

## Hausregel für KiDo als Fertigkeit unter M5

Stand: 12.10.2014

Die Fertigkeit KiDo+11 lernen die Charakterklassen **GI, KD und NY** als *Typische Fertigkeit* bei Spielbeginn. Es handelt sich dabei um die Charakterklassen, die KiDo bisher bei M4 als Grundfertigkeit beherrscht haben. Beim GI aus KTP ersetzt KiDo dabei die Fertigkeit *Fechten +5*, da dieser Kampfstil in KTP unbekannt ist. Möchte ein Spieler KiDo+11 nachträglich lernen, kostet dies **20 LE**. Die Kosten pro Lerneinheit ergeben sich aus Tabelle 1 unten. **Leiteigenschaft** für KiDo ist Zt. Weiter gelten für die Anwendung von KiDo die Mindestwerte Gw31 und Zt61.

Das Steigern des Erfolgswerts für die Fertigkeit KiDo erfolgt im Gegensatz zu anderen Fertigkeiten analog zum Steigern des Erfolgswerts für *Zaubern*. Der Erfolgswert erhöht sich also automatisch wie in der Tabelle für das Steigern des Fertigkeitwerts für *Zaubern* auf S. 166 KOD angegeben. Hat ein Abenteurer KiDo nachträglich gelernt, liegt sein Erfolgswert unabhängig von seinem Grad zunächst bei KiDo +11. Die Steigerung erfolgt dann gemäß seines weiteren Gradaufstiegs.

**Beispiel für das Steigern von KiDo bei Abenteurern, welche die Fertigkeit nachträglich gelernt haben:** Erlernt ein Abenteurer auf Grad 5 die Fertigkeit KiDo, beherrscht er sie zunächst auf +11. Steigt er auf Grad 6 auf, erhöht sich der Erfolgswert auf +12. Die nächste Erhöhung auf +13 erfolgt dann erst, sobald er Grad 9 erreicht usw..

**Tabelle 1:** EP-Kosten pro LE KiDo (analog zu Tabelle 9 auf S. 157 KOD):

Charakterklasse	EP pro LE
GI, KD, NY	30
KÄM (außer GI, KD, NY)	60
HI, PS, SC	90
ZAU a. (HI, PS, SC)	120

Die Geldkosten betragen ganz normal **10 GS pro Lerneinheit**.

Die verschiedenen KiDo-Techniken sind – ebenfalls analog zu den Regeln für Zaubersprüche – in verschiedene (Schwierigkeits-)Stufen eingeteilt. Schüler-Techniken sind Techniken der Stufe 1-3, Eingeweihten-Techniken der Stufe 4-6, Meister-Techniken der Stufe 7-9. (Siehe Tabelle 2-4). Die Stufen 10-12 gibt es anders als bei Zaubersprüchen beim KiDo nicht. Die Anzahl erforderlicher LE für das Lernen neuer KiDo-Techniken ergibt sich aus der Tabelle S. 162 KOD unten. Hinweis: Die nachfolgende Tabelle berücksichtigt **nicht**, dass Angehörige der verschiedenen KiDo-Schulen (rot/gelb/weiß) viele Techniken anderer Schulen nicht lernen können. Diese Regel gilt aber nach wie

vor, siehe dazu UdSdJ S. 178ff. Bei der Stufe und den AP-Kosten wird jedoch aus Gründen der Regel-Vereinfachung nicht mehr zwischen den unterschiedlichen Schulen unterschieden.

**Tabelle 2: Techniken der Schüler und ihre Stufen (vergleiche UdSdJ S. 300)**

Name		AP-Kosten	Stufe
AschiNeko	Katzenpfoten	1	2
ChoCholnu	Schmetterling und Hund	0	1
Dagelki	Hauch eines Hiebes	1	2
Dokuja Oschi	Stoß der Giftschlange	0	3
FengTsu	Wind im Bambuswald	0	3
Feng Yetsi	Wind und Blatt	0	2
GoKa	Trick Nummer 5	0	1
Haschi Bami	Zweig der Haselnuß	0	2
Haya Jitsu	Schnelle Säge	0	2
Hia Batta	Sprung der Heuschrecke	0	2
HiaPao	Sprung des Leoparden	1	2
ItaKega	Schmerzhaftes Wunde	2	3
KamaKusa	Sichel und Gras	0	2
KanaUchi	Hammerschlag	0	1
KansiTeko	Zange und Hebel	0	1
KaraKanSetsu	Schneller Hebel	0	3
KatteGuchi	Hintertür	1	3
KentoYobu	Kampfschrei	1	2
KusaNagi	Grasmäher	1	3
MingHa	Leuchtende Klinge	2	3
MuhiKabe	Unvergleichliche Mauer	0	2
MuYosai	Unbezwingbare Festung	0	2
NiuTsuke	Ochsentritt	1	2
OchiFuku	Fallender Sack	0	2
OjuKiba	Verjagen der Wespe	0	3
SaKe	Reiswein	0	1
SosaYaku	Suche die Schwäche	0	3
TanukiNe	Schlaue Maus	0	3
TeiNaKaku	Höflichen Abstand wahren	0	3
ToKisu	Schwertkuß	0	3
TsuraSone	Schmerzlicher Verlust	0	3
TuoKobe	Viele Schläge	1	3
UkiGumo	Dahintreibende Wolken	0	2
YoroYoschi	Schwankendes Schilf	0	2
YuehSchuh	Axt und Baum	0	3

**Tabelle 3: Techniken der Eingeweihten und ihre Stufen (vergleiche UdSdJ S. 300unten)**

<b>Name</b>		<b>AP</b>	<b>Stufe</b>
AiKurai	In einem Boot sitzen	1	4
DaiUchi	Großer Schlag	0	4
DoMino	Sichere Ernte	0	4
EnchuTao	Säule umstürzen	0	5
GinZjang	Opfer des Kranichs	3	4
HiaTo	Springendes Schwert	2	5
HirYou	Fliegender Drache	2	4
HouChain	Affengriff	1	4
HyoKobe	Hagel von Fäusten	2	6
KaguTobu	Fliegende Möbel	1	5
KaHiko	Mückenflug	3	6
KaraBide	Schneller Käfer	2	4
KauRikiHa	Der Frosch fängt die Fliege	0	4
KawaSui	Austrocknen der Quelle	3	4
KoeLong	Stimme des Drachen	4	6
KubetsuTeki	Verachtender Feind	2	5
MiChen	Biene und Nadel	0	6
NagaKusa	Strömung im Seegras	0	6
NiNintai	Zweite Ausdauer	3	6
SchanScha	Mörderischer Berg	1	5
TateTiao	Tanzender Schild	1	5
Tiao Yuschi	Tanz des Helden	3	5
TobuYa	Fliegender Pfeil	3	6
TsiJe	Gedanken der Wärme	1	4
TsiLeng	Gedanken der Kühle	1	4
TsuchiuSuki	Erde und Spaten	0	4
UzuHa	Klingenwirbel	2	6
UzuHaki	Zerstörerischer Wirbel	2	5
YaDome	Pfeilschlagen	2	4
YukiGamaru	Wirbelnder Schnee	1	4

**Tabelle 4: Techniken der Meister und ihre Stufen (vergleiche UdSdJ S. 301 unten)**

<b>Name</b>		<b>AP</b>	<b>Stufe</b>
AraschiTe	Sturmhand	6	9
FengAschi	Wind in den Füßen	2	7
FengTo	Windschwert	6	9
HiaHu	Sprung des Tigers	5	8
KasaoSasu	Regenschirm aufspannen	3	7
LiangHia	Göttlicher Sprung	5	7
SaoTsching	Reinfegen	6	8
SchindoKu	Schwingungen der Alten	6	9
SchitaTsuyu	Tautropfen am Blattrand	3	7
SukuHaya	Schnelle Heilung	6	8
TiKen	Erdschwert	6	9
WanTsui	Zehntausend Münden	6	9
YingKando	Siegreiche Bewegung	6	8