

STRIDSKONSTER I ANDRA IMPERIET MORTAL KOMBOS

Skymningshem: Andra Imperiet är visserligen väldigt, väldigt *wuxia* och *anime*, men det saknas något extra element för att få till den riktiga animéiga stridskonstkänslan. Det saknas regler för tävlingar och träningsmatcher och andra former av strider där man **inte** försöker ha ihjäl varandra, och det saknas specialtekniker och kombinationsmanövrer.

Allt eftersom stridskonsterna har utvecklats så har det tillkommit olika element för att träna upp elever. En vanlig träningsform är kata, som är ett hypotetiskt stridsscenario där man tränar in vissa enskilda tekniker genom att utöva dem i enskildhet mot en låtsad motståndare. Av någon anledning så har detta förvanskats i fightingspel till så kallade kombinationsmanövrer eller kombos. En kombo definieras som en serie med anfall och/eller försvar, som om man lyckas genomföra den ostört resulterar i ett mycket mer kraftfullt anfall på slutet.

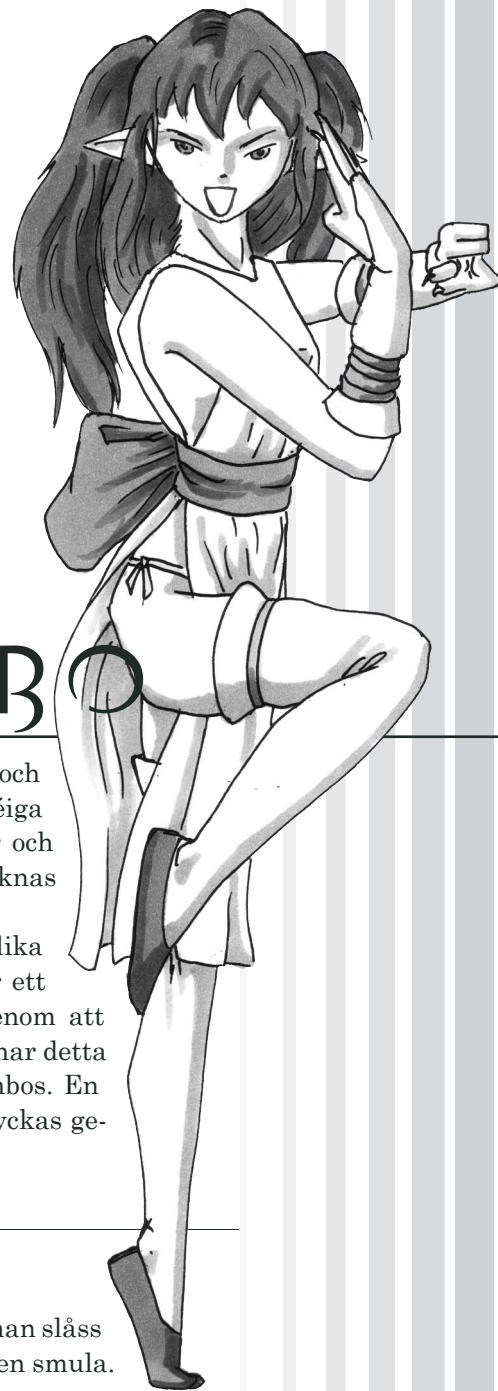
VÄNSKAPSMATCHER

De vanliga stridsreglerna är till för att ha ihjäl fienden. Så hur gör man om man slåss som träning eller uppvisning? Ett enkelt sätt är att göra om skadereglerna en smula. Slå stryktålighetsslag och beräkna skadenivå som vanligt, men betrakta skadenivåerna som matchresultatet, inte som skador. Tabell MK-01 visar hur skadenivåer tolkas i vänskapsmatcher och hur mängden Omtöckning modifieras. Man använder alltså inte den vanliga mängden Omtöckning och man markerar inte skada.

Vid nollning inträffar otäcka saker. I så fall ska spelaren slå ett nytt slag som ersätter det nollade slaget, varefter man beräknar en riktig skada baserat på det nya slaget och motståndarens slag. Denna skada skadar som vanligt som om duellen inte vore en vänskapsmatch. Våld är farligt, även om det är på låtsas.

Skadenivå	Omtöckning	I vänskapsmatch betyder det...
Skråma	Ingen	Snuddträff. Båda sidor ignorerar den.
Lätt skada	x0,5	Oren träff. Matchen fortsätter.
Allvarlig skada	x1	Ren träff. Matchen döms som avgjord.
Dödlig skada	x1	Utklassning eller komplett överraskning. Matchen är helt klart avgjord.

Tabell MK-01: "Skada" i vänskapsmatcher



KOMBOBOX

- Välj en vapenskola som ska ha en kombo (se sidan 112 i regelboken).
- Välj en stridsfärdighet som ska ha en kombo.
- Kom på ett coolt namn på kombon.
- Välj en serie på minst tre taktikval och skriv ner dessa.
- För varje taktikval i kombon får du ett poäng.
- Fördela poängen på Skadevärde, Omtöckning, Skydd mot skada och Skydd mot omtöckning.
- Leta upp en lärare, eller lyckas med ett slag för lämplig stridsfärdighet med en svårighet på antalet taktikval gånger 3.
- Betala en erfarenhetspoäng.

DEFINITIONER

- En kombo bryts om man spelar ett annat taktikval än det som kombon specificeras.
- En kombo bryts om man får omtöckning under kombon.
- En kombo bryts inte om man får Omtöckning före första taktikvalet eller som resultat av sista taktikvalet.
- En bruten kombo ger en modifikation på -3 på nästa taktikvals anfalls- eller försvarsslag i samma strid.
- En obruten kombo ger kombons bonus på det sista taktikvalets anfalls- eller försvarsslag.

EXEMPEL

Asako tänker ställa upp i en stor ungdomsstridskonstturnering på Fo'ur. Hon har redan Obeväpnad strid +6 och kan två kombos, men som en del av träningen inför turneringen så lär hon sig en tredje kombo. De två hon kan är "Shorokans oväntade näve" som består av en Defensiv, en Defensiv till och en Offensiv, och som ger +3 på ett sista Skadevärde, samt "Neko-chans smäll i ögat" som består av Försiktig, Försiktig och Försiktig, och som ger +3 på Omtöckning.

Träningen inför turneringen sätts upp som ett mål som ger 1 bättringspoäng låst till en ny kombo efter en vecka. Efter en vecka så har Asako fått ett bättringspoäng och hennes lärare har lärt henne den hemliga kombon "virvelsparken". Det är en serie om Försiktig-Försiktig-Avvaktande-Offensiv, som ger +2 på Skadevärde och +2 på Omtöckning på den sista manövern.

KOMBOS

En kombo är en serie om minst tre taktikval, som ger en schysst bonus på ett sista anfall om man lyckas genomföra den ostört. En kombo fungerar som en specialisering: den kostar en bättringspoäng att lära sig, och den ger en modifikation på +3 precis som vanligt medan man utför den. Varje kombo tillhör en specifik stridsfärdighet (se sidan 65 i regelboken) och en specifik skola (se sidan 112 i regelboken).

VARFÖR KOMBOS?

Förutom att kombos är coola, finns det någon särskild anledning till att man ska använda dem? Det finns flera fördelar med dem. För det första så räknas de som en specialisering. Man har tränat in en serie manövrer och fått in en rytm och ett flyt i dem, vilket reflekteras av att man får +3-modifikationen från specialiseringen. För det andra får man en extra punsch i den sista manövern i serien.

Nackdelen är att man är styrd av formen. Det gör att man är förutsägbar, så att om man listar ut hur kombon ser ut så kan man anpassa sina taktikval för att sabba kombosarna. Kortare kombos är därför lättare, men ger å andra sidan inte lika elaka bonusar på slutet. Skulle kombon brytas så hamnar man ur balans, vilket ger en negativ modifikation på nästa slag.

SKAPA KOMBOS

När man skapar en kombo så väljer man en serie på minst tre taktikval. Fler taktikval ger en häftigare kombo, men gör också kombon mer lättbruten. Oavsett hur många taktikval man sätter in i kombon så kostar den fortfarande bara en erfarenhetspoäng.

För varje taktikval som ingår i kombon så får man ett poäng. Tre taktikval ger alltså tre poäng. Dessa poäng kan fördelas som man vill som en bonus på skadevärde, omtöckning, skydd mot skada och skydd mot omtöckning. Ett poäng ger en bonus på +1 på respektive värde.



Varje kombo man har måste vara unik. Det får inte finnas någon likadan kombo. Taktikvalens ordning är viktig. Dessutom måste kombon vara minst tre taktikval lång. Däremot finns det ingen övre gräns, och man kan ha samma taktikval flera gånger i rad.

Skriv ner kombons namn och färdighet, och markera vilka taktikval som används i för ändamålet avsedda boxar på det bifogade komboformuläret (använd koderna O för offensiv, F för Försiktig, A för Avvaktande, D för Defensiv samt X för Avbrytande). Skriv sedan ner hur bonusarna fördelas i boxarna avsedda för detta.

LÄRA SIG KOMBOS

För att lära sig en kombo så måste man tillhöra en skola och få lära sig den av ens lärare. Alternativt så kan en utomstående lärare lära ut kombon. Det viktiga är läraren.

För att utveckla en egen kombo så måste man lyckas med ett slag för stridsfärdigheten. Svårigheten är lika med antalet taktikval som ingår multiplicerat med 3. Fyra taktikval ger alltså en svårighet på $4 \times 3 = 12$. Lyckas slaget så har man kommit på kombon, och kan spendera bättringspoäng för att lära sig den.

- Om slaget lyckas så kan man lära sig kombon.
- Om slaget lyckas perfekt så har man lärt sig kombon, och man behöver inte spendera någon erfarenhetspoäng för att lära sig den. Den sitter direkt.
- Om slaget misslyckas så kan man inte lära sig kombon just nu, utan får försöka en vecka senare.
- Om slaget fumlas så är kombon inkompatibel med skolan eller stilen, och man får aldrig lära sig just den kombon. Skriv upp kombon i alla fall och markera den som inkompatibel.

Både att lära sig en kombo och att utveckla en egen kombo passar utmärkt att sätta upp som mål för bättringspoäng. De bör gå rätt fort (ett spelmöte) och vara icke-dödliga, vilket ger en bättringspoäng. Detta poäng är låst till kombon och kan inte användas till annat.

ANVÄNDA KOMBO

Att använda en kombo är enkelt. Man säger helt enkelt att man använder en kombo. Man behöver inte säga vilken kombo, men man måste bestämma i förväg vilken kombo man använder.

Den första rundan spelar man kombons första taktikkort. Rundan därpå så spelar man kombons andra taktikkort, och så vidare tills man har spelat kombons alla taktikkort i ordning mot en och samma motståndare. Om kombon inte är bruten så inträder kombons bonus på det sista taktikvalet.

En kombo anses som bruten om man antingen spelar något annat taktikkort än det som ska spelas enligt kombons kortserie, eller om man får Omtöckning under kombon fram till och med sista taktikkortsspelet. Kombon är inte bruten om man får Omtöckning före första taktikvalet eller som resultat av sista taktikvalet.

INSIKT

Det finns en möjlighet till för att lära sig en kombo: om motståndaren gör en kombo, den fullbordas och man lyckas överleva den så kan man spendera **två** bättringspoäng direkt för att lära sig motståndarens kombo mitt under striden. Det kostar två poäng istället för ett, men man lär sig kombon mitt under striden och man behöver inte sätta upp något mål för att lära sig kombon. Det är lämpligt att byta delstrid precis då, dels för att det ofta är en lämplig dramatisk tidpunkt och dels för att spelaren ska kunna bokföra kombon.



EXEMPEL

Det är dags för finalen i stridskonstturneringen. Asako står öga mot öga med Ken Nagamune, som bara för att göra saken värre var grabben som mobbade Asako i mellanstadiet.

Under tredje rondan så försöker Asako sig på att använda "Neko-chans smäll i ögat". Första rundan så spelar både Asako och Ken försiktig. Båda slår på varandra, men lyckas också försvara sig, så ingen får något värre än en skråma. Endast Asako fick någon +3-modifikation från specialiseringen, i och med att Ken inte använder någon kombo än.

Ken får sedan slå ett slag för Mental förmåga/Bildning och Obeväpnad strid, och känner igen både stil och kombo, så han tar sin egen teknik, "Kens oschyssta kontrung". Den består av Offensiv-Offensiv-Offensiv, och den är enbart gjord för att kontra "Neko-chans smäll i ögat". Nästa runda så är det Försiktig mot Offensiv. Asako blir försvarare och Ken blir anfallare. Båda får +3-modifikationen från specialiseringen då båda använder kombos. Asako får en Lätt skada och kombon bryts. Tredje rundan så spelar Asako Defensivt, så det blir Defensivt mot Offensivt, så inget slag slås. Det är tur det, för Asako hade fått -3 på slaget, men nu slipper hon det.

Asako får nu möjligheten att lära sig Kens kombo, eftersom den är fullbordad och hon överlevde slaget. Det skulle i så fall kosta två bättringspoäng. Asako tar inte den möjligheten, då hon inte har tillräckligt med bättringspoäng.

Asako drar undan luggen och tar nu itu med sitt hemliga vapen, "virvelsparken". Hon meddelar att hon börjar en kombo och spelar Försiktig. Hon får +3 eftersom det är en del av kombon. Ken spelar också Försiktig, men utan modifikation från specialiseringen, och båda får en skråma som resultat. Asakos kombo bryts inte.

Ken hänflinar, "jaha, den nu igen", och drar igång "Kens oschyssta kontrung" igen. Det är Asakos andra taktikval och Kens första, så det blir Försiktig mot Offensiv. Asako försvarar sig och håller Ken borta. Sedan är det Asakos tredje taktikval mot Kens andra, det vill säga Avvaktande mot Offensiv, vilket ger Ken en schysst smäll så att han knappt står upp (stryktålighetsslaget lyckas precis, så Ken får en Allvarlig skada men kan fortsätta slåss). Kens kombo är bruten, och han har ingen aning om vad Asako ska spela härnäst. Han chansar på att Asako ska spela ett Avvaktande till och spelar själv Försiktig för att kunna avgöra. Asakos sista taktikval är dock Offensiv, så taktikvalet blir Försiktig mot Offensiv. Ken misslyckas med sitt försvarsslag tack vare omtöckningen från den Allvarliga skadan, och får en riktig tjuvblängare. Asako faller Ken med en schysst rundspark och vinner matchen.

Om kombon bryts så uteblir automatiskt bonusen från kombon, och man måste börja om från början. Dessutom kommer man ur balans och rytm, så om ens kombo bryts så får man en modifikation på -3 på nästa taktikvals anfalls- eller försvarsslag. Om nästa taktikval innebär att man slipper slå anfallsslag så anses -3-modifikation vara använd och överspelad.

Det finns små kryssrutor i taktikvalsboxarna, som man kan kryssa i svagt (använd blyerts!) för att hålla ordning på kombon. Rutorna är också så pass stora att man kan lägga någon form av stenar, ploppar eller marker på för att hålla ordning på var man är i kombon.

MIN FU ÄR INTE LIK DIN FU...

Man kan, genom att studera en persons stridskonst, få reda på vilken skola och stil han använder sig av. Det kan i sin tur ge ledtrådar om vilka kombos som används. När man har sett en stridskonstnär slåss så kan man få slå ett slag för lämplig kunskapsfärdighet (kunskap om stridskonst) eller lämplig stridsfärdighet. Svårigheten beror på hur känd och vanlig tekniken är, och får bedömas från fall till fall. De vanligaste stridskonsterna bör ha en svårighet på 6, mer ovanliga stridskonster kan ha en svårighet 9 och unika stridskonster kan ha en svårighet på 12. Om stridskonsten eller dess utövare är berömd så kan svårigheten sänkas med 3.

- Om slaget lyckas så får man reda på namnet på stilen och en kombo som ingår i stridskonsten (lämpligen den som användes nyss).
- Om slaget lyckas precis så får man reda på namnet på stilen, men inte någon kombo.
- Om slaget lyckas perfekt så får man reda på namnet på stilen och tre kombos som ingår i stridskonsten.
- Om slaget misslyckas så får man inte reda på något.
- Om slaget nollas så får man felaktig information.



ASAKO AYANUMA

LYNISISK SHUGYOSHA

”Jag vet att det är världens kliché med en iynisisk stridskonstkunnig skolflicka, men det får jag väl leva med. Det är bara *fuku*, skoluniformen, som saknas.

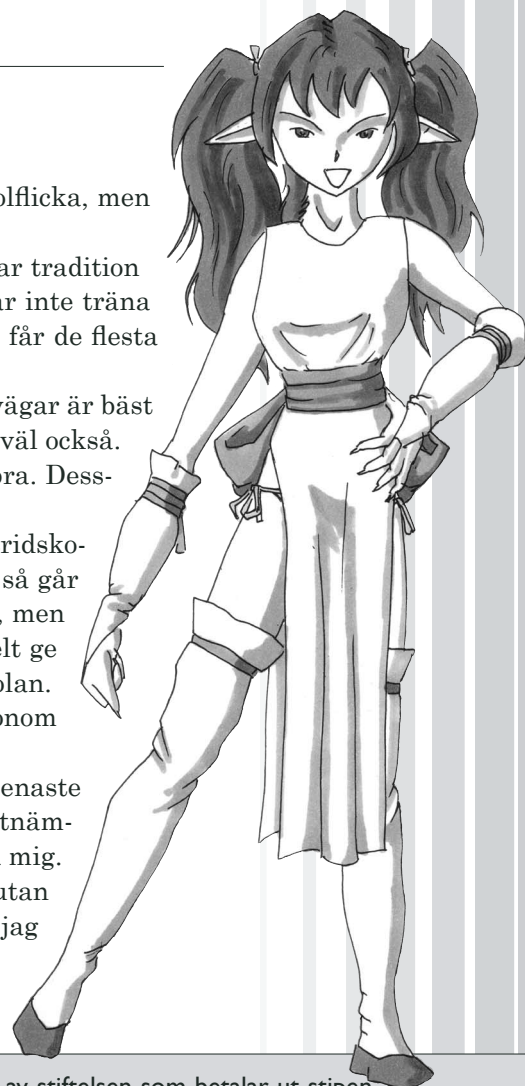
Det är väl inte riktigt lika vanligt idag som det var förr i tiden då det var tradition för alla iynisin att lära sig stridskonst, så de flesta iynisin i min ålder får inte träna mer än grunden, om ens det. Skulle de ha problem med aggressionen så får de flesta piller mot det.

Farfar är den traditionella typen. Han gillar inte piller. Iynisins gamla vägar är bäst och invanda. Jag vet att han låter hur insnöad som helst, och det är han väl också. Men jag gillar stridskonst och litar inte på piller, så för mig funkar det bra. Dessutom så får man en läcker kropp som killarna gillar. Tihi!

För några år sedan så fick jag ett stipendium för att utvecklas inom stridskonsten, och tack vare det så kan jag träna på halvtid. Under halva dagen så går jag fortfarande i skola och får snällt ta på mig *fuku* som alla andra tjejer, men andra halvan så är det träningsdräkten, gi, som gäller. Jag får helt enkelt ge mig av till dojo och träna istället för ett antal olika tillvalsämnen i skolan. Och sen så vill ju farfar ha sitt att säga om saken, så jag får träna för honom på kvällar och helger. Får och får, det är ju inte så att han ger mig val.

Hittills har det gått bra. Jag vann juniordistriktsmästerskapen de två senaste åren, och jag har kvalat in till nationella mästerskapen i år. Jag har fått utnämningen ’årets mest intressanta nykomling’ i år, och det ger ju lite press på mig. Men farfar brukar alltid säga att ära och berömmelse inte är intressant, utan att det enbart handlar om heder och integritet. Det spelar ingen roll om jag vinner, så länge som jag kämpar med rent hjärta.

Fast oss emellan, han kommer att slå mig gul och blå om jag förlorar.”



Art: iynisin

Nationalitet: Pejora

Modersmål: Suriyani, pejora

Attribut (specialiseringar):

Fysik +1

Kroppskontroll (Vig) +2

Mental förmåga (Viljestark) 0

Social förmåga -1

Egenskaper:

Ung: Du går fortfarande i skolan och din stridskonstträning hade varit omöjlig utan stipendium.

Attraktiv: Du har ben som når hela vägen upp, och inte är det något fett på dem heller. Ett strålande leende och intensiva ögon rundar av det hela.

Berömd: Du är inte en megastjärna, men sport- och stridskonstvärlden har fått upp ögonen för dig. Till viss del så har förmodligen klichén att tacka för hjälpen.

Tillgångar: Stipendiet ger dig en del extra tillgångar, utöver Federationslönen. Du kanske inte lever helt fett, och du är

fortfarande beroende av stiftelsen som betalar ut stipendiet, men du kan faktiskt leva hyfsat gott tack vare det.

Färdigheter (specialiseringar):

Obeväpnad strid (Shorokans oväntade näve, Neko-chans smäll i ögat) +6

Svärdfäktning +4

Spjutfäktning +4

Etikett +4

Kalligrafi +2

Meditation +2

Motstå smärta +2

Målning: Sumi-e +2

Manövrer +2

Akrobatik +2

Kombos:

Shorokans oväntade näve: Defensiv-Defensiv-Offensiv, +3
Skadevärde

Neko-chans smäll i ögat: Försiktig-Försiktig-Försiktig, +3

Omtöckning



Namn

Graderingssystem

Historia

Filosofi

Utvärdare

Specialare

Stridsfärdigheter

Värde

KOMBOS

Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>
Namn	Taktikval	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Stridsfärdighet	<input type="checkbox"/> Inkompatibel	Skada	<input type="text"/>	Om-töckning	<input type="text"/>	Skydd mot Skada	<input type="text"/>	Skydd mot Omtöckning	<input type="text"/>

