

KiDo

Die Kunst des Kampfes

Während die eigentlichen Daoisten sich in erster Linie um philosophische Einsichten und Vervollkommnung ihrer Persönlichkeit kümmerten und dabei eher magische Fähigkeiten gewannen, verbreitete sich das KiDo schnell auch außerhalb der DaoChia, und es entwickelten sich verschiedene Kampfstile mit so phantasievollen Namen wie **YingHeiChou**, *siegreiche schwarze Seide*, oder **ButoYoiSaru**, *Tanz des trunkenen Affen*. Dabei wurden auch zusätzlich zu Händen und Füßen Waffen wie *Dolch*, *Sai*, *Tonfa*, *PeiPu*, *GunSen* und *BuKasa* hinzugefügt. Um KiDo einsetzen zu können, muß man eine dieser Waffen oder *waffenlosen Kampf* beherrschen. Außerdem ist die Kunst des *Schattenboxens* eine Voraussetzung, um das Ki anzapfen zu können. [...]

Der Einsatz des KiDo im Spiel

Ein KiDoka kann seine Kunst jederzeit verwenden, solange er höchstens eine **Lederrüstung** trägt; im Gegensatz zu anderen Abenteurern darf er auch in Lederrüstung *waffenlosen Kampf* einsetzen. Ein magisch **beschleunigter** Abenteurer kann KiDo nicht anwenden, da die Geschwindigkeit die antrainierten Bewegungsabläufe stört.

Der KiDoka muß zu Beginn jeder Runde entscheiden, welche Technik (**HoHo**) er anwenden will; ein **Erfolgswurf für KiDo** entscheidet dann vor Beginn aller Handlungen darüber, ob die geplante Aktion glückt. Unabhängig vom Erfolg verliert der Abenteurer bei komplizierten Aktionen wie beim Zaubern **AP**, die für die verbrauchte Ki steht. Pro Runde kann nur eine KiDo-Technik angewandt werden. Das Anzapfen der inneren Kräfte zählt allerdings nicht als Handlung; der KiDoka kann anschließend in derselben Runde die zu der benutzten Technik gehörenden Handlungen ausführen. Stattdessen kann er sich auch für einen normalen Angriff mit waffenlosem Kampf oder mit einer beim KiDo zugelassenen Waffe entscheiden. Andere Handlungen sind allerdings nicht möglich.

Manche Techniken des KiDo schaden dem Gegner direkt; dieser darf sich dann mit einem WW:Abwehr oder einem WW:Resistenz gegen den EW:KiDo wehren. Gelingt dieser Widerstandswurf, so bleibt er von der KiDo-Technik unbeeinflusst. Ob oder wie ein Gegner des KiDo sich wehren darf, wird im folgenden jeweils erwähnt. Talismane und Amulette, die gegen Zaubersprüche wirken, helfen **nicht** gegen die Fähigkeiten des KiDo, auch wenn die Opfer einen WW:Resistenz machen dürfen.

Die Techniken des KiDo

[...]

Ein Abenteurer, der KiDo erlernt hat, beginnt als **Schüler** und kann nur Techniken der Stufe S lernen. Er wird zum **Eingeweihten**, wenn er sowohl Grad 4 erreicht hat als auch mindestens KiDo+15 (einschließlich persönlicher Bonus) beherrscht. Dann stehen ihm auch die Techniken der Stufe E offen. Ein Abenteurer vom Grad 6 an aufwärts, der außerdem mindestens KiDo+18 (einschließlich persönlicher Bonus) kann, ist ein **Meister**. Die Techniken der Stufe M kann er aber erst lernen, wenn er zusätzlich das Dao im KiDo erkannt hat.

Manche Handlungen sind wiederkehrender Bestandteil von KiDo-Techniken und sollen daher vorab erklärt werden:

Blockieren: Ähnlich wie die Parade beim Fechten ist das Blockieren gegnerischer Angriffe eine aktive Verteidigungstechnik. Kämpft der KiDoka gegen mehrere Gegner, so muß er festlegen, wessen Attacke er blockieren will. **Trifft** dieser Angreifer dann, so würfelt der KiDoka einen **WW:KiDo**, bei dessen Gelingen er **nur 1 AP** verliert; ein WW:Abwehr erübrigt sich. Mißlingt das Blockieren, so kann sich der Kämpfer immer noch mit einem WW:Abwehr vor schwerem Schaden schützen.

Entwaffnen: Ähnlich wie mit einer Peitsche kann mit KiDo ein Gegner, der seine Waffe einhändig führt, entwaffnet werden. Der KiDoka braucht dazu keinen normalen Angriff auszuführen, sondern es reicht ein **EW:KiDo**. Glückt der Wurf, kann sich der Gegner noch mit einem **WW:Abwehr** vor dem Verlust seiner Waffe schützen. Fällt beim EW:KiDo eine **1**, so verletzt sich der KiDoka je nach Art der Technik kritisch an Hand oder Fuß und erleidet entsprechenden Schaden. Versucht ein KiDoka, einen Gegner zu entwaffnen, so kann er selbst in der laufenden Runde **nicht** mehr handeln.

Wurf: Der KiDoka versucht mit einem **EW:KiDo**, einen Nahkampfgegner zu packen und ihn zu Boden zu werfen oder gar von sich zu schleudern. Der so Attackierte darf sich mit einem **WW:Abwehr** wehren, erhält darauf aber **WM-4**, wenn er in der vorhergehenden Runde einen Sturmangriff oder einen vergleichbar ungestümen KiDo-Angriff durchgeführt hat. Im Gegensatz zum normalen Versuch, einen *Gegner zu Fall zu bringen*, wird der Erfolg des Wurfes beim Einsatz von KiDo nicht von den Handgemengewerten der Beteiligten beeinflusst; der KiDoka setzt seine innere Energie und nicht seine Körperkraft ein, und er hat bei einem starken Gegner eher bessere Chancen, da er dessen Schwung ausnutzt. Fällt beim EW:KiDo eine **1**, so scheitert der Versuch des KiDoka und er selbst stürzt zu Boden. Man beachte, dass zu Boden geworfene Gegner wie üblich die ganze folgende Runde mit dem Aufstehen beschäftigt sind und in dieser Zeit **wehrlos** sind. Versucht der KiDoka einen Wurf, so kann er in der laufenden Runde **nicht** mehr handeln.

LanChuKo

Die HaLan, die als *Orchideenklingen* bekannten Kämpfer der Gesellschaft der Weißen Orchidee PaiLan, pflegen einen eigenen Stil mit dem Namen *Stählerne Orchidee*. Dabei werden in erster Linie harte Schläge und Tritte, zum Teil in rasend schneller Abfolge, eingesetzt. LanChuKo besteht aus den folgenden HoHo:

GinZjang, HiaPao, KamaKusa, KanaUchi, KentoYobu, MuhiKabe, MuYosai, NiuTsuke, OjuKiba, SosaYaku, TuoKobe, YuehSchu – DaiUchi, EnchuTao, HyoKobe, KoéLong, SchanScha, TiaoYuschi, UzuHaki – HiaFei, WanTsui, YingKando

DaiUchi (Großer Schlag)

hart/E 0 AP FP 120

Der KiDoka kann mit waffenlosem Kampf einen *gezielten Hieb* gegen eine lebenswichtige Stelle richten und den Gegner auf einen Schlag töten. Er zielt dabei mit Hand oder Fuß auf Kehle, Herzgrube oder Nacken des Opfers, dem wie üblich zwei WW:Abwehr zustehen.

EnchuTao (Säule umstürzen)

hart/E 0 AP FP 120

Der KiDoka kann mit dieser Technik versuchen, einen Gegner auf einen Schlag zu betäuben. Gelingt der EW:KiDO, so darf er mit waffenlosem Kampf, PeiPu, GunSen oder BuJasa einen *gezielten Hieb* gegen ein lebenswichtiges Organ versuchen. Gelingt der Hieb, so erleidet der Getroffene nur leichten Schaden, verliert aber für 1W20 Minuten das Bewusstsein. Mit einem kritischen Treffer tötet der KiDoka allerdings seinen Gegner unabsichtlich ...

GinZjang (Opfer des Kranichs)

hart/S 3 AP FP 80

Wie bei einem Sturmangriff muß sich der KiDoka bei dieser Technik vor seinem Angriff wenigstens 6m bewegen. Mit diesem Anlauf springt er in Richtung des Gegners und tritt mit voller Wucht nach ihm. Anschließend landet er selbst am Boden (die dabei erlittenen blauen Flecken werden durch den AP-Verlust abgedeckt). Der Name der Technik bezieht sich auf das Verhalten des kanthanischen Kranichs, der bei der Verteidigung seiner Jungen selbst Riesenadler ohne Rücksicht auf das eigene Leben angreift. Entsprechend erhält der KiDoka, der den GinZjang anwendet, die ganze Runde über **WM-4** auf seinen eigenen WW:Abwehr. Mißlingt der EW:KiDo, so kann der KiDoka die Attacke noch abbrechen, kommt neben dem Gegner zu stehen und kann einen normalen Hieb versuchen. Bei einem kritischen Fehler stürzt er allerdings und kann in dieser Runde nicht mehr handeln. Gelingt die Technik, so greift der KiDoka anschließend mit waffenlosem Kampf und einem Schadensbonus von **+5** an. Trifft er dabei den Gegner, so muß dieser zwei WW:Abwehr würfeln: Der erste Widerstandswurf gegen den EW:Angriff entscheidet wie üblich, ob der Getroffene leichten oder schweren Schaden erleidet. Der zweite Widerstandswurf wird wie bei einem *Wurf* gegen den EW:KiDO gewürfelt; misslingt er, so stürzt der Getroffene zusätzlich durch die Wucht des Tritts zu Boden.

HiaFei (Sprung des Tigers)

hart/M 5 AP FP 800

Die Technik gleicht dem HiaPao. Der KiDoka tritt oder schlägt aber mit riesenhafter Stärke zu: Er erhält einen Schadensbonus von **+7** und hat **KAW50**, falls er seinen Angriff gegen ein Objekt richtet, dass mit einem Kraftakt aufgebrochen (z.B. massive Tür) oder umgeworfen (z.B. schwere Statue) werden soll.

HiaPao (Sprung des Leoparden)

hart/S 1 AP FP 60

Der KiDoka springt seinen Gegner aus vollem Lauf heraus an. Hat er dabei wie bei einem Sturmangriff mindestens 6m zurückgelegt, erhält er beim waffenlosen Kampf einen Schadensbonus von **+2** und bei einem Angriff gegen ein Objekt hat er **KAW15**. Diese Technik erlaubt es ihm außerdem, seine volle Bewegungsweite zurückzulegen **und** dann noch anzugreifen – allerdings erst am Rundenende.

HyoKobe (Hagel von Fäusten)

hart/E 3 AP FP 400

Gelingt der EW:KiDo, kann der KiDoka in der laufenden Runde sechsmal mit waffenlosem Kampf angreifen – auch verschiedene Gegner.

KamaKusa (Sichel und Gras)

hart/S 0 AP FP 60

Ein gezielter, weit ausholender Tritt des KiDoka reißt einem Gegner die Beine unter dem Körper weg und bringt ihn zu Fall. Diese Technik folgt denselben Regeln wie ein *Wurf*.

KanaUchi (Hammerschlag)

hart/S 0 AP FP 40

Der KiDoka kann mit waffenlosem Kampf einen *gezielten Hieb* gegen einen Arm, ein Bein oder den Kopf versuchen. Er landet dabei einen besonders harten Schlag oder Tritt.

KentoYobu (Kampfschrei)

beide/S 1 AP FP 60

Der Kampfschrei dient der Einstimmung und der Konzentration auf den bevorstehenden Kampf. Der Kämpfer steigert mit dem Schrei seine eigene Moral. Er erhält anschließend für 10 min. **WM+1** auf EW:Angriff und WW:Abwehr. Mißlingt der EW:KiDo, so kann die Technik erst nach Ende des laufenden Kampfes wieder eingesetzt werden. Wer den KentoYobu beherrscht, neigt allerdings in kritischen Situationen immer dazu, einen Kampfschrei anzustimmen, auch wenn dies nicht angebracht ist – z.B. beim Versuch, einen Gegner ohne Aufsehen zu überwältigen, nach erfolgreichem Eindringen in ein feindliches Lager. Ob ihm ein ungewollter Schrei entfährt, entscheidet ein **PW:Selbstbeherrschung**.

KoéLong (Stimme des Drachen)

beide/E 4 AP FP 200 WW:Resistenz (physisch)

Der KiDoka stößt einen langgezogenen, mit Ki aufgeladenen Schrei aus, der auf alle Wesen in einem 30m Kegel vor ihm wirkt. Wessen WW:Resistenz misslingt, der verliert **1W6 AP** und seine Wahrnehmungsfähigkeiten sind 1 min. lang beeinträchtigt. In dieser Zeit erleidet er **WM-4** auf alle Erfolgs- und Widerstandswürfe. Taube Kreaturen, Wesen im Wirkungsbereich des Zaubers *Stille* und Personen, die ihre Ohren sehr sorgfältig mit Wachs verstopft haben, sind immun gegen die *Stimme des Drachen*.

MuhiKabe (Unvergleichliche Mauer)

hart/S 0 AP FP 60

Die Technik besteht aus dem kraftvollen Blockieren eines Nahkampfangriffs unter Verzicht auf einen eigenen Angriff in der laufenden Runde. Durch die Konzentration auf die Abwehr erhält der KiDoka **WM+2** auf seinen Widerstandswurf. Gelingt der WW+2:KiDo, so verliert der Gegner durch Aufprall oder Schock so viele AP, wie der Unterschied zwischen Widerstandswurf und EW:Angriff (unter Berücksichtigung aller Modifikationen) beträgt.

MuYosai (Unbezwingbare Festung)

beide/S 0 AP FP 60

Der KiDoka verzichtet auf einen eigenen Angriff und konzentriert sich auf die Verteidigung. Er kann einen gegnerischen Angriff blockieren. Außerdem erhält er **WM+6** auf **alle** WW:Abwehr, die er in der laufenden Runde ausführen muß.

NiuTsuke (Ochsentrtritt)

hart/S 1 AP FP 60

Der Kämpfer nutzt seine Ki-Energie für einen besonders wuchtigen Schlag oder Tritt, für den er einen Schadensbonus von **+2** erhält. Die Technik kann auch für die Verstärkung eines Hiebs mit GunSen, BuKasa, Tonfa oder PeiPu benutzt werde.

OjuKiba (Verjagen der Wespe)

hart/S 0 AP FP 80 WW:Abwehr

Der KiDoka *entwaffnet* mit einem Tritt oder Schlag einen Gegner, der eine einhändige Waffe führt. Die Waffe fliegt 1W6m weit in eine zufällige Richtung. Fällt beim EW:KiDo eine 20, so erleidet der Entwaffnete kritischen Schaden am Waffenarm.

SchanScha (Mörderischer Berg)

beide/E 1 AP FP 200

Der KiDoka verspannt seine Muskulatur, so dass er in dieser Runde wie durch den Zauber *Eisenhaut* geschützt ist. Gegnerische Hiebe prallen von ihm ab wie von einer Felswand, wobei scharfe Waffen oberflächliche Schnitte hinterlassen.

SosaYaku (Suche der Schwäche)

beide/S 0 AP FP 40

Der KiDoka beobachtet seinen Gegner sorgfältig, um eine Schwäche in seiner Verteidigung zu erkennen. Gelingt der EW:KiDo, so erhält er in der laufenden Runde **WM+2** auf seinen EW:Angriff. Allerdings verzögert sich seine Attacke und er schlägt unabhängig von den RW als letzter zu.

TiaoYuschi (Tanz des Helden)

beide/E 3 AP FP 120 WW:Resistenz (psychisch)

Der KiDoka demonstriert eine Runde lang möglichen Gegnern in einer Art Schattenboxen seine kämpferischen Fähigkeiten und schüchtert sie ein. Dies wirkt auf alle Zuschauer wie der Zauber *Angst* – natürlich mit Ausnahme der Begleiter und Bekannten des KiDoka,

TuoKobe (Viele Fäuste)

beide/S 0 AP FP 40

Gelingt der EW:KiDO, kann der KiDoka in der laufenden Runde zweimal mit waffenlosem Kampf angreifen – auch zwei verschiedene Gegner.

WanTsui (Zehntausend Mündler)

Beide/M 6 AP FP 1600

Der KiDoka stößt einen übernatürlichen Schrei aus, der auf Wesen und Objekte in einem 30m Kegel vor ihm wirkt. Wie bei dem Zauber *Sturmwind* werden kleine Bäume entwurzelt, großflächige Segel und die dünnen Innenwände kanthanischer Häuser werden zerfetzt und baufällige, kleine Häuser stürzen ein. Wesen können sich höchstens um 6m in Richtung auf den KiDoka bewegen und wenn ihnen ein **PW+30:HGW** misslingt, werden sie von den Füßen gerissen und erleiden **1W6** schweren Sturzschaden.

YingKando (Siegreiche Bewegungen)

beide/M 6 AP FP 800

In dieser Runde greift der KiDoka einem Wirbelwind gleich mit Händen und Füßen **alle** Gener an, die sich nach Abschluß der Bewegungen im Umkreis von 6m von ihm aufhalten – wegen der Schnelligkeit der Bewegung mit **WM+2** auf alle Angriffe **und** auf Schaden. Sicher sind nur Personen, die durch ein anderes Angriffsziel verdeckt sind; stehen mehrere Gegner vom KiDoka gesehen hintereinander (Sichtlinie wie beim Fernkampf), so attackiert er nur den Vorderen.

YuehSchu (Axt und Baum)

beide/S 0 AP FP 60

Die Technik besteht aus dem Blockieren eines gegnerischen Nahkampf- oder Handgemengeangriffs und gleichzeitigem eigenen Angriff. Ein EW:KiDo entscheidet wie immer über den erfolgreichen Einsatz der Technik; misslingt der Wurf, so kann der KiDoka zwar blockieren, selbst in der laufenden Runde aber nicht angreifen.