

Erläuterungen und Regelmodifikationen von Helge

- Was bedeutet „Bonus # profs“ beim Attribut Intelligenz/ Knowledge? – Dies ist die Anzahl der zusätzlichen Sprachen, die ein Charakter sprechen könnte. Ein Charakter mit Intelligenz 8, wie z.B. Ferdinand de Graaf, kann außer seiner Muttersprache noch eine Zusätzliche lernen. Die Sprachen zählen außerdem als Charakterpunkte, wenn man beschließt, keine weitere Sprache zu lernen. In diesem Falle darf jeder Charakter diese Punkte für Allgemeine Fertigkeiten/ Nonweapon Proficiencies ausgeben. Paladine, Waldläufer sowie Krieger dürfen diese Punkte außerdem als Waffenfertigungspunkte ausgeben! Diese Punkte zählen nicht als Punkte, die man für misslungene RW ausgeben darf!
- Klassenkombination- Krieger werden bei mir ab sofort wie normale Krieger behandelt, was die Kosten für alle Waffenfertigkeiten usw. betreffen.
- Weapon Proficiency/- Familiarity: Ist ein Charakter völlig ungeübt mit einer Waffe, also nonproficient, so muss er seiner Klasse entsprechend einen Malus hinnehmen(siehe Tabelle 50), ist ein Charakter mit einer Waffe ungeübt, welche jedoch derselben Waffengruppe angehört wie die Waffe, mit der der SC geübt ist(also „familiar“ ist), so muss er nur einen geringen Malus hinnehmen.

Table 50: Nonproficiency Attack Penalties

Class	Nonproficiency	Familiarity
Warrior	-2	-1
Wizard	-5	-3
Priest	-3	-2
Rogue	-3	-2
Psionicist	-4	-2
Nonclassed NPC	-4	-2

Gibt ein Charakter 2 CP für eine bestimmte Waffengattung (z.B. Langschwert) aus, erlangt er die „Proficiency“ und bekommt keinerlei Abzüge mehr.

Gibt ein Krieger, Waldläufer oder Paladin 4 CP aus, so erlangt er dies für eine eingeschränkte Waffengruppe (z.B. mittelgroße Schwerter wie Langschwert, Breitschwert, Säbel, usw.). Entscheidet er sich hierfür, ist er gleichzeitig „familiar“ mit allen Waffen in der Erweiterten Gruppe. Gibt er aber 6 CP aus, so ist er „proficient“ mit allen Waffen der Erweiterten Gruppe wie in diesem Falle „Schwerter“.

- Shield Proficiency: Gibt ein Charakter 4 CP für eine Schildspezialisierung aus, so verbessert sich seine RK wie in Table 51 beschrieben. Ein Krieger, Waldläufer oder Paladin muss hier nur 2 CP ausgeben.

Table 51: Shield Proficiency Effects

Shield Type	AC Bonus	#Attackers
Buckler	+1	One
Small	+2	Two
Medium	+3	Three
Body	+3/+4 vs. missiles	Four

- **Kampfstilspezialisierung:** Charaktere, die überhaupt CP für ihre Waffe ausgeben, beherrschen selbstverständlich einen gewissen Stil, der es erlaubt, die Waffe gut zu führen. Man kann diesen Stil allerdings noch verbessern. Folgende Stile können erworben werden:

Table 52: Fighting Styles by Character Class

Fighting Style	Eligible Classes
One-handed Weapon	All
Weapon and Shield	Warriors, Priests
Two-handed Weapon	Warriors, Priests, Mages
Two Weapon	Warriors, Rogues
Missile	Warriors, Rogues
Horse Archer	Warriors, Rogues
Thrown Weapon/Sling	All

Diese Stile haben bestimmte Vorteile, die in „Combat& Tactics“ oder „Skills and Powers“ nachzulesen sind oder beim Master zu erfragen sind. Es lohnt sich!

Krieger, Waldläufer und Paladine müssen für solch eine Spezialisierung 2 CP ausgeben, können jedoch so viele Waffenstile beherrschen, wie sie wollen. Priester und Spitzbuben geben für eine solche Spezialisierung 3 CP aus, Magier 4. Priester, Spitzbuben und Magier können nur einen einzigen Waffenstil beherrschen.

- Weapon of Choice: Jeder Charakter kann sich am Anfang seiner Karriere eine spezielle Waffe(nicht eine Waffengattung wie Langschwert!!) aussuchen, die ihm sehr vertraut ist. Krieger geben 2 CP, Priester und Spitzbuben 3, Magier 4 CP aus.

Mit dieser Waffe erhält man dann einen Bonus auf den Angriffswurf(ETW0) von +1. Wird die Waffe zerstört oder geht sie verloren, müssen erneut die CP ausgegeben werden, wenn eine nächste Weapon of choice ausgesucht wird.

- Limitierte Waffenspezialisierung(Weapon Expertise): Für Klassen, die sich nicht selbstverständlich spezialisieren können, also alle außer Krieger, gibt es als Ersatz diese geringere Form der Spezialisierung. Sie erlaubt es, mehr als einen Angriff in der Runde ausführen zu können, wie es der Spezialist tut. Für Waldläufer und Paladine kostet der Spaß 2CP, für Priester und Spitzbuben 4 und für Magier 5 Punkte. Ist die betreffende Waffe vorher bereits die Weapon of choice, so werden die Kosten um 1 reduziert.
- Waffenspezialisierung:

Table 53: Gaining Weapon Specialization

Character Class	Point Cost	Level
Fighter	2	1
Multi-class Fighter	2	1
Ranger/Paladin	4	3
Priest	6	5
Rogues	8	6
Wizards	10	7

Waffenspezialisierung gibt dem Anwender einen Bonus von +1 auf den Angriffswurf und +2 auf den Schadenswurf.

Specialist Attacks per Round

Weapon	Level of Specialist		
	1-6	7-12	13+
Melee Weapons	3/2	2/1	5/2
Blowgun	2/1	5/2	3/1
Bolas	1/1	3/2	2/1
Bows	2/1	3/1	4/1
Hand Crossbow	1/1	3/2	2/1
Light Crossbow	1/1	3/2	2/1
Heavy Crossbow	1/2	1/1	3/2
Stonebow 1/1	3/2	2/1	
Repeating Crossbow	2/1	5/2	3/1
Thrown Dagger/Knife	3/1	4/1	5/1
Thrown Dart	4/1	5/1	6/1
	Firearms		
Arquebus	1/3	1/2	1/1
Matchlocks	1/2	1/1	3/2
Snaplocks	1/1	3/2	2/1
Wheelock Belt Pistol	1/1	3/2	2/1
Wheelock Horse Pistol	1/2	1/1	3/2
Javelin	3/2	2/1	5/2
Sling	3/2	2/1	5/2
Staff Sling	1/1	3/2	2/1
Shuriken	3/1	4/1	5/1
Other Thrown Weapons	1/1	3/2	2/1

Führt ein Charakter 2 Waffen, so kommt pro Runde ein Angriff hinzu.

- **Mastery:** Nur die besten Waffenspezialisten werden Master. Dies erfordert sehr lange Zeit und nur Krieger können diesen hohen Grad der Kampfkunst erreichen. Auch diese können sich nur mit *einer* Waffengattung (z.B. dem Langschwert), weiterspezialisieren, sodass sie Meister werden. Mastery gibt dem Krieger folgende Boni: +2/ +1, sodass man auf einen Gesamtbonus von +3/+3 gelangt, rechnet man die Spezialisierung mit hinzu.

Table 54: Gaining Weapon Mastery

Character Class	Point Cost	Level
Fighter	2	5
Multi-class Fighter	2	5
Ranger/Paladin	3	7

- **High Mastery:** Geben Krieger 2 weitere, Paladine und Ranger 3 weitere CP aus, so können sie High Master werden. Dies beschleunigt die Initiative –Phase um 1, sodass z.B. eine langsame Waffe durchschnittlich schnell ist usw. Ausserdem werden kritische Treffer nicht mehr erst ab 18, sondern schon ab 16 gelandet!!

Table 55: Gaining High Weapon Mastery

Character		Minimum	
Character Class		Point Cost	Level
Fighter		2	6
Multi-class Fighter		2	6
Ranger/Paladin	3	8	

- **Grand Mastery:** Geben Krieger weitere Punkte(s.o.) aus, so können sie Grand Master werden. Dies bedeutet, dass die Schadenswürfelkategorie um 1 steigt(also ein W8 zu einem W10 wird) und außerdem dem Spezialisten ein Angriff pro Runde mehr zusteht.

Table 56: Gaining Grand Weapon Mastery

Character		Minimum	
Character Class		Point Cost	Level
Fighter		2	8
Multi-class Fighter		2	8
Ranger/Paladin	3	10	

- **Rüstungsstrukturpunkte:** Jede Rüstung hat eine Anzahl an Strukturpunkten, die von der Stärke der Rüstung abhängt (Damage Points/ DP).

Armor Type	AC	DP
Banded Mail	4	30
Barding		
Chain	5	50
Full plate	2	80
Full scale	6	40
Half		
brigandine	7	30
Half padded	9	10
Half scale	7	30
Leather/		
Padded	8	20
Brigandine	6	20
Bronze plate	4	30
Chain mail	5	25
Field Plate	2	40
Full plate	1	45
Gladiator		
Gallic	7	15
Sammite	5	25
Thracian	9	5
Helms		
Cap +0		5
Coif +0		15
Close-Faced*	+0	25
Great+0		35
Open-Faced	+0	20
Hide armor	6	20
Leather armor	8	10
Padded armor	8	10
Plate mail	3	35
Ring mail	7	15
Scale mail	6	20
Shields		
Body+1		35
Buckler	+1	10
Medium	+1	25
Small	+1	10
Splint mail	4	30
Studded		
leather	7	15

Includes basinet, galea, myrmillo

Unabhängig von dem Schaden, den eine Rüstung hinnehmen muss, verliert sie pro Treffer einen DP, wenn sie bis 0 DP getroffen wurde, ist sie ruiniert und kann nicht mehr repariert werden, dies gilt auch für magische Rüstungen.

- Initiative: Da der Sinn der Initiative darin besteht, dass man vor der Runde nie genau wissen kann, wer zuerst angreift, selbst bei Zaubern und Geschoss Waffen, wird dies in Zukunft auch so gespielt.

1. Es wird wie gehabt für beide Parteien mit dem W10 geworfen, wer die Ini gewinnt, greift als erster an. Würfelt der SL den gleichen Augenwert wie die SC, so geschehen die Aktionen zur gleichen Zeit. Zauber sind in diesem Falle wie gehabt vor Schusswaffen, diese wiederum vor Nahkampfgriffen.

2. Modifikation: Zusätzlich zu dem gewürfelten Wert wird bei Angriffen mit Waffen der "Initiative-Faktor" hinzugezählt, welcher bei den jeweiligen Waffenwerten z.B. im Spielerhandbuch nachzulesen ist. Bei Zaubern wird der Zeitaufwand hinzugerechnet, der in der Zauberbeschreibung ebenfalls im Spielerhandbuch nachzulesen ist.

Bsp.: Ferdinand de Graaf greift mit dem Langschwert an, Cirith forn en androth zaubert "Feuerball". Die Gruppe würfelt eine Initiative von 4. Ferdi muss nun den Ini- Wert für Langschwerter hinzuzählen, nämlich 5. Er kommt nun auf einen Wert von 9. Cirith addiert auf die 4 den Zeitaufwand seines Zaubers, der 3 beträgt. Er kommt dann auf den Wert von 7. Er wäre also als erster am Zuge. Es gilt: je höher der Zaubergrad, desto länger ist in der Regel auch der Zeitaufwand(logisch!).

Unterbrechen: Nun kann z.B. ein Priester oder Magier, der sich konzentriert, einen Zauber zu vollenden, von einem Pfeil oder Schwert unterbrochen werden. Voraussetzung sind hier allerdings zwei Faktoren. Erstens muss der Pfeil-Initiativwert natürlich niedriger, also schneller sein als der Zauber. Zweitens hat der Zauberer einen Willenskraft-Wurf, da er, sollte er diesen schaffen, derart konzentriert ist, dass er einen Pfeil oder einen Schwerthieb ignoriert. Der Willenskraft- Wurf wird für Zauber des 1. Grades mit +2, für Zauber des zweiten Grades mit +1 modifiziert, da diese Zauber leicht sind und eine niedrigere Konzentration erfordern. Zauber des 3. Grades werden nicht modifiziert, Zauber des 4. Grades aber dann mit -1, des 5. Grades mit -2 und so weiter.

Außerdem wird die Ini noch durch andere Faktoren beeinflusst:

Standard Modifiers to Initiative

<i>Specific Situation</i>	<i>Modifier</i>
Hasted	-2
Slowed	+2
On higher ground	-1
Set to receive a charge	-2
Wading or slippery footing	+2
Wading in deep water	+4
Foreign environment*	+6
Hindered (tangled, climbing, held)	+3
Waiting (see p. 112)	+1

Optional Modifiers to Initiative

<i>Specific Situation</i>	<i>Modifier</i>
Attacking with weapon	Weapon speed
Breath weapon	+1
Casting a spell	Casting time
Creature size (Monsters attacking with natural weapons only)*	
Tiny	0
Small	+3
Medium	+3
Large	+6
Huge	+9
Gargantuan	+12
Innate spell ability	+3
Magical Items**	
Miscellaneous Magic	+3
Potion	+4
Ring	+3
Rods	+1
Scroll	Casting time of spell
Staff	+2
Wand	+3

- Zauber "Steinhaut": Die Anzahl der Angriffe, die von dem Zauber absorbiert werden, verringert sich auf 1W4 Angriffe + einen für je drei Stufen des Magiers. Wird ein magisches Geschoss gegen Steinhaut gezaubert, zieht jedes einzelne Geschoss dem Magier einen Angriff ab und richtet wie alle Zauber vollen Schaden an.
- Zauber "Spiegelbild": Spiegelbilder können nicht parieren!

- Parade: In Zukunft wird sich das Parade-System ändern! Da es unlogisch ist, dass man es derart leicht hat, auch sehr gut gezielte Angriffe zu parieren, oder Riesige Waffen einfach abzulenken, habe ich mir Folgendes überlegt: Auch der Verteidiger muss nun RK 0 treffen, um überhaupt parieren zu können. Natürliche Würfe von 18, 19 und 20 finden immer ihr Ziel, weil sie so gut ausgeführt sind, dass sie die Verteidigung selbst der geübtesten Kämpfer durchbrechen, bzw. Glücksschläge sind. Versucht ein Charakter, große Waffen zu parieren, wird dies immer schwerer, je größer die Waffe ist. Genauso verhält es sich mit sehr, sehr kleinen Waffen:

Parade

Waffe	Malus
Winzig	-2
Klein	0
Mittel	0
groß	0
riesig	-5

Gelingt die Parade gegen eine riesige Waffe, so muss der SC einen RW gegen zertrümmernden Schlag machen, damit die Waffe durch die schiere Gewalt nicht zerbricht. Bei magischen Waffen verbessert sich der RW um den magischen Bonus.

- Fertigkeitensystem : ich versuche, in Zukunft darauf zu achten, die normalen Fertigkeiten mehr ins Spiel einzubauen. Fortan kann man seine Fertigkeiten wie z.B. Blind kämpfen steigern, sodass man z.B. in diesem Falle weniger Abzüge bekommt. Steigern kann man die Fertigkeiten, indem man normal Charakterpunkte ausgibt. Hilfreich ist dies z.B. auch bei Heilkunde oder Reiten.
- Komponenten: Für alle Zauber ab dem vierten Grad(einschließlich) werden Komponenten gekauft! Ansonsten kann nicht gezaubert werden. Ebenfalls müssen für folgende mächtige Zauber Komponenten eingekauft werden: Identifizieren, Feuerball, Blitzstrahl, Flammenschlag, Kältekegel, Eislanze und Aganazars Flamme(Änderungen vorbehalten). Jeder zaubernde Charakter bekommt vom Master eine Komponentenliste mit Preisen.