

Ryne's kleiner Karateratgeber

by Ryne@Morgengrauen

L^AT_EX by Mupfel@MorgenGrauen

Inhalt:

1	Allgemeines zur Karategilde	1
2	Allgemeines zum Erlernen von Techniken	1
2.1	Üben in der Gilde	2
2.2	Üben im Kampf	2
2.3	Üben in der Arena	2
3	Alphabetische Auflistung aller Karatetechniken	3
4	Ab wann können Techniken erlernt werden?	5
4.1	Angriffstechniken	5
4.2	Abwehrtechniken	6
5	Für welche Stufe ist das Beherrschen welcher Techniken erforderlich?	6
5.1	Angriffstechniken	6
5.2	Abwehrtechniken	7
6	Erfolgswahrscheinlichkeit	8
7	Einteilung der Abwehrtechniken nach Körperbereichen	9
8	Angriffstechniken	10
9	Schwierigkeitsgrade der Karatetechniken	10
9.1	Auflistung der Angriffs- und Abweherschläge nach Schwierigkeitsstufen	11
9.1.1	Angriffsschläge	11
9.1.2	Abwehrtechniken	11

„Du kannst doch nicht einfach das Auto kaputtfahren!!“
„Das war nicht einfach!“

1 Allgemeines zur Karategilde

Die Karategilde ist die zweite Gilde im MorgenGrauen nach der Abenteurgilde. Sie liegt momentan noch in den Dachzinnen unterhalb von Mirils Turm, wird jedoch mit der Eröffnung von Fernwest dorthin verlegt werden.

Die Karategilde ist prinzipiell eine Kampf Gilde, besondere magische Sprüche, die beim Lesen von quests oder Erforschen von Regionen benötigt werden, gibt es nicht. Allerdings gibt es die Möglichkeit, bei Funakoshi, dem *Sensei* (Meister?) der Karategilde, Schriftrollen zu erwerben, mit denen ein Identifizieren von Objekten möglich ist, ähnlich dem identifiziere-Spruch der Abenteurgilde.

Die Mitgliedschaft in der Karategilde bringt für reine Kämpfer jedoch einige Vorteile mit sich: Ca. ab dem 3. Dan ist ein Karatekämpfer stärker als ein Spieler, der mit einer optimalen Ausrüstung kämpft. Dabei sollte nicht vergessen werden, daß ein Karatekämpfer keine Ausrüstung benötigt, sondern sie rebootfest in seinem Körper hat. Es entfällt also die manchmal etwas mühsame Zusammenklauberei von Ausrüstung nach einem reboot oder crash. Auch sind Karateka in der Lage, magischen Angriffen auszuweichen, dies jedoch auch erst mit höherer Stufe, was im Kampf mit manchen Monstern von Vorteil sein kann.

Wer also sein Dasein im Mud als Kämpfer fristen will, für den bietet die Karategilde im moment die bessere Alternative gegenüber der Abenteurgilde; allerdings sollte nicht vergessen werden, daß andere Gilden in Arbeit sind, darunter auch eine Kämpfergilde, und es bleibt abzuwarten, ob diese nicht sogar bessere Sprüche gegenüber der Karategilde aufweisen wird.

Ein weiterer Vorteil der Karategilde ist, daß sie sämtliche Stats eines Spielers berücksichtigt. Somit haben hier Zwerge, Elfen und Menschen alle dieselben Chancen, die sich allerdings unterschiedlich auswirken. Menschen mit ihrem hohen Geschick lernen beispielsweise etwas schneller die erforderlichen Schläge. Zwerge dagegen lernen langsamer, allerdings haben sie einen geringeren MP-Verlust pro Schlag, da dieser sich u.A. aus der Ausdauer des Spielers errechnet; insgesamt bietet diese Gilde daher für alle Rassen ausgewogen gleiche Chancen.

Nun muß allerdings bedacht werden, daß der Weg zu einer hohen Stufe in der Gilde recht mühsam ist. Die höchste erreichbare Stufe für Spieler ist der 7. Dan; davor müssen jedoch die 9 Kyu (Lehrlingsgrade) und die ersten 6 Dan (Meistergrade) durchlaufen werden. Bisher haben dies nur wenige Spieler erreicht; und um in den 1. Dan zu kommen sind mindestens 15 Tage online-Zeit zu rechnen, in denen nur gekämpft wird. Das System des Aufsteigens in der Gilde orientiert sich dabei an der Beherrschung verschiedener Schläge; wer Aufsteigen will, muß daher die entsprechenden Schläge zunächst bis zu einem bestimmten Grad lernen, was unter Umständen lange dauern kann, je nachdem wie schwer ein Schlag ist.

In der Gilde findet man Funakoshi, den man nach folgenden Dingen fragen kann:

Status Funakoshi gibt die Prozentzahlen aus, mit denen man bestimmte Schläge beherrscht.

Anforderungen Funakoshi sagt, welche Angriffs- und Abwehrtechniken man noch für die nächste Stufe üben muß.

genaue Anforderungen Funakoshi sagt, welche Schläge man noch wieviel üben muß, um in die nächste Stufe zu kommen.

prüfe Funakoshi vergibt den nächsthöheren Grad, sofern die Bedingungen erfüllt sind.

Erlernbarem Funakoshi listet auf, welche Techniken man momentan dazulernen kann.

lerne Technik Funakoshi bringt Dir eine neue Technik bei.

Ansonsten sei auf die Hilfeseite zur Gilde verwiesen, in der weitere Informationen gegeben werden.

2 Allgemeines zum Erlernen von Techniken

Da das Aufsteigen in der Gilde davon abhängt, inwieweit man bestimmte Techniken beherrscht, soll hier kurz auf die verschiedenen Möglichkeiten des Lernens eingegangen werden:

2.1 Üben in der Gilde

Diese Möglichkeit kann in zweierlei Wege vollzogen werden:

- durch den Befehl 'übe *Technik*', mit dem man ganz normal ein wenig übt und angezeigt bekommt, wie groß die gemachten Fortschritte sind (wovon man sich allerdings nicht zuviel versprechen sollte).
- Indem man 'übe Abwehr' eingibt, wird Funakoshi einen mit verschiedenen Schlägen angrifen. Wenn man diesen mit dem richtigen Abwehrschlag antwortet, ist der Lerneffekt etwas höher als beim übe-Befehl — zu beachten ist, daß Funakoshi einen nach dem Abwehrschlag direkt mit einem neuen Angriffsschlag angreift, solange bis man die Gilde verläßt.

Das Üben in der Gilde ist jedoch nicht allzu effektiv, und man muß dabei insbesondere darauf achten, daß man nicht zuviel oder besser, gar kein Gewicht mit sich trägt, da dies den Übungseffekt erheblich beeinträchtigt. Außerdem kostet das Üben dort relativ viele Mps, und ist daher mit erheblichen Kosten für das Tanken verbunden; Schwere Schläge lassen sich dort gar nicht mehr üben, da diese bis zu 28 MP in einem Übungsvorgang erfordern.

2.2 Üben im Kampf

Auch im Kampf lassen sich Techniken üben. Dabei ist der Übungseffekt höher als in der Gilde, jedoch nur, wenn ein Schlag mißlingt. Dies hat zur Folge, daß man Schläge umso langsamer erlernt, je besser man sie beherrscht, denn es leuchtet wohl ein, daß ein Schlag, den man zu 99 % beherrscht, meistens gelingen wird — denkt man: zu beachten ist dabei aber, daß die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Schlages nicht nur vom Grad seiner Beherrschung abhängt (vgl. dazu Kapitel 6). Aus der Tatsache, daß die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Schlages mit zunehmender Stufe, die der Spieler in der Gilde hat, stetig zunimmt, läßt sich für das Erlernen eines Schlages natürlich eine wichtige Überlegung ableiten: Es kann durchaus sinnvoll sein, seine Stufe nicht allzu früh zu erhöhen, da man ansonsten die einfachen Schläge, die man bereits recht hoch, aber noch nicht zu 100% beherrscht, nicht ohne weiteres durch Kämpfen weiter erlernen kann, denn diese einfachen Schläge werden in einer hohen Stufe nur sehr selten mißlingen. Daher sollte man diese Schläge möglichst frühzeitig auf 100% bringen — ich habe dies mit fast allen Schlägen gemacht, die 'schon etwas schwieriger' sind, also auf der 5. der 10 Schwierigkeitsstufen von Techniken.

2.3 Üben in der Arena

In der Arena lassen sich Kämpfe gegen andere Karateka durchführen. Hier liegt die Lernquote noch etwas höher als im Kampf gegen NPCs, allerdings ist die Lernquote hier auch davon abhängig, wie betrunken die Kämpfer sind.

Allgemein ist beim Üben im Kampf noch zu beachten, daß die Abwehrschläge sich langsamer Erlernen lassen als die Angriffsschläge. Dies hängt schlicht damit zusammen, daß man pro Kampfrunde einmal einen Angriffsschlag hat, jedoch nicht immer einen Abwehrschlag; hier muß man sich geeignete Monster suchen, bei denen man die Abwehren üben kann; logischerweise wird eine Ratte einem Elfen selten auf den Kopf schlagen, womit dieser im Jodan-Bereich nicht lernen wird, während ein Drache aufgrund seiner Größe einem Zwerg äußerst selten zwischen die B... äh in den Gedan-Bereich schlägt ;) — wird man jedoch nicht in dem Körperbereich getroffen, in dem die Abwehren eingestellt sind, wird keine Abwehrtechnik angewandt, und man kann auch keine üben (argl, logo ;-))

Gleiches gilt natürlich auch für Kämpfe in der Arena: hier müssen beide Kontrahenten vorher die richtigen Schläge einstellen, um den Gegner im richtigen Bereich zu treffen.

3 Alphabetische Auflistung aller Karatetechniken

In diesem Kapitel sind sämtliche Karatetechniken alphabetisch aufgelistet, und mit einigen Zusatzinformationen versehen. Die Erklärung der Abkürzungen für die Spalten rechts:

Abk. Abkürzung für den Namen der Technik; man kann diese angeben, z.B. 'angriff mit atu', anstelle von 'angriff mit age-teisho-uchi'.

Schw Der Schwierigkeitsgrad der Technik, bedeutsam für die Erfolgswahrscheinlichkeit (vgl. Kapitel 6).

ab Gibt an, ab welcher Stufe dieser Schlag erlernt werden kann.

für Gibt an, für welche Stufe dieser Schlag beherrscht werden muß.

Bereich Bei den Angriffstechniken die Art von Schlag (Tr = Tritt, Hks = Handkantenschlag, 2 Fst = 2 händiger Fauststoß usw.), bei den Abwehrtechniken der Körperbereich, auf den sich die Technik bezieht.

MP Die Anzahl der Mps, die dieser Schlag beim üben in der Gilde kostet (ist jedoch Rasenabhängig, Elfen und Menschen haben etwas höhere Werte, lernen jedoch im Ausgleich schneller).

ANGRIFFSTECHNIKEN:

Name	Abk.	Schw	ab	für	Bereich	MP
Age-teisho-uchi	ATU	6	7	4	Hks	6
Age-zuki	AZ	2	0	8	Fst	
Awase-zuki	AWZ	6	7	2	2Fst	6
Choku-zuki	CZ	1	0	9	Fst	
Fumikiri-geri	FG	4	8	5	Tr	
Fumikomi-geri	FOG	6	0	6	Tr	6
Gyaku-mawashi-geri	GMG	8	7	4	Tr	15
Gyaku-mawashi-shitsui-geri	GMSG	7	8	4	Ktr	14
Hasami-zuki	HAZ	4	8	3	2Fst	4
Heiko-zuki	HZ	1	9	4	2Fst	1
Kagi-zuki	KAZ	3	8	6	Fst	3
Kentsui-hasami-uchi	KHU	5	8	4	Fsl	8
Kizami-zuki	KIZ	1	0	7	Fst	1
Mae-empi-uchi	MEU	3	7	5	Ebs	2
Mae-geri-keage	MGKA	7	6	4	Tr	13
Mae-geri-kekomi	MGK	5	0	6	Tr	9
Mae-shitsui-geri	MSG	5	0	6	Ktr	9
Mawashi-geri	MAG	8	7	4	Tr	16
Mawashi-shitsui-geri	MWSG	7	8	4	Ktr	12
Mawashi-zuki	MZ	3	9	6	Fst	3
Mikazuki-geri	MG	5	8	4	Tr	10
Otoshi-empi-uchi	OEU	3	6	3	Ebs	3
Otoshi-kentsui-uchi	OKU	4	9	6	Fsl	4
Otoshi-shuto-uchi	OSU	6	0	6	Hks	7
Otoshi-uraken-uchi	OUU	2	0	7	Fsl	1
Soto-heito-uchi	SHU	7	6	3	Hks	9
Soto-kentsui-uchi	SKU	3	9	6	Fsl	3
Soto-shuto-uchi	SSU	2	9	5	Hks	4

Name	Abk.	Schw	ab	für	Bereich	MP
Soto-uraken-uchi	SUU	1	0	7	Fsl	2
Tate-empi-uchi	TEU	4	5	3	Ebs	4
Tate-zuki	TZ	1	0	8	Fst	1
Uchi-heito-uchi	UHU	7	6	3	Hks	9
Uchi-kentsui-uchi	UKU	6	9	5	Fsl	7
Uchi-shuto-uchi	USN	4	9	5	Hks	5
Uchi-teisho-uchi	UTU	5	6	3	Hks	10
Ura-zuki	UZ	3	8	5	Fst	2
Ushiro-empi-uchi	UEU	2	8	5	Ebs	1
Ushiro-geri-keage	UGKA	9	4	1	Tr	
Ushiro-geri-kekomi	UGK	8	6	2	Tr	17
Ushiro-mawashi-geri	UMG	10	4	2	Tr	13
Yama-zuki	YZ	6	7	2	2Fst	6
Yoko-empi-uchi	YEU	2	7	4	Ebs	2
Yoko-geri-keage	YGK	9	5	1	Tr	14
Yoko-geri-kekomi	YGKK	7	6	4	Tr	14
Yoko-mawashi-empi-uchi	YMEU	6	6	3	Ebs	6
Yoko-mawashi-geri	YMG	8	5	3	Tr	15
Yoko-tobi-geri-kekomi	YTGK	10	1D	3D	Tr	

Funakoshi sagt: „Dies ist eine Liste aller Abwehrtechniken:“

Name	Abk.	Schw	ab	für	Bereich	MP
Age-teisho-uke	ATU	7	8	5	J	12
Age-uke	AU	2	0	9	J	
Bassai-uke	BU	7	5	1	C	14
Gaiwan-gedan-uke	GGU	6	9	5	G	6
Gaiwan-nagashi-uke	GNU	6	9	8	J	7
Gedan-barai	GB	4	0	9	G	5
Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke	GMOKU	7	6	2	G/H	9
Haiwan-nagashi-uke	HNU	4	9	7	J	5
Heishu-uke	HU	6	8	6	J/C	3
Heito-uke	HTU	6	6	2	C	7
Kake-shuto-uke	KSU	4	7	4	J/C	4
Kakiwake-uke	KIU	7	6	2	C	9
Kakuto-uke	KU	6	0	9	J/C	6
Keito-uke	KEU	6	7	5	J/C	7
Ken-juji-uke	KJU	4	8	5	G	5
Maeude-deai-osae-uke	MDOU	4	9	5	C	5
Mawashi-empi-uke	MEU	7	6	4	C	13
Mawashi-keito-uke	MKU	7	5	2	J	14
Mawashi-otoshi-kakato-uke	MOKU	7	6	2	G/H	14
Mawashi-teisho-uke	MTU	5	6	4	J/C	10
Morote-sukui-uke	MSU	7	6	4	G	14
Morote-tsukami-uke	MOTSU	8	6	3	J/C	17
Morote-uke	MU	8	6	2	J/C	16
Naiwan-nagashi-uke	NNU	4	9	7	J	4
Nami-gaeshi	NG	8	4	1	G/H	
Otoshi-seiryuto-uke	OSU	5	6	3	G	10
Otoshi-teisho-uke	OTU	5	6	4	C/G	9
Otoshi-ude-uke	OUU	7	9	6	C	14
Seiryuto-uke	SU	7	6	3	C	13

Name	Abk.	Schw	ab	für	Bereich	MP
Shuto-juji-uke	SJU	4	8	5	J	5
Shuto-uke	SHU	3	9	7	J/C	2
Sokumen-awase-uke	SAU	7	5	2	J	14
Sokuto-gyaku-mawashi-uke	SGMU	7	5	2	C/G	13
Soto-ashibo-kake-uke	SAKU	8	4	1	C/G	
Soto-shuto-uke	SSU	4	9	6	G	5
Soto-sukui-uke	SSUU	5	7	5	G	9
Soto-ude-uke	SUU	2	0	9	C	
Tate-shuto-uke	TSU	3	7	4	J/C	3
Te-nagashi-uke	TNU	5	8	5	J/C	18
Te-osae-uke	TOU	5	8	4	C	9
Teisho-awase-uke	TAU	5	5	1D	C	10
Teisoku-mawashi-uke	TMU	8	5	2	C/G	15
Tekubi-kake-uke	TKU	7	7	3	G	12
Uchi-ashibo-kake-uke	UAKU	7	4	1	C/G	
Uchi-shuto-uke	USU	5	8	5	G	9
Uchi-sukui-uke	USUU	7	6	4	G	11
Uchi-ude-uke	UUU	4	0	9	J/C	4

4 Ab wann können Techniken erlernt werden?

4.1 Angriffstechniken

Erlernbar sofort:

Tate-zuki	Soto-uraken-uchi
Otoshi-uraken-uchi	Otoshi-shuto-uchi
Mae-shitsui-geri	Mae-geri-kekomi
Kizami-zuki	Fumikomi-geri
Choku-zuki	Age-zuki

Erlernbar ab 9. Kyu:

Uchi-shuto-uchi	Uchi-kentsui-uchi
Soto-shuto-uchi	Soto-kentsui-uchi
Otoshi-kentsui-uchi	Mawashi-zuki
Heiko-zuki	

Erlernbar ab 8. Kyu:

Ushiro-empi-uchi	Ura-zuki
Mikazuki-geri	Mawashi-shitsui-geri
Kentsui-hasami-uchi	Kagi-zuki
Hasami-zuki	Gyaku-mawashi-shitsui-geri
Fumikiri-geri	

Erlernbar ab 7. Kyu:

Yoko-empi-uchi	Yama-zuki
Mawashi-geri	Mae-empi-uchi
Gyaku-mawashi-geri	Awase-zuki
Age-teisho-uchi	

Erlernbar ab 6. Kyu:

Yoko-mawashi-empi-uchi	Yoko-geri-kekomi
Ushiro-geri-kekomi	Uchi-teisho-uchi
Uchi-heito-uchi	Soto-heito-uchi
Otoshi-empi-uchi	Mae-geri-keage

Erlernbar ab 5. Kyu:

Yoko-geri-keage	Tate-empi-uchi
-----------------	----------------

Erlernbar ab 4. Kyu:

Ushiro-mawashi-geri

Ushiro-geri-keage

Erlernbar ab 1. Dan:

Yoko-tobi-geri-kekomi

4.2 Abwehrtechniken

Erlernbar sofort:

Uchi-ude-uke

Soto-ude-uke

Kakuto-uke

Gedan-barai

Age-uke

Erlernbar ab 9. Kyu:

Soto-shuto-uke

Shuto-uke

Otoshi-ude-uke

Naiwan-nagashi-uke

Maeude-deai-osae-uke

Haiwan-nagashi-uke

Gaiwan-nagashi-uke

Gaiwan-gedan-uke

Erlernbar ab 8. Kyu:

Uchi-shuto-uke

Te-osae-uke

Te-nagashi-uke

Shuto-juji-uke

Ken-juji-uke

Heishu-uke

Age-teisho-uke

Erlernbar ab 7. Kyu:

Tekubi-kake-uke

Tekubi-kake-uke

Tate-shuto-uke

Soto-sukui-uke

Keito-uke

Kake-shuto-uke

Erlernbar ab 6. Kyu:

Uchi-sukui-uke

Seiryuto-uke

Otoshi-teisho-uke

Otoshi-seiryuto-uke

Morote-uke

Morote-tsukami-uke

Morote-sukui-uke

Mawashi-teisho-uke

Mawashi-otoshi-kakato-uke

Mawashi-empi-uke

Kakiwake-uke

Heito-uke

Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke

Erlernbar ab 5. Kyu:

Teisoku-mawashi-uke

Teisho-awase-uke

Sokuto-gyaku-mawashi-uke

Sokumen-awase-uke

Mawashi-keito-uke

Bassai-uke

Erlernbar ab 4. Kyu:

Uchi-ashibo-kake-uke

Soto-ashibo-kake-uke

Nami-gaeshi

5 Für welche Stufe ist das Beherrschen welcher Techniken erforderlich?

5.1 Angriffstechniken

Erforderlich für 9. Kyu:

Choku-zuki

Erforderlich für 8. Kyu:

Tate-zuki

Age-zuki

Erforderlich für 7. Kyu:

Soto-uraken-uchi

Otoshi-uraken-uchi

Kizami-zuki

Erforderlich für 6. Kyu:

Soto-kentsui-uchi
Otoshi-kentsui-uchi
Mae-shitsui-geri
Kagi-zuki

Otoshi-shuto-uchi
Mawashi-zuki
Mae-geri-kekomi
Fumikomi-geri

Erforderlich für 5. Kyu:

Ushiro-empi-uchi
Uchi-shuto-uchi
Soto-shuto-uchi
Fumikiri-geri

Ura-zuki
Uchi-kentsui-uchi
Mae-empi-uchi

Erforderlich für 4. Kyu:

Yoko-geri-kekomi
Mikazuki-geri
Mawashi-geri
Kentsui-hasami-uchi
Gyaku-mawashi-shitsui-geri
Age-teisho-uchi

Yoko-empi-uchi
Mawashi-shitsui-geri
Mae-geri-keage
Heiko-zuki
Gyaku-mawashi-geri

Erforderlich für 3. Kyu:

Yoko-mawashi-geri
Uchi-teisho-uchi
Tate-empi-uchi
Otoshi-empi-uchi

Yoko-mawashi-empi-uchi
Uchi-heito-uchi
Soto-heito-uchi
Hasami-zuki

Erforderlich für 2. Kyu:

Yama-zuki
Ushiro-geri-kekomi

Ushiro-mawashi-geri
Awase-zuki

Erforderlich für 1. Kyu:

Yoko-geri-keage

Ushiro-geri-keage

Erforderlich für 3. Dan:

Yoko-tobi-geri-kekomi

5.2 Abwehrtechniken

Erforderlich für 9. Kyu:

Uchi-ude-uke
Kakuto-uke
Age-uke

Soto-ude-uke
Gedan-barai

Erforderlich für 8. Kyu:

Gaiwan-nagashi-uke

Erforderlich für 7. Kyu:

Shuto-uke
Haiwan-nagashi-uke

Naiwan-nagashi-uke

Erforderlich für 6. Kyu:

Soto-shuto-uke
Heishu-uke

Otoshi-ude-uke

Erforderlich für 5. Kyu:

Uchi-shuto-uke
Soto-sukui-uke
Maeude-deai-osae-uke
Keito-uke
Age-teisho-uke

Te-nagashi-uke
Shuto-juji-uke
Ken-juji-uke
Gaiwan-gedan-uke

Erforderlich für 4. Kyu:

Uchi-sukui-uke
 Tate-shuto-uke
 Morote-sukui-uke
 Mawashi-empi-uke

Te-osae-uke
 Otoshi-teisho-uke
 Mawashi-teisho-uke
 Kake-shuto-uke

Erforderlich für 3. Kyu:

Tekubi-kake-uke
 Seiryuto-uke
 Morote-tsukami-uke

Tekubi-kake-uke
 Otoshi-seiryuto-uke

Erforderlich für 2. Kyu:

Teisoku-mawashi-uke
 Sokumen-awase-uke
 Mawashi-otoshi-kakato-uke
 Kakiwake-uke
 Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke

Sokuto-gyaku-mawashi-uke
 Morote-uke
 Mawashi-keito-uke
 Heito-uke

Erforderlich für 1. Kyu:

Uchi-ashibo-kake-uke
 Nami-gaeshi

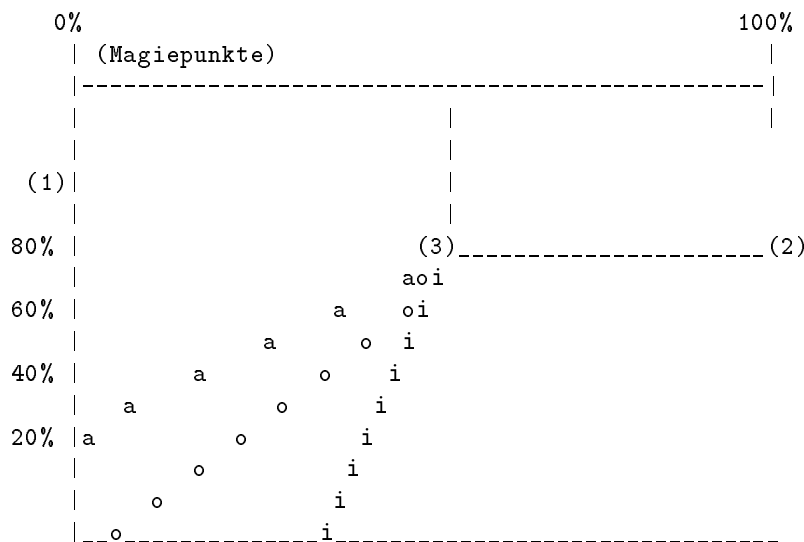
Soto-ashibo-kake-uke
 Bassai-uke

Erforderlich für 1. Dan:

Teisho-awase-uke

6 Erfolgswahrscheinlichkeit

Hier wird dargestellt, wie die Erfolgswahrscheinlichkeit eines Schlages sich errechnet:



Auf der Karte wird die Abhängigkeit der Erfolgswahrscheinlichkeit von Techniken von den Magiepunkten des Spielers dargestellt, wobei der Grad des Spielers in der Gilde berücksichtigt wird.
 Erklärung:

1. die Linie zwischen (2) und (3) (fortgeführt durch i, o bzw. a, dazu Erklärung später) stellt die Erfolgswahrscheinlichkeit der Technik dar. Im vorliegenden Fall liegt diese anfänglich, also bei maximalen MPs (vgl. dazu in der oberen Gerade) bei 80 Prozent (entsprechend dem Wert, mit dem der Spieler diese Technik beherrscht). Diese Wahrscheinlichkeit wird auch beibehalten, und zwar so lange, bis die Magiepunkte des Spielers den Prozentwert über Punkt (3) erreicht haben. Ab diesem Punkt beginnt die Erfolgswahrscheinlichkeit der Technik zu sinken, und zwar mit verschiedener Geschwindigkeit, dazu nachfolgend. Zunächst einmal ist festzustellen, daß die Erfolgswahrscheinlichkeit sinkt, so daß auch eine Technik, die

man zu 100% beherrscht, nicht immer klappen wird - sobald der Grenzwert bei (3) erreicht ist, sinkt die Erfolgswahrscheinlichkeit.

2. Die Fortführung der Linie zwischen (2) und (3) stellt die Geschwindigkeit dar, mit der die Erfolgswahrscheinlichkeit sinkt. Diese ist abhängig davon, in welchem Kyu/Dan ein Spieler sich befindet. Um so höher der Grad des Spielers, umso langsamer sinkt die Erfolgswahrscheinlichkeit. Hier zeigt sich, inwiefern die Grade von besonderer Bedeutung sind: Während in niedrigen Graden die Chance sehr schnell sinkt (entsprechend der Linie 'i', ist dies bei hohen Graden langsamer (Linie 'a', bis im 9. Dan (den nur Magier erreichen können ;-)) die Wahrscheinlichkeit gar nicht mehr sinkt.
3. Die Lage des Punktes (3) auf der horizontalen Skala der Magiepunkte ist abhängig vom Schwierigkeitsgrad der Techniken. Bei leichten Techniken verschiebt sich der Punkt nach links, also beginnt die Erfolgswahrscheinlichkeit erst später zu sinken, bei schweren Schlägen verschiebt er sich entsprechend nach rechts (zum Schwierigkeitsgrad der Techniken).

7 Einteilung der Abwehrtechniken nach Körperbereichen

Jodan:

Age-teisho-uke	Age-uke
Gaiwan-nagashi-uke	Haiwan-nagashi-uke
Heishu-uke	Kake-shuto-uke
Kakuto-uke	Keito-uke
Mawashi-keito-uke	Mawashi-teisho-uke
Morote-tsukami-uke	Morote-uke
Naiwan-nagashi-uke	Shuto-juji-uke
Shuto-uke	Sokumen-Awase-Uke
Tate-shuto-uke	Te-nagashi-uke
Uchi-ude-uke	

Chudan:

Bassai-uke	Heishu-uke
Heito-uke	Kake-shuto-uke
Kakiwake-uke	Kakuto-uke
Keito-uke	Maeude-deai-osae-uke
Mawashi-empi-uke	Mawashi-teisho-uke
Morote-tsukami-uke	Morote-uke
Otoshi-teisho-uke	Otoshi-ude-uke
Seiryuto-uke	Shuto-uke
Sokuto-gyaku-mawashi-uke	Soto-ashibo-kake-uke
Soto-ude-uke	Tate-shuto-uke
Te-nagashi-uke	Te-osae-uke
Teisho-awase-uke	Teisoku-mawashi-uke
Uchi-ashibo-kake-uke	Uchi-ude-uke

Gedan:

Gaiwan-gedan-uke	Gedan-barai
Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke	Ken-juji-uke
Mawashi-otoshi-kakato-uke	Morote-sukui-uke
Nami-gaeshi	Otoshi-seiryuto-uke
Otoshi-teisho-uke	Sokuto-gyaku-mawashi-uke
Soto-ashibo-kake-uke	Soto-shuto-uke
Soto-sukui-uke	Tekubi-kake-uke
Uchi-ashibo-kake-uke	Uchi-shuto-uke
Uchi-sukui-uke	

Hiza-Shita:

Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke	Mawashi-otoshi-kakato-uke
---------------------------------	---------------------------

8 Angriffstechniken

In diesem Kapitel sind die Angriffstechniken aufgeteilt in die verschiedenen Arten von Techniken; dabei werden die Techniken in der Reihenfolge ihrer Wirksamkeit dargestellt, wie sie sich aus der Hilfeseite zur Karategilde ergibt.

Tritte:

Fumikiri-geri	Fumikomi-geri
Gyaku-mawashi-geri	Mae-geri-keage
Mae-geri-kekomi	Mawashi-geri
Mikazuki-geri	Ushiro-geri-keage
Ushiro-geri-kekomi	Ushiro-mawashi-geri
Yoko-geri-keage	Yoko-geri-kekomi
Yoko-mawashi-geri	Yoko-tobi-geri-kekomi

Handkantenschläge:

Age-teisho-uchi	Otoshi-shuto-uchi
Soto-heito-uchi	Soto-shuto-uchi
Uchi-heito-uchi	Uchi-shuto-uchi
Uchi-teisho-uchi	

Ellbogenschläge:

Mae-empi-uchi	Otoshi-empi-uchi
Tate-empi-uchi	Ushiro-empi-uchi
Yoko-empi-uchi	Yoko-mawashi-empi-uchi

Knietritte:

Gyaku-mawashi-shitsui-geri	Mae-shitsui-geri
Mawashi-shitsui-geri	

Faustschläge:

Kentsui-hasami-uchi	Otoshi-kentsui-uchi
Otoshi-uraken-uchi	Soto-kentsui-uchi
Soto-uraken-uchi	Uchi-kentsui-uchi

Fauststöße zweihändig:

Awase-zuki	Hasami-zuki
Heiko-zuki	Yama-zuki

Fauststöße einhändig:

Choku-zuki	Age-zuki
Kagi-zuki	Kizami-zuki
Mawashi-zuki	Tate-zuki
Ura-zuki	

9 Schwierigkeitsgrade der Karatetechniken

Sämtliche Angriffs- und Abwehrschläge sind in 10 Schwierigkeitsgrade unterteilt. Diese finden sich in der alphabetischen Gesamtübersicht in Kapitel 3 in der Spalte 'Schw' wieder. Die Schwierigkeitsgrade haben zweierlei Bedeutung: Zum einen ist die Lerngeschwindigkeit niedriger, je höher der Schwierigkeitsgrad der Technik ist; zum anderen jedoch, und dies ist sehr wichtig, hängt die Erfolgswahrscheinlichkeit einer Technik mit sinkenden MPs des Spielers stark davon ab, wie schwer diese ist. Daher dürfte es für Spieler niedrigen Grades empfehlenswert sein, sich im Kampf auch dann einer Technik zu bedienen, die einen niedrigeren Schwierigkeitsgrad besitzt, auch wenn man eine schwerere, was in den meisten Fällen gleichbedeutend mit effektiveren, Technik schon relativ gut beherrscht. Allerdings gilt auch hier wieder: Ausprobieren!!!

Die Schwierigkeitsstufen und ihre in der alphabetischen Liste zugehörige Zahl:

1	Äußerst leicht	2	Sehr leicht
3	Leicht	4	Nicht mehr trivial
5	Schon etwas schwieriger	6	Mittelschwer
7	Schwer	8	Sehr Schwer
9	Äußerst Schwer	10	Extrem Schwer

9.1 Auflistung der Angriffs- und Abwehrschläge nach Schwierigkeitsstufen

9.1.1 Angriffschläge

Äußerst leicht

Choku-zuki	Heiko-zuki
Kizami-zuki	Soto-uraken-uchi
Tate-zuki	

Sehr leicht

Age-zuki	Otoshi-uraken-uchi
Soto-shuto-uchi	Ushiro-empi-uchi
Yoko-empi-uchi	

Leicht

Kagi-zuki	Mae-empi-uchi
Mawashi-zuki	Otoshi-empi-uchi
Soto-kentsui-uchi	Ura-zuki

Nicht mehr trivial

Fumikiri-geri	Hasami-zuki
Otoshi-kentsui-uchi	Tate-empi-uchi
Uchi-shuto-uchi	

Schon etwas schwieriger

Kentsui-hasami-uchi	Mae-geri-kekomi
Mae-shitsui-geri	Mikazuki-geri
Uchi-teisho-uchi	

Mittelschwer

Age-teisho-uchi	Awase-zuki
Fumikomi-geri	Otoshi-shuto-uchi
Uchi-kentsui-uchi	Yama-zuki
Yoko-mawashi-empi-uchi	

Schwer

Gyaku-mawashi-shitsui-geri	Mae-geri-keage
Mawashi-shitsui-geri	Soto-heito-uchi
Uchi-heito-uchi	Yoko-geri-kekomi

Sehr Schwer

Gyaku-mawashi-geri	Mawashi-geri
Ushiro-geri-kekomi	Yoko-mawashi-geri

Äußerst Schwer

Ushiro-geri-keage	Yoko-geri-keage
-------------------	-----------------

Extrem Schwer

Ushiro-mawashi-geri	Yoko-tobi-geri-kekomi
---------------------	-----------------------

9.1.2 Abwehrtechniken

Äußerst leicht

Keine

Sehr leicht

Age-uke Soto-ude-uke

Leicht

Shuto-uke Tate-shuto-uke

Nicht mehr trivial

Gedan-barai Haiwan-nagashi-uke

Kake-shuto-uke Ken-juji-uke

Maede-deai-osae-uke Naiwan-nagashi-uke

Shuto-juji-uke Soto-shuto-uke

Schon etwas schwieriger

Mawashi-teisho-uke Otoshi-seiryuto-uke

Otoshi-teisho-uke Soto-sukai-uke

Te-nagashi-uke Te-osae-uke

Teisho-awase-uke Uchi-shuto-uke

Mittelschwer

Gaiwan-gedan-uke Gaiwan-nagashi-uke

Heishu-uke Heito-uke

Kakuto-uke Keito-uke

Schwer

Age-teisho-uke Bassai-uke

Gyaku-mawashi-otoshi-kakato-uke Kakiwake-uke

Mawashi-empi-uke Mawashi-keito-uke

Mawashi-otoshi-kakato-uke Morote-sukai-uke

Otoshi-ude-uke Seiryuto-uke

Sokumen-awase-uke Sokuto-gyaku-mawashi-uke

Tekubi-kake-uke Tekubi-kake-uke

Uchi-ashibo-kake-uke Uchi-sukai-uke

Sehr Schwer

Morote-tsukami-uke Morote-uke

Nami-gaeshi Soto-ashibo-kake-uke

Teisoku-mawashi-uke

Äußerst Schwer

Keine

Extrem Schwer

Keine

Zum Abschluß noch einmal die Einteilung der Farben für die Gürtel, das kleine Statussymbol jedes Karateka

Weißer Gürtel für den 9. Kyu,

 Gelber Gürtel für den 8. Kyu,

 Oranger Gürtel für den 7. Kyu,

 Grüner Gürtel für den 6. und 5. Kyu,

 Blauer Gürtel für den 4. und 3. Kyu,

 Violetter Gürtel für den 2. Kyu,

 Brauner Gürtel für den 1. Kyu,

 Schwarzer Gürtel für den 1. bis 4. Dan,

 Rot-Weißer Gürtel für den 5. bis 7. Dan,

 Roter Gürtel für den 8. und 9. Dan.