



Hausregeln (v2)

für die Kampagne „Nachtfalken – Im Auftrag des Sternenkönigs“

Erfahrungspunkte

Die folgende Regel bildet eine ungefähre Richtschnur, wieviel Erfahrungspunkte im Spiel gewonnen werden können.

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

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

Splitterpunkte

Die offizielle Regel, dass die Splitterpunkte zum Ende jeder Sitzung (oder teilweise sogar während der Sitzung) vollständig regeneriert werden, hat zu einem inflationären Einsatz von Splitterpunkten geführt. Außerdem verzichten bisher fast alle Spieler darauf, die Schwächen ihrer Figuren auszuspielen. Daher wird die Vergabe der Splitterpunkte wie folgt abgeändert:

Regeneration: Splitterpunkte werden nicht mehr automatisch zu Beginn jeder Spielsitzung auf den Startwert gesetzt. Stattdessen gibt es drei Arten, während eines Abenteuers Splitterpunkte zurückzugewinnen:

- durch das Ausspielen von Schwächen (1 Splitterpunkt, unbegrenzt)
- wenn eine Tickleisten-Sequenz zu Ende ist (1 Splitterpunkt, höchstens bis zum Maximum)
- zu Beginn einer Spielsitzung (2 Splitterpunkte, höchstens bis zum Maximum)

Zu Beginn eines neuen Abenteuers werden die Splitterpunkte auf das Maximum der Figur gesetzt (überschüssige Punkte verfallen, fehlende Punkte werden ergänzt).

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 verletzt“ 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, die auch im GRW ab der 2. Auflage enthalten sind.

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.

Soziale Duelle

In sozialen Duellen erweisen sich die Spieler aus verschiedenen Gründen meist als übermächtig. Wir passen daher einige Punkte an, um hier für Chancengleichheit zu sorgen.

Attraktivität: Nicht jeder Gesprächspartner ist von Attraktivität zu beeindrucken; der Spielleiter entscheidet (wohlwollend...), ob Attraktivität im Umgang mit einem bestimmten Charakter ein Vorteil ist oder nicht.

Kulturrkunde: Die Funktion von „Kulturrkunde“ wird umgekehrt. Ein Charakter, der in einer Region die passende Kulturrkunde nicht beherrscht, erhält einen leicht negativen Umstand (Abzug -2) auf soziale Interaktion mit Einheimischen.

Sprache: Eine ähnliche Regel gilt für Sprachen: Wer in einer Region die korrekte Sprache nicht beherrscht und auf Basargnomisch ausweichen muss, erhält einen leicht negativen Umstand (Abzug -2) auf soziale Interaktion mit Einheimischen.

Soziale Konflikte gegen SC: Auch wenn wir diese Möglichkeit bisher immer ziemlich ignoriert haben, können natürlich auch NSC soziale Konflikte (GRW S. 145-148) gegen die SC zu führen. Der SpL legt dabei aufgrund des bisherigen Verhaltens des SC dessen Einstellung gegenüber dem NSC fest.

Soziale Konflikte gegen Splitterträger: Wenn das Ziel des sozialen Konflikts ein Splitterträger ist (also ein SC oder ein bedeutender NSC), so kann dessen Spieler zwischen zwei Optionen wählen:

- Entweder akzeptiert er die Niederlage und spielt die Konsequenzen aus (er glaubt eine offensichtliche Lüge, lässt sich einschüchtern oder tut, was sein Gegenspieler von ihm will).
- Oder er widersetzt sich, unterliegt aber ab jetzt in allen passenden Situationen wegen Angst, Selbstzweifel o.ä. einem Abzug von -3. Dieser Abzug kann pro eingesetztem Splitterpunkt um 1 Punkt reduziert werden.

Zusatzregeln

Grundsätzlich dürfen Regeln aus Ergänzungsbänden verwendet werden, insbesondere die Ressource Glauben sowie neue Stärken, Meisterschaften, Zauber oder Gegenstände (für entsprechende Übersichten empfiehlt sich ein Blick ins Splitterwiki). Da einige wenige neuen Regeln aber das Spiel aus der Balance bringen können, hat der Spielleiter das letzte Wort bei der Verwendung solcher Zusatzregeln.