



# Hausregeln

---

für die Kampagne „Nachtfalken – Im Auftrag des Sternenkönigs“

## Erfahrung und Heldengrade

*Einerseits könnte ich mir vorstellen, den SC mehr Erfahrungspunkte pro Sitzung zuzuteilen als bisher. Andererseits geht mir der Stufenanstieg bei Splittermond jetzt schon zu schnell (und würde dann noch schneller gehen). Die folgende Regel führt dazu, dass die SC ungefähr die 1,5-fachen EP wie bisher erhalten, aber deshalb trotzdem nicht schneller auf höhere Heldengrade aufsteigen.*

**Allgemeine Erfahrung:** Pro Stunde Spielzeit wird ungefähr 1 EP vergeben. Diese werden entweder am Ende des Abenteuers vergeben oder (bei besonders langen Abenteuern) alle 3-4 Sitzungen.

**Zweckgebundene Erfahrung:** Am Ende eines Abenteuers werden noch ca. 1-2 zweckgebundene EP für jede Sitzung vergeben, z.B. für Ressourcen oder bestimmte Fähigkeiten.

**Heldengrade:** Die EP-Schwellen für alle Heldengrade werden mit 1,5 multipliziert.

## Splitterpunkte

*Derzeit haben wir die Regeneration von Splitterpunkten ja durch eine Hausregel ersetzt, die letztlich ein Händewedeln ist („Es gibt neue Splitterpunkte, wenn es der Spielleiter sagt“). Die folgende Regel soll dies etwas planbarer machen.*

**Regeneration:** Splitterpunkte werden nicht mehr automatisch zu Beginn jeder Spielsitzung auf den Startwert gesetzt. Stattdessen erhält jeder SC zu Beginn der Sitzung Splitterpunkte zurück wie folgt:

- 2 Splitterpunkte in jedem Fall sowie
- zusätzlich 2 Splitterpunkte für jeden Einsatz der Tickleiste in der letzten Sitzung.

Dadurch kann sein Splitterpunkt-Wert nicht höher steigen als das Maximum, das durch Heldengrad und ggf. die Stärke „Zusätzliche Splitterpunkte“ bestimmt wird. Andererseits verfallen zusätzlich (über die Schwächen) erspielte Splitterpunkte nicht zu Beginn der neuen Sitzung.

## Regeneration

*Die Regeneration selbst schwerster Verletzungen geht nach GRW für meinen Geschmack deutlich zu schnell. Bereits auf HG1 kann ein entsprechend entwickelter Charakter pro Ruhephase locker 12 LP regenerieren (KO 4, durch Stärke „Erhöhte Lebensregeneration“ mal 3); dazu kommen evtl. noch weitere Punkte (z.B. durch die Meisterschaft „Schnell wieder auf den Beinen“, profane Heilung sowie Zauber wie „Heilung stärken“). Die Regeneration von 30 und mehr LP in den zulässigen zwei Ruhephasen ist so überhaupt kein Problem –der Charakter kommt so binnen 12 Stunden von „schwer ver-*

letzt“ auf „unverletzt“, ohne auch nur nach einem Heiltrank gegriffen zu haben! Für mich ist das der Stoff, aus dem Superheldencomics sind; für die Kampagne hätte ich es gerne etwas realistischer.

**Regeneration Lebenspunkte:** Pro Ruhephase regeneriert ein Charakter nur noch die einfache Konstitution. Die Stärke „Erhöhte Lebensregeneration“ kostet nur noch 1 Punkt, erhöht dafür die Regeneration aber nur noch um 1 Punkt. Die Zähigkeits-Meisterschaft „Schnell wieder auf den Beinen“ wird gestrichen.

**Regeneration Fokuspunkte:** Pro Ruhephase regeneriert ein Charakter nur noch die einfache Willenskraft. Die Stärke „Erhöhte Fokusregeneration“ kostet nur noch 1 Punkt, erhöht dafür die Regeneration aber nur noch um 1 Punkt.

**Atemholen:** Durch Atemholen werden nur KO + 5 Punkte Betäubungsschaden regeneriert.

## Waffen, Rüstungen, Ausweichen

*Hier muss man sich einfach entscheiden, ob man nach den Regeln des GRW spielen oder die Regeln aus „Mondstahlklingen“ verwenden will.*

**Waffen, Rüstungen, Schilde:** Es gelten die Wertetabellen aus „Mondstahlklingen“.

**Ausweichen:** Es gelten die Errata aus „Mondstahlklingen“ S. 108.

**Nachträgliche Personalisierung:** Die Regeln zur nachträglichen Personalisierung aus „Mondstahlklingen“ S. 99 sind ersatzlos gestrichen.

## Stumpfe Waffen

*Wir hatten schon einmal darüber nachgedacht, wie wir die absurd niedrigen Konsequenzen z.B. von waffenlosem Schaden handhaben. Damals hatten wir entschieden, auch Betäubungsschaden mit normalen Wundstufen zu ahnden. Das scheint aber doch zu mächtig zu sein, zumal Betäubungsschaden außerhalb des Kampfes in vielen Situationen auftritt, in denen Wundstufen keinen Sinn machen. Sinnvoller erscheint es daher, die Wirkung stumpfer Waffen zu verändern und alles andere gleich zu lassen.*

**Stumpfe Waffen:** Der Schaden, der durch stumpfe Waffen angerichtet wird, ist zur Hälfte (abgerundet) echter Schaden und zur Hälfte (aufgerundet) Betäubungsschaden.

**Betäubungsschlag:** Der Schaden, der durch einen Betäubungsschlag angerichtet wird, ist zur Hälfte (abgerundet) echter Schaden und zur Hälfte (aufgerundet) Betäubungsschaden.

## Risiko- und Sicherheitswürfe

*Auf S. 259 GRW (und auch wiederholt im Spiel) taucht die Frage auf, ob Risiko- und Sicherheitswürfe in jedem Fall Sinn machen.*

**Risikowurf:** Ein Risikowurf ist nur zulässig, wenn die Figur im Falle eines Scheiterns auch wirklich etwas zu verlieren hat. Ist dies nicht der Fall, kann der Spielleiter den Risikowurf untersagen oder (im Falle von Wahrnehmungs- und Wissensproben) heimlich ausführen.

**Sicherheitswurf:** Ein Sicherheitswurf ist in jedem Fall zulässig, wenn der Spieler dies für angebracht hält.

## Spielerkompetenz vs. Figurenkompetenz

*Wie geht man mit dem Kompetenzunterschied zwischen Spieler und Figur um? Darf der Spieler Dinge tun, die die Figur nicht kann? Eigentlich nicht. Darf die Figur Dinge tun, die der Spieler nicht kann? Eigentlich schon. Aber konsequent zu Ende gedacht bedeutet das, dass so gut wie alles, was mir selbst Spaß am Rollenspiel bereitet (Rätseln, Pläne schmieden, Verhandeln usw.) eigentlich ausschließlich ausgewürfelt werden müsste. Die folgenden Regeln sollen daher einen Kompromiss darstellen, um (1) zum Rollenspiel zu ermutigen, (2) zu verhindern dass Spieler mangelndes Charakterkönnen durch eigene Kompetenz ausgleichen und (3) Aktionen auch solchen Spielern zu erlauben, die sie nicht ausspielen wollen oder können.*

**Unbewusste Proben:** Bei manchen Proben (z.B. im Bereich Wahrnehmung oder Wissen) kann der Spielleiter ungefragt eine Probe für einen SC ablegen. Dabei handelt es sich aber immer um einen Sicherheitswurf, der zudem durch einen leicht negativen Umstand (-2) erschwert ist.

**Reguläre Proben:** Normalerweise sagt der Spieler eine Aktion an und würfelt. In diesem Fall treten keine Besonderheiten auf.

**Ausgespielte Proben:** Wenn der Spieler die Aktion zudem ausspielt – z.B. in dem er beschreibt, wie er vorgehen will, oder einen sozialen Konflikt rollenspielerisch darstellt – kann er sich dabei einen leicht oder stark positiven Umstand (+2 bzw. +4) erspielen. Eine Verschlechterung gegenüber der regulären Probe ist durch ungeschicktes Rollenspiel nicht möglich. In Extremfällen kann der Spielleiter aufgrund der Schilderung auch ganz auf die Probe verzichten, wenn die beschriebene Vorgehensweise zweifelsfrei zum Erfolg führt und klar ist, dass der SC sie auch umsetzen könnte.