

# REGELWERK

Eine Sammlung von Änderungen, Erweiterungen und Klarstellungen zum Regelwerk. Änderungen werden in farbigen Kästchen dargestellt:

Ich bin eine Änderung zum Regelwerk.

## HELDENPUNKTE

Als Heldenpunkte werden die Meta-Spielwerte Zähigkeit, Mut, Schicksal und Glück bezeichnet.

Die Meta-Heldenpunkte Zähigkeit und Mut werden aus dem Spiel entfernt.

Diese beiden Punkte tragen unnötig zur Komplexität des Spieles bei und können weitestgehend von Glück und Schicksal abgedeckt werden. Damit entfällt auch die Notwendigkeit einer regeltechnischen Motivation. Der Spieler sollte aber natürliche eine Motivation finden, die den Charakter antreibt.

## SCHICKSAL UND GLÜCK

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.
- Dein Charakter korrumpiert nicht. Dadurch verlierst du keine Korruptionpunkte.

Schicksalspunkte werden nur bei Abschluss großer Ziele, oder nach bedeutsamen Ereignissen vergeben.

## KARRIERE

Mit Erfahrungspunkten (EP) können:

- Steigerungen in Spielwerte (Attribute)
- Steigerungen in Fähigkeiten
- Talente
- Karrierewechsel

erworben werden.

## SPIELWERTE UND FÄHIGKEITEN

Die Kosten zum Steigern eines Spielwertes oder einer Fähigkeit sind in der folgenden Tabelle ersichtlich. Die Tabelle listet dabei die Kosten um ein Attribut oder eine Fähigkeit um 1 zu steigern.

### EP-KOSTEN BEIM STEIGERN

| Aktuelle Anzahl an Steigerungen | EP-Kosten für Spielwerte | EP-Kosten für Fähigkeiten |
|---------------------------------|--------------------------|---------------------------|
| 0-5                             | 25                       | 10                        |
| 6-10                            | 30                       | 15                        |
| 11-15                           | 40                       | 20                        |
| 16-20                           | 50                       | 30                        |
| 21-25                           | 70                       | 40                        |
| 26-30                           | 90                       | 60                        |
| 31-35                           | 120                      | 80                        |
| 36-40                           | 150                      | 110                       |
| 41-45                           | 190                      | 140                       |
| 46-50                           | 230                      | 180                       |

Steigerungen von Spielwerten und Fähigkeiten außerhalb der Karriere kosten die doppelte Zahl an angeführten EP-Kosten.

## TALENTE

Das Erlernen eines neuen Talent aus seiner aktuellen, oder vorherigen Karrierestufe kostet 100 EP. Bei einigen Talenten ist es möglich dieses mehrere Male zu kaufen/steigern. In diesem Fall kostet die Steigerung des Talent 100 EP + 100 EP für jedes Mal, dass dieses Talent bereits gelernt wurde.

Laut GRW sind nur Talente in der aktuellen Karrierestufen verfügbar. Diese Einschränkung ist sehr restriktiv und wird fallen gelassen.

Man kann Talente aus der vorherigen Karrierestufe ohne Zusatzkosten erlernen.

Grundsätzlich kann jeder Spieler jedes Talent (auch jene außerhalb der Karrierestufe) erlernen, sofern es sinnvoll für seinen Charakter ist. Zu beachten ist, dass wie bei den Fähigkeiten und Spielwerten, sich die EP-Kosten für das Talent verdoppeln!

Talente können eine äußerst starke Auswirkungen auf das Spiel haben, oder können nur über längere Ingame-Zeit erlernt werden (z.B. das Erlernen einer Sprache).

Deswegen wird vor Erwerb eines Talentes um eine kurze Rücksprache mit der Spielleitung gebeten.

## KAMPF

### VORTEIL

Die bestehenden Regeln zum Vorteil aus dem *GRW* sind äußerst umfangreich und mit viel 'mentaler Gymnastik' verbunden. Stattdessen wird die Vorteilregelung von *Lawhammer* verwendet:

Der SC bekommt eine Erleichterung von +20 auf den Test, wenn er sich für die Handlung mehr Zeit nehmen kann.

Heißt, der SC bekommt einen Vorteil von +20, außer er ist in einer Stresssituation. Das vereinfacht die vielen Regeln auf ein simples „Kann ich mir für die Aktion Zeit nehmen? Ja oder Nein“.

Diese Regelung gilt auch außerhalb des Kampfes auf alle Fähigkeitstests. Zum Beispiel, wenn man sich beim Schlösser knacken Zeit lassen kann, und nicht schon die Wache um die Ecke hört.

### TREFFERZONE

Für die Bestimmung der Trefferzone werden laut *GRW:159* die Zahlen bei jedem erfolgreichen Trefferwurf vertauscht.

Trefferzonen werden nur bei kritischen Treffern ausgewürfelt.  
Die Bestimmung der Trefferzone erfolgt als extra Wurf.

Das vereinfacht den Standardfall einer Attacke, und nur bei kritischen Treffern wo die Trefferzone eine große Rolle spielt, wird extra gewürfelt.

Wenn nicht anders angesagt, wird immer angenommen dass die Zone (*Ober-)Körper* getroffen wird um den Rüstungswert zu bestimmen. Attacken die explizit auf ein anderes Körperteil zielen, treffen weiterhin das angesagte Körperteil mit entsprechenden Rüstungswert.

# CHARAKTERERSTELLUNG

## 1. VOLK

Wähle ein Volk zwischen Mensch, Halbling und Zwerg aus. Andere Völker (Elfen, Gnome, Oger und Echsenmenschen) stehen vorerst nicht zur Verfügung.

## 2. KARRIERE

Wähle eine Karriere für deinen Charakter und fülle die Kategorie *Karriere* am Charakterblatt aus. Dein Charakter beginnt in der ersten Karrierestufe der Karriere. Trage den Rang und das Ansehen deiner Karrierestufe ein.

## 3. SPIELWERTE

Bestimme deine 10 Attribute:

- Würfle 12 Mal 2W10 und notiere dir die Ergebnisse. Damit erhältst du 12 Werte zwischen 2 und 20.
- Streiche das höchste und niedrigste Ergebnis.
- Verteile die restlichen 10 Werte auf deine Spielwerte in der Reihe *Anfangswert*.
- Addiere die Basiswerte für dein Volk aus der Tabelle *Basiswerte* auf den *Anfangswert* auf.
- Verteile insgesamt 5 Steigerungen in der Reihe *Steigerungen* aus den Attributen deiner Karrierestufe.
- Trage dir deine Schicksalspunkte aus der Tabelle *Basiswerte* am Charakterblatt ein. Deine Glückspunkte sind gleich deiner Schicksalspunkte.

### BASISWERTE

|                  | Mensch | Zwerg | Halbling |
|------------------|--------|-------|----------|
| KG               | 20     | 30    | 10       |
| BF               | 20     | 20    | 20       |
| ST               | 20     | 20    | 10       |
| WI               | 20     | 30    | 20       |
| I                | 20     | 20    | 30       |
| GW               | 20     | 10    | 20       |
| GS               | 20     | 30    | 30       |
| IN               | 20     | 20    | 20       |
| WK               | 20     | 30    | 30       |
| CH               | 20     | 10    | 30       |
| Schicksalspunkte | 3      | 2     | 2        |

Anmerkung: *BF* und *I* wurden für Halblinge vertauscht. Für Zwerge wurde der *WK*-Bonus von 40 auf 30 reduziert.

## 4. VOLKS-TALENTE

Bestimme die fünf Talente deines Volkes. Diese sind im Grundregelwerk auf Seite 36 gelistet. Anstatt zufällige Talente zu würfeln, kann der Spieler diese auch selbst aus der Tabelle auswählen.

Die Tabelle wird mit den Talenten *Gesellig*, *Beharrlich* und *Genügsam* erweitert.

Das Talent *Unkenruf* ist mehr Fluff als eigentliches Talent und bietet abgesehen von einem Meta-Vorteil (Charakter stirbt) keine Vorteile beim Spielen. Der Spieler sucht anstatt Unkenruf ein anderes Talent aus.

## 5. VOLKS-FÄHIGKEITEN

Entscheide dich für 6 Fähigkeiten von deinem Volk (GRW Seite 36). Vergebe für 3 Fähigkeiten 5 Steigerungen, und für die restlichen 3 Fähigkeiten 3 Steigerungen. Notiere dir *Sprache (Reikspiel)* mit 0 Steigerungen.

## 6. KARRIERE-TALENT

Wähle ein Talent in deiner Karrierestufe.

## 7. KARRIERE-FÄHIGKEITEN

Verteile 40 Steigerungen in die Fähigkeiten deiner Karrierestufe. Pro Fähigkeit dürfen in diesem Schritt maximal 10 Punkte vergeben werden.

## 8. AUSTRÜSTUNG

Du bekommst die Ausrüstung deiner Klasse (Seite 37) und deiner ersten Karrierestufe. Die angegebenen Gegenstände sind ein Beispiel. Der Spieler ist angehalten seine Ausrüstung (sinnvoll) zu erweitern.

Zusätzlich erhält der Spieler ein Startgeld:

### STARTGELD

| Rang    | Vermögen                                |
|---------|---|
| Messing | 2W10 Messinggroschen pro Ansehens-Stufe |
| Silber  | 1W10 Silberschilling pro Ansehens-Stufe |
| Gold    | 1 Goldkrone pro Ansehens-Stufe          |

## 9. WERTE

- Fülle die Reihe *Wert* deiner *Attribute* und *Fähigkeiten* aus.
- Der Spieler beginnt mit 0 Korumpierungspunkten.
- Berechne deine Lebenspunkte (siehe Seite 33).

## 10. DETAILS

Fülle deine Charakterdetails aus:

- Alter
- Haarfarbe
- Augenfarbe
- Körpergröße
- Bewegung

Makiere dir deine *Attribute* und *Fähigkeiten* fürs Steigern.