

KAPITEL 1: ALLGEMEINE REGELN

HELDENPUNKTE

ZÄHIGKEIT UND MUT

Die Meta-Heldenpunkte Zähigkeit und Mut werden aus dem Spiel entfernt. Damit entfällt auch die Notwendigkeit einer regeltechnischen Motivation.

BEGRÜNDUNG

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

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. asd

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 auf Entscheidung des Meisters vergeben.

VORTEIL

Die bestehenden Regeln aus dem GRW werden verworfen. Stattdessen wird die Vorteilsregelung von *Lawhammer* verwendet: Der SC bekommt eine Erleichterung von +20 auf den Test, wenn er sich dafür mehr Zeit nehmen kann. Heißt, der SC bekommt immer einen +20 Vorteil, außer er ist in einer Stresssituation.

BEGRÜNDUNG

Diese Regelung vereinfacht den Vorteil auf ein simples „Kann ich mir dafür mehr Zeit nehmen? Ja oder Nein.“. Die vielen Regeln, die für Vorteil existieren, werden dadurch durch eine einzige simple Regel ersetzt.

KARRIERE

TALENTE

Talente in vorhergehenden Karrierestufen sind dem Spieler ohne Einschränkungen verfügbar und können frei gewählt werden. Laut GRW sind diese nicht mehr verfügbar, sobald man in die Karriere verlässt.

Grundsätzlich stehen dem Spieler alle Talente aus den offiziellen Büchern offen. Wird ein Talent außerhalb des Karriereweges gewählt, sollte das im Vorhinein mit dem Meister abgeklärt werden.

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 in Fähigkeiten und Talenten 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 *Zechen* 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.

KAPITEL 2: 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 sowie deine Heldenpunkte:

- 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.
- 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.

UNKENRUF

Dieses Talent 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 Korruptionspunkten.
- Berechne deine Lebenspunkte (siehe Seite 33).

10. DETAILS

Fülle deine Charakterdetails aus:

- Alter
- Haarfarbe
- Augenfarbe
- Körpergröße

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