

# Warhammer Fantasy Rollenspiel

Ergänzungen und Erweiterungen zum Regelwerk

Patrick H.

# CHARAKTERE

## HELDENPUNKTE

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

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

### BEGRÜNDUNG

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.

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

gekauft 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.

### BEGRÜNDUNG

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

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 Talent um eine kurze Rücksprache mit der Spielleitung gebeten.

## KARRIERE-AUFSTIEG

---

Um in der Karriereleiter aufzusteigen, musst du in jedem der in deiner Karrierestufe steigerbaren Spielwert und in acht der auf deiner Karrierestufe zur Verfügung stehenden Fähigkeiten eine bestimmte Anzahl von Steigerungen haben.

Zusätzlich musst du mindestens ein Talent deiner gegenwärtigen Karrierestufe gelernt haben. Bei alldem zählen auch Fähigkeiten und Talente, die du vor dem Eintritt in die gegenwärtige Karriere erworben hast, sofern es dieselben sind.

### ABSCHLIESSEN EINER KARRIERESTUFE

Karrierestufe		Anzahl an Steigerungen
Stufe	Beispiel	
1	Laienpriester	5
2	Kriegerpriester	10
3	Feldpriester	15
4	Priestergeneral	20

## REGELN

---

### KAMPF

---

#### TREFFERZONE

#### KRITISCHE TREFFER

# 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.