

Hausregeln November 2017

Es gelten folgende Regelwerke:

- Wege der Helden
- Wege des Schwertes (alle Optional und Expertenregeln, teilweise durch die Hausregeln ergänzt)
- Wege der Alchimie
- Wege der Götter
- Wege der Zauberei

Charakter – Generierung

Maximaler Talentwert: Bei der Charaktererschaffung darf kein Talentwert höher als 10 gesteigert werden (inklusive Boni, Zaubertalente, Gaben, Rasse, Kultur, Profession usw.).

Stufe: Jeder Held beginnt auf Stufe 1. Für die Heldenerstellung stehen 110 GP zur Verfügung. Deshalb darf nur mit Absprache des Spielleiters ein Veteran erschaffen werden.

Erfahrung

Lehren / Lehrmeister / Lernkosten: Die Steigerungskosten (und damit die Dauer) entsprechen der durch das Talent vorgegebene Spalten.
Für Eigenschaften, Gaben, MR, LeP und AsP gibt es keine Lehrmeister. Ihre Steigerungsfaktoren sind immer fest und es werden dafür keine Lernzeiten benötigt.

Mit dem Talentwert Lehren kann man sein Wissen weitergeben. TaW Lehren muss genauso hoch sein, wie das zu vermittelnde Talent (Lehren 5, Schwerter 12 = man kann Wissen bis 5 in Schwerter weitergeben). Pro TaW Lehren kann man 1 Schüler unterrichten.

Spezielle Erfahrungen gibt es nur noch durch Würfelglück (Doppel 1) oder durch den Meister und verbilligen die Steigerungskosten um eine Spalte.

Während einem Abenteuer genutzte Talente können nach dem Abenteuer sofort (ohne Zeitaufwand) bis zu 2 Punkte gesteigert werden. Will man andere Talente steigern, muss man einen Lehrer aufsuchen. Dies ist Zeit und Kostenaufwändig.
Die Kosten für einen Lehrer bemessen sich an dem Zeitaufwand, die er für eine Lehrtätigkeit benötigt. Kosten bei durchschnittlich verfügbaren Kenntnissen (z.B. V4 oder Mag4) : AP x 5 Taler [ZfW] und AP x 1 Taler [TaW]. Bei abweichenden Verfügbarkeiten sind die Kosten Spielleiterentscheid!

Einen Zauber zu erlernen dauert genauso lange wie ein Talent zu erlernen.

Glückliche Proben und Patzer: Eine Doppel-1 bei einer Talent-, Zauber, Gabenprobe, Attacke, Parade oder Eigenschaftsprüfung gewähren dem Helden eine Spezielle Erfahrung auf das verwendete Talent, bzw. die Eigenschaft. Eine Doppel-20 hat nur

Situationsbedingte Auswirkungen. Bei einer Dreifach-1 steigt der Wert um 1, genauso sinkt er um 1 bei einer Dreifach 20.

Kampf

Distanzklassen: Distanzklassen von Waffen werden „prinzipiell“ berücksichtigt. Verändern der Distanzklasse ist nicht möglich, dafür treten AT/PA-Mali erst bei extremen Distanzklassenunterschieden auf: Beträgt der Unterschied zwei oder mehr Distanzklassen zwischen der maximalen DK des Angreifers und der maximaler DK des Verteidigers, so ist der Angriff aus der kleineren DK um 6 Punkte erschwert, solange der Verteidiger eine Parade offen hat. Die Parade ist ebenfalls um 6 Punkte erschwert, wenn der Unterschied zwei oder mehr Distanzklassen (kleinster Distanzunterschied) beträgt. Man „schiebt“ sich also die Erschwernis mit einer gelungenen At und gescheiterten Pa zu.

Passierschlag: Einem Passierschlag kann man mit At+2 (+2 Pro Gegner) verhindern. Aufgabe aller Aktionen! Ist das Opfer umzingelt (4 Gegner, ist eine Flucht mit Hilfe einer At+2 nicht möglich)

Tod: Ein Held, dessen LeP unter 0 sinkt ist noch für KO Kampfrunden zu retten, anstatt W6 x KO Kampfrunden. Bei > KO unter Null, ist der Charakter sofort Tod und nicht mehr zu retten.

Ausweichen: einfaches Ausweichen (+2 pro Gegner) ist in der Freien Aktion möglich – danach Positionieren (also Aufgabe der At), INI -4. Ein gezieltes Ausweichen hat eine Grunderschwernis +2 und gilt als Paradeaktion (+2 pro Gegner, nur mit Sonderfertigkeit Ausweichen I).

Einem Ignifaxius kann man mit einer Ausweichen +5 (+2 gezieltes Ausweichen) Probe entkommen. Aber nur, wenn man den Zauber beobachtet und als solchen erkennt. Dazu muss ihm vorher noch eine Magiekundeprobe +5 gelingen.

Ausweichen von Geschossen: Wird der Schütze gesehen kann der Held dem Fernkampfangriff auszuweichen:

- Wurfwaffe = Ausweichen +4 (+2 gezielt)
- Projektil entfernt = Ausweichen +8 (+2 gezielt)
- Projektil nah = Ausweichen +10 (+2 gezielt)

Fernkampf: Beim Fernkampf kann man auf Beine oder Arme zielen (für Aufschläge siehe Kampftabelle Wege des Schwertes). Gezielte Schüsse auf Kopf und Rumpf (Herz) sind nicht möglich.

Niederwerfen durch Speere und Beile: Ein Speer oder Beil in den „nahen Distanzklassen“ kann den Gegner niederwerfen. Dazu muss er bei einem Treffer eine Erschwernis auf seine KK-Probe ablegen. Die Erschwernis richtet sich nach den „TP-Bonus-Entfernungszuschlag“.

Wunden: Wunde erlitten, siehe Kampftabelle (Für NSC werden At/Pa/INI/GE -2 genutzt), bei 3 Wunden pro Zone bedeutet das einen Ausfall des Körperteils. Bei 4 oder mehr Wunden bei Bauch, Unterleib oder Kopf bedeutet dann den sofortigen Tod des Helden. Autowunden gibt es nicht! Dafür erhält man eine zusätzliche Wunde, wenn man überhaupt eine Wunde verursacht (gez. Stich, Todesstoß, kritischer Treffer).

Bruchfaktor: Abwehr vom kritischen und guten Angriffen, Schildabwehr großer Gegner, Hammerschlag oder Wuchtschlag mit +15 TP (W6 wird mit 4 Punkten gewertet).

Kritischer Treffer, guter Treffer:

Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer 1 (kritisch) bedeutet, dass der Gegner dies nur noch mit einer halben PA abwehren kann. Misslingt die Abwehr, erhält das Opfer den vollen Waffen-TP als SP (Beispiel: 1W+5=11 SP). Berücksichtigt werden alle TP-Boni (Wuchtschlag, KK Bonus usw.). **Wird dadurch eine Wunde geschlagen, erhält das Opfer eine zusätzliche Wunde.**

Ein erfolgreicher Angriffswurf mit einer 2 (gut) bedeutet, dass der Gegner dies nur noch mit einer halben PA abwehren kann.

Niedrige LeP: Sinken die LeP **unter einem Drittel**, erhält der Betroffene eine Erschwernis von 2 Punkten [Eigenschaften, Attacke, Parade, usw.] bzw. 4 Punkten [Talentproben, Zauberproben] – außerdem sinkt die GS um 2 Punkte

Ausdauer und Erschöpfung

Erschöpfung: Erschöpfungen gibt es bei extremer Anstrengung und Hitze, Nacht ohne Schlaf oder bestimmter Magieeffekte. Dies wird vom Spielleiter bestimmt.

Für die Ermittlung einer Erschöpfung wird auf die Eigenschaft KO/2 gewürfelt, Probe misslungen = Erschöpfungspunkt.

Auswirkungen von dem Erschöpfungspunkt: 1 Punkt Erschwernis auf *Eigenschaftsproben, Talentproben* (dann auch für die einzelnen Eigenschaften zusätzlich um 1 Punkt erschwert), *GS, Attacke, Parade, ausweichen, Mirakelproben* (dann auch wieder auf die einzelnen Eigenschaften um zusätzlich 1 Punkt erschwert) und *Zauberproben* (dann auch wieder auf die einzelnen Eigenschaften um zusätzlich 1 Punkt erschwert). Die Erschöpfung kann man nur in der Regenerationsphase abbauen.

Man kann eigentlich **nur einen Erschöpfungspunkt** haben – Ausnahme:

- Großer Erschöpfungspunkt, für lange und anstrengende Reisen (kann nur bei 1 Woche Erholung abgebaut werden)

Magie und Erschöpfung: Offiziell angegebene Erschöpfungen werden umgewandelt – nur 1 EP wird vergeben und jeder weitere in 1W6 AuP Verlust umgewandelt.

Beispiel: Das Opfer bekommt durch Schmerzen 4 Erschöpfungspunkte. Das bedeutet für ihn 1 EP und 3W6 AuP Verlust! Ist seine AuP bereits auf 0 gesunken, erhält das Opfer jeweils 1W3 SP (a) [aufrunden!]

Ausdauer: Pro LeP Verlust verliert man 1 AuP und pro KR im Kampf verliert man ebenfalls 1 AuP. Im Kampf oder Aktionen kann man "Luft holen" (Aufgabe der Aktionen) und erhält (KO in AuP) Ausdauer zurück. Nach dem Kampf oder den Aktionen muss man pro "Luft holen" mit einer KO/2 Probe prüfen, ob man Erschöpfung erleidet. Keine Stufenweise Auswirkungen beim Ausdauerverlust, sondern erst wenn die AuP auf 0 gefallen ist. Dann bricht man entkräftet zusammen (Effekt wie LeP 5 und weniger). Pro SR Rast regeneriert man 3W6 AuP zurück, bei einer gelungenen KO Probe sogar 3W6+6!

Heilung

Wundheilung: Bei strenger Bettruhe wird pro Regenerationsphase mit einer KO-Probe (erschwert um die dreifache Anzahl an Wunden) überprüft, ob eine Wunde verheilt. Unter Anstrengung ist die KO-Probe um 7 Punkte erschwert.

Heilkunde Wunden: 7 TaP* bei der Zweitversorgung eines Patienten heilen nicht mehr automatisch eine Wunde, nur je 2 TaP* geben einen Bonus von einem Punkt für die KO-Probe zum Heilen von Wunden während der nächsten Regenerationsphase.

Erste Hilfe: Lebensrettende Sofortmaßnahmen sind um LeP unter Null x 2 erschwert und dauern jeweils 2 KR Zeit. Bei jeder misslungenen Probe erleidet der Held 1 SP. Jede Probe bei Erstversorgung und Heilung einleiten (Heilung fördern, Heilung von Wunden) dauert jeweils 4 SR, wenn geeignetes Material zur Verfügung steht (sonst Spielleiterentscheid!).

Wundfieber: Nach einem Kampf (der Held hat LeP verloren) gegen Tiere / Untote / rostige Waffen usw. wird ermittelt, ob sich der Held mit Wundfieber angesteckt hat. Dazu macht er eine modifizierte KO-Probe:

- +7 Krankheitsanfällig
- -15 Immun gegen Krankheiten
- -7 Resistent gegen Krankheiten
- +4 Untote
- +3 Krallen, rostige Waffen, Zähne
- niedrige LeP und Erschöpfung beachten!

Magie

Illusionen: Eine Illusion (egal welche Realitätsdichte) macht niemals Schaden.

Zauberzeichen und Runen: Es können maximal 2 Zauberzeichen oder 2 Runen oder 1 Zauberzeichen und 1 Rune am Körper getragen werden. Die genaue Anwendung dieser Zeichen unterliegt der Erlaubnis des Spielleiters.

Sonstiges:

Tierfutter: Tierfutter muss nur im Winter mit eingerechnet werden, oder wenn es die Umgebung - kein grasen in den „Ruhezeiten“ zulässt (Eiswüste im hohen Norden, Khomwüste, Gor-Wüste, Dschungel oder Sumpfbereiche)

Karmapunkte: KE wird pro Tag um 1 Punkt regeneriert. Zusätzliche KE kann man durch Meditation im Tempel, vor einem Schrein oder an einem Feiertag des Gottes bekommen. Probenerschwernisse dafür sind je nach Zeitraum der vergangenen Meditation vorgesehen: 12 für einen Tag, 8 für eine Woche, 4 für einen Monat.

SE in Götterwirken / Mirakel: Für eine besonders gelungene Mirakelprobe (Doppel 1) erhält der Geweihte einen permanenten Karmapunkt dazu.

Orden und Auszeichnungen: es wird immer nur der Höchste/Wichtigste Orden gewertet!
Eine Aufsummierung einzelner SO Boni gilt nicht - Ausnahme (Regionaler und höchster Überregionaler Orden, Beispiel: Weidener Bärenorden SO +1 und Tapferkeitsorden SO +1 = in Weiden SO +2 durch die Orden)

Wetter: Erschöpfung und Schäden wird laut den Hausregeln anders vergeben (siehe Wetterliste). Außerdem wurden die Kälte-TP verändert. Maximal 8 „Kälterüstungspunkte“ kann man durch warme Kleidung erwerben.

Artefaktkontrolle: Höhe MR = Anzahl am Körper getragener „Artefaktpunkte“
Tränke (1/2), Ausrüstung, Schmuck, Waffen (je nach Mächtigkeit des Artefaktes wird ein Wert von 1-5 vom Spielleiter festgelegt). Persönliche magische Gegenstände / Gerätschaften (Stab, Knochenkeule, Dolch, Schale, Kugel usw.) wirken sich bei der AK nicht aus.

Übersteigen die Anzahl der Artefakte die Höhe der MR, dann hat das üble Folgen für den Geisteszustand der Besitzer. Man hat schon von Potentaten und Helden gehört, die sich ängstlich hinter ihren Dutzenden Artefakten versteckt hielten und so schlicht verrückt wurden...

Höher als MR

- +1
- + 1/2 MR
- + MR
- + doppelte MR

Auswirkungen

- KL -1, schlechte Eigenschaft +3
- KL -2, schlechte Eigenschaft +6
- KL -3, schlechte Eigenschaft +9
- KL -9, drei schlechte Eigenschaften +9
- Held wird verrückt. Eine HK Seele + (Höhe der „alten KL“) kann ihn wieder auf Kurs bringen. Misslingt ihm nach der Therapie eine einfache KL – Probe, bleibt 1 KL permanent verloren..