

# HARP House-Rules

## Inhaltsverzeichnis

1. <u>Charakter-Erschaffung</u> .....	3
<u>Generelles</u> .....	3
<u>Talents</u> .....	3
<u>Clerics</u> .....	3
<u>Blood Magic</u> .....	3
<u>Mana Sources</u> .....	3
<u>Spell Casting Styles</u> .....	3
2. <u>Zauber</u> .....	4
<u>Minor &amp; Major Healing</u> .....	4
3. <u>Kampf</u> .....	5
<u>Alternatives Kampfsystem aus HARPer's Bazaar 11</u> .....	5
<u>Fernkampfaffen und Munition mit besonderer Qualität</u> .....	5
<u>Erläuterungen zu Stun, Stun/No parry und Must Parry</u> .....	5
<u>Waffe ziehen und parieren</u> .....	5
4. <u>Fertigkeiten</u> .....	6
<u>Healing für das Stoppen von Blutungen</u> .....	6
<u>Ermitteln des Bonuses von Gegenständen</u> .....	6
<u>Waffen der gleichen Waffenkategorie für Two Weapon Combo Style</u> .....	6
<u>Spätes Würfeln für den Erfolg beim Erstellen von Battle Runes</u> .....	6
5. <u>Sonstiges</u> .....	7
<u>Fate Points</u> .....	7
<u>Schwierigkeitsstufen für Goal-based XPs</u> .....	7
<u>Preise für Bonus-Waffen und -Rüstungen</u> .....	7
<u>Handeln</u> .....	8
<u>Langsamere Blutungen wenn ein Charakter ruht</u> .....	9
6. <u>Mittelerde-spezifische Regeln</u> .....	10
<u>HARP-Sprachen in Mittelerde</u> .....	10
<u>Zuordnung der Valar+Maiar in Mittelerde zu den Clerical Orders</u> .....	10
<u>Erlaubte Rassen</u> .....	11
7. <u>Errata</u> .....	12
<u>Zauber 'Sleep'</u> .....	12
<u>Zauber 'Magestaff'</u> .....	12
<u>Double Weapon Combat Style</u> .....	12
<u>Battle Runes</u> .....	12
<u>Parieren im Nahkampf mit Gegenständen, die keine Nahkampfaffen sind</u> .....	13
<u>Zauber 'Force Bands'</u> .....	13
<u>Zauber 'Magic Darts'</u> .....	13

© 2007-2009 by Jörg Jahnke. Rolemaster and HARP © 2002-2004 by Aurigas Aldbaron LLC... All rights reserved. No reproductions without permission.



# 1. Charakter-Erschaffung

## Generelles

- Wir verwenden fix 550 Punkte, die auf die Stats verteilt werden können.

## Talents

- Talente, welche ein besonderes Training repräsentieren, wie z.B. „Artistic“ oder „Eloquence“, können vom Spieler frei gewählt und trainiert werden, auch in späteren Stufen. Solche Talente geben üblicherweise einen Bonus auf ein oder mehrere Fähigkeiten.
- Talente, die eine besondere körperliche Beschaffenheit des Charakters ausdrücken, wie z.B. „Dense Musculature“ oder „Giantism“ dürfen nur bei der Charakter-Erschaffung gewählt werden und – sofern es sich nicht um Blood Talents handelt – nur in Absprache mit dem Spielleiter.

## Clerics

Nur die Cleric's aus den verschiedenen HARPer's Bazaar-Ausgaben, der Cleric of Belarus aus HARP Lite sowie vom Spielleiter für das Setting zur Verfügung gestellte Clerics dürfen verwendet werden.

## Blood Magic

...wird i.d.R. nicht verwendet. Ausnahme sind vom Spielleiter zugewiesene Blood Magic Talents.

## Mana Sources

Die Mana Sources müssen nicht notwendigerweise für jeden Charakter extra notiert werden, sofern es sich um die übliche Magiequelle Personal Mana handelt.

## Spell Casting Styles

Ähnlich wie bei den Mana Sources muß die übliche Kombination der Spell Casting Styles, Verbal + Gestural, nicht extra auf dem Charakterbogen notiert werden. Außerdem sind folgende Kombinationen von Casting Styles nicht erlaubt:

- Song + Verbal
- Gestural + Somatic
- Gestural + Music
- Somatic + Music

*(Hintergrund: Gleichzeitig zu singen und magische Worte zu murmeln erscheint ebenso abwegig wie gleichzeitig ein – üblicherweise mit beiden Händen geführtes – Instrument zu spielen und noch mit einer Hand magische Gesten auszuführen. Das würde schon mindestens drei Hände erfordern...)*

## **2. Zauber**

### **Minor & Major Healing**

Entsprechend dem [HARP FAQ-Dokument](#) ist es so, daß ein Minor Healing mehrfach gezaubert werden kann, um auch Wunden, die nicht der Kategorie einer leichten Wunde entsprechen. Z.B. kann so auch eine Blutung von 10 Treffern pro Runde geheilt werden, indem durch ein erstes Minor Healing die Blutung auf 5 Treffer pro Runde reduziert wird und dann durch ein zweites Zaubern die Wunde komplett geschlossen wird. Gleiches gilt für Major Healing.

Zwar scheinen die Hack & Slash-Regeln explizit zu sagen, daß bei Verwendung dieses Kampfsystems Minor Healing nur für leichte Wunden verwendet werden kann, aber wir verwenden die Regel aus der FAQ auch hier, so daß ein mehrfaches Zaubern von Minor Healing auch schwerere Wunden heilen kann.

### 3. Kampf

#### Alternatives Kampfsystem aus HARPer's Bazaar 11

...wird verwendet, wenn der Spielleiter dies für die Gruppe festlegt. Dabei müssen einige Aktionen und Fertigkeiten angepasst werden:

- Sofern eine Fertigkeit oder ein Manöver dazu führt, daß Damage Caps ignoriert werden, z.B. bei Ambush oder Dirty Fighting, heißt dies, daß der Angriff zu einem Huge Attack wird d.h. alle Ergebnisse bis 150 zählen.
- Sofern eine Fertigkeit oder ein Manöver zur Folge hat, daß +10 auf die Modifikation für die Waffengröße addiert wird, dann wird mit HB11 die Attack Size der Waffe um eine Stufe erhöht. Beispielsweise hat dann ein Longsword anstelle Medium Attack Size dadurch Large Attack Size.
- Bei Frenzy werden doppelte Treffer erzielt und kritische Treffer werden um +10 modifiziert<sup>1</sup>. Damage Caps werden nicht verändert und auch der OB wird nicht durch die Fertigkeit modifiziert.
- Bei Nutzung des Kampfstils Blade Barrier wird der Stärke-Bonus des Charakters zum Ergebnis des kritischen Treffers hinzuaddiert<sup>2</sup>.

#### Fernkampfwaffen und Munition mit besonderer Qualität

Bei Fernkampfwaffen kann der OB nicht durch Verwendung besserer Munition erhöht werden, sondern nur mittels verbesserter Bögen/Armbrüste. Verbesserte Munition kann eine höhere Reichweite erzielen oder gegen bestimmte Rüstungen besonders effektiv sein, aber keinen generellen Bonus auf den OB geben.

#### Erläuterungen zu Stun, Stun/No parry und Must Parry

Must Parry beschreibt eine Kampfsituation, in der ein Charakter in die Defensive gedrängt wird und voll parieren muß, um nicht ernsthaft getroffen zu werden. Dieser Zustand hält nur solange an wie der Charakter weiter angegriffen wird. Wird der Charakter nicht mehr angegriffen verfliegt der Must Parry Zustand sofort und er ist frei nach Belieben zu agieren.

Stun-Ergebnisse beschreiben einen kritischen Treffer, der den Charakter so angeschlagen hinterläßt, daß er nur noch eingeschränkt parieren oder anderweitig agieren kann.

Stun + No parry-Ergebnisse sind eine Steigerung des Stun-Ergebnisses, bei dem der Treffer so schwer ist, daß der Charakter nur noch Sterne sieht und praktisch nicht mehr agieren kann.

Stun- bzw. Stun/No parry-Ergebnisse sind miteinander kumulativ, wobei der schwerwiegendere Zustand, Stun/No parry, zuerst reduziert wird. Must Parry-Ergebnisse sind davon unabhängig, denn sie betreffen nicht den Schadzustand des Charakters, sondern seine Kampfsituation.

#### Waffe ziehen und parieren

Zwar besagt das [HARP FAQ-Dokument](#), daß es auch erlaubt ist in einer Runde seine Waffe zu ziehen und gleichzeitig auch schon zu parieren (nicht aber anzugreifen). Diese Regel setzen wir aber außer Kraft. Stattdessen sind das Ziehen einer Waffe und die Parade separate Aktionen und benötigen jeweils eine separate Kampfrunde.

---

<sup>1</sup> Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

<sup>2</sup> Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

## **4. Fertigkeiten**

### **Healing für das Stoppen von Blutungen**

Der Versuch eine Blutung zu Stoppen benötigt eine Runde je Schwierigkeitsstufe, um wirksam zu werden. Schlägt der Versuch fehl, dann kann der Charakter es erneut versuchen, solange bis der Patient verblutet oder die Blutung gestillt ist.

*(Hintergrund: Die Heilung von Blutungen, welche unbehandelt unweigerlich zum Tode des Charakters führen würden, soll nicht zu schwer sein. Daher sind mehrere Versuche erlaubt. Gleichzeitig bleibt ein Risiko bestehen, da der Patient weiter blutet bis man einen Erfolg hat.)*

### **Ermitteln des Bonus von Gegenständen**

Ein Charakter kann den Bonus einer Waffe bestimmen, indem er einen erfolgreichen All-or-nothing Skill-Check mit der Waffe ablegt.

Beispiel: Charakter A hat ein Langschwert erbeutet und möchte wissen welche Qualität dieses besitzt. Sein OB für das Führen von Langschwertern beträgt 55. A führt ein paar Schwünge mit dem Schwert durch und sieht sich die Waffe genau an. Der Spieler würfelt dann eine 30, was leider kein Erfolg ist. A weiß also nicht welchen Bonus die Waffe hat. Hätte er eine 46 oder mehr gewürfelt, dann wäre sein Ergebnis für den Skill-Check bei 101 gewesen und er hätte erfahren welche Qualität das Langschwert hat.

In ähnlicher Form kann der Bonus von Rüstungen über einen Skill-Check des „Armor“ Skills ermittelt werden, oder der Bonus eines Werkzeugs über einen Skill-Check eines passenden Handwerks.

### **Waffen der gleichen Waffenkategorie für Two Weapon Combo Style**

Die normalen HARP-Regeln schreiben vor, daß die Waffen für Two Weapon Combo (TWC) unterschiedlich und jeweils die primäre Waffe ihrer Kategorie sein müssen. Wir erlauben zusätzlich auch, daß Waffen aus derselben Kategorie oder die gleiche Waffe verwendet werden darf. Dann aber muß die Fertigkeit für diese zweite Waffe separat für die andere Hand erlernt werden.

*(Hintergrund: Der Grund für die Regelung, daß bei TWC zwei Waffen verschiedener Kategorie gewählt werden müssen, scheint zu sein, daß unabhängig von der Auswahl der Waffen gesichert ist, daß immer Kosten für zwei Waffen plus die Kosten für TWC anfallen. Dies ist durch diese Regelung weiter gewährleistet, und gleichzeitig ist die Nutzung von Waffen aus der gleichen Kategorie jetzt auch möglich.)*

### **Spätes Würfeln für den Erfolg beim Erstellen von Battle Runes**

Während wir weiter davon ausgehen, daß ein Charakter seine Battle Runes lange Zeit vor der Benutzung auf seine Waffen oder Rüstung aufbringt, führen wir das eigentliche Manöver, um den Erfolg des Runen Erstellens zu ermitteln erst aus, wenn die Rune aktiviert wird.

*(Hintergrund: Dies erspart viel unnötiges Würfeln, wenn die Charaktere zwar regelmäßig ihre Battle Runes erstellen oder auffrischen, sie dann aber ggf. mehrere Tage nicht nutzen.)*

## 5. Sonstiges

### Fate Points

Zusätzlich zu der Möglichkeit Fate Points über Entwicklungspunkte zu erwerben sollte der Spielleiter in Sessions, in denen die Charaktere einige Fate Points investieren mußten, um nicht zu sterben, einen Fate Points an alle Charaktere verteilen, um die „Mißgeschicke“ der Würfel wieder auszugleichen.

*(Hintergrund: Die Spieler sollten nicht gezwungen sein Entwicklungspunkte für Fate Points ihrer Charaktere ausgeben zu müssen, nur weil diese ein paar unglückliche kritische Treffer erhalten haben.)*

### Schwierigkeitsstufen für Goal-based XPs

Beispiele für die einzelnen Schwierigkeitsstufen:

*Light:*

- Die PCs finden in einer fremden Stadt das Gasthaus, wo sie ihren Auftraggeber treffen.

*Easy:*

- Die PCs haben den unwegsamen, großen Wald durchquert, der sie zu ihrem Zielort führt.

*Medium:*

- Gewonnener Kampf gegen eine Gruppe niederer Orks / Wölfe (~ gleicher Zahl wie die PCs)
- Die PCs konnten einen Bauernjungen aus der Hand einer Gruppe Orks befreien, die ihn entführt hatte.
- Die PCs schaffen es den Turm zu erklimmen, auf dem die Prinzessin gefangengehalten wird.

*Hard:*

- Gewonnener Kampf gegen eine Gruppe größerer Orks / niederer Orks angeführt von einem Troll oder Oger

*Very Hard:*

- Gewonnener Kampf gegen eine Gruppe Trolle.
- Die PCs haben einen Gefangenen aus den Höhlen eines Orkstammes befreit.
- Die PCs haben nennenswert dabei geholfen den Angriff einer Armee auf eine Stadt abzuwehren.

*Extremely Hard:*

- Gewonnener Kampf gegen mehrere Grabunholde
- Die PCs konnten die magischen Waffen aus den von Untoten bewachten Grabkomplex erbeuten.

*Sheer Folly:*

- Gewonnener Kampf gegen mehrere Sturm-Riesen

*Absurd:*

- Gewonnener Kampf gegen einen großen Drachen, Balrog o.ä.
- Die PCs konnten ein Artefakt von einem mächtigen Zauberer, Drachen o.ä. erringen.
- Die PCs konnten den Einen Ring im Schicksalsberg zerstören (OK, dafür gibt es noch einen Bonus ;-)).

### Preise für Bonus-Waffen und -Rüstungen

Martial Law enthält Regeln für Preise von Bonus-Waffen und Rüstungen. Diese Regeln verwenden wir nicht, sondern nur die Regeln und Preise aus Loot – A Field Guide (LaFG).

Bei den Preisen für Bonus Items (S. 92) sind nur die Kosten für Typ I (= i.d.R. +5 Bonus) Gegenstände angegeben. Für die jeweils nächsthöhere Kategorie verdreifachen sich die Kosten. Dadurch ergeben sich ein halbwegs stimmiges Preise im Verhältnis zu den speziellen magischen Waffen und Rüstungen, die auf S. 93 des Buches angegeben sind. Nicht-magische Waffen,

Schilder und Rüstungen kosten die Hälfte des Preises magischer Waffen mit gleichem Bonus, sind aber nur bis zu einem Bonus von +10 erhältlich.

Weitere Beispiele für Preise magischer Bonusgegenstände, neben der Tabelle auf Seite 92 in Loot – A Field Guide:

<b>Gegenstand</b>	<b>Preis</b>	<b>Erläuterungen</b>
+5 Longbow oder Composite Bow	231 gp	Gleicher Preis wie +5 Kurzbogen in LaFG.
+5 Set of Soft Leather Armor	653 gp	Ein +5 Rigid Leather Shirt, der ähnlichste Gegenstand aus LaFG, kostet 261 gp für einen +2 Bonus. Dieser Preis x 2,5 ergibt, gerundet, 653 gp.
+5 Set of Plate Armor	1385 gp	Ein +5 Plate Shirt kostet 554 gp. Dieser Preis x 2,5 ergibt 1385 gp.
+5 Set of Rigid Leather Armor	653 gp	Gleicher Preis wie für Soft Leather
+5 Set of Chain Armor	1385 gp	Gleicher Preis wie für Plate Armor. Eine Berechnung über das für 442 gp gelistete Chain Cuirass ergibt einen ähnlichen Preis.
+5 Set of Chain/Plate Armor	1385 gp	Gleicher Preis wie für Plate Armor.
+5 Longsword	231 gp	Ein +5 Falchion scheint der ähnlichste Gegenstand in LaFG zu sein und kostet 231 gp.
+5 Full Shield	261 gp	Ein +5 Wall Shield kostet 271 gp, ein Normal Shield 251 gp, ein Full Shield könnte folglich in der Mitte der beiden liegen.
+5 Target Shield	231 gp	Mittelwert des Preises eines Bucklers und eines Normal Shields.
+20 Spear	6237 gp	Sehr ähnliche Waffen in LaFG gibt es nicht, der Speer könnte aber preislich zwischen Quarterstaff und Flail liegen, was 231 gp für die +5 Version wären. Jede Erhöhung des Bonus um +5 verdreifacht den Preis. $231 \text{ gp} * 3 * 3 * 3 = 6237 \text{ gp}$ .
+15 Set of Chain Armor	12465 gp	Preis des +5 Set of Chain Armor * 3 * 3.

*(Hintergrund: Auf der einen Seite sind in Martial-Law nicht-magische Waffen sehr günstig, so daß z.B. ein +25 Dolch oder Speer sogar von dem Gold bezahlt werden kann, mit dem ein Charakter normalerweise startet. Gleichzeitig sind magische Waffen und Rüstungen nach diesen Regeln extrem teuer. Die Verwendung der entsprechenden Kosten aus Loot – A Field Guide ergibt insgesamt ein stimmigeres Bild.)*

## Handeln

Für das Kaufen und Verkaufen von Gegenständen wird der [Commerce & Trading Guide](#) genutzt.

Folgende Modifikatoren werden für verschiedene Typen von Gegenständen verwendet:

- nicht-magische Bonus-Gegenstände, z.B. ein nicht magisches +10 Schwert:  
„Rarity (common)“
- magische Bonus-Gegenstände, z.B. ein magischer +5 Schild oder ein +1 Spell Adder:  
„Rarity (unusual)“
- sonstige magische Gegenstände:  
„Rarity (unique)“

## **Langsamere Blutungen wenn ein Charakter ruht**

Wenn ein Charakter ruht und keine physische Aktivität ausführt, werden die Blutungen von Wunden nicht jede Runde von den Trefferpunkten abgezogen, sondern nur alle 10 Runden.

*(Hintergrund: Bei den 2 Sekunden-Runden, die HARP hat, sind schon Blutungen von nur zwei oder drei Treffern die Runde binnen wenigen Minuten tödlich, was den Charakteren oft nur sehr wenig Zeit läßt sich um einen blutenden Charakter zu kümmern bevor er verstirbt. Diese Regelung entschärft die Situation etwas.)*

## 6. Mittelerte-spezifische Regeln

### HARP-Sprachen in Mittelerte

<i>HARP Sprache</i>	<i>Mittelerte-Äquivalent</i>
Common	Westron
Racial language: Dwarvish	Khuzdul
Racial language: Elvish	Je nach Herkunft: Silvan, Sindarin oder Quenya
Racial language: Human	Je nach Herkunft: Adunaic, Rohirric, Nahaiduk, Dunael, Labba, Logathic, Haradaic oder Apysaic
Racial language: Gryx	Orcish
Racial language: Halfling	Kuduk

### Zuordnung der Valar+Maiar in Mittelerte zu den Clerical Orders

Die folgende Liste führt die möglichen Clerical Orders für Charaktere der Cleric Profession auf. Maiar sollten nur in Ausnahmefällen, d.h. In Absprache mit dem Spielleiter, als „Götter“ gewählt werden. Andere als die unten aufgeführten Orders sind nicht wählbar.

<i>Vala/Maia Name</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>	<i>Zugehörige Clerical Order</i>
<u>Valar</u>		
Manwe	Ranghöchster Vala. Beherrscht Luft, Winde und Wolken.	The Justicars (HB3)
Ulmo	Herr des Wassers.	
Aule	Herr über alle Stoffe, die aus der Erde kommen.	The Fist of Thorok (HB4)
Orome	Jäger und Herr der Wälder	Earth Wardens (HB2)
Mandos	Verkünder des Schicksals	The Gatekeepers (HB2)
Irmo	Herr der Träume	
Tulkas	Herr des (Faust-)Kampfes	
Varda	Herrin der Sterne	Guardians of the Night (HB2)
Yavanna	Herrin der Pflanzen	Earth Wardens (HB2), The Sentinels of the Weals (HB4)
Nienna	Steht für Trauer und Mitleid	
Este	Heilung	The Gatekeepers (HB2)
Vaire	Webt die Geschichte Mittelertes in Stoff	The Lore Wardens of Arnach (HB3), The Seekers of Valorn (HB4)
Vana	Die „Ewigjunge“	
Nessa		
Morgoth	Gegenspieler der Valar, wird nicht mehr zu diesen gezählt	

<i>Vala/Maia Name</i>	<i>Kurzbeschreibung</i>	<i>Zugehörige Clerical Order</i>
<u>Maiar</u>		
Eonwe	Manwe's Herold	
Osse	Diener Ulmo's und Lehrer der Teleri	
Uinen	Liebt die Pflanzen und Tiere im Meer	
Arien	Das „Feuerherz“	The Order of the Daystar (HB3), Cleric of Belarus (Lite)
Tilion	Steuermann der Insel des Mondes	(The Gatekeepers (HB2))
Sauron	Der „Dunkle König“	

## **Erlaubte Rassen**

In Tolkien's Werken sind von den HARP-Rassen Menschen, Elfen, Zwerge und Halblinge erwähnt. Diese Rassen können ohne Einschränkungen für Spielercharaktere genutzt werden. Die Gryx ähneln sehr den Uruk-Hai und könnten als solche verwendet werden. Als Spieler-Charaktere sind angehörige dieser Rasse allerdings problematisch. Bevor ein Ork- oder Halb-Ork-Charakter erstellt wird, sollte dies mit dem Spielleiter besprochen werden.

Bzgl. Verbindungen zwischen den Rassen werden nur Halb-Elfen und Halb-Orks aufgeführt. Entsprechend sollte die Verwendung anderer Halbblüter vorher mit dem Spielleiter abgesprochen werden.

## 7. Errata

### Zauber 'Sleep'

Der Zauber 'Sleep' wirkt in seiner Basisversion nur gegen Tiny Kreaturen und ist je +4 PP um eine Größeneinheit skalierbar. Befindet sich das Ziel im Kampf oder unterliegt anderweitiger stärkerer körperlicher Belastung, so erhält das Ziel einen Bonus auf den Rettungswurf von +20<sup>1</sup>.

### Zauber 'Magestaff'

Dieser Zauber ist verfügbar für den Thaumaturgen, Mage und Mystic, wie in The Codex angegeben. CoM gibt fälschlicherweise nur den Thaumaturgen als Zaubernden an<sup>2</sup>.

### Double Weapon Combat Style

Für den Stil müssen mindestens doppelt soviel Ränge in der Basiswaffe wie für den Stil entwickelt werden<sup>3</sup>.

### Battle Runes

Um eine Battle Rune mit einem bestimmten Zauber schreiben zu können ist es nicht notwendig den Zauber separat gelernt zu haben<sup>4</sup>. Ohne den Zauber gelernt zu haben hat die Rune allerdings nur die Dauer als wenn man die minimale Anzahl an Ranks hat, die notwendig sind, um den Zauber zu wirken. Wenn der Zauber separat gelernt wurde, dann hat die Rune die Dauer entsprechend der Anzahl der gelernten Ranks, kann aber immer noch nicht weitergehend skaliert werden<sup>5</sup>.

Derjenige, der die Rune erstellt hat, kann sie durch seinen Willen aktivieren ohne eine Aktion dafür zu benötigen, wenn er die Waffe oder die Rüstung mit der Rune trägt. Auch mehrere Runen in einer Runde zu aktivieren ist möglich. Jemand anderes, der die Rune an seiner Waffe oder Rüstung trägt, muß entweder ein Medium Battle Runes Manöver oder ein Hard Runes Manöver bestehen und benötigt dafür eine volle Runde, oder die Rune muß mit einer Trigger Condition (erfordert mindestens 20 Ranks in Battle Runes durch den Erzeuger der Rune) erstellt worden sein<sup>6</sup>.

Die Dauer der Erstellung einer Rune hängt eigentlich von der Art ab wie sie aufgetragen wird und kann je nachdem variieren. Wir nehmen der Einfachheit halber an, daß es 1 min je Magiepunkt des Zaubers dauert. Das Erzeugen der Rune benötigt keinerlei Magiepunkte<sup>7</sup>.

---

1 Siehe die offizielle [Korrektur](#) in den ICE-Foren.

2 Siehe die offizielle [Korrektur](#) in den ICE-Foren.

3 Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

4 Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren. Hinweis: Etwas früher in demselben Thread trifft er noch eine andere Aussage, die er hier revidiert. Der entsprechende Passus zum Erlernen der Zauber im ursprünglichen Manuskript von ML wurde wohl eigentlich korrigiert, die Korrektur wurde aber für die endgültige Fassung übersehen.

5 Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

6 Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

7 Siehe das entsprechende [Posting](#) von Tim Dugger in den ICE-Foren.

## **Parieren im Nahkampf mit Gegenständen, die keine Nahkampfwaffen sind<sup>1</sup>**

Wenn man im Nahkampf mit ungewöhnlichen Objekten pariert, die KEINE Nahkampfwaffen sind, sollte der Spielleiter den Spielern erlauben entweder ihre Brawling-Fertigkeit oder bis zu der Hälfte der besten passenden Waffenfertigkeit zu nutzen.

Schwer zu führende Gegenstände sollten außerdem eine Modifikation von -10 bis -20 auf diesen Paradewert erhalten, je nachdem wie schwer sie zu führen sind.

Der Spielleiter kann sogar erlauben  $\frac{1}{4}$  des Bonus einer nicht passenden Waffenfertigkeit zu nutzen, wenn kein passender Bonus entwickelt wurde (z.B. Nutzung von  $\frac{1}{4}$  des Bonus im Führen von Dolchen, um einen großen Holzscheit zweihändig zu nutzen, um Angriffe zu parieren).

Wenn solche nicht-Nahkampfwaffen für die Parade genutzt werden, dann sollte der Gegenstand üblicherweise bei jedem Schlag in irgendeiner Weise beschädigt werden. Zur Bestimmung dieses Schadens sollten die Standard-Regeln für das Zerschlagen von Gegenständen genutzt werden.

## **Zauber 'Force Bands'<sup>2</sup>**

- 1) Es ist schwieriger die Force Bands zu durchbrechen als eigentlich geplant war. Diese Korrektur ändert die Basisschwierigkeit von Hard zu Light für die Versuche eines gefangenen Wesens freizukommen.
- 2) Versuche ein Ziel, welches von den Force Bands festgehalten wird anzugreifen, haben eine 50% Chance die Bänder zu treffen und dadurch den Zauber zu brechen. Wenn ein Angriff in dieser Art die Force Bands aufbricht, dann wird dem Ziel durch den entsprechenden Angriff kein Schaden zugefügt.
- 3) Jede Erhöhung der 'Durability' sorgt auch dafür, daß die Chance, daß Angriffe gegen das gehaltene Ziel die Force Bands aufbrechen anstelle das Ziel zu treffen, um jeweils 10% steigt.

## **Zauber 'Magic Darts'**

Die Scaling Option 'Increase Dart Size' muß für je 10 Darts separat gewählt werden anstatt daß sie für alle Darts wirkt<sup>3</sup>. Dadurch wird vermieden, daß durch gleichzeitiges Skalieren der Dart Size und der Anzahl der Darts der Schaden des Zauber quadratisch ansteigt.

---

1 Siehe die [offizielle Regel](#) von Tim Dugger in den ICE Foren.

2 Siehe die [offizielle Regel](#) von Tim Dugger in den ICE Foren.

3 Siehe die [offizielle Regel](#) von Tim Dugger in den ICE Foren.