

Regeln & Hausregeln

Zusammenfassung der offiziellen Regeln inkl. Regelerweiterungen

- [Stufenaufstieg](#)
 - [Maximalwerte](#)
- [Reisen in der alten Welt](#)
 - [Reisezeiten](#)
 - [Auf Reisen](#)
 - [Rasten und Rationen](#)

Stufenaufstieg

Stufenaufstieg

Maximalwerte

Jede Fähigkeit darf maximal einen Wert von 90 haben. Dabei gilt Spielwert + Fähigkeitsteigerungen ≤ 90 .

Hochelfen dürfen entweder Intelligenz oder Gewandheit auf über 90 steigern.

Zwerge dürfen entweder Geschicklichkeit, Widerstand oder Willenskraft auf über 90 steigern.

Um eine Ausbaufertigkeit verwenden zu können muss sie mindestens 5 Steigerungen erhalten haben.

Eine Muttersprache kann bei der Charaktererstellung gelernt werden. Die Muttersprache darf auch einen Fähigkeitswert über 90 haben. Die Steigerungen der Muttersprache wählt der Spieler bei der Erstellung selbst (erfordert keine Punkte). Dabei ist zu beachten:

Fähigkeitswert ≤ 25 : Intuitives Verstehen der Sprache, eingeschränkter Wortschatz

Fähigkeitswert 26-50: Schulniveau, normaler Wortschatz, bei Dialekten evtl. Probleme

Fähigkeitswert 51-75: Hochschulniveau, erweiterter Wortschatz, Verständnis von einfachen Dialekten

Fähigkeitswert 76-100: Hat die Sprache studiert und mit Löffeln gefressen.

Alle weiteren Sprachen zählen als Ausbaufähigkeiten.

Reisen in der alten Welt

Reisezeiten

Reisezeiten werden in Tagen zu Fuß angegeben.

Die Reisezeit zu Fuß gilt auch für Reisen mit dem eigenen Pferd oder Wagen. Die Reisezeit kann durch (teure) Fahrten mit der Kutsche oder Mietpferde reduziert werden. Diese Reisearten verkürzen die Reisedauer etwa um die Hälfte.

Die Reisezeit wird durch die Entfernung und die verwendeten Straßen und Wege bestimmt. Letztlich bleibt es aber immer eine Schätzung.

Eine Reise planen

Die Gruppe bestimmt wohin die Reise gehen soll und legt auf der Karte eine ungefähre Route fest.

Der Spielleiter notiert sich, geheim, die Reisedauer in Tagen. Ein Mitglied der Gruppe wird mit der genaueren Planung betraut. Der planende Spieler schätzt ebenfalls die Reisedauer und gibt diese offen bekannt. Danach testet der Spieler auf die Fähigkeit Navigation +/- 0 (es können Modifikationen für Wissensfähigkeiten, Straßenkunde oder für häufiges Reisen auf dieser Strecke herangezogen werden).

Je besser der Test bestanden wird kann der Charakter die Route und die Reisedauer einschätzen. Der Spielleiter gibt basierend auf den Erfolgsgraden die neue Reisezeit bekannt auf die sich die Gruppe einstellen muss, in Wirklichkeit gilt noch die vom Spielleiter festgelegte Reisedauer. Bei einem kritischen Erfolg wird die wirkliche Reisezeit um 1 Tag verkürzt und diese bekanntgegeben.

Schlägt der Test fehl, verschätzt sich der Charakter oder plant eine ineffiziente Route. Der Spielleiter modifiziert die von den Spielern festgelegte Reisedauer nach oben je schlechter der Test ausgefallen ist. Dann gibt er das korrigierte Ergebnis den Spielern bekannt. Nach dem Ermessen des Spielleiters kann sich die Reisezeit tatsächlich verlängern (nicht länger als 1 Tag zusätzlich) oder es gilt weiterhin die vom Spielleiter festgelegte Reisedauer. Bei einem Patzer verlängert sich die tatsächliche Reisedauer um 2 Tage, das wird den Spielern aber nicht mitgeteilt.

Eine Reise planen mit Mietkutschen

Eine Mietkutsche oder Mietpferde müssen pro Tag im Voraus bezahlt werden. Auch hier legt der Spielleiter die Reisedauer geheim fest (Fußmarsch / 2). Dann erfolgt ein vergleichender Navigationswurf zwischen dem Reiseplaner der Gruppe und dem Kutscher. Gewinnen die Helden, zahlen sie nur für die wirkliche Reisedauer (die vom Spielleiter festgelegte), gewinnt der Kutscher wird die Reisedauer 1-2 Tage verlängert.

Beispiel für eine Reise von Middenheim nach Altdorf:

Der Spielleiter legt die Reisedauer im Geheimen auf 16 Tage fest.

Die Spieler legen die Dauer selbst auf 12 Tage fest.

Einer der Spieler legt einen Navigationstest ab und erzielt 2 Erfolge.

Der Spielleiter gibt bekannt, dass die Reise wohl 14 Tage dauern wird. Die Reise dauert nach wie vor 16 Tage.

Würde der Spieler einen kritischen Erfolg erwürfeln, wäre die Reisedauer auf 15 Tage reduziert und dies auch bekannt gegeben.

Konsequenzen der Reiseplanung

Die Reisegruppe muss auf Basis der Reisedauer z.B. Rationen planen. So kann es sein, dass der Gruppe auf der Reise der Proviant ausgeht.

Auf Reisen

Normales Reisen

Auf normalen Straßen wird pro Tag 1x vom Spielleiter auf der Tabelle für zufällige Begegnungen gewürfelt. Außerdem verbraucht jeder Tag 1 Ration pro Person.

In der Nacht gibt es keine Zufallsbegegnungen. Der Spielleiter kann aber eine Tagesbegegnung in die Nacht übernehmen - das sollte aber nicht zu häufig geschehen.

Gewaltmarsch

Während einer Reise kann ein Gewaltmarsch angesagt werden. Die Gruppe reist daraufhin 1 Tag, 1 Nacht und 1 Tag mit nur kurzen Pausen. Dieser Gewaltmarsch kostet 3 Rationen pro Person und erzeugt 2 Erschöpfungszustände pro Person. Da kein Jagen oder Sammeln während eines Gewaltmarsches möglich ist, erhält ein Charakter, der keine Rationen bei sich hat, pro fehlender Ration 1 zusätzlichen Erschöpfungsgrad. Ein unvorbereiteter Gewaltmarsch kann also bis zu 5 Erschöpfungsgrade erzeugen.

Werden Pferde für den Gewaltmarsch verwendet, erhalten diese 2 Erschöpfungszustände. Außerdem erschweren sich Reitenproben um 20% (die Pferde werden unkonzentriert und bockig).

Werden Mietpferde (oder Kutschen) für einen Gewaltmarsch verwendet und besteht der Kutscher / Verleiher einen Tierpflgetest, so kostet die Reise 2 Goldkronen mehr.

Die gesamte Reisedauer reduziert sich durch einen Gewaltmarsch um 2 Tage.

Bei einer Reisedauer von 3 Tagen und weniger reduziert sich die Reisedauer auf 1 Tag.

Auf einem Gewaltmarsch kann es bis zu 4 Zufallsbegegnungen geben (1 pro Tag und 2 in der Nacht).

Rasten und Rationen

Rationen werden auf Reisen pro Tag verbraucht - in der Regel 1 Ration pro Tag.

Übernachtet die Gruppe im Freien können die Charaktere Nahrung suchen. Dies erfolgt durch eine Überlebensprobe. Das Bestehen der Probe sichert die Mahlzeit für den heutigen Tag für eine Person. Jeder weitere Erfolg bringt eine weitere Ration. Jeder Überlebenswurf dauert 1 Stunde. Charaktere können weitere Fähigkeiten einsetzen wie z.B. Kräuterkunde, Heilen, Tierpflege oder Schmieden, ect. um Kräuter zu sammeln, Wunden zu versorgen, die Tiere zu versorgen oder Ausrüstung zu reparieren. Jeder dieser Einsätze dauert etwa 1 Stunde.

Übernachtet die Gruppe in einem Rasthof, Bauernhof oder ähnlichem, sind Verpflegung und Versorgung für Mensch und Tier im Preis bereits enthalten. Eventuell gibt es sogar einen Wundarzt oder zumindest ein paar Verbände (die ein Heilkundiger nach wie vor anbringen muss).

Die Übernachtung in einem ordentlichen, vor Wind und Wetter geschützten Bett kuriert 2 Erschöpfungszustände pro Nacht (Halbe Nacht nur 1). Das Übernachten im Freien oder im Massenschlafsaal des Rasthofs kuriert 1 Erschöpfungszustand pro Nacht (Halbe Nacht, keinen).

Als halbe Nacht zählt es dann, wenn der Charakter unerwartet in der Nacht im Schlaf gestört wird.

Wachen aufstellen und Wachrotation

Die Gruppe kann sich immer in der Nacht dazu entscheiden, Wachen einzuteilen. Nachtwachen die länger als 2 Stunden dauern erzeugen bei normalen Menschen 1 Erschöpfungszustand. Jede Wache legt zu Beginn der Wache einen Ausdauerwert ab. Schlägt dieser fehl, schläft die Wache ein. Ein zweiter Ausdauerwert bestimmt ob die Wache rechtzeitig aufwacht um die Ablösung zu benachrichtigen.

Eine Gruppe mit einer nicht eingeschlafenen Wache kann nicht überrascht werden. Sollte eine Begegnung in der Nacht statt finden legt die Wache dennoch eine Wahrnehmungsprobe ab um festzustellen wie nah die Begegnung kommen kann. Pro Erfolg kann ein Gruppenmitglied alarmiert und aufgeweckt werden.

Ist die Wache eingeschlafen wird die Begegnung abgehandelt als wäre keine Wache aufgestellt worden. Während der Begegnung wird eine vergleichende Schleichen-Intuition-Probe abgelegt. Gewinnen die Charaktere wachen diese auf, gelten aber im Falle eines Kampfes als Überrascht.