Hausregeln für MIDGARD (4. Auflage)
Version 2.20

Björn Rabenstein

bjoern@rabenste.in

2024-01-01

1 Vorwort

Regeln sind Nebensache im Rollenspiel. In welcher Hinsicht haben Regeln überhaupt eine Berechtigung? Ein Rollenspiel ist nicht realistisch. Manchmal erweckt es den Anschein, realistisch zu sein, aber wenn man nur hinreichend genau hinschaut, ist man immer beliebig weit von der Realität (was auch immer das sein mag) entfernt. Ein Rollenspiel hat seine eigene Realität. Die Regeln dienen dazu, dem daran interessierten Spieler ein Gefühl zu geben, welchen Gesetzen diese spezielle Realität folgt. Sie dient auch dem SpL, einschätzen zu können, was die Spieler für eine Erwartung von dieser Realität haben, um also zu vermeiden, daß bei den Spielern der Eindruck von Willkür oder Ungerechtigkeit entsteht. Schlußendlich sorgen die Regeln dafür, daß die Spielwelt sich (in gewissen Grenzen) „selber spielt“ – das Rollenspiel erhält in Teilen den Charakter einer Simulation, vergleichbar einem simulationsbetonten Brett- oder Computerspiel. Von all dem unbeschadet bleibt die „goldene“ Regel, daß der SpL immer recht hat und erhaben über jede Regel ist (was selbstverständlich nur behutsam Anwendung finden sollte, da andernfalls der Zweck der Regeln *ad absurdum* geführt würde). Die hier folgenden Klarstellungen und Änderungen sollen in diesem Sinne lediglich vermeidbare Überraschungen verhindern, insbesondere bei Spielern, die sich sehr auf den gedruckten Regeltext verlassen.

Generell folgen diese Hausregeln der Philosophie, daß „echter“ Realismus im obigen Sinne ohnehin nicht möglich ist und es daher zwecklos ist, mit hochkomplexen Regeln diesem Realismus nachzueifern, ohne ihm wirklich näher zu kommen, dabei allerdings die Spielbarkeit des Systems immer mehr zu untergraben. Insbesondere die Kampfregeln sind ein gutes Beispiel dafür. Die Regeln sollen hier eine anschauliche Methode zur Verfügung stellen, Kämpfe spielerisch umzusetzen und den SpF taktische Entscheidungen und die Steuerung ihrer Kampfhandlungen zu ermöglichen. Von einer wirklich realistischen, detailierten Simulation kann nicht die Rede sein. Daher wurde hier gar nicht erst versucht, die Regeln durch erhöhte Komplexität „realistischer“ zu gestalten, sondern nur an den wenigen Stellen behutsam einzugreifen, wo es nach subjektivem Eindruck an Spielbarkeit, Klarheit, Konsistenz oder Nachvollziehbarkeit mangelte. Echte Regelergänzungen mußten sich mit einem deutlichen Gewinn an Spielbarkeit und Spielqualität, Konsistenz und Nachvollziehbarkeit rechtfertigen, nicht jedoch mit einem Gewinn an „Realismus“.

Diese Klarstellungen, Änderungen und Ergänzungen der offiziellen MIDGARD-Regeln sind den Erfahrungen unzähliger Sitzungen seit 1987 entwachsen. Aufgeschrieben wurden sie von mir, aber ich hege die Hoffnung, daß sie dem Gruppenkonsens Ausdruck verleihen.

Seit Version 2.0 beziehen sich diese Hausregeln auf die 4. Auflage des MIDGARD-Regelwerks. Verweise auf das Regelwerk werden in der Form [XXX nnn] gegeben, wobei XXX ein Kürzel für das jeweilige Buch ist, während nnn die Seitenzahl angibt. Folgende Kürzel finden Verwendung: DFR = *Das Fantasy-Rollenspiel*, ARK = *Das Arkanum*, KOM = *Das Kompendium*, BES = *Das Bestiarium*, MDS = *Meister der Sphären*, KTP = *Unter dem Schirm des Jadekaisers* (KanThaiPan-Quellenbuch). Der Begriff *Figur* (als „altdeutsche“ Version von englisch *Character* oder eingedeutscht *Charakter*) ist in den jüngeren MIDGARD-Auflagen irgendwie der Vergessenheit anheim gefallen, erfreut sich hier aber noch reger Benutzung. Also: SpF = Spielerfigur = *player character* = PC = „Abenteurer“ = „Held“. NSpF = Nichtspielerfigur = *non-player character* = NPC. Desweiteren werden die üblichen MIDGARD-Abkürzungen benutzt (vgl. [MDS 296]). Die Schreibweise MIDGARD bezieht sich auf das Regelsystem, während die Spielwelt *Midgard* als Midgard bezeichnet wird.

2 Druckfehler

Auf offensichtliche Druckfehler, die leicht zu korrigieren sind, wird hier nicht weiter eingegangen. Hier werden nur Fälle erwähnt, bei denen zwar eindeutig ein Druckfehler vorliegt, wo aber nicht ohne weiteres klar ist, wie dieser Druckfehler zu verbessern ist.

Die bereits veröffentlichten offiziellen Errata werden als Bestandteil der Regeln betrachtet und hier bereits vorausgesetzt.

- [KOM 56] In allen vier Tabellen muß jeweils die Zeile „+7, +8, +9 **100**“ korrigiert werden zu „+8, +9 **100**“. (Die +7 steht schon in der jeweils vorangehenden Zeile.)
- In [DFR 120] linke Spalte, vorletzter Absatz steht geschrieben, daß ein Kurzsichtiger keine Probleme beim Fernkampf hat (mit Ausnahme von Scharfschießen). In [DFR 116] linke Spalte, vorletzter Absatz steht hingegen, daß der SpL vor jedem Schuß auf Ziele außerhalb des Nahbereichs einen EW:Sehen verlangen kann. Es gilt letztere Regel, wobei ausdrücklich auf das *kann* verwiesen wird. Der EW ist also kein Automatismus, sondern dem SpL überlassen.

3 Geburt eines Abenteurers

Ergibt der Wurf von 1W6 für LP [DFR 35] ein Ergebnis von weniger als 4, so wird der Wurf dennoch als 4 interpretiert.

4 Fertigkeiten

4.1 Angeborene Fertigkeiten

Wird eine **angeborene Fertigkeit** [DFR 38f] erwürfelt, die die SpF aufgrund ihrer Basiseigenschaften nicht haben kann, wird der Wurf wiederholt. Das gleiche gilt für Fertigkeiten, über die die SpF bereits verfügt oder die im Widerspruch zu solchen Fertigkeiten stehen (z. B. steht *Riechen+10* mit *Riechen+4* im Widerspruch (u. u.) oder *Kurzsichtigkeit* mit *Nachtsicht*). Im unwahrscheinlichen Fall, daß keine weitere angeborene Fertigkeit mehr möglich ist, entfällt der Wurf.

4.2 Automatisch Informationen erhalten

Der **automatische** EW für Entdeckungs- und Wissensfertigkeiten und für Sinne [DFR 114] muß nicht grundsätzlich **kritisch erfolgreich** sein. Gelingt der Wurf mit zusätzlicher **WM–8**, ist dies gleichwertig zu einem kritischen Erfolg zu sehen (in Anlehnung an M5). Bei einfach zu entdeckenden Informationen kann nach SpL-Entscheidung sogar ein **normaler Erfolg** reichen, und ein automatischer EW kann auch gewährt werden, wenn die entsprechende Fertigkeit ungelernt bzw. der Sinn nicht überdurchschnittlich gut entwickelt ist. Ein derartiges Vorgehen wird auch in den Regeln an vielen Stellen mehr oder weniger deutlich angedeutet: [DFR 78] (EW:Riechen im Beispiel), [DFR 114] (Beispielkasten), [DFR 145] (Giftmischen), [DFR 159f] (Menschenkenntnis)...

4.3 Leit- und Mindesteigenschaften

Eine Fertigkeit kann auch erlernt werden, wenn die SpF die nötigen **Mindestwerte von Eigenschaften** nicht erfüllt (entgegen [DFR 121]). Allerdings erhält eine SpF **WM–2**, wenn sie zum Zeitpunkt des EW nicht die für die Fertigkeit nötigen Eigenschaftsmindestwerte erfüllt.

Werte ab 81 bei der **Leiteigenschaft** haben nicht mehr die in [DFR 121] angegebenen Vorteile. Stattdessen verleiht die Leiteigenschaft einen Bonus oder Malus, analog zum AnB durch Gs oder AbB durch Gw. Die WM–2 aus dem vorigen Absatz gilt allerdings absolut. Ist sie relevant, wird kein Bonus oder Malus aufgrund der Leiteigenschaft berücksichtigt.

Für ungelernte Fertigkeiten gilt weiterhin die Regelung in [DFR 57]. Es gibt also WM–2 oder gar keine Modifikation.

Für **Sprechen** gibt es niemals einen Malus. Für **Schreiben** gibt es nur bei weniger als **In21** einen Malus.

Für **Trinken** verleiht Ko keinen Bonus (bzw. kann man **+Ko/10** als den Bonus ansehen).

Der Fertigkeitsbonus auf **Werfen** entspricht dem AnB.

Beim **Beidhändigen Kampf** führt der Fertigkeitsbonus effektiv dazu, daß nun indirekt doch eine Art AnB berücksichtigt wird [DFR 133], allerdings auf Gw basierend statt Gs. Dies ist aus Konsistenzgründen erwünscht. (Zum Ausgleich fallen ja auch die in [DFR 121] angegebenen Vorteile weg.)

Genauso wie AnB und AbB durch schwere Rüstung reduziert werden [DFR 98] kann der SpL in passenden Situationen den durch Gs bzw. Gw verliehene Fertigkeitsboni in gleichem Maße reduzieren. Dies ist dann sinnvoll, wenn der Einsatz der Fertigkeit ähnlich durch Rüstung beeinträchtigt wird wie Angriff bzw. Abwehr *und* Rüstung nicht bereits durch andere WM berücksichtigt wird.

4.4 Einzelne Fertigkeiten

Die Fertigkeiten **Alchimie** [DFR 130], **Giftmischen** [DFR 145f], **Heilkunde** [DFR 147f], **Kräuterkunde** [DFR 156f], **Pflanzenkunde** [DFR 164], **Tierkunde** [DFR 188] haben eine mehr oder weniger große Schnittmenge im Gebiet der Verarbeitung und Identifikation von Substanzen. Die folgenden Hinweise helfen bei der Abgrenzung der Fertigkeiten:

- Generell sollte sich der SpL eher großzügig zeigen, was die Anwendungsgebiete der Fertigkeiten angeht, insbesondere wenn die Spieler fanatasievoll darlegen können, wie ihre Figuren eine bestimmten Fertigkeit in einer gegebenen Situation geeignet anwenden können. Andererseits sollte eine SpF, die gleich mehrere potentiell anwendbare Fertigkeiten beherrscht (z. B. *Heilkunde, Giftmischen, Kräuterkunde, Pflanzenkunde* oder gar *Tierkunde* bei der Frage, ob und wie ein bestimmtes Kraut gegen einen Wespenstich angewendet werden kann), nicht benachteiligt werden. Einerseits kann man bei Anwendung einer nicht genau passenden Fertigkeit negative WM verteilen, andererseits kann man einer SpF, die mehrere passende Fertigkeiten beherrscht, mehrere EW zugestehen (gewissermaßen für verschiedene Herangehensweisen an dasselbe Problem). (Siehe hierzu auch [DFR 110].)
- *Alchimie* ist die allgemeinste der angesprochenen Fertigkeiten. Sie ist gewissermaßen genau das Fachgebiet, in dem all die anderen angesprochenen Fertigkeiten ihre Schnittmenge haben (Verarbeitung und Identifikation von Substanzen). Grundsätzlich sollte Alchimie also dann Anwendung finden, wenn keine der anderen Fertigkeiten so recht passen will. In den anderen Fällen kann Alchimie ebenfalls helfen, aber dann ist mit negativer WM zu rechnen. Je näher eine (ehemals) belebte Substanz noch ihren natürlichen Ursprüngen ist, desto eher finden *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* oder auch *Kräuterkunde* Anwendung. Wenn das Anwendungsgebiet in Richtung Heilung bzw. Vergiftung tendiert, dann passen eher *Kräuerkunde* und *Heilkunde* bzw. *Giftmischen*. Die Verwendung unbelebter oder bereits stark alchimistisch bearbeiteter Substanzen, die gleichzeitige Verwendung von Substanzen unterschiedlichsten Ursprungs und die Anwendung von Magie sind Indizien für *Alchimie*. Auch die Methodik kann bei der Entscheidung eine Rolle spielen. Dazu halte man sich vor Augen, daß die Alchimie in der realen Welt die Vorläuferin der Chemie darstellt, aber auch mit viel Mystik und Esoterik durchdrungen ist. (Etwas davon erahnen konnte man in *Sturm über Mokattam*, wo die „chymische Hochzeit“ der gegensätzlichen Prinzipien Schwefel und Quecksilber zum roten Zinnober vorkam.)
- *Giftmischen* ist gewissermaßen ein Spezialgebiet, das aus allen anderen angesprochenen Fertigkeiten „entnommen“ wurde. Die Verarbeitung und Identifizierung tierischer Substanzen zu Giften stammt aus der *Tierkunde*, entsprechendes gilt für pflanzliche Substanzen und *Kräuterkunde* und *Pflanzenkunde*. Die Herstellung und Anwendung von Gegengiften überschneidet sich mit *Heilkunde* und *Kräuterkunde*, während die Verarbeitung und Identifizierung von unbelebten oder alchimistisch verarbeiteten giftigen Substanzen der *Alchimie* entstammt. Für magische Gifte gilt dies umso mehr.
- Die *Heilkunde* beschäftigt sich natürlich hauptsächlich nicht mit der Anwendung und Identifizierung von Substanzen, sondern mit ganz anderen Dingen (Identifikation von Krankheiten, „handwerkliches“ Vorgehen zur Wundbehandlung und vieles mehr). Dennoch wird ein Heilkundiger sich nicht Kenntnissen verschließen, welches Kraut bei einem Fieber Anwendung finden könnte oder welches Gegengift nach dem Biß einer Giftschlange wirken könnte (oder auch nur, welche Symptome auf ein bestimmtes Gift hinweisen). Hier gibt

es also durchaus eine Schnittmenge. Allerdings ist die Heilkunde diesbezüglich recht unspezifisch, wie dies ja auch im Regelwerk schon angedeutet wird.

- Die *Kräuterkunde* wird auch im Regelwerk schon relativ klar von *Giftmischen* und *Heilkunde* abgegrenzt. Problematischer ist die Abgrenzung zur *Pflanzenkunde*. Generell ist die *Pflanzenkunde* eher für die Identifikation und das Auffinden von Pflanzen in der freien Natur geeignet, während die *Kräuterkunde* eher die Weiterverarbeitung und Anwendung der pflanzlichen Substanzen beinhaltet, und zwar insbesondere wenn es um eine heilende Wirkung geht. Hat eine Pflanze schon in Rohform und ohne größere Umstände bei der Anwendung eine heilende Wirkung, wird dies auch ein Pflanzenkundiger wissen (Beispiel: schmerzstillende Wirkung durch Kauen von Rinde der Trauerweide).
- Die *Tierkunde* beschäftigt sich ebenso wie die *Heilkunde* nur nebenbei mit den hier besprochenen Aspekten der Identifizierung und Verarbeitung von Substanzen. Aber ebenso wie *Kräuterkunde* und *Pflanzenkunde* im Bereich pflanzlicher Substanzen kann *Tierkunde* im Bereich tierischer Substanzen angewendet werden. Der Übergang zu *Alchimie* (bei weitergehender Verarbeitung tierischer Substanzen, insbesondere magischer Natur) bzw. zum *Giftmischen* (bei Verwendung tierischer Substanzen zum Mischen von Giften und Gegengiften) ist eher früher anzusetzen als bei *Kräuter-/Pflanzenkunde*, da Tierkunde sich wie gesagt nur am Rande mit der Verarbeitung und Identifizierung tierischer Substanzen beschäftigt.

Erfolgreich eingesetzte **Akrobatik** ermöglicht einen spontanen Angriff in derselben Runde, in der das Aufstehen erfolgte (jedoch nicht ein Aufstehen in derselben Runde, in der der Sturz erfolgte – die Formulierung in [DFR 129] ist mißverständlich).

Beim mit **Beidhändigem Kampf** durchgeführten *Kombinationsangriff* zählt der jeweils für den Angreifer ungünstigere Waffenrang und Rüstungsbonus der beiden eingesetzten Waffen.

Der EW zum Überprüfen, ob das **Einprägen** [DFR 117] gelungen ist, wird erst beim Versuch des Erinnerns gewürfelt. (Dies soll verhindern, daß eine SpF einfach solange hintereinander *Einprägen* anwendet, bis der EW gelingt.)

Abweichend vom Regelwerk spart eine SpF mit **Geschäftstüchtigkeit** bei nicht ausgespielten Lernphasen grundsätzlich 10 % der Lernkosten, ohne daß dafür ein EW fällig wäre. (Im Gegensatz zum Regelwerk betrachten die Hausregeln die Lernkosten eben nicht nur als direkte Bezahlung des Lehrmeisters, sondern auch als Kosten für den Lebensunterhalt.)

Nach [DFR 160ff] muß beim **Meucheln** mindestens 1 LP schwerer Schaden angerichtet werden, damit das Opfer stirbt. Je nach Methode des Meuchelns und Art der Rüstung wird der Rüstungsschutz jedoch nicht berücksichtigt. (Einen Dolch durch eine Plattenrüstung ins Herz zu stoßen ist fast unmöglich. Beim Erwürgen mit einer Schnur nutzt die Plattenrüstung hingegen überhaupt nichts. Eine Textilrüstung oder Lederrüstung bietet vielleicht eine passende Lücke für einen Stoß ins Herz.) Die negative WM–Grad, die auf den EW:Meucheln angerechnet wird, steht für die besseren Reflexe, die Intuition und den sechsten Sinn, die erfahrene Figuren sich angeeignet haben. Bei Kreaturen, die aufgrund ihrer angeborenen Gefährlichkeit und nicht aufgrund von Erfahrung einen hohen Grad besitzen, wird diese WM abgeschwächt oder gar aufgehoben.

Das Regelwerk sieht offenbar vor, daß beim **Beschleichen** eines **Schlafenden** kein **EW:Schleichen** erforderlich ist. Damit ist die in [DFR 95] beschriebene Situation, in der ein *bewegungsloser* Gegner automatisch kritisch (bzw. ohne Zeitdruck und bei ungestörtem Angreifer sogar tödlich) getroffen wird, recht leicht herbeiführbar (z. B. mit Hilfe des Zaubers *Schlaf*). Nicht zuletzt zum Schutz der SpF wird daher hier geregelt, daß zum Beschleichen von Schlafenden ein EW:Schleichen erforderlich ist. Der Schleichende erhält dabei allerdings **WM+4** (wie *Ablenkung durch schwierige Tätigkeit*). Außerdem gilt der Schlafende als besonders unaufmerksam (erwacht nur nach gelungenem WW:*Hören*). Um *Wachgabe* [DFR 121] durch diese Regelung nicht zu entwerten, gilt folgendes: Wenn einem Schlafenden mit *Wachgabe* der EW gelingt, wird er beschlichen, als wenn er wach wäre, d. h. es gibt keine WM+4 für den Schleichenden, und er wacht bei Mißlingen des EW:*Schleichen* auf jeden Fall auf.

Ein **Taucher** bewegt sich mit **B3**. Wenn er sich schneller bewegt, werden die **EW:Tauchen** entsprechend früher fällig. [DFR 188]

5 Erfahrung

5.1 Vergabe von Erfahrungspunkten

5.1.1 AEP

Auch bei der Vergabe von AEP für die kampflose Überwindung eines Gegners [DFR 270f] findet der für die KEP-Vergabe gültige Multiplikator Anwendung. (Faustregel: Die Anzahl an AEP für die Überwindung eines Gegners entspricht der Anzahl an KEP, die es gegeben hätte, wenn dem Gegner alle AP durch Fernkampfangriffe geraubt worden wären.)

5.1.2 KEP

In der Regel verliert ein Gegner AP entsprechend des erwürfelten Schadens. Es gibt jedoch auch indirekte AP-Verluste (z. B. wenn durch den Schlag der Gegner auf die Hälfte seiner LP reduziert wird und dadurch auch nur noch maximal über die Hälfte seiner AP verfügt) und die Möglichkeit, daß der Gegner nach dem Schlag kampfunfähig ist. Für diese Auswirkungen gibt es nur unter bestimmten Umständen KEP. Bei einem **normalen Treffer** gibt es immer nur maximal für den **direkt erwürfelten Schaden KEP** (daß ein Gegner durch die LP-Verluste dieses Treffers auf die Hälfte seiner AP reduziert wird oder schwer verletzt zusammenbricht, ist gewissermaßen Zufall und erhöht nicht die durch diesen Treffer gemachte Erfahrung). Wird ein Gegner durch einen **kritischen Treffer**, einen **gezielten Hieb** oder *Faustkampf* getötet, bewußtlos oder völlig kampfunfähig, so erhält die SpF (ähnlich wie ein Zauberer, der einen Gegner durch einen einzigen Zauber kampfunfähig macht) **soviele KEP**, als wenn er dem Gegner **alle seine verbliebenen AP** durch normale Angriffe geraubt hätte. **Keine** KEP gibt es für Angriffe, bei denen der Gegner zu keiner Gegenwehr fähig ist, insbesondere **Fernkampfangriffe aus dem Hinterhalt** (also auch beim Scharfschießen) oder Angriffe beim **Meucheln** [DFR 268]. Hierfür gibt es unter Umständen **AEP** für die Überwindung eines Gegners (siehe Abschnitt 5.1.1).

5.1.3 ZEP

Gelingt sowohl der EW:Zaubern wie auch der WW:Resistenz, erhält der Zauberer in der Regel dennoch ZEP, sofern der Zauber nicht ausschließlich darauf gezielt hat, dem Opfer AP zu rauben bzw. es kampfunfähig zu machen [DFR 269]. Allerdings sollte der SpL bei Serien von vergeblichen Bannversuchen o. ä. nur einen Versuch mit ZEP belohnen. (Wenn aber dann das Zauberduell gegen einen überlegenen Zauberer schließlich doch gelingt, darf es ruhig ein paar Bonus-ZEP geben.)

Ob ein Zauber ein Angriffszauber oder ein sonstiger Zauber ist, wird flexibel entschieden. Z. B. kann eine Feuerkugel sehr wirksam die Gegner erschrecken oder gar vertreiben, ohne einen einzigen AP Schaden anzurichten. In einem solchen Fall zählt *Feuerkugel* als sonstiger Zauber. Beschwörungen werden grundsätzlich als sonstige Zauber gezählt. Für effiziente Anwendung der beschworenen Wesen kann der Beschwörer jedoch AEP erhalten. ZEP für **sonstige Zauber**, bei denen der Zauberer **alle** seine AP opfern muß, werden grundsätzlich nicht nach der Anzahl der verbrauchten AP berechnet, sondern vom SpL je nach Bedeutung des durchgeführten Zaubers frei bestimmt.

5.2 Praxispunkte

Bei PP, die nach den Standardregeln durch einen **doppelten EW** vergeben werden, wird grundsätzlich ein PP vergeben, wenn das unmodifizierte Würfelergebnis bei einem erfolgreichen EW 16–20 beträgt. Es wird also nicht mehr „hinterhergewürfelt“ für den PP. Außerdem kann der SpL nach einem „besonderen“ EW (der besonders entscheidend, dramatisch, erfahrungsträchtig, rollengerecht, . . . war), einen „Bonus-PP“ vergeben. Je nach Situation kann er dabei sogar nach einen mißlungenen EW einen PP vergeben („auch aus Fehlern kann man lernen“ oder auch im Sinne der Variante für Wissensfertigkeiten [DFR 278]).

5.3 Lernen

Die Lernregeln gehören wohl zu den meistdiskutierten Teilen des MIDGARD-Systems. Immer wieder werden die astronomisch hohen Lernkosten kritisiert oder die fehlende Möglichkeit, daß sich SpF gegenseitig etwas beibringen. Dieser Abschnitt führt einige wenige Neuregelungen ein, dient aber viel eher der Interpretation als der Änderung der existierenden Regeln.

5.3.1 Grundsätzliche Anmerkungen

Die Lernregeln sind eine pauschale Regelung, um die sonst in vielen Fällen schnell stereotypisch ablaufenden Lernvorgänge nicht explizit ausspielen zu müssen. So eine Pauschalregelung kann in Einzelfällen zu unsinnigen Ergebnissen führen. In solchen Fällen ist flexibel zu improvisieren. Beim Erlernen besonderer Fähigkeiten, also z. B. eines speziellen Zauberspruchs oder eines besonders hohen Erfolgswertes, bietet es sich an, das Aufsuchen des Lehrmeisters auszuspielen. Für mächtige Zaubersprüche und hochperfektionierte Fertigkeiten gibt es nur wenige Lehrmeister, die in Frage kommen. Diese einzigartigen Lehrmeister sind auch nicht unbedingt mit Geld zu bezahlen, sondern eher in ebenso einzigartigen Dienstleistungen oder einzigartigen wertvollen, womöglich magischen Gegenständen. Die hohen Lernkosten erklären sich auch dadurch, daß Geld eigentlich das falsche Mittel ist, herausragende Lehrmeister zu bezahlen. Aus der Not kann eine Tugend gemacht werden, denn die Bezahlung in Dienstleistungen ist ein willkommener Anlaß für Abenteuer jenseits der klassischen Auftragssituation, und die Bezahlung mit magischen Gegenständen ist ein Weg, ein eventuell außer Kontrolle geratenes Arsenal der SpF an magischen Gegenständen wieder auszudünnen und den SpF dabei gleichzeitig adäquate Gegenleistung zu bieten.

Beispiel: *Der Priester Fares lebt in klosterartiger Tempelgemeinschaft. Die Mitglieder der Gemeinschaft haben kein wesentliches Privateigentum. Natürlich verlangt die Tempelgemeinschaft von ihren Mitgliedern auch kein Geld für das Leben im Tempel und das Lernen von Wundertaten. Wovon sollten die Priester das auch bezahlen? Andererseits stellt Fares natürlich seine Erlöse aus den Abenteuern der Tempelgemeinschaft zur Verfügung. Und die Tempelgemeinschaft wiederum bezahlt manchmal auch Lehrmeister, die Fares Fähigkeiten beibringen, die für seine Dienste im Auftrage der Gottheit unerläßlich sind. (Die Bezahlung könnte z. B. so aussehen, daß der entsprechende Lehrmeister im Tempel von seiner Gicht geheilt wird.) Fares ist als tiefgläubiger Priester von seiner Tempelgemeinschaft überzeugt und würde die beschriebenen spieltechnischen Privilegien niemals egoistisch ausnutzen. (Auch das Einsetzen von nur dem Mindestdrittel an EP könnte man als schamloses Ausnutzen der Tempelgemeinschaft interpretieren, denn es entspricht einem minimalen persönlichen Einsatz beim Lernen.) Mit Spielern, die ihre Rolle glaubwürdig spielen, sind derartige flexible Regelungen beim Lernen ohne Probleme möglich. Spieler, die solche gutmütigen Regelungen massiv zum eigenen spieltechnischen Vorteil auszunutzen, müssen sich fragen lassen, ob sie geeignet sind, einen Priester zu spielen.*

Beispiel: *Oxymanos, der Magier, möchte einen mächtigen Zauber lernen, den ihm niemand aus seiner Gilde in Chryseia beibringen kann. Nach einigen Recherchen findet er heraus, daß es in Candranor einen Lehrmeister gibt, der diesen Zauber beherrscht. Da Oxymanos' Abenteurergruppe auch daran interessiert ist, daß er den Zauber lernt (und er verspricht, bei späteren Gelegenheiten sich erkenntlich zu zeigen), begleiten sie ihn nach Candranor. Dort angekommen, stellt sich heraus, daß der magische Lehrmeister von seiner letzten Expedition in die tegarische Steppe nicht zurückgekehrt ist und als verschollen gilt. Die Gruppe bricht auf, ihn zu finden. Nach einem längeren Abenteuer gelingt es ihnen, den Magier aus der Gefangenschaft eines Tegarenstammes zu befreien. Dankbar erklärt er sich bereit, Oxymanos kostenlos den begehrten Zauberspruch zu lehren.*

5.3.2 Unterbrechungen des Lernens

Im Gegensatz zu den Standardregeln sind Unterbrechungen des Lernvorgangs grundsätzlich schadlos möglich. Auch kann ein Lernvorgang beliebig modularisiert werden in Teile, die durch Unterweisung, durch Selbststudium oder durch Praxis gelernt werden. Diese Regelung sollte natürlich nicht exzessiv ausgenutzt werden und kann vom SpL ausgesetzt werden, wo dies sinnvoll erscheint. Aber gerade bei sehr umfangreichen Lernvorgängen (z. B. die sehr aufwendige Steigerung eines bereits hohen Erfolgswertes für eine Waffe) erscheint es unglaubwürdig, daß dies in einem Stück und an einem Ort zu erfolgen hat.

5.3.3 Lernen durch Praxis

Das Lernen durch Praxis erfolgt exakt nach Standardregelwerk [DFR 284]. Insbesondere sind die Lebenshaltungskosten in der Tat nicht in den Lernkosten enthalten (vgl. weiter unten). Die Lebenshaltungskosten fallen bei einem Lerntempo von 500 FP pro Tag auch kaum ins Gewicht. Spesen fallen ohnehin nicht an.

5.3.4 Lerndauer

Die **Lerndauer** von einem Tag pro 10 FP (bzw. pro 5 FP bei Lernen durch Selbststudium bzw. mit weniger als 1/3 EP (s. u.)) wird nur erreicht, wenn der Lernende sich ausschließlich dem Lernen widmet und dabei **optimale Bedingungen** vorfindet. Nur unter sehr speziellen Umständen ist es denkbar, daß sich die Lernzeit weiter verkürzt. Viel eher wird sich die Lernzeit durch widrige Umstände verlängern.

Die Dauer des Steigern des AP-Maximums [DFR 288] wird im Normalfall ebenfalls wie oben berechnet. Es gibt aber eine spezielle Art des Selbststudiums, die im Abschnitt 5.3.7 beschrieben wird und, wie im Regelwerk beschrieben, immer einen Monat dauert.

5.3.5 Zusammensetzung der Lernkosten

Die Lernkosten beinhalten (im Gegensatz zu den Standardregeln) den **Lebensunterhalt** während der Lernzeit (wobei die Kosten für den Lebensunterhalt sich mit einem eigenen Haus nur unwesentlich reduzieren). Dabei ist berücksichtigt, daß ein Abenteurer nach langem anstregenden, aber erfolgreichen Abenteuer vermutlich nicht in Armut leben, sondern vielmehr eine **überdurchschnittliche Lebensqualität** genießen will und daß es einigen Aufwand erfordert, die oben beschriebenen **optimalen Bedingungen** zu erreichen. Der SpF bleibt keine Zeit, sich um die Nahrungsbeschaffung oder die Instandhaltung ihres Haushaltes zu kümmern. Dazu muß sie bezahlte Dienstleistungen in Anspruch nehmen. Die Lebenshaltungskosten lassen sich reduzieren, wenn sie derartige Aufgaben selber wahrnimmt, was dann allerdings die Lerndauer erhöht (und dadurch natürlich die Ersparnis an Lebenshaltungskosten wieder zunichte machen kann, weil für das Erlernen einer bestimmten Fähigkeit der Lebensunterhalt nun für eine längere Zeit zu bestreiten ist).

Die Lebenshaltungskosten sind im Mindestdrittel der Lernkosten, das in Geld zu erbringen ist, enthalten. Dieses Mindestdrittel ist (entgegen den Standardregeln) auch im Selbststudium nötig. Außer den Lebenshaltungskosten enthält es Kosten für Lehrmittel, sonstige Spesen und Nebenkosten (Reisekosten zu Studienstätten, Bibliotheksbenutzung etc.) und einen gewissen Sockelbetrag für den Lehrmeister (der im Selbststudium durch Mehrkosten für Lehrmittel, Spesen und (bedingt durch die längere Lerndauer) Lebenshaltung ersetzt wird).

Das zweite Drittel der Lernkosten kann alternativ durch eigene Erfahrung (EP) oder durch die Leistung eines besseren Lehrmeisters aufgebracht werden (der dann entsprechend mehr Geld verlangt).

Das letzte Drittel wird Grundsätzlich immer durch Einbringen der eigenen Erfahrung, also in EP bezahlt. Nur bei exzellenten Lehrmeistern ist es möglich, auch dieses letzte Drittel durch Bezahlung des Lehrmeisters, also durch Geld zu ersetzen.

Tabelle 1 soll veranschaulichen, wie sich die Lernkosten aufteilen und unter welchen Umständen eine Reduzierung der Kosten möglich sein mag.

5.3.6 Lehrmeister

Im Gegensatz zu den Standardregeln können durchaus auch SpF als Lehrmeister tätig werden. Es ist grundsätzlich nur möglich, Fähigkeiten zu lehren, die man selber beherrscht. Maximal kann der Erfolgswert oder die Stufe vermittelt werden, die man selber beherrscht. AP-Steigerungen können nur bis zu dem Grad vermittelt werden, für den man selber bereits die AP-Steigerung mindestens einmal vollzogen hat. SpF gelten grundsätzlich als **unerfahrene** Lehrmeister, d. h. der Lernende muß $\frac{2}{3}$ der Lernkosten in EP zahlen. Das restliche Drittel muß weiterhin mit Geld bezahlt werden, weil sich dieses Drittel ohnehin hauptsächlich aus Lebensunterhalt und Nebenkosten zusammensetzt. Der geringe Anteil, der davon für den Lehrmeister vorgesehen ist, wird einerseits von den Lebenshaltungskosten der lehrenden SpF aufgezehrt, andererseits durch die bei einem unerfahrenen Lehrmeister erhöhte Lernzeit (die wiederum die Lebenshaltungskosten erhöht).

	Zahlungsart	Bedeutung	Kostenbefreiung oder -reduzierung, Anmerkungen
erstes Drittel	EP	nicht möglich	—
	Geld	Lebensunterhalt (Kost und Logis etc.), Lehrmittel, ggf. Reisekosten, jegliche sonstige Nebenkosten, bei Unterweisung Grundbetrag für den Lehrmeister	Verbilligte Unterkunft oder Verpflegung werden gewährt, Lehrmittel werden zur Verfügung gestellt, SpF nimmt verringerte Lebensqualität hin, Lehrmeister stellt seine Dienste verbilligt oder kostenlos zur Verfügung etc.
zweites Drittel	EP	Einbringen der eigenen Erfahrung	Auch wenn $\frac{2}{3}$ der Lernkosten in EP bezahlt werden, ist zumindestens ein unerfahrener Lehrmeister erforderlich. Ausnahme: Selbststudium, was allerdings zusätzliche Hilfsmittel (spezielle Literatur etc.) erfordert und doppelt so lange dauert.
	Geld	Bezahlung des Lehrmeisters	Lehrmeister stellt seine Dienste verbilligt oder kostenlos zur Verfügung.
drittes Drittel	EP	Einbringen der eigenen Erfahrung	—
	Geld	Bezahlung des Lehrmeisters, nur möglich bei exzellentem Lehrmeister, dabei ist unter Umständen eine erhöhte Bezahlung oder Lernzeit erforderlich.	Lehrmeister stellt seine Dienste verbilligt oder kostenlos zur Verfügung.

Tabelle 1: Aufteilung der Lernkosten bei Selbststudium und Unterweisung

Zum **Standardlehrmeister** im Sinne des Regelwerks (bei dem der Lernende nur $\frac{1}{3}$ der Lernkosten in EP zahlen muß) wird man, wenn man eine bestimmte Fähigkeit (bis zum zu lehrenden Erfolgswert bzw. zur lehrenden Stufe) **zweimal** gelernt hat. Um zum **exzellenten** Lehrmeisters zu werden (bei dem die gesamten Lernkosten mit Geld bezahlt werden können), muß man die zu lehrende Fähigkeit **viermal** gelernt haben. NSpF, die eine Fähigkeit als Teil ihres Alltags ständig auf professionellem Niveau durchführen, gelten grundsätzlich als Standardlehrmeister. Bei besonderer Begabung können sie auch exzellente Lehrmeister sein.

5.3.7 Selbststudium

Das Selbststudium ist gewissermaßen Forschungsarbeit. Das Wissen um die zu erlernenden Fähigkeiten muß erst zusammengetragen werden (durch Literaturstudium, Ausprobieren, Feldstudien oder andere denkbare Forschungsmethoden). Das Selbststudium dauert somit, wie im Regelwerk festgelegt, deutlich länger als das Lernen von einem Lehrmeister. Dies gilt insbesondere für SpF, die keine so große Erfahrung im Selbststudium haben wie NSpF, die sich weitestgehend auf eine Disziplin spezialisiert haben und sich im wesentlichen mit nichts anderem mehr beschäftigen (und natürlich auch nur in ihrer Disziplin die Methoden des Selbststudiums beherrschen).

Wie schon gesagt, erfordert das Selbststudium im Gegensatz zum Standardregelwerk das Mindestdrittel in Geld. Dafür kann man aber auch neue Fertigkeiten/Zauberkünste durch Selbststudium erlernen.

Eine Ausnahme stellt die Steigerung des AP-Maximums dar. Da für eine SpF gewissermaßen das „ganz normale Abenteurerleben“ das Training zur Steigerung der Ausdauer darstellt, kann sie das AP-Maximum „nebenbei“ während des Abenteuers, einer Lernphase oder wann auch immer steigern. Dies erfordert immer **1 Monat** (währenddessen das „normale Leben“ weitergeht, es kann also parallel „normal“ gelernt werden). Es müssen die **gesamten FP-Kosten mit EP** beglichen werden. Der Lebensunterhalt wird in diesem Falle gesondert abgerechnet (wobei allerdings keine besonderen Maßnahmen zu ergreifen sind und dieses Selbststudium auch unter bescheidenen Lebensverhältnissen möglich ist – und wenn parallel „normal“ gelernt wird, sind die Lebenshaltungskosten ja eh schon abgegolten). Bis auf die Beschränkung, daß die gesamten FP-Kosten mit EP bezahlt werden müssen, und der Möglichkeit, parallel andere Dinge zu tun, entspricht dies also der AP-Steigerung, wie sie ursprünglich im Regelwerk vorgesehen ist. (Wenn man das AP-Maximum nach dem normalen Verteilungsschema mit Lehrmeister steigert, gelten aus Konsistenzgründen die normalen Lernzeiten.)

5.3.8 Lernen im Alltagsleben

Manchmal läßt das nächste Abenteuer auf sich warten, und dann gehen selbst gestandene Helden für längere Zeit einem ganz normalen Alltag nach, bleiben seßhaft an einem Ort, verdienen ihren Lebensunterhalt in einem „anständigen“ Beruf usw. In einer solchen Situation ist das Lernen mit maximaler Geschwindigkeit und

minimaler Ablenkung nicht unbedingt sinnvoll. Hält sich eine SpF für Monate oder gar Jahre in einer angestammten Umgebung auf, mit festem Wohnsitz, einem auskömmlichen Beruf oder anderen Einnahmequellen, einem funktionierendem sozialen Netzwerk und dergleichen mehr, dann kann sie dabei – gewissermaßen als Teil ihres Alltags – mit verminderter Geschwindigkeit lernen. Regeltechnisch wird dies so simuliert, daß angenommen wird, daß die SpF das Mindestdrittel der Lernkosten in Geld aus ihren regelmäßigen Einnahmen bestreitet. Dabei sinkt die Lerngeschwindigkeit auf **ein Viertel**, also **2,5 FP pro Tag**. Explizit bezahlt werden also nur noch die übrigen zwei Drittel der Lernkosten, und zwar zur einen Hälfte zwingend aus EP, zur anderen Hälfte aus einer beliebigen Mischung von EP und Geld (bei Lernen durch Unterweisung) bzw. ebenfalls durch EP (bei Selbststudium). Einen Zeitunterschied zwischen Selbststudium und Lernen durch Unterweisung gibt es auf dieser Abstraktionsebene nicht mehr.

5.3.9 Wie lernen NSpF?

NSpF ziehen nicht unbedingt auf Abenteuer aus, um EP zu sammeln. Wie lernen sie? Zum einen gibt es die Möglichkeit, bei einem **exzellenten** Lehrmeister die Lernkosten **komplett in Geld** zu bezahlen (vgl. Tabelle 1), zum anderen eine spezielle Form des Selbststudiums: Spezialisierte NSpF haben möglicherweise einen Weg gefunden, EP durch ihre Forschungen und Übungen zu generieren. SpF steht dieser Weg nur in Ausnahmefällen offen, wenn sie sich nicht weitgehend vom Abenteurerleben verabschieden und stattdessen der geregelten Spezialtätigkeit eines Gelehrten, eines seßhaften Magiers, eines Kampftrainers etc. nachgehen wollen. Das hier beschriebene Selbststudium ist übrigens auch der spieltechnische Weg, auf dem neuartige Fertigkeiten, Zaubersprüche usw. entwickelt werden.

5.4 Schicksalsgunst

Gemäß Korrektur in der 2. Auflage von [DFR 291] (die aber nicht in den Errata erwähnt wird) kann Schicksalsgunst auch zur Wiederholung eines gegen die SpF gerichteten **EW:Meucheln** genutzt werden. (Das Beispiel auf [DFR 161] legte das auch schon in der 1. Auflage nahe.)

Wird Schicksalsgunst benutzt, um die EW für einen gezielten Schuß zu wiederholen, werden immer **beide** EW (nach Einsatz **eines** Punktes SG) wiederholt.

6 Aktionsphasen

6.1 Bewegung

Figuren, die sich in der vorangegangenen Runde **vom Gegner gelöst** haben, zählen noch nicht als **fliehende** Figuren, dürfen sich also nicht automatisch als erste bewegen.

Bewegungen auf dem Spielfeldraster sind auch **diagonal** möglich. Solch ein Schritt zählt wie die Bewegung über **1,5 Felder**. Wenn dieser Schritt aber die einzige Bewegung einer SpF ist, dann zählt dies im Sinne der Regeln immer noch als eine Bewegung von nur 1 m.

Während der Bewegung sind **Drehungen** im Prinzip uneingeschränkt möglich. Die separate Drehung um bis zu 90° nach Abschluß aller Bewegungen [DFR 87] wird in umgekehrter Initiativreihenfolge durchgeführt (also die Partie, die die Initiative gewonnen hat, dreht sich zuletzt).

6.2 Zeitabfolge in Aktionsphasen

Solange Aktionsphasen wie in [DFR 86ff] beschrieben **rundenweise** abgehandelt werden, gelten folgende Anmerkungen:

Die Entscheidung, welche Handlungen die Figuren in einer Runde ausführen, wird (zumindestens im Prinzip) **gleichzeitig** nach Abschluß der Bewegungen getroffen. (In der Praxis ist es am einfachsten, wenn der SpL zunächst heimlich die Handlungen für die NSpF festlegt, woraufhin dann die Spieler für ihre Figuren entscheiden.

Sollte es in seltenen Fällen für einen „realistischen“ Spielablauf nötig sein, kann man die Aktionen auch geheim auf Zetteln notieren und dann gleichzeitig offenlegen.)

Als Teil der Handlungsentscheidung kann eine Figur auch freiwillig ihren Handlungsrang so reduzieren, daß sie mit ihrer Handlung zuletzt an die Reihe kommt. Wollen das mehrere Figuren, kommen sie alle am Ende der Runde in **umgekehrter** Gw-Reihenfolge an die Reihe (höchste Gw zuletzt).

Die so festgelegten Handlungen werden dann in **Handlungs- bzw. Angriffsrangreihenfolge durchgeführt**. Eine festgelegte Handlung kann im Nachhinein **nicht mehr geändert** werden (mit der Ausnahme einiger spezieller Situationen, in denen die Regeln dies explizit erlauben). Allerdings ist es möglich, auf die Ausübung der angesagten Handlung zu **verzichten**, wenn man an der Reihe ist. (Manchmal hat man auch gar keine andere Wahl. . .) Außerdem ist zu beachten, daß prinzipiell nur die **Art der Handlung** vorab ausgewählt werden muß (was zumeist der Auswahl einer der mit Buchstaben versehenen Optionen in [DFR 220f] entspricht). Details können dann spontan und durchaus in Reaktion auf das zuvor Geschehene gewählt werden (z. B. das Ziel eines Angriffs, die zu ziehende Waffe oder Auswahl und Ziel eines Zaubers). Hat eine Figur sich aber z. B. auf einen Angriff festgelegt, wird dann aber **zu Fall gebracht** (vgl. [DFR 88]), **entwaffnet** oder im Handgemenge **festgehalten**, bevor sie mit ihrer Handlung an der Reihe ist, dann entfällt ihr Angriff und damit ihre Handlung ganz. Sie kann sich nicht spontan entscheiden, statt des Angriffs **aufzustehen**, die **Waffe aufzuheben** bzw. sich **loszureißen**. Diese Handlungen können erst in der nächsten Runde gewählt werden. Eine Figur kann auch nicht „präventiv“ eine Handlung wählen, für die die Voraussetzungen nach Abschluß der Bewegungen noch gar nicht vorliegen (z. B. eine Waffe aufzuheben für den Fall, daß sie zu Boden fallen sollte, bevor die Figur mit ihrer Handlung an die Reihe kommt).

6.2.1 Andauernde Effekte

Wird durch eine Handlung ein Effekt ausgelöst, der eine Runde bzw. 10sec dauert und andere Figuren betrifft, so wirkt er sich auf die jeweils nächste Handlungs- und Bewegungsmöglichkeit jeder betroffenen Figur aus, egal in welcher Reihenfolge sie eintreten. Am besten ist dies für den Zauber *Verwirren* bei M5 beschrieben, gilt aber analog für andere Effekte wie Bewußtlosigkeit durch einen Fausthieb oder Schock durch einen Peitschenhieb.

Mißlingt also z. B. einer Figur nach LP-Verlust durch einen Peitschenhieb ihr PW:Wk, nachdem sie mit ihrer Handlung an der Reihe war, verliert sie die Bewegungs- und Handlungsmöglichkeit der nächsten Runde. Findet der Peitschenhieb aber noch vor ihrer Handlungsmöglichkeit statt, verliert sie die für die aktuelle Runde geplante Handlung und die Bewegung der folgenden Runde. Sie kann aber in der folgenden Runde schon wieder normal handeln.

Für länger anhaltende Effekte gilt Entsprechendes, z. B. führt 1min Bewußtlosigkeit zum Verlust der nächsten 6 Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten.

Tritt der Spezialfall ein, daß eine Figur mehrere Handlungsmöglichkeiten hat, z. B. durch *Beschleunigen*, wird der Ablauf so gut es geht im obigen Sinne geregelt, wobei im Zweifelsfall zu Ungunsten der Figur „gerundet“ wird. Ein beschleunigter Kämpfer, der nach seinem ersten Angriff Opfer von *Verwirren* wird, verliert den zweiten Angriff, die Bewegung der folgenden Runde und den ersten Angriff der nächsten Runde, kann aber den zweiten Angriff der folgenden Runde wieder durchführen. Wirkt *Beschleunigen* aber in der folgenden Runde schon nicht mehr oder will die Figur eine Handlung ausführen, auf die sich *Beschleunigen* nicht auswirkt, verliert sie diese Handlungsmöglichkeit komplett.

Komplizierter wird es, wenn ein Effekt **Wehrlosigkeit** auslöst, denn diese wirkt sich auf die Handlungen aller anderen angreifenden Figuren aus, die zu ganz verschiedenen Zeitpunkten mit ihrer Handlung an die Reihe bekommen. Wenn nicht ausdrücklich etwas anderes geregelt ist, gilt eine Wehrlosigkeit von einer Runde bzw. 10sec von dem Zeitpunkt an, zu dem der Effekt einsetzt, bis zum Ende der folgenden Runde.

Wann immer die Regeln sich ausdrücklich auf die aktuelle bzw. die folgende Runde beziehen, gilt dies weiterhin uneingeschränkt.

6.2.2 Sekundengenaue Simulation

Obige Anmerkungen unterstreichen die Wichtigkeit von Angriffs- bzw. Handlungsrang (und damit von Gw bzw. deren Reduzierung durch schwere Rüstungen). Bei **sekundengenau** simulierten Handlungsabläufen gelten diese Anmerkungen nicht mehr. Die Gw spielt dann aber durch die jetzt erfolgenden PW eine wichtige Rolle. Generell

gilt aber ohnehin, das sekundengenau simulierte Handlungsabläufe die Ausnahme darstellen. Dem SpL sollte klar sein, daß sie ihm üblicherweise sehr viel Regelimprovisation abfordern werden. Häufig läßt sich mit ähnlich viel Regelimprovisation (aber weniger Aufwand) eine Situation auch rundenweise befriedigend abhandeln.

7 Kampf

7.1 Nahkampf

Gemäß [DFR 223f] ist die Anzahl an Gegnern, die eine Figur gleichzeitig im Nahkampf angreifen können, durch die Anzahl freier Kanten des Feldes (oder der Felder), das (bzw. die) sie einnimmt, bestimmt. Welche Gegner dürfen nun aber angreifen, wenn mehr als die Maximalzahl um die Figur herumstehen? Nur nach Angriffsrang zu gehen, könnte zu der Situation führen, daß zahlreiche schnelle Angriffe auf das eine Ende einer Riesenschlange die späteren Angriffe auf das andere Ende unterbinden. Für diesen Fall hier also verfeinerte Regeln:

Ein Feld verfügt über acht sogenannte **Angriffswege**, nämlich je einen über jede Ecke und je einen über jede Kante. Der Angriffsweg über eine Kante ist benachbart zu den beiden Angriffswegen über die benachbarten Ecken, und der Angriffsweg über eine Ecke ist benachbart zu den beiden Angriffswegen über die benachbarten Kanten. (Für größere Figuren gilt entsprechendes für die außen liegenden Kanten und Ecken der eingenommenen Felder.) Verfügen die Felder zweier Figuren über eine gemeinsame Kante, dann erfolgen Angriffe über diese Kante oder eine der beiden benachbarten Ecken. Sind die beiden Figuren diagonal benachbart, erfolgt der Angriff über die gemeinsame Ecke oder eine der beiden benachbarten Kanten des Feldes des Angriffszieles. Bei weiteren Angriffen gilt, daß der gewählte Angriffsweg nicht unmittelbar benachbart zu einem bereits genutzten Angriffsweg sein darf. **Lange Spießwaffen** können jeden Angriffsweg wählen, der noch nicht benutzt wird. Weder behindern sie benachbarten Angriffswege, noch werden sie von benutzten benachbarten Angriffswegen behindert. **Zweihändige Hiebwaffen** beanspruchen immer den zentralen und beide benachbarten Angriffswege.

7.2 Fernkampf

Schußwaffen können, wenn nicht ausdrücklich etwas anderes angegeben wird, jede Runde abgefeuert werden. Die Geschosse müssen dabei in einem geeigneten Behälter am Körper bereitgehalten werden, so daß schnell genug „nachgeladen“ werden kann.

Bei Wurfwaffen ist die Situation weniger klar, weil ja die gesamte Waffe weggeworfen wird. Prinzipiell erfordert das Ziehen einer neuen Wurfwaffe eine ganz Runde, bevor diese wieder zum Einsatz gebracht werden kann. Je nach Waffenart können aber Waffen günstig genug bereitgehalten werden, so daß sie jede Runde geworfen werden können. Bei Wurfstern und Wurfscheibe geht aus der Beschreibung [DFR 210] hervor, daß sogar mehrere dieser Waffen innerhalb einer Kampfrunde geworfen werden können. Beim Wurfspeer erwähnt die Beschreibung, daß drei Speere in der Hand bereitgehalten werden können. Beim schwereren Wurfspieß ist dies offenbar nicht möglich. Andere kleinere Wurfwaffen (Wurfmesser, Wurfpfeile, . . .) können je nach Situation (SpL-Entscheidung) bereitgelegt oder in der freien Hand bereitgehalten werden.

7.3 Handgemenge

Man beachte, daß eine im Handgemenge **Festgehaltener** zwar „weitgehend handlungsunfähig“ ist [DFR 239], dies aber nichts über ihre Fähigkeit zur **Abwehr** aussagt (was ja formal keine Handlung ist, vgl. Anhang A). Das Beispiel in [DFR 240] legt aber nahe, daß es für Dritte möglich ist, den Festgehaltenen zu fesseln. Eine echte Verknotung würde mindestens 1min dauern (oder sogar 10min mit *HoJoJutsu* [KTP 161]). Hier geht es aber wohl nur darum, das Opfer so mit Seilen zu umwickeln, daß das weitere Festhalten dann automatisch gelingt und die Seile in Ruhe verknotet werden können. Um dies zu simulieren, darf einmal pro Runde jeder, der nicht selbst mit dem Festhalten beschäftigt ist, als Handlung versuchen, den Festgehaltenen wirkungsvoll mit einem Seil zu umwickeln. Dazu muß ihm ein **EW:Seilkunst** gelingen, bei dem kritische Fehler und Erfolge keine besonderen Auswirkungen haben. Gelingt dem Festgehaltenen das Lossreißen, scheitern alle Umwicklungsversuche dieser Runde automatisch.

Der **Rüstungsbonus** findet auch im Handgemenge Anwendung (im Gegensatz zum Waffenrang).

7.4 Rüstung und Verteidigung

Im Sinne von [DFR 94] gelten Angriffe als **von vorne**, wenn sie von den drei direkt vor einer Figur gelegenen Feldern ausgeführt werden. **Von der Seite** erfolgen Angriffe, die weder von vorne noch von hinten erfolgen.

Figuren, die mit LR oder schwerer gerüstet sind, erleiden spieltechnisch kaum weitere Nachteile, wenn sie auch Lederarm- und -beinschienen und einen ledernen Halsschutz tragen [DFR 245]. Auch NSpF, die auf einen Kampf eingestellt sind, werden nach Maßgabe des SpL diese Rüstungsteile tragen, selbst wenn dies nicht ausdrücklich in den Spieldaten verzeichnet ist.

Für Belange des **Kampfes ohne Waffen** gilt das Tragen eines Helmes, eines Halschutzes oder von Arm- oder Beinschienen aus Leder (auch einzeln) wie das Tragen einer LR. Das Tragen eines entsprechenden Rüstungsteils aus Metall gilt wie das Tragen von PR (wobei der Gegner eines Faustkämpfers weiterhein eine vollwertige PR oder besser benötigt, um gegen den Faustkampf immun zu sein).

Die Schwachstellen der kanthanischen Rüstungen [KTP 254] lassen sich in der Tat nur durch **gezielte Hiebe**, nicht aber durch normale **kritische Treffer** ausnutzen. Bei gezielten Hieben auf die Gliedmaßen schützen die kanthanischen Rüstungen grundsätzlich nur wie **TR** (so die jeweilige Rüstung überhaupt den betroffenen Körperteil abdeckt). Der gezielte Hieb auf die Schwachstelle am Rumpf erfolgt mit **WM+4** auf den 2. WW:Abwehr, hat aber keinen kritischen Schaden zur Folge, sondern lediglich den Effekt, daß die RK nur TR ist. Ein **kritischer Erfolg** hat allerdings den Effekt von **21–35** auf **Tabelle 4.5**. (Die Schwachstelle der Rüstung erlaubt kein Zielen auf lebenswichtige Organe. In der Regel ist es effektiver, die Schwachstellen an den Gliedmaßen auszunutzen.)

7.5 Erfolgswert innerhalb einer Waffengattung

Innerhalb einer Gruppe von Waffen, die mit denselben **Grundkenntnissen** gelernt werden, greift eine SpF mindestens mit dem um vier reduzierten Erfolgswert der am besten beherrschten Waffe der Gruppe an (in Anlehnung an M2 und Annäherung an M5). Explizit gelernt wird eine Waffe allerdings wie üblich vom Startwert +4 beginnend.

7.6 Improvisierte Waffen

Eine Zauberölamphore muß **schwer** treffen, um den Gegner mit Zauberöl zu benetzen. Bei einem leichten Treffen wird nur das **Feld** benetzt (also der Fußboden), auf dem der Gegner steht. Ein „Zauberöl-Molli“ wäre sonst zu gefährlich. Selbst wenn man zugesteht, daß so ein Molli sich nur mit einer gewissen (aber durchaus hohen) Wahrscheinlichkeit beim Aufprall entzündet, wäre die Schadenswirkung in Anbetracht der Tatsache, daß faktisch keine Abwehr möglich ist, zu kraß. Außerdem stellt die Abwehr eines Fernkampfangriffes u. a. das Ausweichen bzw. Ablenken mit dem Schild dar, wobei fraglich ist, wie es dabei zu einer Benetzung des Abwehrenden mit Zauberöl kommen kann. [DFR 253f]

7.7 Auswirkungen und Heilung von erlittenem Schaden

Die Nachteile, die eine Figur erleidet, wenn sie mindestens die Hälfte ihrer LP verloren hat bzw. nur noch über 3 oder weniger LP verfügt, gelten grundsätzlich nur für **Lebewesen**. Insbesondere Untote leiden nicht unter diesen Nachteilen und würfeln auch nicht auf Tabelle 2.5. (Siehe [MDS 85] und eine offizielle Klarstellung im Midgard-Forum.) Für andere unbelebte oder magisch belebte Figuren gilt nach Maßgabe des SpL Entsprechendes. Auch die Interpretation der Auswirkungen kritischen Schadens bei Figuren, die keine normalen Lebewesen sind, muß entsprechend angepaßt werden. (Beispielsweise wird eine Skelett durch eine Augen- oder Wirbelsäulenverletzung in keinster Weise beeinträchtigt. Allerdings hat auch ein Skelett einen kritischen Punkt, der es beim Würfeln einer 100 einfach zusammenklappen läßt.)

7.7.1 AP-Verlust

Eine Figur mit **0 AP** [DFR 101] erhält **WM–4** nicht nur auf EW:Angriff, sondern auch auf alle EW und WW, die mit **starker körperlicher Anstrengung** verbunden sind. WW, bei denen die dahinterstehende Handlung einer Abwehr gleicht, können auch ganz verfallen.

Eine lebensgefährlich verwundete Figur (die also i. d. R. 3 oder weniger LP hat) verliert automatisch **alle AP** und regeneriert keine AP, solange sie als lebensgefährlich verwundet zählt.

7.7.2 AP-Regenerierung

AP werden auch durch Schlafphasen, die **kürzer** sind **als 4 h**, regeneriert [DFR 103]. Die regenerierten AP werden anhand der bisherigen Regeln **proportional umgerechnet** auf die reduzierte Schlafzeit (1 h Schlaf bringt also $\frac{1}{8}$ der bei Schlafbeginn fehlenden AP zurück).

Es kann passieren, daß eine Figur völlig **ausgeschlafen** ist, aber dennoch viele AP verloren hat. In einem solchen Fall kann der SpL gestatten, daß auch durch echtes **Ausruhen** in tiefer Entspannung und völliger Ruhe AP in reduzierter Geschwindigkeit regeneriert werden (und zwar mehr als die 2 AP, die in [DFR 103] zugestanden werden).

7.7.3 Kritischer Schaden

Klarstellungen zur Tabelle 4.5 *Kritischer Schaden* [DFR 246f]:

56–64: *Verletzung am rechten Bein.* Die getroffene Figur **stürzt** mangels Abstützmöglichkeit **zu Boden** (und verliert damit ihre ggf. noch verbleibende Handlung [DFR 88]). Sie kann mit **B4** kriechen, aber ohne Abstützmöglichkeit nicht aufrecht stehen oder gehen. Sie kann wie ein **Liegender** kämpfen, ist aber natürlich weiterhin **wehrlos**.

94–96: *Halstreffer.* Bei einer Verletzung der Halsschlagader verliert die getroffene Figur zudem das Bewußtsein, bis die Blutung gestillt wurde.

7.7.4 Behandlung ernster Verletzungen

Bei der magischen Behandlung von **schweren Verletzungen** oder den Folgen von **kritischen Treffern** reduziert jeder durch die Behandlung geheilte LP die ausgewürfelte Dauer der schweren Verletzung um **einen Tag**. Dies gilt sogar für LP, die dem Verzauberten wegen Erreichen des LP-Maximums gar nicht gutgeschrieben werden können. Davon unbeschadet bleibt die Möglichkeit, durch separate Anwendung von *Allheilung* in einem Zauberduell die Folgen ernster Verletzungen direkt zu beseitigen [ARK 85], wobei hier vor dem Zaubern entschieden werden muß, ob 2W6 LP geheilt werden sollen (mit den oben beschriebenen Auswirkungen auf die Heildauer) oder ob die langanhaltenden Folgen einer Verletzung direkt beseitigt werden sollen (wobei dann keine LP geheilt werden).

Die Restgenesungsdauer ernster Verletzungen kann weiterhin duch Zauber wie *Blutmeisterschaft* und den *Klängen der Genesung* verkürzt werden. Ausdrücklich ausgenommen von dieser Regelung ist allerdings die *Wundrune* (deren Vorteil darin besteht, daß sie beliebig häufig hintereinander angewendet werden kann, was aber nicht zur vollständigen Beseitung der Folgen oben genannter Verletzungen in wenigen Stunden mißbraucht werden soll).

7.8 Gezielte Angriffe

7.8.1 Nahkampf

Während bei echten kritischen Treffern **kein LP-Verlust** einzutreten braucht (allerdings muß das Opfer **AP verlieren**) [DFR 243], um die in Tabelle 4.5 beschriebenen Auswirkungen hervorzurufen, gilt diese Regel bei gezielten Hieben **nicht**. Ein gezielter Hieb erzielt nur dann den gewünschten kritischen Schaden, wenn das Opfer **mindestens 1 LP** verliert (ähnlich wie beim Meucheln) oder wenn der **EW:Angriff** einen **kritischen Erfolg** ergeben hat und der zweite WW:Abwehr mißlungen ist. **Gelingt** allerdings der **zweite WW:Abwehr**, so ist der angerichtete Schaden auf jeden Fall nur **leicht**, selbst wenn der EW:Angriff einen kritischen Erfolg ergeben hat.

Anmerkung: Gemäß Standardregeln sind gezielte Hiebe zu mächtig. Im Gegensatz zu den Empfehlungen des Regeltextes gibt es nur wenige Situationen, in denen es nicht sinnvoll ist, ausschließlich mit gezielten Hieben zu

kämpfen. Mit den hier vorgenommenen Regländerungen wird dieser Mißstand dadurch behoben, daß ein Kämpfer, der einen gezielten Hieb landen will, auf die Chance verzichtet, durch diesen Hieb an anderer Stelle kritisch zu treffen. Durch die Bedingung, daß kritischer Schaden nur bei LP-Verlust eintritt, werden die verheerenden Möglichkeiten eines gezielten Hiebs weiter eingeschränkt. Ein „echter" kritischer Treffer simuliert gewissermaßen das Zusammentreffen (un)glücklicher Umstände, was nicht unbedingt gezielt herbeizuführen ist.

Um sich bei einem gezielten Hieb als Ziel in der Tabelle auf [DFR 248] „100: Tödlicher Treffer" auszusuchen, muß es zunächst einmal überhaupt die Möglichkeit geben, den Gegner mit der benutzten Waffe gezielt augenblicklich zu töten. Desweiteren muß der Angreifer von dieser Möglichkeit detailliert Kenntnis haben. Entsprechend der gewählten Möglichkeit wird der passende Rüstungsschutz berücksichtigt. Mit einem Dolch kann man einen Menschen durch einen Stich ins Herz augenblicklich töten, muß dazu aber den Rüstungsschutz des Rumpfes überwinden. Wenn der Hals weniger gut gerüstet ist, kann man dem Opfer zwar die Halsschlagader aufschneiden. Dies zählt aber „nur" als „94–96: Halstreffer", was nicht augenblicklich zum Tode führt (und auch nur bei einer *besonders schweren Verletzung* die angestrebte Wirkung hat). Mit Schwert oder Schlachtbeil kann ein Treffer am Hals sehr wohl den unmittelbaren Tod bewirken, z. B. durch Genickbruch oder Köpfen, so daß hier die Wahl von „100: Tödlicher Treffer" zulässig ist. Besonders interessant wird es bei Gegnern, deren Organismus in keinster Weise mehr als menschenähnlich bezeichnet werden kann (Drachen, Schleimmonster, . . .) oder die noch nicht eimal mehr Lebewesen sind (Untote, Automaten, Geister, . . .). Im [BES] finden sich nur gelegentlich Ausführungen, die hier hilfreich sind (z. B. über Drachen [BES 58ff]). Meist muß der SpL improvisieren.

Ein gezielter Hieb kann auch benutzt werden, um einen Gegner gezielt im offenen Kampf zu **betäuben**, ohne ihm ernsthaften Schaden zuzufügen. (Nach den normalen Betäuben-Regeln [DFR 160ff] ist das nicht möglich, da der Gegner hierfür ahnunglos sein muß.) Dazu ist ein **gezielter Hieb auf den Kopf** nötig (74–80 auf der Tabelle 4.5). Erreicht der Hieb sein Ziel, würfelt der Angreifer einen **EW:Betäuben ohne WM–Grad**. **Mißlingt** der EW, tritt normaler Schaden am Kopf ein, der bei Verlust von mindestens 1 LP kritisch ist wie unter 74–80 in der Tabelle beschrieben. **Gelingt** der Wurf, tritt nur **leichter** Schaden ein, und das Opfer wird für **2W6 Runden bewußtlos** (1W6 Runden, wenn es einen Metallhelm trägt). Diese Art des Betäubens ist wie Meucheln nur gegen hinreichend menschenähnliche Gegner möglich. (Davon unbeschadet bleibt die Möglichkeit des *Faustkampfes* [DFR 197f].)

Gezielte Hiebe mit **kanthanischen Schwertern** haben nicht die dramatischen Auswirkungen, die in [KTP 248] beschrieben sind. Selbst mit den Standardregeln reicht ein erfolgreicher gezielter Angriff auf ein Bein oder den Waffenarm i. d. R. aus, um den Kampf zu beenden, so daß hier kein spieltechnischer Bedarf besteht, die Regeln gefährlicher zu gestalten. Die Lebensgefahr durch Verbluten wird von den Standardregeln noch nicht einmal simuliert, wenn ein Körperteil komplett **abgetrennt** wird. Es wäre daher unverhältnismäßig, einer Schnittwunde ein größeres Gefährdungspotential zu geben.

7.8.2 Fernkampf

Die Fertigkeit *Werfen* [DFR 208] kann **nicht für gezielte Würfe** benutzt werden.

Da gezielte Schüsse und Würfe immer auf wehrlose Figuren erfolgen [DFR 249], erlangt man dabei niemals KEP. Allerdings können AEP für das „kampflose" Überwinden von Gegnern vergeben werden.

Auch im Fernkampf gilt, daß mindestens 1 LP Schaden angerichtet werden muß, um beim Opfer kritischen Schaden hervorzurufen. Dies gilt sogar bei einem kritischen Erfolg, der die in [DFR 250] beschriebenen Auswirkungen hat, aber nicht ermöglicht, kritischen Schaden ohne LP-Verlust anzurichten.

Auch im Fernkampf gilt, daß ein gezielter Schuß bzw. Wurf nur dann augenblicklich tödlich sein kann, wenn prinzipiell die Möglichkeit dazu besteht, der Schütze von dieser Möglichkeit weiß *und* mindestens 1 LP Schaden angerichtet wird. Zusätzlich muß bei beiden EW mindestens eine 30 erreicht werden. Ein Ergebnis zwischen 25 und 29 richtet „nur" passenden kritischen Schaden an, wie das im Beispiel [DFR 250] auch schon angedeutet ist. Zur Inspiration: Ein tödlicher Schuß oder Messerwurf wird zu „21–35: Rumpftreffer mit Gefahr innerer Verletzungen". Ein tödlicher Schuß in den Hals wird zu „94–96: Halstreffer". Mit einer Schleuder, Wurfkeule oder ähnlich stumpfen Fernwaffen ist ein augenblicklicher Tod eher nicht gezielt zu erreichen. Bei einer erreichten 30 wäre aber „97: Schwere Schädelverletzung" eine passende Auswirkung, die bei 25–29 zu „74–80: Kopftreffer" abgemildert wird.

Der in [BES 60] beschriebene gezielte Fernkampfangriff auf die verwundbare Stelle eines Drachens ist entsprechend auch nur möglich, wenn der Schütze sehr genau von der Existenz und dem Ort dieser Stelle weiß. Für einen direkt tödlichen Schuß ist noch genauere Kenntnis nötig.

Analog zum Kombinieren von speziellen Kampftechniken im Nahkampf (siehe Abschnitt 7.9.11) können schnelle Fernkampfwaffen, die mehrere Angriffe pro Runde erlauben (z. B. Wurfsterne), nur für einen Angriff pro Runde benutzt werden, wenn mit ihnen ein gezielter Schuß oder Wurf durchgeführt wird.

7.9 Spezielle Kampftechniken

7.9.1 Sturmangriff

Klarstellend zu [DFR 230] ist ein Angriff genau dann ein Sturmangriff, wenn beide folgende Punkte gegeben sind:

- Es handelt sich um einen Angriff, der im Zuge der Aktionen 2d, 2f, 2g oder 2h [DFR 220] durchgeführt wird, aber **nicht** um einen Zusatzangriff (genau definiert durch Punkt 1 in Abschnitt 7.9.11).
- Der Angreifer hat sich um mindestens 6m und höchstens die Hälfte seiner Bewegungsweite bewegt **oder** der Angriff erfolgt gegen eine Figur, die ihrerseits einen Sturmangriff gegen den Angreifer durchführt.

7.9.2 Konzentrierte Abwehr

Ein *Wehrloser* kann niemals konzentriert abwehren (auch nicht mit einem großen Schild).

Wird eine konzentrierte Abwehr durchgeführt, betrifft die negative WM **alle eigenen EW:Angriff und äquivalente EW** der laufenden Runde mit Ausnahme der in Abschnitt 7.9.11 in Gruppe 1 genannten Zusatzangriffe. (Für *Fechten* ist das ausdrücklich in [DFR 140] geregelt.)

7.9.3 Zurückdrängen

Um einen Gegner **zurückzudrängen** [DFR 228] muß der eigene gelungene Nahkampfangriff dem Gegner mindestens 1 AP geraubt haben.

7.9.4 Peitsche

Der durch den Peitschenhieb ausgelöste Schock [DFR 204] löst Stufe 2a auf der Tabelle zur Handlungsunfähigkeit am Ende dieser Hausregel aus, mit der zusätzlichen Regel, daß das Opfer sich in der nächsten Runde nicht bewegen kann. Man beachte die Ausführungen zum genauen Zeitablauf im Abschnitt 6.2.

7.9.5 Kampfgabeln

Waffenrang und **Rüstungsbonus** von Kampfgabeln sind die gleichen wie bei einem **Dolch**.

Die in [KTP 246] erwähnte Eigenschaft des **Sai**, einzeln auch als **Parierdolch** eingesetzt werden zu können, ist nicht spezifisch für das Sai, sondern gilt für alle Formen der Kampfgabel, selbst dann, wenn in der anderen Hand eine andere Waffe als eine Kampfgabel geführt wird (vgl. [DFR 214]). Allerdings wird immer der Erfolgswert für **Kampfgabeln** zugrundegelegt, nicht der für *Parierdolch*.

7.9.6 Waffenloser Kampf

Der Zuschlag zum WW:Abwehr gegen Nahkampfangriffe beim *waffenlosen Kampf* wird nur in Runden angerechnet, in denen der Kämpfer diese Waffenfertigkeit auch wirklich anwendet. Letzteres muß sich nicht unbedingt durch einen tatsächlichen EW:Angriff mit *waffenlosem Kampf* definieren und kann vom SpL durchaus flexibel gehandhabt werden. Der Zuschlag kommt aber insbesondere dann nicht zur Geltung, wenn der Kämpfer noch eine Waffe in der Hand hält (ausgenommen Tonfa, Kampfriemen und YoTenTori), sich in der laufenden Runde um mehr als die Hälfte seiner Bewegungsweite bewegt hat, *Faustkampf* betreibt oder sich einer gänzlich anderen Tätigkeit widmet.

Entsprechendes gilt für den zusätzlichen WW gegen das Einleiten eines Handgemenges. Dieser kann außer durch *waffenlosen Kampf* auch durch *Faustkampf* herbeigeführt werden. Allerdings muß der Kämpfer sich für eine der beiden Möglichkeiten entscheiden.

7.9.7 Faustkampf

Siehe Anmerkungen in Abschnitt 7.9.6 zu den Bedingungen, unter denen ein zusätzlicher WW:*Faustkampf* gegen das Einleiten eines Handgemenges gewährt wird.

Der zweite WW:Abwehr des Opfers eines *Faustkampf*-Angriffs erhält genau die gleichen WM wie der erste WW:Abwehr **zuzüglich** der negativen WM durch den AP-Verlust. Wenn dem Opfer gar kein WW:Abwehr zustand, erfolgt auch kein zweiter WW:Abwehr. Gelingt der zweite WW:Abwehr, ist das Opfer in der folgenden Runde auch nicht zu Aktionen fähig, die ähnliche oder gar höhere Anforderungen an die Konzentrationsfähigkeit stellen wie ein Angriff, insbesondere *Zaubern*. Diese negativen Effekte setzen auch ein, wenn der zweite WW:Abwehr mißlingt, und zwar in diesem Falle sofort, nicht erst in der folgenden Runde (laufende Zaubervorgänge werden abgebrochen). Für den genauen Dauer der resultierenden Wehrlosigkeit und Bewußtlosigkeit vgl. Abschnitt 6.2.

7.9.8 Kampfriemen

Die (westlichen) Kampfriemen können nicht in Verbindung mit **KiDo** benutzt werden. (Stattdessen werden **YoTenTori** benutzt, siehe Abschnitt 7.9.10.) Die Behinderungen durch angelegte Kampfriemen entsprechen denen durch YoTenTori [KTP 251].

7.9.9 Tonfa

Ein Kampfstab kann auch zur Abwehr von Tonfa-Angriffen eingesetzt werden.

Die WM+1 auf EW:Angriff durch *TaiTschi* gilt auch für das Tonfa.

Das Tonfa gibt zwei unabhängige Zuschläge auf den WW:Abwehr: Zum einen bei hohem Erfolgswert gegen Nahkampfangriffe aus allen Richtungen (analog zum *waffenlosen Kampf*, zum anderen den Erfolgswert für Tonfa abzüglich 5 gegen Angriffe von vorne und von der Seite des abwehrenden Tonfa (analog zum Kampfstab). Der letztere Zuschlag wird nur gewährt gegen Angriffe, gegen die auch ein Kampfstab verwendet werden kann. Beide Zuschläge addieren sich.

Waffenrang und Rüstungsbonus sind die gleichen wie beim Kampf mit bloßen Händen. Ebenso sind (ohne entsprechende KiDo-Techniken) keine gezielten Hiebe möglich.

Die Anmerkungen in Abschnitt 7.9.6 gelten sinngemäß auch für das Tonfa.

7.9.10 YoTenTori

Die WM+1 auf EW:Angriff durch *TaiTschi* gilt auch für das YoTenTori.

Analog zum Kampf mit **Kampfriemen** haben YoTenTori im Handgemenge keinen Effekt, d. h. die Figur kämpft im Handgemenge mit dem Erfolgs- und Schadenswert von *waffenlosem Kampf*.

Waffenrang und Rüstungsbonus sind die gleichen wie beim Kampf mit bloßen Händen. Ebenso sind (ohne entsprechende KiDo-Techniken) keine gezielten Hiebe möglich.

Die Anmerkungen in Abschnitt 7.9.6 gelten sinngemäß auch für die YoTenTori.

7.9.11 Kombination spezieller Angriffsweisen

Beispiel: *Beowulf beschleunigt sich magisch und stürmt dann seinen Gegnern entgegen. Er verbraucht dabei knapp 90 % seiner Bewegungsweite, aber dies läßt ihm noch Gelegenheit für einen überstürzten Hieb. Diesen führt er als Rundumschlag gegen drei Gegner. Er schlägt dabei gezielt auf den Hals jedes einzelnen, um alle drei auf einen Streich zu köpfen. Da er beschleunigt ist, führt er gleich zwei dieser überstürzten gezielten Rundumschläge hintereinander aus, auf insgesamt sechs verschiedene Gegner, die er mit einer großen Portion Glück dann auch alle ins Jenseits befördern könnte. Und ach ja, diese Angriffe werden alle noch ein wenig erschwert, um konzentriert abwehren zu können. . .*

Natürlich funktioniert das oben beschriebene Manöver so nicht. Leider wird das aus dem Regelwerk nicht gerede deutlich. Es gilt das Grundprinzip, daß sich verschiedene Spezialregeln für einen Angriff nicht miteinander kombinieren lassen. Ein Rundumschlag kann weder gezielt noch überstürzt sein, und ein überstürzter Hieb kann selbstverständlich auch nicht gezielt ausgeführt werden. Es gibt allerdings auch Ausnahmen von diesem Grundprinzip. Die folgenden Richtlinien versuchen, die Handhabung etwas klarer zu gestalten.

Die speziellen Angriffsweisen lassen sich in Gruppen einteilen:

1. Zusatzangriffe, die ohne die jeweilige Spezialregel gar nicht möglich wären: Spontaner Hieb bzw. Angriff, überstürzter Angriff, zusätzlicher Angriff (bei 61–70 als Folge eines kritischen Fehlers des Gegners bei dessen Abwehr oder Angriff), zusätzlicher Angriff mit einer Parierwaffe, zusätzlicher Angriff durch *Fechten*, spontaner Gegenangriff mit *SoJutso*. Hier gilt streng, daß diese Angriffe mit keinerlei anderen Spezialregeln kombiniert werden können. Allerdings wird ein ggf. in der gleichen Runde durchgeführter normaler Angriff davon nicht berührt. Solch ein Angriff kann weiterhin durch die speziellen Angriffsweisen aus Gruppe 2 ersetzt werden. Insbesondere gilt dies für die beiden zuletzt genannten Möglichkeiten, die ja erst möglich sind, wenn zunächst ein regulärer Angriff (oder eine konzentrierte Abwehr) durchgeführt wird (z. B. könnte nach einem gezielten Rapierangriff ein Zusatzangriff mit *Fechten* durchgeführt werden).
2. Spezielle Angriffe, für die die Aktion 2d [DFR 220] (*mit einer Nahkampfwaffe angreifen*) gewählt werden muß, wobei dann aber der übliche normale Angriff durch den speziellen Angriff ersetzt wird: gezielter Angriff (inklusive der Anwendung von *BaiTeng*), Rundumschlag, Entwaffnen (nur mit bestimmten Waffen möglich), Mehrfachangriff mit schneller Waffe (z. B. NunChaku), Anwendung von *Kampf in Dunkelheit*, *beidhändigem Kampf*, *Kampf in Schlachtreihe*, Anwendung einer *KiDo*-Angriffstechnik oder *NiTo*. Angriffe, die nicht im Zuge von Aktion 2d durchgeführt werden (also z. B. aus Gruppe 1 oder 3), können daher nicht mit diesen Angriffsweisen kombiniert werden. Weniger offensichtlich ist, daß die Angriffsweisen aus dieser Gruppe auch **nicht miteinander** kombiniert werden können. Beispiele: Ein Rundumschlag kann nicht gezielt ausgeführt werden. Wenn ein beidhändiger Kämpfer im Dunkeln kämpft, muß er sich entscheiden, ob er einhändig *Kampf in Dunkelheit* anwendet oder lieber mit *beidhändigem Kampf* angreift, dafür aber die übliche WM-6 in Kauf nimmt.
3. Angriffe, die eine spezielle Aktionswahl nach [DFR 220f] erfordern: *Konzentrierte Abwehr* (2f), *den Gegner zu Fall bringen* (2g), *ein Handgemenge einleiten* (2h). Diese Aktionen sind einfach keine normalen Angriffe und können daher nicht durch Angriffsweisen aus Gruppe 2 ersetzt werden. Zusatzangriffe aus Gruppe 1 sind aber weiterhin möglich, wenn das ihre jeweilige Regel gestattet. Bei einer konzentrierten Abwehr gilt z. B. ausdrücklich, daß durch Einsatz von *Fechten* ein Zusatzangriff durchgeführt werden kann [DFR 140]. Analog ist ein Zusatzangriff mit einer Parierwaffe gestattet.

Zu beachten ist, daß ein **Sturmangriff** keine spezielle Angriffsweise im Sinne dieses Abschnitts ist. Gemäß Abschnitt 7.9.1 zählen automatisch Angriffe aus Gruppe 2 und 3 als Sturmangriff, sobald die Voraussetzungen dafür erfüllt sind. Ähnliches gilt für Angriffe mit improvisierten und/oder unvertrauten Waffen. Hier gibt es keinerlei Einschränkungen bei der Anwendung spezieller Angriffstechniken aus den oben genannten Gruppen.

Der Zauber *Beschleunigen* verdoppelt prinzipiell die Handlungsmöglichkeiten, unbeschadet eventuell gewählter spezieller Angriffsmöglichkeiten. Es wäre also in der Tat möglich, beschleunigt z. B. zwei Rundumschläge in einer Runde auszuführen (der Einfachheit halber beide am Ende der Runde durchzuführen, solange dies nicht zu unrealistischen Abläufen führt). Zusatzangriffe aus Gruppe 1 ergeben sich eher aus der Gelegenheit als aus dem Tempo und werden daher nicht verdoppelt, wobei *Fechten* und Zusatzangriffe mit der Parierwaffe hier eine Sonderrolle spielen und durchaus verdoppelt werden können. Entsprechendes gilt für den Zauber *Verlangsamen*.

Der bei Anwendung von *IaiJutsu* [KTP 161f] in der gleichen Runde wie das Ziehen der Waffe erfolgende Angriff erfolgt zwingend durch Aktion 2d, kann dann aber auch durch spezielle Angriffe aus Gruppe 2 ersetzt werden.

Die Parade beim *SoJutsu* [KTP 172] wird genauso behandelt wie beim **Fechten**, d. h. der in der gleichen Runde erfolgende stechende Angriff wird normal als Aktion 2d oder 2f abgehandelt und kann im ersteren Fall durch spezielle Angriffe aus Gruppe 2 ersetzt werden. Gleiches gilt für den speziellen *SoJutsu*-Angriff mit dem Yari. (*NiTo* [KTP 168f] wird hier ausdrücklich nicht analog zum *Fechten* behandelt, weil es den Angriff selbst modifiziert und daher als Spezialangriff der Gruppe 2 betrachtet wird.)

Bei den Handlungen im *Handgemenge* [DFR 239] ist zu beachten, daß es sich hier um grundsätzlich andere Aktionen handelt als im normalen Nahkampf. Somit kommen die speziellen Aktionen aus Gruppe 3 gar nicht erst in Frage. Auch die Angriffsweisen aus Gruppe 2 sind nicht möglich, weil ja kein normaler Nahkampfangriff durchgeführt wird, denn man ersetzen könnte. Zusatzangriffe aus Gruppe 1 ergeben sich nur durch Folgen kritischer Fehler.

Ein Angriff von außen in ein Handgemenge hinein ist zwar an sich ein normaler Angriff, dennoch ist dabei aber aus Plausibilitätsgründen kein Rundumschlag möglich. Ein gezielter Hieb ist möglich, wobei immer dann, wenn nicht das beabsichtigte Ziel getroffen wird (nach einem Mißerfolg beim EW:Angriff bzw. zufällig beim Angriff mit zweihändigen Hiebwaffen) der Angriff normal (also nicht gezielt) abgehandelt wird.

Beim *Meucheln* wird zwar ein EW:Angriff durchgeführt, dennoch zählt dies aber als eine spezielle Aktion, die nicht mit einem normalen Nahkampfangriff gleichgesetzt werden kann und bei der grundsätzlich keine Kombinationen mit irgendwelchen speziellen Kampfregeln möglich sind. Eine Ausnahme kann allenfalls bei *Kampf in Dunkelheit* gemacht werden.

KiDo ist ein Spezialfall und wird im folgenden Abschnitt 7.9.12 behandelt.

7.9.12 KiDo

Wesen die nur durch magische Waffen verletzt werden können, können auch durch KiDo-Fertigkeiten verletzt werden.

Man beachte, daß morgendliches (und wohl auch erfolgreiches) *TaiTschi* die Voraussetzung für die Anwendung von KiDo-Techniken ist [KTP 174]. Der SpL kann dies aber großzügig auslegen, was genauen Zeitpunkt (wann genau ist „morgens“?) und die „Wirkungsdauer“ (durchaus etwas länger als nur bis zum nächsten Morgen) des Schattenboxens angeht.

Die Sonderregel zum Verlust aller AP durch die Anwendung von *KiDo* ist so zu interpretieren, daß die SpF vor dem EW:KiDo noch mehr als 0 AP **und** genügend AP für die anzuwendende KiDo-Technik haben muß und dann **durch die Anwendung** auf 0 AP reduziert wird. Nur dann werden die Nachteile bis zum Ende der laufenden Runde ignoriert.

Für die Kombination von KiDo mit anderen speziellen Kampftechniken (vgl. Abschnitt 7.9.11) gilt der Grundsatz, daß nur die Kombinationen möglich sind, bei denen die Regeln das explizit vorsehen (vgl. [KTP 181] und die Hinweise, daß *NiTo* „selbstverständlich“ und *SoJutsu* „natürlich“ nicht mit KiDo-Techniken kombiniert werden können). Die Anwendung von KiDo-Techniken vom Pferderücken oder vom Streitwagen ist grundsätzlich ausgeschlossen.

Bei KiDo-Techniken aus der Gruppe *Werfen* erhält der Gegner WM–4 auf seinen WW:Abwehr, wenn er **in derselben Runde** einen aktiven Sturmangriff oder eine KiDo-Technik aus der Gruppe *Anspringen* gegen den Kämpfer durchgeführt hat oder durchzuführen im Begriff ist.

Techniken, die den Einsatz von *waffenlosem Kampf* verlangen, können grundsätzlich auch mit *Tonfa* oder *YoTenTori* angewendet werden. Für den Angriff wird dann der Erfolgs- und Schadenswert der entsprechenden Waffe benutzt. Die diesbezüglichen Angaben in den Beschreibungen der jeweiligen Techniken sind recht inkonsistent und werden durch diese Regelung ersetzt, allerdings mit folgenden Ausnahmen:

- *DoMino*, *HoiChian*, *KaguTobu* und *KaruRikiHa* können nicht mit Tonfa oder YoTenTori angewendet werden, da für diese Techniken beide Hände völlig frei sein müssen.
- *KamaKusa* schließt YoTenTori ausdrücklich aus.
- Bei *TsuraSone* kann die Waffe mit YoTenTori nicht übernommen werden. Tonfas können dafür ggf. fallengelassen werden.

8 Kreaturen

Die Regeln zu der reduzierten AP-Zahl von bestimmten kleinen menschenähnlichen Kreaturen werden abgewandelt. Solche kleinen Kreaturen besitzen nicht ein bestimmtes Vielfaches ihres Grades weniger AP, sondern einen bestimmten Bruchteil der AP, die ein Mensch auf gleichem Grad und gleicher Charakterklasse hätte. Dieser Bruchteil wird vor Addieren des AP-Bonus berücksichtigt. Für die verschiedenen Rassen ist er hier aufgelistet:

Dunkelzwerg: 2/3
Fee: 1/3
Gnom: 1/2
Halbling: 2/3
Kobold: 1/2

Vogelmensch: 5/6

Bei den Entbehrungsregeln wird der Faktor entsprechend auf die gradabhängigen Verluste angewandt.

Der Einsatz von **angeborenen Fähigkeiten, die wie Zauberei wirken** [BES 20], zählt grundsätzlich als Handlung, die das Wesen normalerweise eine ganze Runde beschäftigt, auch wenn keine Konzentration nötig ist (und damit weiterhin Angriffe abgewehrt werden können, was aber keine Handlung darstellt). Wie bei M5 klargestellt, ist die Zauberdauer grundsätzlich 1 sec (so nicht ausdrücklich anders geregelt).

Zu gezielten Angriffen auf **Drachen** vergleiche die Ausführungen im vorigen Abschnitt. Ein Bad im **Drachenblut** unter Wirkung des Zaubers **Hitzeschutz** richtet **3W6** schweren Schaden an.

Ein **Hyrrbauti** [MDS 254] explodiert mit „Zaubern+18“.

Das Umhüllen durch **Landrochen** [BES 180ff] wird die das Umfließen beim **Riesenschleim** [BES 277] gehandhabt, d. h. das Opfer kann als einzige Handlung *sich aus dem Handgemenge lösen*.

Eine **Weberin** [MDS 280] kann von einem Seelenreisenden ausnahmsweise mit *waffenlosem Kampf* bekämpft (aber nicht in ein Handgemenge verwickelt) werden. Eine Halsfesselung führt bei Seelenreisenden nicht zum Ersticken.

9 Magie

9.1 Zaubern

Die WM-2 auf Zauber, die weder Grundzauber noch Spezialgebiet eines Magiers sind, gelten für sämtliche Zauberkünste, nicht nur für Sprüche im eigentlichen Sinne. Dabei ist zu beachten, daß Zauberlieder für Barden als Grundzauber zählen ebenso wie sämtliche Zaubersiegel, Runenstäbe, Schutzrunen, Große Siegel und Zauberlettern für Thaumaturgen.

Gemäß [ARK 21] ist ein Zauberer auch bei einem 1-sec-Zauber die ganze Runde über wehrlos (und kann sich auch nur 1 m weit bewegen [DFR 88]). Allerdings stört auch ein erfolgreicher Angriff in der Runde nicht die Ausführung des 1-sec-Zaubers, weil die eigentliche Konzentration auf den Zauber selbst nur einen Augenblick dauert und somit nicht gestört werden kann. Natürlich gilt auch weiterhin, daß der Zauberer zum Zeitpunkt des Zauberns noch über ausreichend viele AP zum Zaubern und ausreichend viele LP zum Handlungsfähigsein (i. d. R. mehr als 3 LP) verfügen muß.

Klarstellung zu [ARK 25]: Gegen einen kritischen Erfolg beim EW:Zaubern hilft weiterhin auch nur ein kritischer Erfolg beim WW:Resistenz. Wenn ein kritischer Erfolg beim EW:Zaubern mit einem kritischen Fehler beim WW:Resistenz zusammentrifft, bleibt es bei der Verdopplung, die aus dem kritischen Erfolg beim EW:Zaubern resultiert. Es wird keine weitere Verdopplung für den kritischen Fehler beim WW:Resistenz vorgenommen.

9.2 Konzentration

Eine Vielzahl an Zaubern erfordert, daß der Zauberer (oder ggf. der Benutzer) sich auch nach Abschluß des Rituals zur Aufrechterhaltung des Zaubers während der wirkungsdauer **konzentrieren** muß. Es ist unklar, ob damit die gleiche Art den Konzentration gemeint ist wie **während** des Zauberns, was zu Wehrlosigkeit und B1 führt [ARK 21]. Einige Sprüche spezifizieren die Situation für den jeweiligen Zauber genauer, siehe z.B. *Unsichtbarkeit* [ARK 174]. Man könnte nun annehmen, daß für alle nicht spezifizierten Aspekte das gleiche gilt wie während des Zauberrituals. Die Beschreibung von *Wirbelwind* [ARK 190] legt z. B. nahe, daß B1 nicht nur bei diesem Spruch die Bewegungsweite beim Konzentrieren ist. Allerdings sagt *Unsichtbarkeit* nichts über die Bewegungsweite aus, und Unsichtbare auf B1 zu beschränken erscheint nicht sinnvoll. M5 regelt die Angelegenheit sehr genau und konsistent, allerdings ist eine Rückübertragung nach M4 nicht ohne größere Komplikationen möglich. Die folgende Regelungen für die Konzentration zur Aufrechterhaltung eines Zaubers nach Abschluß des Rituals dienen der Spielbarkeit, entsprechen weitestgehend dem Geist und dem Wortlaut von M4 und sind dennoch ein wenig von M5 inspiriert:

- Spezielle Angaben in der Zauberbeschreibung gelten weiterhin und mit höherer Priorität als die folgenden Punkte.

- Die Konzentration wird auf die gleichen Arten und Weisen **gebrochen** wie während des Zauberns [ARK 20]. Ggf. liegt die Entscheidung im Ermessen des SpL.
- Während des Konzentrierens gilt **B1**, und es können keine Handlungen ausgeführt werden, deren Gelingen mit einem **EW** entschieden wird. **WW** inkl. **Abwehr** sind allerdings möglich.
- Zusätzlich gilt, daß bei *Unsichtbarkeit* die volle Bewegungsweite genutzt werden kann.
- Geht es um die Konzentration auf Wesen oder Objekte (prominentes Beispiel *Feuerkugel*) ist auch ein allenfalls kurzzeitig unterbrochener Sichtkontakt nötig (ähnlich wie beim Zaubern). Analog gilt dies auch für die Erteilung von Anweisungen bei *Macht über Menschen* und *Macht über die belebte Natur*, auch wenn die Spruchbeschreibungen nicht ausdrücklich von Konzentration reden.

9.3 Wiederholtes Verzaubern

In [ARK 29] wird geregelt, daß sich gleichartige Wirkungen unterschiedlicher Zauber nicht addieren, ausdrücklich auch bei Kombination von Zaubersprüchen, Trünken und Artefakten. Dies ist weitgehend auszulegen. Modifikationen des gleichen Wertes sind in der Regel ein gutes Kriterum für gleichartige Wirkungen. Allerdings gilt dies nur für die direkte magische Modifikation eines Wertes. Abgeleitete Modifikationen (wie z. B. erhöhter SchB durch magisch erhöhte St) werden zusätzlich angewendet. **Gegensätzliche** Modifikationen werden hingegen immer gegeneinander aufgerechnet, wobei weiterhin gilt, daß das Wirken direkt gegeneinander gerichteter Zauber durch ein **Zauberduell** [ARK 31] bestimmt wird.

Zur Illustration einige Beispiele:

- Eine Figur wurde mit *Schwäche* verzaubert. Wird nun auch *Stärke* auf die Figur gezaubert, entscheiden ein Zauberduell, welcher Spruch wirkt. Das gleiche gilt für *Heiligen Zorn*, wobei die gegensätzliche Wirkung der Sprüche hier zwar nicht gleich groß ist, aber dennoch gleichartig.
- Eine Figur wurde gleichzeitig mit *Wagemut*, *Heiliger Zorn* und *Segnen* verzaubert und verteidigt ihren schwer verletzten *Blutsbruder* mit einem magischen Dolch*(+1/+1) und einem verfluchten Schild*(–1) gegen einen Gegner in verfluchter KR*(+1). Folgende Modifikationen ergeben sich:
  - **PW:St:** Die Erhöhung durch *Heiligen Zorn* wirkt bei PW zusätzlich zur WM–5 durch *Segnen*, da dies unterschiedliche Arten der Modifikation sind.
  - **Schaden:** *Heiliger Zorn* erhöht den SchB indirekt. Daher wirkt diese Erhöhung auf den Schaden zusätzlich zur besten direkten magischen Erhöhung, also die +2 durch *Blutsbrüderschaft*. Die +1-Modifikationen durch den Dolch*(+1/+1) und den *Wagemut* haben keine Auswirkung.
  - **EW:Angriff:** Es gilt WM+2 (durch *Blutsbrüderschaft* bzw. *Wagemut*). Die jeweiligen WM+1 durch den Dolch*(+1/+1), durch *Segnen* und die verfluchte Rüstung des Gegners kommen nicht zum Tragen.
  - **WW:Abwehr:** Die höchste negative WM–2 durch *Wagemut* wird mit der höchsten positiven WM+2 duch die Blutsbrüderschaft verrechnet, Ergebnis WM±0. Der verfluchte Schild und *Segnen* haben jeweils keine Wirkung.
  - **EW:Raufen:** Man könnte meinen, die WM+2 für *Raufen* durch den *Heiligen Zorn* wären ein indirekter Effekt der St-Erhöhung. Der würde allerdings anders berechnet werden. Es ist davon auszugehen, daß die WM+2 ein direkter magischer Effekt ist, die die zusätzliche Anwendung der anderen WM (*Blutsbrüderschaft*, *Segnen*) verhindert. (Ähnliches gilt für *Stärke*, auch wenn hier die Berechnung scheinbar korrekt ist, nämlich WM+1 auf *Raufen* durch St-Erhöhung um 20. Allerdings würde die WM+1 auch gelten, wenn die St sich wegen der Begrenzung auf 100 um weniger als 20 erhöhen würde.)
- Der Schaden, den eine mit *Wachsen* vergrößerte Figur mit einer magischen Waffe erzielt, wird sowohl durch den SchB+8 als auch durch einen eventuellen magischen SchB der Waffe beeinflußt. Aus der Spruchbeschreibung könnte man entnehmen, daß der SchB+8 ein direkter magischer Effekt ist. Allerdings handelt es sich hier um keine Modifikation, sondern um eine absolute Festlegung. Außerdem wird klar gesagt, daß der eigentliche magische Effekt das Wachsen und damit der St-Wert eines Riesen ist. Demzufolge würde aber *Stärke* oder *Heiliger Zorn* keine weitere St-Erhöhung bewirken (wohl aber die Erhöhung für *Raufen*).
- *Elfenklinge* [KOM 63] erhöht ausdrücklich den magischen Bonus für Angriff und Schaden um +1 und wirkt daher auch zusätzlich zu so einem Bonus.
- Hingegen ist der Schadensbonus der *Flammenklinge* nicht kumulativ mit einem eventuellen magischen Schadensbonus der verzauberten Waffe.

9.4 Räumliches Bezugssystem

Bei manchen Zaubern ist das räumliche Bezugssystem nicht leicht zu bestimmen. Nehmen wir an, ein Zauberer ist in geeigneter Weise auf einem schnell dahinfahrenden Wagen angegurtet und zaubert nun eine *Feuerkugel* oder gar *Auflösung*. Man könnte nun die Bewegung der enstehenden Feuerkugel (B3) bzw. Auflösungssphäre (B12) relativ zum Erdboden verstehen, so daß der Zauberer sie mit großer Relativgeschwindigkeit auf einen Verfolger lenken könnte. Die Bewegung der magischen Kugeln geschieht jedoch zunächst erstmal relativ zum Bezugssystem des Zauberers, jedenfalls solange dieser „passiv“ mitbewegt wird (wie im Beispiel durch den Wagen – die Kugeln würden also dem Wagen folgen und können relativ zum Wagen nur mit B3 bzw. B12 bewegt werden). Sollte der Zauberer sich allerdings „aktiv“ bewegen (was bei diesen Zaubern nur mit B1 geht, weil sonst die Konzentration gebrochen würde und die Feuerkugel explodieren bzw. die Auflösungssphäre implodieren würde), so bewegt er sich selbst relativ zu dem Bezugssystem, das für die Bewegung von Feuerkugel bzw. Auflösungssphäre relevant ist. (So ergibt sich, daß sich der Zauberer maximal mit B4 von der Feuerkugel entfernen kann – die B3 der Feuerkugel plus die eigene B1.)

Dieses Prinzip ist jedoch nicht auf alle Zauber uneingeschränkt anwendbar. Eine *Steinkugel* interagiert z. B. viel stärker mit der physikalischen Umgebung als eine *Feuerkugel*. Sie würde sich anfänglich zwar auch mit dem Zauberer bewegen, so daß sie zunächst auf dem Wagen ruhen und nicht von sich aus von der Ladefläche rollen würde. Ließe sie der Zauberer aber bewußt von der Ladefläche rollen (oder zauberte er sie von Anfang an so, daß sie neben der Ladefläche entstünde und dann zu Boden fiele), dann würde sie durch die Reibung mit dem Boden schnell ihre Anfangsgeschwindigkeit verlieren. Der Zauberer könnte sie dann in der Tat mit B12 relativ zum Erdboden einem Verfolger entgegenrollen lassen.

9.5 Sekundengenaue Handlungsabläufe

Die sekundengenaue Simulation von Handlungsabläufen [DFR 89ff] ist leider alles andere als vollständig geregelt. Wie schon dort geschrieben, sollten diese Regeln wirklich nur in Ausnahmefällen angewendet werden, wo dies nicht zu vermeiden ist, und auch dann nur für einen Zeitraum, der so kurz wie möglich zu halten ist.

Speziell beim Einsatz von Magie gibt es einige Komplikationen, für die die folgenden Hinweise hilfreich sein mögen:

- Auch bei sekundengenau simulierten Handlungsabläufen gibt es noch Runden mit Rundenbeginn und Ende (wobei die Runden eben lediglich in zehn einzelne Sekunden eingeteilt worden sind). Dies ist wichtig für viele die Magie betreffende Regeln.
- Auch in den 1W6 sec vor Beginn seiner Handlung (nach gescheitertem PW:Gewandtheit) ist der Zauberer bereits wehrlos, wenn die geplante Handlung Zaubern ist. Erst wenn er den Zeitpunkt erreicht, zu dem er sich wieder weiter als 1m pro Runde bewegen darf, ist er nicht mehr wehrlos.
- Störungen in den 1W6 sec vor Beginn der Handlung stören allerdings noch nicht die Konzentration des Zauberers. Dies ist nur während der eigentlichen Zauberdauer möglich.
- Bei 1-sec-Zaubern kann die Konzentration nicht gestört werden.
- Der Zauberer kann nach wie vor (auch während der 1W6 sec) den Zaubervorgang abbrechen, um eine Abwehr machen zu können (muß sich dafür aber wie üblich vor Würfeln des Angriffs entscheiden). Die AP für den Zauber verliert er auch dann, wenn der Abbruch des Zaubervorgangs schon in den 1W6 sec erfolgt.

9.6 Thaumaturgie

Der Träger eines **Talismans** weiß zwar nicht im Voraus, wie lange die Wirkung des Talismans anhalten wird, aber sobald der Talisman wirkungslos geworden ist, spürt er dies intuitiv

Zaubersalze können in mehreren Dosen ausgestreut werden. Der Thaumaturg kann sowohl mehrere Dosen gleichzeitig aktivieren (kostet je Dosis 1 AP, es wird nur ein EW:Zaubern durchgeführt) als auch kontrolliert eine Dosis nach der anderen aktivieren (eine Dosis pro Runde). Eine Dosis Zaubersalz wiegt etwa ein halbes Gramm.

Bei der **Herstellung von Zaubermitteln** können auch mehrere Anwendungen in einem Arbeitsgang hergestellt werden, wenn genügend Ausgangsmaterial vorliegt. Allerdings sollte die Anzahl herzustellender Anwendungen innerhalb vernünftiger Grenzen bleiben, wie sie sich aus technischen oder rituellen Gründen ergeben könnten. (Um den *sense of wonder* nicht aus den Augen zu verlieren und die Herstellung von Zaubermitteln zum rein

(spiel-)technischen Vorgang herabsinken zu lassen, ist es ohnehin sinnvoll, die Herstellungsprozedur genauer auszuarbeiten. Dabei ergeben sich die genannten Grenzen ganz von selbst. Im Extremfall ist ein Zaubermittel einmalig, weil es schon bei der Zubereitung für eine bestimmte Situation oder Person angepaßt werden muß. Dies wäre z. B. bei einem Liebestrank sehr gut denkbar. Die fantasievolle Ausarbeitung trägt dann ihren Teil zum Rollenspiel bei.)

Schutzrunen [DFR 215] „bemerken“ den wahren Willen ihres Besitzers ganz genau. Die in den FAQ geschilderten „legitimen Tricks“ sind nicht erlaubt. Wenn dem Besitzer in einem bestimmten Moment lieber ist, daß das Opfer den geschützten Gegenstand berührt, als daß es ihn nicht berührt, dann zündet die Schutzrune auch nicht.

In ein **Großes Siegel** kann der Zauberer beliebig viele seiner AP investieren. Dies ist dann von Bedeutung, wenn die AP-Kosten eines Zaubers von Anzahl und Grad der Opfer abhängen.

Wenn eine **Feuerperle** [DFR 224] erfolgreich so geworfen wird, daß die Explosion als *Feuerkugel* ausgelöst wird, muß ein EW:*Zaubern* mit (in der Regel) Erfolgswert +20 durchgeführt werden. Kritische Fehler und Erfolge werden wie bei Schutzrunen behandelt.

9.7 Zauberlieder

Es gibt Zauberlieder, die erst wirken, wenn sie eine gewisse Zeit gespielt werden. Bis zu diesem Zeitpunkt sind die potentiellen Opfer zwar schon in den Bann der Musik gezogen, sie können aber durchaus gegen den Barden vorgehen, wenn die Wirkungsart des Liedes das nicht ausschließt und sie von der Gefahr wissen, die vom Spiel des Barden ausgeht. Sinngemäß gilt entsprechendes für verwandte Magieformen (Tänze etc.).

9.8 DaiYao

Bei den **DaiYao**-Zaubern muß der **XuéDsche** das zu verzaubernde Wesen während der Zd immer wieder berühren (und nicht nur kurz am Ende der Zd, wie das bei Rw Berührung sonst üblich ist).

Die DaiYao-Version von *Bannen von Gift* stabilisiert das Opfer 10 sec nach Beginn des Zaubervorgangs so weit, daß das Gift während der Zd keinen weiteren Schaden erleidet. Mißlingt der Zauber, tritt der verzögerte Schaden komplett unmittelbar nach Ende des Zaubervorgangs ein. (Ohne diese Regelung wäre der Zauber gegen die meisten Gifte sinnlos.)

9.9 Strahlzauber

Sprücke mit Wirkungbereich *Strahl* sorgen für einige regeltechnische Verwirrungen. Die folgenden Anmerkungen versuchen, diese aufzuklären.

Zunächst einmal ist zu beachten, daß es zwei Gruppen von Strahlzaubersprüchen gibt, die sich recht grundsätzlich unterscheiden: Die Sprüche der Gruppe A treffen automatisch (*Blitze schleudern*, *Donnerkeil*, *Feuerlanze*, *Frostball*), während bei den Sprüchen der Gruppe B zum Treffen ein EW:Angriff benötigt wird (*Dämonenfeuer*, *Elfenfeuer*, *Göttlicher Blitz*, *Wasserstrahl*).

Die Regel, daß bei Verfehlung des Zieles andere Personen (gemeint sind wohl generell Wesen oder auch Dinge) in der Schußbahn getroffen werden können, findet nur für Gruppe B Anwendung. Bei Sprüchen der Gruppe A kann das Ziel schließlich nicht verfehlt werden. Wenn der EW:Zaubern mißlingt, findet der magische Angriff gar nicht erst statt. Gelingt hingegen der WW:Resistenz, wird das Ziel ja dennoch getroffen, wenn auch mit sehr viel geringerem Schaden. Dies entspricht der Regelung bei Fernkampfangriffen, wo nach einer gelungenen Abwehr das Geschoß ebenfalls nicht mehr andere schädigen kann (obwohl ja durchaus denkbar ist, daß die erfolgreiche Abwehr für ein Ausweichen steht, das das Geschoß mitnichten abfängt).

Für Sprüche der Gruppe A muß der Zauberer sich ein Wesen oder einen Gegenstand als Ziel aussuchen, das oder den er dann wie üblich während der gesamten Zauberdauer sehen muß (mit der ebenfalls üblichen pragmatischen Tolerierung von sehr kurzen Unterbrechungen des Blickkontakts durch Zwinkern oder wenn ein anderes Wesen zwischen Zauberer und Opfer durch das Blickfeld läuft). Beispielsweise kann der Zauberer einen 10-sec-Spruch nicht auf einen Schützen anwenden, der sich nur kurz aus seiner vollständigen Deckung hinausbewegt, um einen spontanen Schuß (nach [DFR 235]) abzugeben. Bei einem regulären Ferkampfangriff ist der Schütze aber lange genug sichtbar, um verzaubert zu werden. Wenn die magische Energie schließlich freigesetzt wird

(nach einem gelungenen EW:Zaubern), trifft sie unabwendlich ins Ziel. Selbst im Handgemenge kann niemand anders getroffen werden. Das magische Geschoß bewegt sich so schnell, daß nur unter außergewöhnlichen Umständen ein Gegenstand oder Wesen in die Schußbahn gelangen kann, um das Geschoß abzufangen. (Befindet sich schon während der Zauberdauer etwas oder jemand in der Schußbahn, kann der Spruch gar nicht erst vollendet werden, weil der Zauberer das Opfer nicht sehen kann.) Im übrigen *muß* es auch immer ein definiertes Ziel geben. Es ist nicht möglich, ungezielt „ins Blaue“ zu zaubern in der Hoffnung, durch Zufall irgendetwas zu treffen (z. B. ungezielt *Blitze schleudern* in eine Menschenmenge oder in einen völlig dunklen Bereich hinein, aus dem der Zauberer Geräusche gehört hat).

Ganz anders steht bei Gruppe B das Opfer während der Zauberdauer noch gar nicht fest (mit *Göttlichem Blitz* als Ausnahme, siehe weiter unten). Das Ritual wird gewissermaßen vorab durchgeführt, was prinizipiell wie ein Zauber mit Reichweite 0m auch in völliger Dunkelheit passieren kann. Die eigentlichen Angriffe werden dann (mit den in der Spruchbeschreibung aufgeführten Ausnahmen) nach den üblichen Regeln für nicht-magische Angriffe durchgeführt (was z. B. Angriffe in Dunkelheit angeht). *Göttlicher Blitz* stellt hier eine Ausnahme dar, da während der gesamten Zauberdauer das zukünftige Opfer wie üblich sichtbar sein muß, dann aber später mit normalen Angriffsregeln bekämpft wird.

Beim *Funkenregen* gilt, daß ein Zauberer, der an die Illusion glaubt, das Opfer des *Funkenregens* nicht mit Sprüchen der Gruppe A anvisieren kann und auch nicht während der Zauberdauer als Opfer des *Göttlichen Blitzes* auswählen kann. Andere Sprüche der Gruppe B werden wie normale Angriffe behandelt und können dementsprechend eingesetzt werden. *Göttliche Blitze* können mit den Abzügen für Fernkampf auf das Opfer des *Funkenregens* abgeschossen werden, wenn während der Zauberdauer des *Göttlichen Blitzes* der *Funkenregen* noch nicht aktiv war.

9.10 Einzelne Sprüche

Bannen von Gift enthält Angaben über die Wirkdauer von Giften, die in direktem Widerspruch zu [DFR 107f] stehen. Letzteres gilt.

Für das Zaubersiegel **Beeinflussen** gelten die gleichen Sonderregeln wie für das Siegel *Anziehen*.

Beim **Blitze schleudern** wird der WW:Resistenz für jeden Blitz separat gewürfelt, auch wenn mehrere Blitze sich gegen dasselbe Opfer richten.

Wird der nötige Mindestschaden von 1 LP für *Meucheln* [DFR 160ff] oder gezielte Angriffe (siehe Abschnitt 7.8) allein duch **Blutmeisterschaft** verhindert, verliert das Opfer zwar in der Tat keine LP, ansonsten wird aber so verfahren, als ob 1 LP Schaden eingetreten wäre.

Beim **Dämonenfeuer** wird der Angriffsbonus sowohl für den Einsatz als Lichtschwert wie beim Einsatz als Thaumagralzauber angerechnet, nicht aber beim Einsatz als Lichtpfeile. Der Schadensbonus wird nur beim Einsatz als Thaumagralzauber angerechnet. Beim Thaumagralzauber sind keine Rundumschläge wie mit dem Lichtschwert möglich. Beim Rundumschlag mit dem Lichtschwert werden keine WM–4 angerechnet, und der Schlag findet zum normalen Zeitpunkt gemäß Angriffsrang statt. (Der Waffenrang des Lichtschwertes ist 0.) Generell wird das Lichtschwert auch nicht zweihändig geführt, so daß keine WM-2 auf den WW:Abwehr angerechnet werden.

Das Zaubersiegel **Dinge wiederfinden** wird ausnahmsweise nicht durch Sichtkontakt aktiviert, sondern beim Anpeilen. Jedes Siegel kann nur einmal angepeilt werden und verschwindet dann. Es ist möglich, mehrere Siegel auf einem Gegenstand anzubringen, die getrennt voneinander angepeilt werden können. Zum Aufbringen des Siegels auf einen magischen Gegenstand und für die Wirkung des Siegels ist es unerheblich, ob der Gegenstand schon längere Zeit vom Thaumaturgen besessen wurde. (Dies ist im Prinzip genau so in den FAQ geregelt, allerdings sehr verquer formuliert.)

Für **Elfenfeuer** gelten sinngemäß die gleichen Anmerkungen wie für *Dämonenfeuer* (s. o.).

Wird **Entgiften** auf Flüssigkeiten angewandt, die in großer Menge einheitlich vergiftet vorliegen, kann pro Anwendung maximal 1 hl Flüssigkeit entgiftet werden.

Das **Erkennen der Aura** spricht auf Zauberwerk an, wenn es eine ABW von *höchstens* 10 hat (nicht *mindestens*).

Das Zaubersiegel **Erkennen von Leben** kann der Thaumaturg auf sich und andere anwenden, indem er das Siegel auf die Schläfe des zu Verzaubernden aufträgt.

Flammenklinge ist auf Waffen anwendbar, die mit den Fertigkeiten *Dolch*, *Kurzschwert* oder *Langschwert* geführt werden, nicht aber auf andere Einhandschwerter oder auf Zweihandschwerter.

Der **Funkenregen** verpufft wirkungslos, wenn sein Primäropfer nicht an die Illusion glaubt (weil der WW:Resistenz geglückt ist oder der Zauberer sich selbst verzaubert hat). Siehe auch Anmerkungen im Abschnitt 9.9.

Beim **Heilen von Krankheiten** kann es bei mißglückter Heilung ansteckender Krankheiten genauso wie beim *Erkennen von Krankheiten* zu einer Ansteckung des Zauberers kommen. Der Zauber eignet sich nicht zur Heilung von Geisteskrankheiten (dafür gibt es *Seelenheilung*). Besonders schwer zu heilende Krankheiten können sich in einem Zauberduell wehren (wie bei *Seelenheilung*). Der Zaubern-Wert der Krankheit hängt von ihrer Schwere ab. Ein verlorenes Zauberduell darf wie üblich wiederholt werden.

Schlaf wirkt nicht gegen mögliche Opfer, die sich im Kampf oder in einer anderen lebensbedrohlichen Situation befinden.

Das Zaubersiegel **Stärke** wird auf einen Arm oder ein Bein des zu Verzaubernden aufgetragen (wirkt aber dennoch auf den ganzen Körper). Auch bei Stärkesiegeln kann immer nur ein Siegel pro Runde ausgelöst werden. Es kann also nur ein Wesen pro Runde verzaubert werden.

Die durch einen Runenstab **Stille** erzeugte Zone der Stille bewegt sich nicht mit dem Zauberer, sondern mit dem Runenstab.

Die mit dem Zaubersiegel **Unsichtbarkeit** verzauberten Personen müssen sich auf den Zauber konzentrieren, um unsichtbar zu bleiben.

Die **Vision** benötigt auch als Wundertat die angegebene Materialkomponente.

Der Runenstab **Wasserstrahl** wirkt nur solange, wie der Anwender den Runenstab in der Hand behält und sich auf den Strahl konzentriert.

Die **Wundrune** ist von der Regelung zur Behandlung tödlich Verwundeter ausgenommen [DFR 102]. Gewissermaßen wird der größte Teil der Zauberdauer bei der Wundrune durch die Vorbereitung eingenommen, bei der der Verzauberte zwar zugegen sein muß, aber sich noch nicht „in Behandlung“ befindet. Erst fast am Ende der 30min Zauberdauer wird das hergestellte Pulver über die Verletzung gestreut und entfaltet seine Wirkung. Ist die zu verzaubernde Figur zu diesem Zeitpunkt bereits tot, hilft der Zauber nicht mehr. Zum Ausgleich kann eine Wundrune (im Gegensatz zu den normalen Heilzaubern) beliebig häufig hintereinander eingesetzt werden. (Siehe auch oben die Einschränkungen bei der Heilung ernster Verletzungen.)

Das Zaubersiegel **Zauberschloß** verschwindet, sobald es zu wirken anfängt.

10 Sonstiges

10.1 Geld, Gold, Edelsteine...

Anmerkung: Die Geldmengen bei MIDGARD *wirken oft astronomisch, die Kaufkraft des Goldes lächerlich. Als Ausweg wird häufig eine „Währungsreform“ gewählt. Hier wird ein anderer Weg gegangen, der nur wenige Änderungen benötigt, aber einiger Erläuterungen bedarf.*

Die (Standard-)Geldstücke sind etwa so groß wie ein Centstück. KS bestehen hauptsächlich aus Kupfer, SS aus Silber, GS aus 60 % Gold und 40 % Silber. Ein GS wiegt dann 3,2g, ein SS 2,1, ein KS 1,8g. (Also nicht wie bei [DFR 323] angegeben, wo ein GS so groß wie ein 50-Cent-Stück ist und 10g wiegt, was übrigens auch nicht konsistent ist, denn so eine Münze wöge 14,3g.) Damit sind die **Gewichtsprobleme** stark reduziert. Edelsteine, Schmuck und sonstige Wertsachen können außerdem als Zahlungsmittel mit höherer Wertdichte dienen. Allerdings bedarf es realistisch betrachtet hoher Qualifikation, den Wert dieser Wertgegenstände zuverlässig zu schätzen. In der Regel werden SpF durch ihre Unwissenheit recht hohe Wertverluste sowohl beim Kauf wie beim Verkauf erleiden.

Beispiel: *Die Gruppe hat von ihrem letzten Abenteuer eine ganze Truhe mit GS mitgebracht. Bei einem Edelsteinhändler kaufen sie für die rund 10.000 GS einen wunderschönen großen Edelstein, der in Wirklichkeit aber nur 6.000 GS wert ist. Ein paar Monate und viele Kilometer später wollen sie den Edelstein wieder zu Geld machen und bieten ihn einem Händler für 11.000 GS an. Der Händler bemerkt sofort, daß die Gruppe keine Ahnung hat, und erklärt ihnen freundschaftlich, daß sie sich übers Ohr hauen lassen haben und daß ihr Stein keine 3.000 GS wert ist, er aber als echter Freund bereit ist, ihnen 3.500 GS zu zahlen. – Nächstesmal sind die SpF klüger und ziehen einen unabhängigen Experten zurate. Sie werden nicht mehr übers Ohr gehauen, aber der Experte verlangt für seine Dienste eine Prämie von 5 % des Schätzwertes.*

Es empfiehlt sich, derartige Situationen nur dann in dieser Weise auszuspielen, wenn es die Spielsituation verlangt. Ansonsten sollten pauschal Abzüge vorgenommen werden. Im Endeffekt muß nur klarwerden, daß Transport und Tausch von Geld und Wertsachen nicht ohne Risiko und Verlust möglich ist. Auch Währungsprobleme (ein albischer Oring ist im Ausland lange nicht so viel Wert wie ein valianischer Orobor; eine Währung, deren Wert nicht annähernd durch den Materialwert gedeckt ist, ist in Ländern, wo diese Währung nicht bekannt ist, gar nichts wert, usw.) sollten bewußt sein, ohne sie in all ihren nervenden Details auszuspielen. Die Vorteile der *Geschäftstüchtigkeit* beruhen u. a. darauf, daß die beschriebenen Tausch-, An- und Verkaufsverluste reduziert werden. Für nicht explizit ausgespielte Lernphasen sind die beschriebenen Verluste einer der Gründe dafür, warum die Lernkosten so hoch erscheinen (s. o.). In Lernphasen sind also keine weiteren Abzüge aufgrund von Tauschverlusten mehr erforderlich.

Der Materialwert der Münzen ist etwa halb so hoch wie ihr Nennwert. So kann man den Materialwert der Metalle abschätzen. 1 kg Silber ist ca. 24 GS wert (irdischer Wert: In den 1990ern um 150 €, 2009 um 400 €). 1 kg der Münzlegierung, aus der GS bestehen (60 % Gold, 40 % Silber), sind ca. 160 GS wert. Das Silber davon hat einen Wert von ca. 10 GS, bleiben für das Gold 150 GS. Allerdings wird das Gold durch Aufreinigung wertvoller. „Normales“ **Handelsgold** hat einen Goldanteil von ca. 90 % (was dem auf der Erde häufig verwendeten 22-karätigem Münzgold entspricht). 1 kg dieses Goldes aus einer in irgendeiner Form zertifizierten Quelle hat einen Wert von gut **250 GS**. Hochaufgereinigtes und als solches zertifiziertes Feingold (**Alchimistengold**) hat einen Wert von mindestens **500 GS je kg**. (Zum Vergleich: Der irdische Goldpreis unterliegt starken Schwankungen, bedingt durch Spekulation, wechselnde Bestrebungen, Währungen durch Gold zu decken, und vieles mehr. In den 1950er und 1960er Jahren lag der Goldpreis recht stabil bei knapp 3.000 €/kg. Nachdem die Golddeckung des US-$ aufgegeben wurde, schwankte der Preis extrem stark mit dem vorläufigen Höhepunkt Anfang 1980 bei fast 25.000 €/kg. Nach einer Talsohle bei etwa 8.000 €/kg in den 1990ern erreichte der Goldkurs Ende 2009 fast wieder seinen Rekordkurs (wobei all diese Zahlen nicht inflationsbereinigt sind).) Stellt man sich vor, daß ein GS etwa einem Gegenwert von 10 € entspricht, so erhält man (bezogen auf die irdischen 1990er Jahre) einen Goldpreis, der leicht unter dem irdischen liegt, und einen Silberpreis, der leicht über dem irdischen liegt, eine Relation, die im Hinblick auf die Aussage, daß Gold auf Midgard häufiger ist als auf der Erde, durchaus konsistent erscheint. Allerdings ist mit derartigen Vergleichen äußerst vorsichtig umzugehen. Die Rolle des Geldes in einer altertümlichen Fantasywelt ist nur sehr bedingt vergleichbar mit der, die es in unserer heutigen Welt spielt. In einer bestimmten Situation kann die Kaufkraft eines GS der eines einzigen Euro (oder noch weniger, schließlich kann man weder Geld noch Gold essen) entsprechen oder auch der von 100 €.

10.2 Sex, Liebe, Leidenschaft...

Mit der 4. Auflage des Regelwerks sind die Stellen, die den Eindruck erwecken, als ob MIDGARD nur Heterosexualität kenne, deutlich weniger geworden, aber leider noch nicht ganz verschwunden (z. B. [DFR 32], [ARK 179], [BES 323]). So ist jetzt etwas klarer, daß es natürlich auch Homo- und Bisexualität (und wohl auch Asexualität) gibt. Wenn derartige zwischenmenschliche Angelegenheiten regeltechnisch behandelt werden müssen, so geht der SpL flexibel vor und vergibt passende WM auf entsprechende Würfe. Es ist immer möglich, daß ein Charakter gegen seine bevorzugte sexuelle Orientierung handelt, wenn die Umstände entsprechend extrem sind.

Beispiel: *Die schwarze Hexe Xenia macht sich an Ipak, den gutaussehenden Glücksritter der Abenteurergruppe, heran. Sie hat vor, die Gruppe zu schwächen, indem sie Ipak mittels eines Liebeszaubers an sich binden und in einem günstigen Moment beseitigen wird. Was sie nicht weiß: Ipak ist schwul. Verführungsversuche und auch Liebeszauber des weiblichen Geschlechts werden nicht völlig aussichtslos sein (ein Glücksritter bleibt ein Glücksritter und ist immer offen für neuartige Erfahrungen, Xenia ist obendrein extrem gutaussehend und charismatisch), aber doch um ein gehöriges Maß erschwert. Der SpL entscheidet also, Ipak WM+8 auf seinen WW:Resistenz gegen Geistesmagie zu gewähren. – Nachdem Xenia von Ipak einen freundschaftlichen Korb erhalten hat, probiert sie es mit dem zweiten männlichen Mitglied der Gruppe, dem Priester Fares. Fares lebt gemäß den Vorschriften seiner Glaubensgemeinschaft streng keusch. Da er wahrhaft gottesfürchtig ist, ist dies nicht nur ein Lippenbekenntnis, sondern seine tiefste Überzeugung. Xenia wird es mit ihm ähnlich schwer haben wie mit Ipak, selbst wenn Fares eigentlich heterosexuell ist (was aber aufgrund des überzeugten Zölibats relativ unwichtig ist). Eine tiefe Überzeugung wiegt genauso schwer wie eine biologische oder psychische Veranlagung.*

Anhang

A Handlungsunfähigkeit und Wehrlosigkeit

Abwehr ist regeltechnisch keine Handlung. Handlungsunfähigkeit und Wehrlosigkeit sind daher unterschiedliche Konzepte, auch wenn in der Praxis beide häufig gleichzeitig auftreten.

Eingeschränkte Handlungsfähigkeit führt zu negativer WM auf die eigenen Handlungen. Bei Handlungsunfähigkeit kann die Figur gar keine Handlungen mehr durchführen.

Eingeschränkte Fähigkeit zur Abwehr führt zu negativer WM auf die eigene Abwehr oder zu positiver WM auf den Angriff des Gegners (wobei bei gleichem Betrag der WM die negative WM auf die Abwehr weniger Auswirkungen hat als die positive WM auf den Angriff). Bei Wehrlosigkeit kann die Figur gar keine Abwehr mehr durchführen. Zusätzlich erhält der Gegner WM+4 auf seine Angriffe oder trifft in extremen Fällen sogar automatisch kritisch.

Tabelle 2 zeigt beispielhaft, wie Spielsituationen auf diesen beiden Achsen eingeordnet sind.

Einschränkung der Abwehrbereitschaft	Einschränkung der Handlungsfähigkeit		
	keine	WM–4 auf Angriff	keine Handlung
keine	• Standardsituation • leichte Überraschung (Opfer verliert Initiative)	• spontaner Angriff • Rundumschlag • Opfer hat mindestens die Hälfte der LP verloren (WM–2)	• während 30 min (bzw. 60 min) nach kritischem Kopftreffer 74–80 • Schock nach kritischem Treffer 11–20, Zerstörung des Thaumagrals oder Peitschenhieb • spezielle Situation im Faustkampf [DFR 197f] • für eine Runde nach krit. Fehler Abwehr 51–60
WM–4 auf Abwehr	• Angriff mit zweihändiger Hiebwaffe oder schlagender Stangenwaffe (WM–2)	• überstürzter Angriff (Ang. WM–6, Abw. WM–2) • Kampf gegen Unsichtbare (Ang. WM–2)	• schwere Überraschung • die erste Runde, in der Opfer während der Aufwachzeit [DFR 103] angegriffen wird
WM+4 auf Nahkampfangriff des Gegners	• Opfer im Handgemenge (WM+4 auch bei Fernkampf) • Opfer flieht panisch • Opfer wird von hinten oder aus erhöhter Position angegriffen (WM+2) • Opfer im Zangenangriff (WM+1)	• Opfer am Boden liegend	• Opfer wird im Handgemenge festgehalten
WM+4 auf Nahkampfangriff des Gegners, keine Abwehr	• „klassische“ Wehrlosigkeit [DFR 95] • schwere Beinverletzung (B6) • Ahnungslosigkeit (*Meucheln* möglich) • Opfer wird in Schach gehalten [DFR 95] • für Zusatzangriff nach krit. Fehler Abwehr 61–70	• Opfer hat 0 AP [DFR 101]	• Opfer hat 1-3 LP (B4) • für eine Runde nach krit. Fehler Abwehr 81–90
automatischer kritischer Treffer[1]	—	—	• Bewegungslosigkeit des Opfers • Opfer hat 0 LP (B0) • Opfer bewußtlos • Opfer schläft (vgl. Anmerkungen zu *Schleichen* oben)

Tabelle 2: Handlungsunfähigkeit und Wehrlosigkeit

[1] Bei EW:Meucheln (mit WM–Grad, wenn Reflexe noch eine Rolle spielen können) wird Opfer getötet. Ist der Angreifer ungestört und hat genug Zeit (in der Regel außerhalb von Aktionsphasen), tötet er das Opfer automatisch.