 1, 2, und 1 MP.

Rituale

Damit auch Schüler mit einer ÜF kleiner 5 zaubern können, haben diese die Möglichkeit zusammen mit anderen ein Ritual zu wirken. Die Spieler beschreiben dem Spielleiter was ihr Ritual bewirken soll. Daraufhin legt er einen Wert fest. Der Wert in ÜF von allen Beteiligten wird zusammengezählt und auf das Ergebnis eines Würfelwurfes addiert. Das Ergebnis entscheidet ob das Ritual gelingt. Auch Charaktere mit einem Wert in ÜF von 5 oder mehr können so Zauber wirken, die sie normalerweise nicht gelernt haben. Die Dauer eines Ritual sollte der SL von Fall zu Fall entscheiden.

Kampfregelein

Kämpfe sollten niemals das zentrale Thema bei ManGa sein. Ob in der Schule oder außerhalb, eine Schlägerei ruft fast immer Ordnungskräfte herbei, die die Unruhestifter einsacken und mitnehmen. Empfindliche Strafarbeiten sind meistens die Folge.

Vorbereitung

Zu Beginn eines Kampfes nimmt jeder Kämpfer seinen Wert in Kampftechniken oder alternativ seinen halben Wert in Kraft (abgerundet). Dies ist seine Kampffähigkeit (KF). Alle anderen haben eine KF von 0 und scheiden automatisch aus, sobald sie angegriffen werden. Dann werden die verschiedenen Gruppen unterschieden und jeder Kämpfer einer passenden Gruppe zugeordnet.

Tanaka (Kampftechniken 6) sieht wie Peewee von drei Bullys (jeweils KT 1) drangsaliert wird und will ihm zu Hilfe eilen. Ehe er sich versieht, umringen die drei ihn. In der folgenden Schlägerei existieren zwei Gruppen: Tanaka auf der einen Seite und die drei Bullys auf der anderen.

Normalerweise existieren nur zwei Seiten. Nur wenn wirklich jede Gruppe gegen jede andere kämpft, kann es mehr als zwei geben, ansonsten werden mehrere Parteien während eines Kampfes zu einer Gruppe zusammengenommen.

Die Kampfrunde

Am Anfang jeder Kampfrunde geben alle beteiligten Kämpfer an, ob sie eine Spezialtechnik einsetzen wollen. Dann würfeln alle Gruppen einen Würfel und addieren den KF aller Gruppenmitglieder dazu, dieses ergibt die Angriffsstärke für die laufende Runde. Jede Gruppe darf nun einen Kämpfer aus einer anderen Gruppe, deren Angriffsstärke kleiner ist, als Ziel bestimmen. Diejenige Gruppe, die die kleinste Angriffsstärke hat, kann entsprechend keinen Schaden verteilen. Der angerichtete Schaden besteht normalerweise in der Senkung der KF des Kämpfers um einen Punkt. Sinkt die KF dadurch auf 0, scheidet dieser Kämpfer aus. Danach beginnt die nächste Kampfrunde.

Tanakas KF beträgt 6, die der drei Bullys 3. Beide Gruppen würfeln und addieren ihre KF. Tanaka kommt auf 8; die Bullys auf 6. Tanaka macht 1 Punkt Schaden. Da jeder einzelne der Bullys nur über KF 1 verfügt, ist einer kampfunfähig geworden.

Spezialtechniken

Spezialtechniken sind die Markenzeichen großer Kampfkünstler. Geschickt eingesetzt, können sie einen Kampf vorzeitig entscheiden. Es folgen einige beispielhafte Techniken. Die Anzahl Techniken, die ein Charakter haben darf, kann niemals mehr als sein Wert in Kampftechniken minus 4 sein.

- Feuerball - Angriff verursacht 1 Punkt Schaden bei 1W6 Kämpfer einer gegnerischen Gruppe.
- Donnerschlag - Angriff verursacht bei einem Gegner 2 Punkte Schaden .
- Drachenhieb – Ein Gegner wird von den Füßen gerissen. Dieser kann eine Runde lang nicht kämpfen (seine KF wird ignoriert).
- Überschalltritt - Die KF der eigenen Gruppe wird für diesen Angriff um +1 erhöht
- Luftfaust - Angreifer kann einmal Schaden verursachen bevor der Gegner heran ist.

Der Einsatz einer Spezialtechnik (und ihr Ziel) muß zu Beginn einer neuen Kampfrunde bekannt gegeben werden. Daraufhin können andere Beteiligte ebenfalls Einsatz und Ziel einer Spezialtechnik anmelden. Danach wird, wie üblich, die Angriffsstärke der beteiligten Gruppen ermittelt. Sollte eine Gruppe, die Ziel einer Spezialtechnik ist, eine höhere Angriffsstärke haben, so ist sie der Technik entkommen. Die Gruppe, in der die Technik eingesetzt wurde, darf nicht nachträglich ein anderes Ziel, mit einer niedrigeren Angriffsstärke, bestimmen. Eine Spezialtechnik, die erfolgreich angewandt wurde, darf für den Rest des Kampfes nicht mehr eingesetzt werden.

Magiebegabte können ihre Angriffszauber mit Fähigkeiten von Spezialtechniken ausstatten. Beliebt sind vor allem Blendzauber, die dem Gegner kurzzeitig KF rauben, und Zauber mit Flächenwirkung um mehrere Gegner auf einmal zu treffen. Die Kosten sollten mit dem SL geklärt werden.

Schwere Angriffe

In einem Kampf kann eine Gruppe zu Beginn einer Runde seine KF um einen bestimmten Wert senken. Dann wird wie üblich ein Würfel gerollt und die restliche KF dazu addiert. Gelingt der Angriff trotzdem, bekommt der Gegner den Wert an Punkten Schaden ab. Der Wert muß mindestens zwei und darf niemals mehr als die KF der Gruppe halbiert (abgerundet) betragen. Wird eine Gruppe, die einen schweren Angriff ausführte, getroffen, so wird ihre KF genommen, die sie für die laufende Runde hätte ohne die Senkung für den schweren Angriff zu beachten.

Ausweichen

Will man in einer Kampfrunde nur ausweichen, etwa weil der Gegner zu stark ist, darf man 5 Punkte zu seiner Angriffsstärke addieren. Bei Gleichstand oder mehr, ist der SC erfolgreich ausgewichen. Ansonsten ist er getroffen worden und bekommt den üblichen Schaden. Ausweichen kann man nur als Einzelperson. Anders ausgedrückt werden alle Charaktere, die Ausweichen, als 1-Personen-Gruppe betrachtet und ermitteln entsprechend ihre Angriffsstärke jeweils für sich.

Magie im Kampf

Nur Zauber die als Angriffs bzw. Abwehrzauber ausgezeichnet sind, können effektiv im Kampf eingesetzt werden. Der KF des Zauberers beträgt seine aktuelle ÜF. Da die ÜF durch den Einsatz von Zaubern sinkt, wird der Zaubernde mit jeder Runde schwächer.

Kampfunfähigkeit

Ein Schüler, dessen KF 0 oder weniger erreicht, ist kampfunfähig (z.B. bewußtlos). Nach ein paar Stunden Ruhe sind diese Blessuren wieder ausgeheilt und die KF ist wieder voll.

Angriffe gegen Untrainierte

Personen ohne die Eigenschaft Kampftechniken oder Kraft können normalerweise nicht mal eine Runde lang gegen einen echten Kämpfer bestehen, egal wieviele von ihnen gleichzeitig angreifen. Als einzige Ausnahme dürfen untrainierte Kämpfer versuchen auszuweichen. Ihre KF wird in diesem Fall auf 5 gesetzt. Auch dann gilt natürlich, daß ein Treffer zum K.O. des betreffenden führt.

Kampfbeispiele

Die folgenden zwei Beispiele demonstrieren den Einsatz von Spezialtechniken und Zaubern im Kampf.

Das Karate-As Daigo wird vor dem großen Wettkampf von Shinji – ein anderer Teilnehmer – und seinen Spießgesellen überfallen, um ihn so an der Teilnahme zu hindern

Daigo

Kampffertigkeiten 6

- Hundert-Hände-Schlag

- Halbmond-Tritt

Der *Hundert-Hände-Schlag* erhöht für diesen Angriff die KF um 2. Der *Halbmond-Tritt* erzielt zwei Punkte Schaden.

Shinji

Kampffertigkeiten 5

- Adlerklaue

Die *Adlerklaue* erzielt 1 Punkt Schaden, den der Gegner nicht abwenden kann.

1. & 2. Begleiter

Kampffertigkeiten 1

1. Runde (Daigo: KF 6 / Shinji: KF 5+1+1)

Beide würfeln ihren W6. Daigo erzielt eine 3 und kommt damit auf 9. Seine Gegner würfeln eine 4 und addieren 5, 1 und 1, was eine 11 ergibt. Daigo verliert diese Runde und erleidet 1 Punkt Schaden.

2. Runde (Daigo: KF 5 / Shinji: KF 5+1+1)

Daigo gerät in Zugzwang und bereitet seinen *Hundert-Hände-Schlag* vor. Shinji fühlt sich sicher

und bleibt bei einem gewöhnlichen Angriff. Daigos Wurf ist 5, der um 5 und weitere 2 erhöht wird, also 12. Shinji und seine Kumpane würfeln eine 4 und bringen es auf 4+5+1+1=11. Daigo entscheidet sich, daß sein Treffer gegen einen von Shinjis Begleitern geht, der damit zu Boden geht.

3. Runde (Daigo: KF 5 / Shinji: KF 5+1)

Shinji wird wütend und kündigt seine *Adlerklaue* an. Daigo wartet mit seiner verbliebenen Technik daraufhin lieber eine Runde. Entsprechend Shinjis Technik braucht nicht gewürfelt werden und Daigo bekommt einen weiteren Punkt Schaden ab. Seine KF ist nun bei 4.

4. Runde (Daigo: KF 4 / Shinji: KF 5+1)

Daigo setzt alles auf eine Karte und kündigt seinen *Halbmond-Tritt* an, da es langsam eng wird. Shinji hat keine weiteren Techniken und versucht deshalb einen schweren Angriff. Er senkt für dieser Runde seine KF um 2. Wenn er seinen Angriff durch bringt, verursacht er 2 Punkte Schaden). Daigo würfelt eine 5 und Shinji eine lausige 3. Damit ist Daigo mit 9 besser als Shinji, der nur 7 hat. Das könnte die Wende sein. Die zwei Punkte Schaden verteilt er auf seine beiden Gegner, womit auch der zweite Begleiter auf die Bretter geht. Shinjis KF ist nun bei 4.

5. Runde (Daigo: KF 4 / Shinji: KF 4)

Einen Blick auf seine zwei Kumpane werfend, entscheidet sich Shinji dafür, den Rückzug anzutreten und da Daigo ihn gewähren läßt, klappt dies auch.

Varak und Darion stehen sich gegenüber. Beide wollen das Erbe ihres Verstorbenen Meisters antreten, doch nur einer wird den Duellplatz als Sieger verlassen.

Varak

Übernatürliche Fähigkeiten 8

- Feuerpfeil (1 ÜF / 1 Pkt Schaden)
- Feuerkugel (2 ÜF / 2 Pkt Schaden)
- Schild

Darion

Übernatürliche Fähigkeiten 8

- Feuerpfeil (1 ÜF / 1 Pkt Schaden)
- Lichtstrahl (1 ÜF / senkt KF des Gegners für 1 Runde um 2)
- Schild

1. Runde (Varak: ÜF 8 / Darion: ÜF 8)

Beide fangen moderat mit einem *Feuerpfeil* an und rollen ihre Würfel. Varak erzielt eine 2 und Darion eine 4. Da beide eine ÜF von 8 haben, lauten die

Ergebnisse also 10 und 12. Die Runde geht an Darion. Sein *Feuerpfeil* richtet 1 Punkt Schaden an. Da Varak aber weder die Eigenschaft Kampftechniken noch Kraft besitzt, wäre dies das Ende des Kampfes. Da er allerdings einen Schild besitzt, kann er den Schaden auffangen.

2. Runde (Varak: ÜF 6 / Darion: ÜF 7)

Erbost darüber feuert Varak diese Runde eine *Feuerkugel* ab. Darion setzt weiterhin auf seinen *Feuerpfeil*. Ihre Würfelwürfe bringen 5 und 2. Addiert um ihre jeweilige ÜF, bringt das 11 und 9. Darions ÜF wird um insgesamt drei auf 4 gesenkt. Die von Varak von 6 auf 4.

3. Runde (Varak: ÜF 4 / Darion: ÜF 4)

Es wird heiß. Während Varak eine weitere *Feuerkugel* versucht, kontert Darion mit seinem *Lichtstrahl*. Sie würfeln jeweils 4, was für beide eine Acht ergibt. Unentschieden! Aber während Darion seine ÜF nur um 1 zu senken braucht, muß Varak seine um 2 senken, da er eine *Feuerkugel* gesprochen hat. Ärgerlich!

4. Runde (Varak: ÜF 2 / Darion: ÜF 3)

Varak steigt wieder auf einen *Feuerpfeil* um, während Darion bei seinem *Lichtstrahl* bleibt. Die Würfe dieser Runde: 5 und 6. Damit liegen die beiden bei 7 und 9. Da Varak keine KF besitzt entscheidet der SL einfach, daß er für die nächste Runde geblendet ist und keine Handlung ausführen kann. Sein Schild hilft nicht, da es sich um einen Blend- und keinen Schadenszauber handelt. Varak hat ein ernstes Problem...

Erfahrungsgewinn

Nach Abschluß eines Abenteuers, erhalten die Charaktere Erfahrungspunkte (EP). Wieviel es sind obliegt dem Spielleiter, der bestimmt, wieviel die SC verdienen. EP können folgendermaßen eingesetzt werden:

Neue Eigenschaft – 10 EP

Eigenschaft um 1 – Aktueller Eigenschaftswert

Punkt steigern zum Quadrat in EP

1 MP – 10 EP

Der Spielleiter sollte entscheiden ob und in welchem Umfang Schüler neue Eigenschaften erwerben dürfen.

Wann immer die Eigenschaft KT um einen Punkt gesteigert wird, erhält der Schüler eine neue Spezialtechnik, wenn sein neuer Wert 5 oder mehr beträgt. Magier müssen neue Zauber jeweils gesondert lernen, was pro Zauber mindestens 1 MP kostet.

Archetypen

Jeder Archetyp existiert in drei Varianten für 7, 10 und 12 Charakterpunkte.

Bandleader

Beliebt 4 Coolness 2 Reichtum 2
Beschaffen (Mikrophon) 1 Reichtum 4 Schönheit (androgyn) 5
Beliebt 4 Coolness 2 Gefolge (Roady mit Kraft 1) 1 Reichtum 3 Schönheit 2

Bully

Coolness 1 Gefürchtet 3 Kraft 2 Unschuldseigel 1
Begriffsstutzig -1 Gefürchtet 5 Kraft 6
Coolness 2 Gefürchtet 4 Kampftechniken 4 Gefolge (2 Schläger mit Kraft 1) 2

Eierkopf

Beschaffen 3 Blind wie ein Maulwurf -1 Intelligenz 5
Beschaffen 4 Intelligenz 6
Beschaffen 4 Erfinder 2 Intelligenz 7 Nasenbluten -1

Held

Auftauchen 3 Kampftechniken 6 Magical Girl / Masked Knight (nur KT) -1 Ruf (Tolpatsch) -1
Auftauchen 3 Beliebt 3 Coolness 2 Kampftechniken 4 Magical Girl / Masked Knight -2

Auftauchen 4 Kampftechniken 4 Magical Girl / Masked Knight (nur ÜF) -1 Übernatürliche Fähigkeiten 5
--

Kampfsportler

Kampftechniken 6 Kraft 2 Ranmasyndrom (Katze) -1
Kampftechniken 7 Coolness 3
Beliebt 2 Coolness 2 Kampftechniken 8

Lehrer

Autorität 4 Intelligenz 4 Super Deformed -1
Autorität 4 Beliebt 3 Coolness 3
Gefolge (Vertrauensschüler mit Auftauchen 2) 2 Autorität 5 Coolness 2 Gefürchtet 3

Schauspieler

Beliebt 3 Unauffälligkeit 4
Beliebt 4 Schönheit 3 Reichtum 3
Beliebt 6 Coolness 4 Gefolge (2 Bodyguards mit Kraft 1) 2

Schlitzohr

Beliebt 2 Niedlichkeit 2 Unschuldseigel 3
Beschaffen 2 Beliebt 3 Unauffälligkeit 2 Unschuldseigel 3
Auftauchen 3 Beschaffen 2 Coolness 4 Erfinder 1 Gefolge (Eierkopf, der gerne auch so Cool wäre, mit Intelligenz 2) 2 Ruf (wandelndes Katastrophengebiet) -1 Unschuldseigel 1

Wissenschaftler

Beschaffen (Werkzeug) 2 Erfinder 4 Intelligenz 2 Ruf (verrückter Wissenschaftler) -1
Beschaffen 3 Erfinder 5 Intelligenz 2
Beschaffen 3 Blind wie ein Maulwurf -1 Erfinder 5 Intelligenz 2 Reichtum 3

Zauberschüler

Alchimist 3 Ruf (Tolpatsch) -1 Übernatürliche Fähigkeiten 5
Alchimist 4 Intelligenz 2 Ranmasyndrom (Kröte) -1 Übernatürliche Fähigkeiten 6
Alchimist 3 Blind wie ein Maulwurf -1 Gefolge (kleiner Dämon mit Auftauchen 2) 2 Intelligenz 1 Übernatürliche Fähigkeiten 7

Katana to Hitsoboku

Mit Schwert und Schreibzeug

Sonderregeln

Für das Szenario ‚Katana to Hitsoboku‘ gelten folgende Regeln:

1. Schüler dürfen keine Kampftechniken über 6 haben.
2. Übernatürliche Fähigkeiten benötigen keinen Mindestwert von 5 um aktiv zu zaubern, Schüler dürfen allerdings nur einen Höchstwert von 2 besitzen.
3. Schüler erhalten bei ihrer Erschaffung 10 Charakterpunkte.

Die Musashi High

Diese Schule ist berühmt für ihr exzellentes Schwertkampftraining. Sie befindet sich in einer kleinen, verschlafenen Stadt, die an den Ausläufern eines Gebirges irgendwo im Herzen Japans liegt. Um die Stadt herum bestimmen Reisfelder, aber vor allem auch Wälder das Bild. Die Schule besitzt zwei Sporthallen, wovon eine speziell dem Schwert-training vorbehalten ist, das mit dem Bokken (Holzschwert) und dem Shinai (Bambus-schwert) praktiziert wird. Die Musashi-High besteht übrigens nicht auf Schuluniformen.

Charaktere

Shige Iwamoto (SC)

Kampftechniken (Kenjitsu) 6

- Klingentanz
- Erderschütterer

Reichtum 2

Schönheit 2

Shige ist einer der besten Schwertkämpfer der Schule. Wenn er auftritt schlagen alle Mädchenherzen höher. Doch unter seinem blendendem Äußeren verbirgt sich ein ehrgeiziger Charakter. Sein ganzes Streben gilt dem Ziel der beste Schwertkämpfer zu werden. Zuerst in der Schule, dann in Japan und schließlich auf der ganzen Welt. Sein zweites erklärtes Ziel ist es, Naoki für sich zu gewinnen. Deshalb macht er ihr immer wieder den Hof und überreicht ihr Geschenke.

Mitamura Yamaiko (SC)

Kampftechniken (Kenjitsu) 6

- Klingentanz
- Luftschlag

Beliebtheit 2

Coolness 2

Shiges ewiger Widersacher ist Mitamura. Er ist ausgeglichen und ruhig und wegen seiner Art bei den männlichen wie weiblichen Schülern gleicher-

maßen beliebt. Er hegt heimliche Gefühle für Naoki, ist aber zu verlegen diese zuzugeben.

Naoki Izumi (SC)

Kampftechniken (Ninjitsu) 6

- Ki-Blast
- Boshi-Ken

Schönheit 1

Übernatürliche Fähigkeiten 2

- Schattenlauf
- Tiergedanken

Beschaffen von (Shuriken) 1

Naoki ist ein seit frühester Kindheit Waise und wird von ihrem Großvater aufgezogen, von dem sie auch den Schwertkampf erlernt hat. Was niemand weiß ist, daß ihre Familie zu einem alten Ninjalclan gehört. Entsprechend umfaßte ihr Training auch andere Dinge, die sie aber nur selten und dann nur im Geheimen benutzt. Sie ist immer auf der Suche nach einem guten Kampf und seit sie gegen Shige und Mitamura gefochten hat (jeweils unentschieden), sieht sie diese als gleichwertige Freunde an. Sie ist von den Fähigkeiten der beiden angetan und hegt romantische Gefühle für Mitamura. Da dieser ihr aber offenbar nicht mehr als Freundschaft entgegenbringt, weißt sie auch Shiges Avancen (noch) nicht ab.

Atsuko Yamaiko (SC)

Erfinder 5

Intelligenz 2

Schönheit 2

Beschaffen von (Elektronikbauteile) 2

Ruf (verrückte Wissenschaftlerin)

-1

Atsuko ist Mitamuras jüngere Schwester und ein verkapptes Genie. Ständig bastelt sie an irgendwelchen dubiosen Geräten herum. Legendär waren ihre Versuche eines verbesserten Funksenders, der zur Landung einer Linienmaschine dem Schulhof führte, und eines Schwebestrahls, dessen erstes und letztes Opfer (eine Bronzestatue von Musashi), sich noch immer auf einer Erdumlaufbahn befinden. Sie leidet darunter nicht die Anerkennung zu bekommen die sie verdient (ihrer Meinung nach) und würde gerne die Schule wechseln. Dennoch hat sie viele Bewunderer und es findet sich immer jemand, der gerne mit ihr ausgeht. Doch sobald sie einen Schraubenzieher oder LötKolben in die Hand nimmt flieht jeder, der noch gesunden Verstandes ist.

Tobias Schmidt (SC)

Intelligenz 9

Erfinder 2

Ranmasyndrom (Maus) -1

Tobias kam als Austauschstudent an diese Schule. Zwar kommt ihm die Gegend nicht ganz geheuer vor, aber inzwischen hat er sich eingelebt und sogar eine kleine Romanze mit Atsuko begonnen, die ihm aber auch sein kleines Geheimnis eingebrockt hat.

Seit er sie bei einem Experiment unterstützt hat, das etwas außer Kontrolle geriet, verwandelt er sich bei Berührung mit kaltem Wasser in die Maus Ne-chan.

Arisa Fukushima (SC)

Auftauchen 7

Beschaffen 3

Arisa arbeitet bei der Schülerzeitung. Obwohl ihre Mittel und Wege auf der Jagd nach einer guten Story häufig sehr unorthodox sind, kann man nicht leugnen, daß die Auflage auf das Doppelte gestiegen ist, seit sie angefangen hat. Sie ist ständig mit ihrem Fotoapparat und einem Ranzen mit Krimskrams für alle Lebenslagen ausgerüstet und immer auf der Suche nach einer Sensation.

Kenji Osaka (SC)

Kampftechnik 5

- Jo-Jo-Wirbel

Beschaffen von (Jo-Jo) 1

Übernatürliche Fähigkeiten 2

- Blick in die Zukunft

- Exorzieren

Niedlichkeit 2

Kenji ist ein junger Adept, des örtlichen Shinto-Tempels. Er ist noch ziemlich jung und entsprechend ein wenig naiv, besonders allem Neuen gegenüber. Er hat ein warmes, freundliches Gemüt und wird von jedem gemocht.

Infone Takahashi (NSC)

Beliebtheit 4

Autorität 2

Gefolge 6

- Nezu (Auftauchen 2)

- Kuma (Kraft 2)

- Hamusutaa (Beschaffen 2)

Reichtum 5

Kampftechniken (Kenjitsu) 5

- Klingentanz

Größenwahn -1

Infone ist der Schulsprecher der Musashi High und hat sich bisher mit den meisten Menschen gut gestellt. Niemand merkt, wie sehr er sie alle ausnutzt. Er hat Ambitionen und meint eine Bestimmung zu haben. Er muß immer und überall der beste sein.

Ishida-Sensei (NSC)

Kampftechniken (Kenjitsu) 8

- Klingentanz

- Großer Klingentanz

- Erderschütterer

- Luftschlag

Autorität 5

Coolness 4

Er ist der Kendotrainer der Schule. Viel ist nicht über ihn bekannt, außer daß er im Besitz eines Katanas ist, dem legendäre Fähigkeiten nachgesagt werden. Viele Leute haben auf unterschiedlichste Art und Weise versucht diese Klinge in ihren Besitz zu bekommen.

Ojiisan (NSC)

Kampftechniken (Ninjitsu) 10

- Ki-Blast

- Boshi-Ken

- 4 weitere Spezialtechniken

Übernatürliche Fähigkeiten 4

- Schattenlauf

- Tiergedanken

- 2 weitere Fähigkeiten

Blind wie ein Maulwurf -1

Autorität 7

Wenig ist bekannt über Naokis Großvater (jap. Ojiisan). Beide leben in einer Berghütte etwas abseits der Stadt. Er verdient seinen Lebensunterhalt mit dem Anfertigen echter Klingen und kann alles vom Katana und Wakizashi über Sai bis hin zum Shuriken und Wurfstern schmieden. Welche Ninja-Techniken er dagegen noch beherrscht ist nicht mal seiner Enkelin Naoki bekannt.

Kampftechniken

Klingentanz

Der Angreifer kann mit dieser Attacke entweder mehrere Gegner gleichzeitig angreifen (bei mehreren Angreifern wird die KF aller Angreifer gesenkt) oder einen Gegner mehrfach (KF wird um 2 gesenkt). Dies ist die Haustechnik der Musashi-Schule.

Großer Klingentanz

Der KF-Verlust wird um 1 erhöht. Entweder verlieren alle Angreifer 2 KT oder einer 3 KT. Diese Technik kann nur anstelle des normalen Klingentanzes ausgeführt werden. Beide Techniken können nicht zusammen in einem Kampf benutzt werden. Diese Technik wurde von Ishida entwickelt und er hat sie bis jetzt niemandem beigebracht.

Erderschütterer

Wenn der Angriff gelingt, wird der Gegner von den Füßen gerissen und darf in der folgenden Kampf-runde nur seine halbe KF benutzen und nicht versuchen auszuweichen.

Luftschlag

Eine schnelle Attacke, bei der der Gegner von einer Luftwelle getroffen wird. Er verliert 1 KF ohne die Möglichkeit zu kontern. Anders ausgedrückt, wird der Angriffswurf des Gegners ignoriert, solange er nicht eine Technik mit derselben Wirkung anwendet.

Ki-Blast

Der Angreifer formt aus seiner Lebenskraft eine Kugel und schleudert sie auf seinen Gegner. Der Angriff wird exakt so behandelt wie der Luftschlag.

Boshi-Ken (Schwertfaust)

Bei Einsatz dieser Technik muß der Gegner in der laufenden Runde seine KF um 2 senken.

Jo-Jo-Wirbel

Wenn dieser Angriff gelingt, hat der Gegner in der nächsten Runde für seinen Angriff nur die halbe KT zur Verfügung, da er vom Jo-Jo gefesselt ist. Wird bei dem Angriff eine 6 gewürfelt (davon ausgehend, daß ein W6 benutzt wird), ist der Gegner derartig gefesselt, daß der Kampf sofort beendet wird. Wird statt dessen eine 1 gewürfelt, hat der Angreifer sich im Jo-Jo-Band verheddert und verliert für die folgende Kampfunde 2 Punkte von seiner KF.

Übernatürliche Fähigkeiten

Schattenlauf

Der Anwender dieser Technik wird quasi unsichtbar, solange nur irgendein Schatten vorhanden ist. Bewegen kann er sich allerdings nicht, solange er diese Fähigkeit aufrecht hält.

Tiergedanken

Mit dieser Fähigkeit kann man einem Tier Fragen stellen und Gedanken austauschen. Die Komplexität der Antworten hängt natürlich von der Intelligenz des Tieres und der Ausprägung seiner Sinne ab.

Blick in die Zukunft

Damit kann im Geiste ein kurzes Abbild der Zukunft entstehen. Das Bild kann vielerlei Gestalt annehmen: Als Traum, als Vision oder im Kaffeesatz.

Hinweis: Der Spieler kann den Einsatz dieser Fähigkeit nicht kontrollieren. Der SL entscheidet den Zeitpunkt einer Vision.

Exorzieren

Damit können Dämonen, Geister und andere übernatürliche Wesen vernichtet oder gebannt werden. Mächtigere Wesen sind allerdings dagegen immun.