

**Der Kampf besteht aus einem 3-Phasen-System (S. 410) plus Initiative:  
(Initiative & ggfs. Bewegung), Angriff, Verteidigung, Schaden**

**1. Initiative**

Hier wird nur 1 Würfel geworfen und das Ergebnis zu Dexterity + Wits – dem neuen Ini-Wert – hinzugerechnet. Der Master kann seine Gegner nach Belieben einzeln würfeln lassen oder eine Gesamt-Ini ermitteln, bei der alle Gegner dran sind.

Ob man nur in der 1. Runde die Ini wirft und dann beibehält oder ob man sie immer neu wirft, ist Geschmacksache. Ich würde immer neu werfen. Es hält kaum auf und bei besseren Werten sollten diese mit mehr Würfeln auch mehr Geltung erhalten.

Bei Gleichstand ist der zuerst dran, der die höhere Grund-Ini hat. Bei Gleichstand zählt ansonsten erst höheres Wits, dann Dex.

**2. Bewegung & Aktionen (S. 400)**

Man kann bis zu  $20 + (3 \times \text{Dex})$  yards (= 0,91m) rennen. Ich würde das vereinfacht umrechnen in  $16 + (3 \times \text{Dex})$  in Metern.

Ein Dex 3 Typ schafft demnach rund  $16 + (3 \times 3) = 25$  Meter pro Runde (üblicherweise 3 Sekunden). Bis zur **Hälfte dieser Strecke** schafft man, **wenn man ohne Abzüge noch was tun will**. Jeder Meter mehr zieht 1 Würfel aus dem Pool.

Sprinten kann man 1 Minute/10 Runden pro Stamina-Punkt. Ab Injured/Verletzt schafft man nur noch die Hälfte diese Strecke.

Will man sein Limit überkommen, wirft man Stamina oder Willen, je nachdem was **stärker** ist.

**3. Der Angriff (S. 410)**

Die für den Angriff benötigten Werte hängen von der Form des Angriffs ab. Das Attribut ist immer **Geschick**.

Fernkampf läuft über Handfeuerwaffen, Energiewaffen oder Bögen (zu diesen s.u.) etc., Wurfwaffen laufen über Athletik, gehaltene Waffen über Waffenkampf, Hand-zu-Hand-Kampf normalerweise über Handgemenge. Bei letzterem kommen je nach Angriff auch mal Athletik, Do oder Kampfkünste zur Anwendung.

Für magische Angriffe rollt man Arete. Benötigt der magische Angriff auch einen „mondänen“ Kampfangriff (Schlag, Schuss etc.), muss hinzu dieser entsprechend den vorgenannten Kombinationen ausgeführt werden.

**4. Die Verteidigung (S. 411)**

Hierdurch werden Erfolge vom Angriff abgezogen. Eine Verteidigung darf während der Runde immer angesagt werden, solange man noch eine Aktion übrig hat. Wurde bereits eine andere Aktion angesagt, darf der Spielleiter einen Willenskraft-Check oder einen Punkt Willen verlangen, damit der Charakter sich in der Eile des Kampfes umorientiert. Will man einfach nur eine Aktion unterlassen, geht das auch so.

Man darf natürlich jede Verteidigung beliebig mit einem Angriff kombinieren. Also einen Angriff abblocken und mit der eigenen Klinge die des Gegners hochrutschen um anzugreifen, in

## 2 – Kampf in Mage & wichtigste Regeländerungen

Deckung springen und zurückschießen, etc. Dafür muss der Pool gesplittet werden (s. dazu andernorts).

Für eine sogenannte „Desperate Defense“ (S. 411) muss man aber den ganzen Pool nutzen, hat dafür aber bestimmte Vorteile.

- **Ausweichen** (Dodge) meint Wegducken etc. und setzt ein bisschen Platz voraus. Als Fertigkeit wird grundsätzlich **Athletik** genutzt, man kann aber auch **Akrobatik** nehmen, wenn man genug Platz hat (Spezialisierung auf Ausweichen in engen Räumen = Jackie Chan). Die Schwierigkeit ist abhängig von den konkreten Umständen, also Art des Angriffs und Entfernung, die der ausweichende Charakter dabei zurücklegen möchte. **Beispiele:** einem Schlag ausweichen ist Diff. 5. Einem Schuss aus nächster Nähe ausweichen ist Diff. 9 oder 10. Magischen Angriffen kann man ausweichen, wenn man sie kommen sieht.
- **Abblocken** meint das „parieren“ eines Schlages mit dem eigenen Körper. Hierfür benutzt man **Geschick und Nahkampf**, meist gegen Diff. 6. Blockt man einen Angriff mit einem Gegenstand (Tisch), geht die Diff. rauf.

Richtige Waffen wie Speere, Pfeile oder Wurfwaffen können allenfalls von großen Kampfkünstlern geblockt werden, dann gegen Diff. 8.

Angriffe, die tödlichen oder gar schweren Schaden anrichten (Schwerter, Klauen, etc.), sind nur zu blocken, wenn man eine Rüstung trägt, seine Haut magisch gehärtet hat oder wiederum ein Kampfkünstler ist. Und auch das geht nur, soweit es Sinn macht (die Kettensäge gewinnt das Duell im Zweifel!).

- **Parieren** läuft genau wie Blocken, nur mit **Geschick und Waffenkampf**. Zu einer Besonderheit kommt es, wenn man einen Nahkampfangriff mit einer Waffe blockiert (Faust mit Dolch parieren). Gelingt das mit mehr Erfolgen als nötig, erfolgt (automatisch) eine Art Konter. Der Parierende macht einen Angriffswurf (mit vollem Pool) und würfelt Schaden. Zu den Schadens-Erfolgen werden die überzähligen Erfolge des Parierens auch noch hinzugezählt! Aua.
- **Desperate Defense** ist eine volle Verteidigung gegen alles was kommt. Wird wie üblich gewürfelt (s. Ausweichen). Vorteil: man kann dann mehreren Attacken ausweichen. Der ersten mit vollem Pool, jeder folgenden mit einem Würfel weniger.
- **Countermagick** beschreibt die Verteidigung gegen magische Angriffe. S. unten.
- Wenn man **Magie nutzt** (Forces 2), um **Geschossen „auszuweichen“** – sie also vom Ziel ablenkt – dann würfelt man für dieses „Ausweichen“ sein Arete – natürlich gegen die ganz normale Diff. des Zaubers (also je nach Offenkundigkeit & Zeugen zwischen 5 und 7). Das ist natürlich leichter als Dodgen gegen 9 (ohne Magie). Erfolg cancelled Erfolg, wie immer. Das bezieht sich immer auf einen Schuss, nicht auf mehrere. Details vgl. HDYDT, S. 33.

### 5. Schaden (S. 412)

Trifft man, wird (aha) Schaden gewürfelt. Trifft man besonders gut, werden die „überschüssigen“ Erfolge zum Schaden hinzugezählt. Natürlich nach Abzug der Verteidigung!

**Bsp.:** 3 Treffer-Erfolge addieren 2 Würfel zum Schadens-Check.

### 3 – Kampf in Mage & wichtigste Regeländerungen

Mit Stamina können Menschen grundsätzlich nur **stumpfen Schaden** absorbieren. **Tödlicher Schaden** kann nur von Rüstung etc. abgehalten werden, es sei denn man ist Werwolf etc..

**Optional** kann man bei Magiern der abgesottenen Art (ab Stamina 3) die Absorption tödlichen Schadens gegen Diff. 8 zulassen (Cinematic Rule).

**Schwerer Schaden** kann nur von bestimmten Rüstungen und durch Magie abgehalten werden.

Auch die Art Schaden festzuhalten sieht **zwei Optionen** vor:

**Normalerweise** ist Schaden kumulativ. Wenn ich erst ein Level stumpfen Schaden bekomme, dann eins tödlichen und schließlich ein Level schweren Schaden, dann sehen die normalen WoD Regeln vor, dass man erst einen Strich durch Blaue Flecken macht (stumpf), dann daraus ein Kreuz macht und den Strich auf Verletzt verschiebt (tödlich) und schließlich aus dem Kreuz bei Blaue Flecken einen Stern macht, das Kreuz nach Verletzt verschiebt und einen Strich bei Verwundet macht (schwer).

**Alternativ** – falls einem das zu hart ist, weil Magier (und Feen) nicht so leicht heilen, kann man das verschieben der Wundstufen weglassen, so dass man im vorgenannten Beispielfall am Ende nur bei Blaue Flecken einen Stern hätte, sonst aber nichts.

Schaden verschlimmert sich bei einer **unbehandelten Verletzung** ab dem Level Injured/Verletzt jeden Tag um 1 Level. Finde ich etwas übertrieben.

#### **Sonderfall Geister:**

Erleidet man Schaden durch **Attacken von Geistern**, welche diesen über *Rage* und nicht über Charms austeilen, so kann dies je nach Geist mal normaler, mal schwerer Schaden sein. SL entscheidet.

Normale Menschen können solchen Schaden nicht absorbieren.

Magier können diesem Schaden mit Countermagick begegnen. Dazu werfen sie ihr Arete gegen Diff. 8. Haben sie wenigstens einen Punkt Spirit, werfen sie Arete gegen Diff. 6.

#### **Alle möglichen weitere Regeln:**

##### **6. Standard-Kampfmanöver, schmutzige Tricks, Kampfkünste (S. 420ff.)**

Mage zählt einige **Standard-Kampfmanöver** auf, einschließlich aller Besonderheiten. Dies sind in der angegebenen Reihenfolge:

Beißen, Krallenangriff, Entwaffnen, Angriff von der Seite oder von Hinten, Klammern/Grapple, Treten, Schlagen, Gegner durchschauen, Von den Beinen fegen, Gegner anspringen/Tackle.

**Schmutzige Tricks** sind:

Blenden, Body-Check, Bordsteinkanten-Kuss, Schwinger, Kopfnuss, (aufgesetzter Schuss), Tiefschlag, Schlag mit Gegenstand (Toaster?!)

(Standard-)Manöver für **Kampfkünstler** finden sich ab S. 423.

7. **Schilder (S. 416)**

Schilder erhöhen die Angriffs-Diff. wie gehabt um +1 oder +2. Zusätzlich wirken sie aber auch wie Rüstung, wenn man Geschosse abwehrt. Sie geben also einen zusätzlichen Soak von 1 pro Shield-Rating.

8. **Verschiedene Zustände (S. 416f.)**

**Geblendet** – kein Parieren, Ausweichen oder Blocken möglich. -2 auf alle Aktionen, die Sehen verlangen.

**Am Boden** – man braucht eine Runde um aufzustehen. Geht das nicht, wird man behandelt, als sei man immobilisiert.

**Immobilisiert** – Festgehalten, paralysiert oder anderweitig fixiert, so dass Angriffe gegen den Betroffenen leichter werden, wenn er sich noch ein bisschen bewegen kann (Diff. -2) und automatisch gelingen, wenn er sich gar nicht mehr bewegen kann.

**Schock/Stun** – kassiert ein Charakter gleich viel oder mehr Schaden als er Stamina hat (nach allen Abzügen), ist er geschockt. Er taumelt umher bis zum **Ende der folgenden Runde**.

**Mehrere Gegner** – Kämpft man im Nahkampf gegen mehrere Gegner, so erhält man +1 auf die Diff. von Angriff und Verteidigung **pro Gegner**, bis zu einem Maximum von +4. Also +2 bei zwei Gegnern (nicht +1!) und +4 bei 5 Gegnern. Hat der Betroffene einen sensorischen Effekt laufen (Correspondence, Mind oder Time 1), kann dieser Malus ganz ignoriert werden!

9. **Gezielte Angriffe (S. 418)**

Dies wird nun angenehm vereinfacht: Je nach Schwierigkeit des Ziels, also mittel, klein oder winzig, ist es schwieriger zu treffen und macht gleichzeitig mehr Schaden.

Daraus resultiert:

Diff. +1 → Schaden +1 (Arm, Bein, Tasche)

Diff. +2 → Schaden +2 (Kopf, Hand, Waffe)

Diff. +3 → Schaden +3 (Auge, Herz, Kniescheibe)

Um einen **Vampir mit einem Pfeil/Bolzen zu pfählen**, braucht man übrigens 5 Erfolge beim Angriff und 3 Schaden – alles nach abzügen.

10. **Zielen (S. 418)**

Um mit einer Fernkampf-Waffe zu zielen, muss man mehr oder minder still stehen. Bedrohlich langsam vorwärts gehen zählt natürlich auch noch. Außerdem muss man mit der entsprechenden Waffe wenigstens marginal umgehen können (min. 1 Punkt i.d. Fertigkeit).

Jede Runde zielen gibt einen zusätzlichen Würfel für den Angriff, bis max. zum Wahrnehmungswert. Das gilt natürlich nur für einen Schuss. Danach muss ggfs. neu gezielt werden.

Ein Zielfernrohr addiert üblicherweise ebenso 2 Würfel zum Wurf. manche senken auch die Diff.

### 11. Deckung (S. 419)

Deckung schützt vor Treffern, macht es aber gelegentlich auch schwerer zurückzuschießen.

Eine Tabelle hilft:

<b>Deckung</b>	<b>Getroffen werden</b>	<b>Zurückschießen</b>
Liegen	Diff. +1	Diff. + 0
Bewegung	Diff. +1	Diff. + 1
Hinter Wand	Diff. +2	Diff. + 1
Nur Kopf sichtbar	Diff. +3	Diff. + 2

### 12. Bögen und Armbrüste (S. 419)

Um Bögen benutzen zu können, muss man trainieren. Untrainierte können sie nur gegen eine Diff. +2 in die Hand nehmen. Bei einem Botch reißt die Sehne. Eine Neue aufziehen ist Wits + Archery oder Craft.

Außerdem braucht man eine ganze Runde, um einen Pfeil zu ziehen, aufzulegen, anzuvisieren und zu schießen. Man **schießt also nur alle 2 Runden**. Ab **Archery 3** kann man alles in einer Runde schaffen.

Armbrüste sind noch schwerfälliger und können nur alle 3 Runden abgefeuert werden. Das lässt sich auch nicht beschleunigen, solange man keine Magie nutzt.

Innerhalb der angegebenen Reichweite ist die Diff. 6, bei doppelter ist sie 8 oder mehr (Spielleiter entscheidet). Bei zwei Metern oder weniger ist sie 4 (ob das bei Bögen auch gelten soll, ist fraglich).

### 13. Wurfaffen (S. 420)

Gegenstände (als Waffe) werfen geht mit Geschick + Athletik, Diff. 6, wenn das Ziel nah ist auch 5. Ist es weiter weg oder das Objekt sperrig kann man die Diff. auch 1-2 erhöhen.

Mit magischen Tricks (Forces 2) kann man die Diff. des Wurfes senken, für jeden Erfolg um 1 bis max. -3.

Reichweite und Schwierigkeit hängen vom jeweiligen Objekt und Werfer ab. Spielleiter entscheidet. Ranged Weapons Chart und Thrown Weapons Chart helfen.

### 14. Unterschiedlich lange Nahkampfwaffen (S. 420)

Nach dieser optionalen Regel kann man demjenigen, der mit einem Dolch gegen ein Katana antreten will einen Würfel aus dem Pool nehmen. Aus Prinzip.

### 15. Botch

Nach den neuen Regeln kommt es nur dann zu einem Botch, wenn gar kein Erfolg gewürfelt wurde. Fressen also die Einsen alle Erfolge weg und es bleiben Einsen übrig, ist das nur ein reiner Fehlschlag. Würfelt man aber Einsen ohne auch nur einen Erfolg, dann ist das ein Botch. Willenseinsatz macht einen Botch folglich a priori unmöglich.

Es gibt eine optionale Regel, wonach ein Botch am Abend bei jedem Spieler ignoriert werden darf. Sollte aber nicht Magie betreffen, da man deren Unberechenbarkeit explizit will.

## 16. Mehrfache Aktionen

Hier kehrt man eigentlich zum alten System zurück. Will ich mehrere Aktionen ausführen (und sind auch alle würfelnswert und nicht schon automatisch erfolgreich), so nehme ich den kleinsten Würfelpool der geplanten Aktionen und teile den unter den Aktionen beliebig auf.

## 17. Kämpfen mit zwei Waffen (S. 420) und der Vorteil Beidhändigkeit

Beim Kämpfen mit zwei Waffen soll nur die schwache Hand +1 Diff. erhalten, ansonsten wird einfach der Pool geteilt, wie bei mehrfachen Aktionen. Kann man so machen.

Ist man Beidhänder, so entfällt diese zusätzliche Diff. Überdies kann ein Beidhänder auch manche Sachen gleichzeitig tun, wenn er das vom Hirn her schafft oder Mind 1 hat. Das bedeutet dann, er hat für jede Hand den vollen Pool, sofern man mit einer Hand vollbringen kann, was der Charakter will. Ggfs. gibt es aber eine höhere Diff., wenn man mit zwei Händen besser klar käme.

## 18. Magischer Schaden wird weniger böse (S. 537, S. 543, 544, HDYDT S. 38)

Um einen anderen mit Magie zu verletzen, braucht man wenigstens 2 Erfolge. 1 Erfolg reicht immer gerade für Effekte, die nur einen selbst betreffen. Sollen andere betroffen werden, sind 2 Erfolge das absolute Minimum (für gerade mal 2 Schaden).

Die Ausnahme ist hier Forces durch den automatischen Schadenserfolg. Wenn ich nur einen Erfolg würfelle, habe ich mit diesem schon 2 Erfolge – und mache 2 (ggfs. sogar schweren) Schaden (HDYDT, S. 38).

## 19. Magie und Kampf (S. 413) – wesentlichste Änderungen!

Ist der Angriff der Focus – also eine mystische Schlagtechnik, ein Schuss mit einer Superwaffe, etc. – dann (und nur dann) sind Magie und Angriff **eine Aktion**. Darum werden sowohl Magie als auch Angriff in der gleichen Runde ohne Abzüge gewürfelt. Wird der Effekt so durch den Angriff fokussiert, tritt der Schaden auch in der gleichen Runde ein. Hier geht der Schaden also nur von der Magie aus, nicht von dem Angriff! Der normale Angriffswurf sagt nur, ob man überhaupt trifft.

**Das geht allerdings nur**, wenn man sich einen solchen Fokus geschaffen hat - also etwa bei Magier-Mönchen oder Leuten, die mit „magisch-technischen“ Waffen arbeiten. Es bedarf zumindest also immer eines gewissen Trainings, bevor man etwas so mächtiges hinbekommt. Bei Kampfkünstlern soll die Höhe des Wertes der Kampfkunst zudem die Höhe der angewendeten Sphäre limitieren. Da der magische Schaden aber nun etwas abgespeckt (Minimum 2 Erfolge – für 2 Schaden), der normale dagegen dicker wurde (Stichwort: Hinzuzählen von überschüssigen Treffererfolgen), ist der Nutzen dieses Vorgehens relativiert. Vorteil ist aber, dass der magische Schaden nicht mehr ausgewürfelt wird!!

## 7 – Kampf in Mage & wichtigste Regeländerungen

Diese Regelung erfasst **nicht Fälle**, in welchen Magie den Angriff lediglich **verstärken soll**. Etwa dann, wenn ein Schuss „zufällig“ besser trifft oder sogar ein Auto zum explodieren bringt. Solche „Zufälle“ sind Magie, die einen Angriff begünstigt. Wirke ich solche Magie, sind das **2 Aktionen**, selbst wenn der „Angriff“ dabei in gewisser Weise als Focus dienen mag.

**Also:** Analysiere ich erst (magisch) die Schwachstellen eines Gegners oder werfe ich jemandem einen Stein mit magisch verstärkter Wurfkraft an den Kopf, dann mache ich **erst** einen Arete Wurf für den Effekt. Dieser senkt die Schwierigkeit des eigentlichen Angriffs (geworfener Stein, Schlag, etc.), der mit einer eigenen Aktion **folgt**. Der Schaden geht hier von dem normalen Angriff aus. Wegen der gesenkten Diff. gibt es mehr Erfolge, dadurch mehr Schaden. Noch mehr geht nur mit speziellen Manövern, die ein echter Kampfkünstler lernt. Magische Erfolge reduzieren die Diff. des Schusses/Wurfes im obigen Beispiel um je -1, bis zu max. -3.

Habe ich kein Time 3, muss ich dazu den Würfelpool teilen oder die Aktionen in unterschiedlichen Runden ausführen.

So ist es natürlich erst recht, wenn die Magie erst der Attacke folgen soll, also quasi dadurch ausgelöst wird. Auch in diesem Fall (Bsp.: durch Opfer soll ein Portal geöffnet werden) sind das zwei getrennte Aktionen.

Auch wenn ich durch Gewalt die Magie verstärken möchte, sind das zwei Aktionen. Beispiel: Ich schüchtere meinen Gegner durch irgendetwas ein (zerbrösele einen Stein, tauche mein Schwert in brennendes Öl), um ihn dann mit einem Mind-Effekt komplett zusammenbrechen zu lassen.

S. 415: Magie im Kampf ist **Fast-Casting (+1 Diff.)**, **wenn** die Waffe/Kampfkunst nicht als (einstudierter) Fokus der Magie dient. Anders gesagt: Kampfmagier, deren täglich Brot Magie im Kampf ist, werden nicht mit erhöhter Diff. belegt.

S. 422: **Thunder Punch:** Beschreibt (ähnlich wie Blast für Geister) alle denkbaren Variationen eines magisch verstärkten Schlages (**mit oder ohne Waffe**). Die Diff. des Schlages wird durch die verwendete Magie gesenkt. Das sind 2 Aktionen!

WICHTIG: Wird bei so etwas der gesamte Schaden vom Gegner absorbiert, verletzt sich der Magus selbst.

## 20. Kinetische Energien mit Forces 2 in Angriff und Verteidigung (HDYDT S. 30)

Benutzt man **Forces 2**, um einen „Einschlag“ (also Hieb oder sonst was) kinetisch zu verstärken/abzuschwächen (s.o.), so addiert/subtrahiert man 1 Erfolg zum/vom normalen Schaden (HDYDT, S. 30).

Außerdem wird der verursachte Schaden beim Verstärken zu tödlichem bzw. beim abschwächen umgekehrt zu stumpfen Schaden abgewertet.

**Beispiel:** Spieler schlägt zu, trifft und macht Schaden. Er checkt den Schaden wie immer, es kommen am Ende 4 Punkte heraus. Aber nun hat er vorher Forces 2 gewirkt, um die kinetische Energie seiner Schläge zu verbessern. Dadurch macht er immer einen Schaden mehr (den er nicht auswürfeln muss), also im Beispiel nun 5, und wandelt den ganzen Schaden in tödlichen statt stumpfen Schaden.

Umgekehrt kann er sich auch **mit Forces 2 verteidigen**. Dann wird aus dem tödlichen Schaden stumpfer und er zieht 1 Schaden ab.

## 21. Magischer Angriff incoming...

**Sichtbaren** magischen Angriffen kann man versuchen auszuweichen (Dex+Athl./Acrob). **Unsichtbare** (Flüche etc.) kann man versuchen mit Perc.+Awareness vs. Diff. 8 zu erkennen.

## 22. Magie vs. andere Übernatürliche - *Countermagic* (S. 546)

Countermagic eine **volle Aktion**. Sie ist *nur* möglich, wenn man in der Runde noch nicht gehandelt hat. Man kann in letzter Sekunde eine angesagte Aktion abbrechen und Gegenmagie benutzen. Die gibt es (**optional**) in verschiedenen Variationen.

Alle übernatürlichen Wesen, einschließlich Hexer und Menschen mit Wahrem Glauben, verfügen über natürliche Gegenmagie. Regelmäßig ist **Wits + Occult** der Pool, Diff. 7.

Dieser Pool wird bei allen Übernatürlichen irgendwie begrenzt. Bei Garou kann der Pool nicht höher sein als Gnosis oder Rage (das jeweils höhere begrenzt!), bei Feen ist es Glamour, bei Gläubigen deren Glauben und bei allen anderen der Willen.

Hat einer keinen Wits + Occult-Pool, geht es nicht. Ebenso geht es nicht, wenn dem Gegner jedes Verständnis für das fehlt, was der Magus tut. Es muss also ein bisschen Thaumaturgie, Ritual oder Okkult da sein, sonst haben Übernatürliche eben keine Gegenmagie. **Konsequenz**: ungebildete Handlanger haben in der Regel keine Gegenmagie, die gebildeteren Gegner schon.

Wahre Gegenmagie ist Erwachten vorbehalten. Hierzu braucht man wenigstens einen Punkt in den genutzten Sphären. Man wirft Arete vs. Diff. 7 oder die Arete des Magus (das jeweils Höhere), Erfolge im Counter nehmen Erfolge des Angriffszaubers weg. Hat man nicht alle Erfolge des Angreifers getilgt, wurde der Effekt entweder gemindert (s. Grad des Erfolges) oder er misslingt, falls eine bestimmte Anzahl an Erfolgen nötig war und nun nicht mehr erreicht wird.

Um einen anderen mit C. zu schützen benötigt man neben den obigen Voraussetzungen auch noch 1 Punkt Prime (man schafft eine Art Schild) und 1 Quintessenz. Außerdem ist die Diff. +1, also 8. Falls er sogar +2 (also vs. 9) wirft, kann er versuchen den Angriff zurückzuwerfen. Jeder Erfolg mehr als der Angriff gilt dann als Gegenangriff.

Bei anderen Übernatürlichen geht Gegenmagie nur gegen direkte Angriffe auf sie, wie Life + Matter gegen Vampire, nicht gegen indirekte Angriffe, welche sich nur auf den Übernatürlichen auswirken.

**Umgekehrt** kann ein Magus seine Magie (Arete) auch gegen die Magie von Übernatürlichen benutzen. Dazu muss er aber eine passende Sphäre haben – Mind gegen Dominate, Spirit gegen Werwölfe und ihre Gaben, Spirit und Entropy gegen Geister, Mind und Prime gegen die traumartigen Kräfte der Wechselbälger.

## 23. Unwesentliche Kämpfe beschleunigen (S. 414)

Diese Regel gab es im Grunde schon. Entweder man reduziert die HL der unwichtigen NPCs auf 4; oder man macht einen einzigen Resisted Roll gegen alle Gegner. Schwierigkeit wird je nach Situation, also Zahl und Skills der Gegner sowie Umgebung, festgemacht (üblicherweise 7-10). Verliert der Spieler, sollte das nicht tödlich enden. Er wurde überwältigt oder gefesselt und hat 1-2 HL Bashing Damage oder max normalen Schaden abbekommen. Nach meinem Verständnis müssen die Gegner aber nur gegen normale Diff werfen.

24. **Ambush – ist böser geworden** (S. 416)

Resisted Check: Dex + Stealth (+ Arcane) gegen Perception + Alertness.

*Hausregel:* Da nichts dazu gesagt wird, die Pools des jeweils anderen als Diff nehmen.

Gewinnt der heimliche Angreifer, so bekommt er einen freien Angriff (vor allen Initiativen). Überschüssige Erfolge beim Resisted Check kommen als Würfel in den Angriffspool.

Gewinnt der Angegriffene, bemerkt er den Angriff rechtzeitig und es wird einfach Initiative gewürfelt.

Bei Gleichstand gelingt der Überraschungs-Angriff zwar, aber der Angegriffene kann sich noch normal verteidigen.

Es gibt natürlich Leute und Situationen, in denen ein Ambush nicht funktionieren kann. Das muss der Angreifer aber nicht unbedingt im Voraus erkennen.

25. **Optional: Erfolge für zusätzl. Ziele/Schaden/Dauer investieren** (S. 538, 543)

Eigentlich sagt die Überschrift alles. Könnte die Angelegenheit aber auch verkomplizieren. Richtet man sich dagegen einfach nach der Schaden/Dauer-Tabelle, gilt als Regel: Entweder hat ein Effekt Schaden (dann Erfolge nach Tabelle in Schaden umrechnen) **oder** er hat eine Dauer, aber keinen Schaden (dann die Dauer-Tabelle). Der einzige Weg, Schaden über eine gewisse Dauer anzurichten, ist Erfolge nach der optionalen Regel zu splitten (Divided Successes).

26. **Welche Sphären machen welchen Schaden?** (S. 543)

Correspondence = macht alleine keinen Schaden.

Entropy = erst ab Stufe 4 Schaden, dann aber schweren.

Forces = +1 Erfolg Schaden, meist tödlich, doch bei Wind stumpf & Elektrizität schwer.

Life = Vulgäre Magie macht schweren, zufällige dagegen tödlichen Schaden.

Mind = stumpfer Schaden, außer man nimmt Prime 2 dazu und zahlt 1 Quintessenz.

Prime = Vulgäre Prime-Magie macht schweren Schaden. Mit Prime 3 schafft man eine Waffe oder einen Blast aus purer Quintessenz. Vgl. auch Text zu Prime 3 (S. 520).

Matter = tödlicher Schaden

Spirit = tödlicher Schaden

Zeit = macht keinen Schaden, wenn nicht kombiniert (z.B. mit Life – Altern lassen)

Werden Sphären für Angriffe kombiniert, bestimmt sich die Art des Schadens regelmäßig nach der Sphäre, die den schlimmsten Schaden macht.

**Mit Prime 2 + 1 Quintessenz macht man Schaden jeder Sphäre zu schwerem Schaden.**

27. **Korrespondenz-Magie (entmachtet) und Zauber-Reichweite** (S. 504, 513, 543f)

Magie **ohne** Korrespondenz reicht soweit, wie die Sinne des Wirkers. Kommt man an seine Sinnesgrenzen oder ist das Ziel schlecht auszumachen, **steigt die Diff. um 1**.

Hat man **Korrespondenz 3**, kann man seine Reichweite stark verbessern und darf diesen Malus ignorieren. Aber erst dann!

**Korrespondenz 2** erlaubt es aber schon, ferne Dinge zu berühren, zu greifen und damit zu arbeiten. Will man mehr erreichen als bloßen physischen Kontakt, braucht man auch die entsprechenden anderen Sphären, meist Forces, Matter oder Life.

Man kann auch keine Effekte in einer Höhe wirken, die das Verständnis der Korrespondenz-Sphäre übersteigt. Habe ich Korrespondenz 2, kann ich damit nicht Forces 3-Effekte versenden. Korrespondenz funktioniert nur mit vollständigen Mustern – den Kopf wegteleportieren geht also nicht.

Der Effekt, mit welchem man Bilder unterschiedlicher Orte übereinandergelegt sieht (Co-Location Perception), ist nun Korrespondenz 3. War vorher Korr. 1.

Die Correspondence Sphere Ranges Tabelle (504) wird so erläutert, dass man die dort aufgeführten Erfolge erreichen müsse, um die dort beschriebenen „Entfernungen“ zu schaffen. Tatsächlich werden nicht Entfernungen beschrieben, sondern wie gut man das Ziel/den Ort kennt. Die daneben aufgeführten Verbindungen sollen den Wurf *leichter* machen.

#### 28. Um die Ecke schießen (HDYDT, S. 34)

Ist grundsätzlich für einzelne Schüsse/Salven möglich. Der Zauber funktioniert entweder mit Corr. 2/Matter 2, um die Projektile an einen anderen Ort zu verschießen, oder mit Forces 2, um sie zu lenken (etwa um Hindernisse herum). Die Diff. des mondänen Schusses geht dadurch um 3 hoch. Ist ja nicht einfach so zu zielen.

#### 29. Forces 2 und 3 im Kontrast (HDYDT, S. 35)

Forces 2 kann Wärme in einem Spektrum manipulieren, das Wohl- und Unbehagen abdeckt. Mit **Forces 3** erreicht man radikale Temperaturen, die auch Schaden anrichten. Dieser ist standardmäßig **stumpfer Schaden** und wird nur dadurch tödlich oder gar schwer, dass man die Hitze/Kälte auf bestimmte Medien überträgt, etwa kochendes Wasser (tödlich) oder geschmolzenes Metall (schwer).

Nutze ich Forces 2, um z.B. aus einer Feuerquelle Feuer „abzuzapfen“ und es auf einen Gegner zu werfen, handelt es sich um Pyrokinesis (S. 36). Eigentlich ist dafür neben Forces 2 auch Mind 3 gefragt. Es lässt sich aber wohl vertreten, dass Forces 2 alleine genügt, wenn man das Resultat ein eher ungenaues und generelles Bewegen in eine Richtung ist. Mit Mind 3 ließen sich die Flammen dagegen nach Belieben formen (s.o. 31, Kontrolle von Elementen).

#### 30. Spirit 3/4 im Kampf

Lange falsch verstanden: mit Spirit 3 kann man zornige Geister herbeirufen, die selber materialisieren können. **Und das ist kein Spruch, den man ohne Vorbereitung aus dem Ärmel schütteln kann.**

Mit Spirit 4 können solche Geister (auch gegen ihren Willen) in eine Person hinein befohlen werden, wo sie die Person auf zahllose Weisen quälen und in den Wahnsinn treiben können. Auch das geht nicht aus dem Handgelenk, sondern bedarf einiger Vorbereitung.

Free the Mad Howlers wurde hier meist auf 3 reduziert und falsch verstanden.

#### 31. Time 3 – Beschleunigung/Verlangsamung (verschiedene undeutliche Quellen)

Leider wird das nur unzureichend erklärt. Soviel ist klar: man braucht 2 Erfolge, um eine zusätzliche Aktion in der nächsten Runde zu erhalten. Für je 2 weitere Erfolge kann man wiederum eine weitere zusätzliche Aktion erhalten. **Vulgär** wird dieser Effekt erst, wenn man die Zeit so sehr manipuliert, dass man **mehr als 3 Aktionen/Runde oder weniger als 3 Runden/Aktion hat** (HDYDT S. 68).

Ohne Verwendung von Life oder Matter geht die Magie **nur auf ein Gebiet/die Umgebung**. Man kann zusätzliche Erfolge dafür ausgeben, dass der Effekt über mehrere Runden geht, in Ermangelung anderer Erläuterungen gilt wohl wie bei jedem Effekt die Base Damage/Duration Tabelle bzw. optional die Tabelle für Dividing Successes. Ein zusätzlicher Erfolg dehnt den Effekt auf eine Szene aus, dann einen Tag, eine Story, 6 Monate usw.

Ebenso kann man **für Erfolge** andere einbeziehen.

Wird ein Bereich von dem Effekt betroffen (Consuelas Lied), so trifft der Zeitzauber alle darin, außer dem Wirkenden. Für gesonderte Erfolge kann der Wirkende andere vom Effekt aber ausnehmen.

S. 418 hat einen **Fehler**: „eine Kombination von Spirit 2 + Prime 2 funktioniert wie die Life-Sphäre gegen Geister“ – da ist wohl eher Spirit 3 gemeint! Mit Life 2 kann man einer höheren Lebensform nichts anhaben.

S. 438 hat einen **Fehler**: Im Beispiel müsste Jinx Dex + Arete werfen, nicht + Awareness. Zumindest nach der Sidebar-Erklärung.

S. 513 hat einen **Fehler**. Um z.B. eine Pistole mit Korrespondenz 2 herbei zu teleportieren wird einmal beschrieben, dass es keine zusätzlichen Sphären braucht, dann wieder, dass man Matter braucht. Vgl. Beschreibung Sphäre im Ganzen und Level 2. S. oben **Nr. 31** zu der Thematik.