

WARHAMMER FANTASY ROLLENSPIEL

ABÄNDERUNGEN UND ERGÄNZUNGEN ZUM REGELWERK

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

Mit dem Erwerb von Erfahrungspunkten (EP) können

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

gekauft werden.

ATTRIBUTE UND FÄHIGKEITEN

Die Kosten zum Steigern eines Attributes (Spielwert) 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.

Der angegebene Preis gilt für Attribute und Fähigkeiten die dem Charakter durch die Karriere oder dem Volk zugeordnet worden sind. (Auf dem Charakterblatt wurden diese extra markiert) Möchte man eine Steigerung außerhalb der Karriere oder des Volkes vornehmen, so verdoppeln sich die angegebenen Kosten.

EP-KOSTEN

Steigerungen	Attribut	Fähigkeit
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

Beispiel 1: Du hast bereits 8 Steigerungen im Attribut *Kampfgeschick*. Die Steigerung von 8 auf 9 Steigerungen kostet dich 30 EP.

Beispiel 2: Du hast 15 Steigerungen in der Fähigkeit *Ausweichen*. Die Steigerung von 15 auf 16 kostet dich 20 EP.

Beispiel 3: Du spielst einen Laienpriester (Kriegerpriester) und möchtest die Fähigkeit *Bestechen* steigern in der du 0 Steigerungen hast. Diese Fähigkeit ist weder Teil deiner Karriere noch deines Volkes, also musst du 20, statt 10 EP zahlen um die Fähigkeit von 0 auf 1 zu steigern.

Laut GRW kosten auch die Steigerungen der Fähigkeiten deines Volkes doppelt. Diese Restriktion wurde für mehr Freiheit fallen gelassen.

TALENTE

Ein neues Talent zu erlernen kostet 100 EP. Bei einigen Talenten ist es möglich dieses mehrere Male zu kaufen/steigern. In diesem

Fall kostet die Steigerung des Talentes 100 EP + 100 EP für jedes Mal, dass dieses Talent bereits gelernt wurde.

Talente in der aktuellen, und der vorhergehenden Karrierestufen sind dem Spieler ohne Einschränkungen verfügbar und können frei gewählt werden. Grundsätzlich stehen dem Spieler alle Talente aus den Büchern offen, sofern sie Sinnvoll für den Charakter sind. 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 Talent es um eine kurze Rücksprache mit dem Spielleiter gebeten.

BEGRÜNDUNG

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

KARRIERE-AUFSTIEG

Um in der Karrierestufe aufzusteigen, muss zuerst die vorherige Karrierestufe abgeschlossen werden. Dafür wird eine Mindestanzahl an Steigerungen in Fähigkeiten und Attributen, sowie eine Mindestanzahl an Talenten benötigt.

ABSCHLIESSEN EINER KARRIERESTUFE

Karrierestufe		Steigerungen		
Stufe	Beispiel	Attribute	Fähigkeiten	Talente
1	Laienpriester	15	40	1
2	Kriegerpriester	40	80	2
3	Feldpriester	75	120	3
4	Priestergeneral	120	160	4

Die Steigerungen können dabei in beliebigen Attributen oder Fähigkeiten sein; Steigerungen und Talente aus der Charaktererstellung zählen damit auch mit hinein. Laut GRW gibt es auch EP-Kosten für das Abschließen und Starten einer neuen Karrierestufe. Auf diese zusätzlichen Kosten wird verzichtet.

Beispiel: Um die Karrierestufe Laienpriester abzuschließen und die Karrierestufe Kriegerpriester zu starten werden insgesamt 15 Steigerungen in Attributen, 40 Steigerungen in Fähigkeiten, und mindestens 1 Talent benötigt.

BEGRÜNDUNG

Laut GRW werden zählen nur Steigerungen deiner aktuellen Karrierestufe, diese Restriktion ist ziemlich streng, und zwingt den Charakter sehr auf Schienen. Damit, dass Steigerungen 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:

- 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.

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 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.