

Warhammer Fantasy Rollenspiel

Regelwerk

Patrick H.

13. Mai 2023

CHARAKTERE

ZÄHIGKEIT, MUT UND MOTIVATION

Die Meta-Heldenpunkte Zähigkeit und Mut werden aus dem Spiel entfernt. Damit entfällt auch die Notwendigkeit einer regeltechnischen Motivation. Für gutes Rollenspiel sollte der Spieler aber natürlich eine Motivation finden die den Charakter antreibt.

BEGRÜNDUNG

Diese beiden Punkte tragen unnötig zur Komplexität des Spieles bei und können weitestgehend von Glück und Schicksal abgedeckt werden.

GLÜCK UND SCHICKSAL

Diese beiden Meta-Heldenpunkte bleiben soweit gleich und können wie folgt vergeben werden:

GLÜCK

- Einen Würfelwurf neu würfeln. Das Ergebnis des zweiten Wurfes ist bindend.
- Einen Erfolgsgrad von +1 zu einem Wurf hinzufügen.

Glückspunkte werden zu Beginn jeder Session auf die Anzahl an Schicksalspunkten aufgefüllt.

SCHICKSAL

- Durch eine Fügung des Schicksals überlebt dein Charakter den Kampf und stirbt nicht.
- Der Charakter entgeht auf eine absurde Weise jedweden Schaden der ihn getroffen hätte.

Schicksalspunkte werden nur bei Abschluss großer Ziele, oder nach bedeutsamen Ereignissen auf Entscheidung des Meisters vergeben.

CHARAKTERERSTELLUNG

ATTRIBUTE

Der Unterschied in den Attributswerten bei der Erstellung eines Charakters sind teilweise sehr groß.

ATTRIBUTSBONI ALT

Volk	Attributs-Offset	Heldenpunkte
Mensch	±0	6
Zwerg	+30	4
Halblinge	+20	5
Elfen	+80	2

Als Heldenpunkte wird dabei die Summe aus Schicksalspunkten, Zähigkeitspunkten und die darüber verteilten Zusatzpunkte bezeichnet. Um das etwas auszugleichen werden die Attributsboni von Elfen und Zwergen gesenkt. Durch den Wegfall von Zähigkeit werden die Heldenpunkte (in diesem Fall gibt es nur mehr Schicksalspunkte) um etwa die Hälfte gesenkt.

ATTRIBUTE NEU

	Mensch	Zwerg	Halbling	Elf
KG	+20	+30	+10	+20
BF	+20	+20	+30	+30
ST	+20	+20	+10	+20
WI	+20	+30	+20	+20
I	+20	+20	+20	+30
GW	+20	+10	+20	+30
GS	+20	+30	+30	+20
IN	+20	+20	+20	+30
WK	+20	+30	+30	+20
CH	+20	+10	+30	+20
SP	3	2	2	1

Der Unterschied in den Attributen ist damit wesentlich geringer, und die Schicksalspunkte (SP) wurden auch angepasst.

ATTRIBUTSBONI NEU

Volk	Attribute Alt	Attribute Neu	SP Alt	SP Neu
Mensch	±0	±0	6	3
Zwerg	+30	+20	4	2
Halbling	+20	+20	5	2
Elf	+80	+40	2	1

Elfen sind den Menschen noch immer stark überlegen, Zwerg und Halblinge nur leicht. Die Schicksalspunkte dienen (wie im Regelwerk erläutert) zur Kompensierung der Attributswerte. In diesem Fall entspricht ein Attributsbonus von +20 einem Schicksalspunkt.

BEGRÜNDUNG

Vor allem Elfen waren Super-Meschen die von Beginn an extrem mächtig waren. Mit diesen Änderungen wird der Unterschied der Rassen etwas minimiert. Der Fakt dass Menschen den anderen Rassen unterlegen sind bleibt erhalten und wird durch die höhere Anzahl an Schicksalpunkten kompensiert.

TALENTE

Bei der Erstellung eines neuen Charakters muss man bis jetzt bei Menschen und Halblingen auf einer Zufallstabelle einige Talente auswürfeln. Diese Regelung wird entfernt, und der Spieler kann stattdessen frei aus der Tabelle auswählen. Wenn z.B. 3 zufällige Talente ausgewählt werden sollten, kann der Spieler stattdessen 3 Talente seiner Wahl aus der Tabelle nehmen.

BEGRÜNDUNG

Die Zufallstabelle kann das Charakterkonzept ziemlich zerstören. So ergibt es keinen Sinn, wenn man einen Gelehrten spielt und dann das Zufallstalent *Geborener Krieger* erhält.

Weiters wird das Talent *Unkenruf* entfernt. Menschen bekommen weiterhin einen Unkenruf beim Erstellen, jedoch hat er keinen regeltechnischen Einfluss auf das Spiel.

BEGRÜNDUNG

Dieses Talent ist mehr Fluff als eigentliches Talent und bietet abgesehen von einem Meta-Vorteil (Charakter stirbt) keine Vorteile beim Spielen mit dem Charakter.

KARRIERE

TALENTE

Talente in einer unteren Karrierestufe sind dem Spieler auch verfügbar und können gewählt werden. Laut GRW waren diese nicht mehr verfügbar, sobald man in die höhere Karrierestufe ging.

Grundsätzlich stehen dem Spieler alle Talente offen, jedoch ist eine Entscheidung ein Talent außerhalb der Karriere zu nehmen zu begründen und mit dem Meister im Vorhinein abzuklären.

BEGRÜNDUNG

Auch wenn ich die Spieltechnische Entscheidung verstehe, dass man mit dem Aufstieg nicht nur Vorteile bekommt, macht es logisch keinen Sinn diese Regelung beizubehalten.

AUFSTIEG

Zum Aufstieg in die höhere Karrierestufe wird eine bestimmte Anzahl an Steigerungen benötigt die innerhalb der Karriere sein müssen. Dass sie innerhalb der Karriere sein müssen wird entfernt, und es zählen alle Steigerungen in allen Fähigkeiten.

Beispiel: Ein Handwerkslehrling besitzt die Fähigkeit *Zehen* die er auch steigern muss,

wenn er zum Handwerker aufsteigen will. Nicht jeder will einen Charakter spielen der viel trinkt, und vielleicht stattdessen jemanden lieber spielen der künstlerisch begabt ist. In der neuen Regelung zählen die Steigerungen in *Kunst* somit auch zum Fortschritt ein Handwerker zu werden.

BEGRÜNDUNG

Diese Restriktion ist ziemlich streng, und zwingt den Charakter auf Schienen. Damit, dass Fähigkeitssteigerungen außerhalb der Karriere noch immer das doppelte kosten, bleibt weiterhin genügend Anreiz den gewählten Pfad zu gehen, ohne das komplette System umzuwerfen.

MAGIE

Für Magie existieren sowohl in WoM (*Winds of Magic*) als auch in AotE3 (*Archives of the Empire 3*) optionale und überarbeitete Regeln. Dieses Kapitel stellt eine Zusammenfassung über die verwendeten Regeln dar.

ZAUBERN

Der Zauberer muss einen **Sprache: Magick** Test machen, wobei er EG in Höhe des ZW des Zaubers benötigt.

Kritischer Erfolg: Würfel auf der Tabelle für Leichte Kontrollverluste. (Ausgenommen der Zauberer besitzt das Talent „Instinktive Aussprache“) Der Zauberer kann sich einen der folgenden Effekte aussuchen:

- **Kritischer Zauber:** Wenn der Zauber Schaden verursacht, verursacht er zudem eine kritische Wunde.
- **Totale Macht:** Der Zauber kann gewirkt werden, obwohl möglicherweise nicht genug EG erzielt wurden.
- **Unaufhaltsame Kraft:** Der Zauber kann nicht aufgelöst („dispelled“) werden.

Kritischer Misserfolg: Würfel auf der Tabelle für Leichte Kontrollverluste.

KANALISIEREN

Bei einem erfolgreichen **Kanalisieren**-Wurf erhält der Zauberer Willenskraft-Bonus EG. Diese EG werden vom ZW des Zaubers abgezogen und können den ZW maximal auf 0 reduzieren. Jede Runde, in der der Zauberer nicht kanalisiert oder zaubert, verliert er einen EG. Es ist nicht notwendig beim Kanalisieren den Zauber bereits „auszuwählen“.

Kritischer Erfolg: Der Zauberer erhält zusätzlich die EG des Kanalisations-Tests. Würfel auf der Tabelle für Leichte Kontrollverluste (ausgenommen der Spieler besitzt das Talent "Äthergespür").

Kritischer Misserfolg: Alle EG, die der Zauberer hält, sind verloren. Wenn die EG, die der Zauberer dadurch verloren hat, größer sind als sein Willenskraft-Bonus, würfel auf der Tabelle für Schwere Kontrollverluste,

ansonsten auf der Tabelle für Leichte Kontrollverluste.

UNTERBRECHUNG

Wenn der Zauberer während dem Kanalisieren unterbrochen wird (z. B. er nimmt Schaden), dann muss er einen schwierigen (-20)

Besonnenheits-Wurf ablegen. Wenn dieser nicht gelingt, verliert er alle EG und muss auf der Tabelle für Leichte Kontrollverluste würfeln.

MAGISCHE GESCHOSSE

Die Trefferzone des Geschosses ergibt sich aus dem umgedrehten Würfelergebnis.

Der Schaden des Geschosses ergibt sich aus dem Schaden des Zaubers plus dem **Willenskraft-Bonus** des Zauberers. Der Zauber kann auch noch, wie folgt, zusätzlich verstärkt werden.

ZAUBER VERSTÄRKEN - OVERCASTING

Wenn beim Zaubern (**Sprache: Magick**-Wurf) mehr SL als benötigt erreicht wurden, können diese wie folgt ausgegeben werden:

ZAUBER VERSTÄRKEN

AoE: WIRKUNGSBEREICH

RW: REICHWEITE

EG	Ziele	Schaden	RW	AoE	Dauer
1	+1	+1	×2	-	-
2	+1	+2	×2	-	×2
3	+1	+3	×2	×2	×2
5	+2	+4	×3	×2	×2
8	+2	+5	×3	×2	×3
13	+2	+6	×3	×2	×2
21+	+3	+7	×4	×3	×2

Jede Spalte kann dabei nur ein Mal ausgewählt werden.

BEISPIEL

Der Zauberer zaubert ein magisches Geschoss und erzielt dabei +4 EG. Er gibt +1 EG aus, um ein zusätzliches Ziel zu treffen; es verbleiben ihm +3 EG. Diese verbleibenden +3 EG gibt er für +3 Schaden aus.