

Hero Wars

Das epische Rollenspiel im mythischen Glorantha

Regel-Synopsis

Dieses Dokument enthält alle wesentlichen Regeln, um Hero Wars zu spielen.

Alle Inhalte sind Copyright © 2000 by Issaries, Inc. Vervielfältigung dieses Dokuments ist nicht ohne eine explizite schriftliche Genehmigung erlaubt, abgesehen von begrenztem persönlichen Gebrauch.

Besuch die Internetseite unter www.glorantha.com

Fähigkeiten

Eine **Fähigkeit** ist jede Fertigkeit, Magie, jedes Wissen oder andere Wesenszug, der auf dem Charakterbogen steht. Ihr Name ist ein Wort oder Ausdruck, der die Aktion beschreibt, die ein Charakter damit unternehmen kann. Jede Fähigkeit hat eine **Zielzahl** zwischen 1 und 20. Je höher die Zahl, desto besser ist die Fähigkeit. Diese Zielzahl wird auch **Fähigkeitswert** genannt.

Grundzielzahl

Wenn ein Held in einer bestimmten Situation keine brauchbare Fähigkeit, noch nicht einmal eine, durch einen **Improvisationsmodifikator** betroffene, Fertigkeit besitzt (siehe unten), dann ist die Zielzahl 6, wenn es eine gebräuchliche Fähigkeit ist (Klettern, Springen), bzw. 0, wenn die Fähigkeit fremdartig ist oder besonderes Wissen voraussetzt (Kralori Drachenrunen lesen).

Meisterschaft

Ab einem Fähigkeitswert von über 20 erreichen Helden **Meisterschaften**. Eine Meisterschaft in einer Fähigkeit wird durch die Meisterschaftsrune (5), oder durch ein W, nach der Zielzahl dargestellt. So ist eine Fähigkeit von 21 gleich 1W und eine Fähigkeit von 30 gleich 10W. Es gibt auch multiple Meisterschaften, die durch eine, auf die Meisterschaftsrune folgende, Zahl ausgedrückt werden; so ist 8W2 gleich einem Fähigkeitswert von 48.

Aufheben von Meisterschaften

Wenn sich zwei Charaktere mit unterschiedlichen Meisterschaftsgraden gegenüberstehen, gleichen sich diese gegenseitig aus. Wenn also ein 5W2 Charakter mit einem 7W3 Charakter kämpft, wird der Wettstreit so durchgeführt, als stände eine Fähigkeit von 5 einer von 7W gegenüber.

Sonderfall

Wenn Gegner die selbe Anzahl an Meisterschaftsgraden besitzen, heben sich diese gegenseitig auf. Beide würfeln als besäßen sie keine Meisterschaften, mit der folgenden Ausnahme: wenn beide versagen, wird es so behandelt, als wären beide erfolgreich. Der niedrigere Wurf gewinnt.

Würfelwürfe und Erfolgsgrade

Ergebnisse werden immer mit einem zwanzigseitigem Würfel (W20) ermittelt. Im Allgemeinen ist es besser niedrig als hoch zu würfeln. Ein Wurf kleiner gleich der Zielzahl ist ein **Erfolg** und ein Wurf darüber ein **Fehlschlag**. Der Wurf einer 1 ist ein **kritischer Erfolg**, außer der Zielzahl ist 1. In diesem Fall ist es ein Erfolg. Der Wurf einer 20 ist ein **Patzer**, außer

der Zielzahl ist 20, dann handelt es sich nur um einen Fehlschlag.

Hochstufen

Hochstufen ändert einen Wurf zu einem positiveren Ergebnis: Ein Patzer wird zu einem Fehlschlag, ein Fehlschlag zu einem Erfolg, usw. Kritische Erfolge können nicht weiter hochgestuft werden. Es können sich mehrere Hochstufungen auf einen Wurf auswirken.

Modifikatoren

Modifikatoren wirken sich immer auf den Fähigkeitswert und niemals auf den Würfelwurf aus. Ein positiver Modifikator ist ein **Bonus**. Ein negativer wird **Malus** genannt.

Gebrauchliche Modifikatoren

Improvisiert	-1 bis -20 (Grund -3)
Mehrere Verteidigungen	-3 pro extra Angreifer
Mehrere Angriffe	-3 pro extra Verteidiger

Modifikatoren und Meisterschaft

Modifikatoren können Fähigkeiten unter Meisterschaftsgrade senken. Beispielsweise wird eine 2W Fähigkeit mit einem -5 Modifikator zu einer Fähigkeit von 17.

Aufwertungen

Aufwertungen sind Boni auf die Zielzahl durch Magie oder weltliche Fähigkeiten. Der Erfolg einer Aufwertung wird durch einen Einfachen Wettstreit entschieden. Dabei steht die einzusetzende GotWettstreitart dem gewünschten Bonus, gemäß folgender Tabelle, gegenüber:

Tabelle des Aufwertungswiderstandes

Zielzahlbonus	Zuschlag	Widerstand
+1	+2	5
+2	+4	10
+3	+6	15
je +1	je +2	+5

Tabelle der Aufwertungsergebnisse

Vollständiger/Größerer Sieg	Ziel erhält Bonus x2
Geringer/Knapper Sieg	Ziel erhält Bonus
Erzählerin entscheidet	Kein Effekt
Knappe/Geringe Niederlage	Ziel erhält Malus
Größere/Vollständige Niederlage	Ziel erhält Malus x2

Widerstand

Der Grundwiderstand ist 14, wenn kein höherer Wert (wie etwa eine Fähigkeit) vorhanden ist. Physischer Magie kann durch Magie oder passende physische Fähigkeiten widerstanden werden. Mentaler Magie kann durch Magie oder passende mentale Fähigkeiten widerstanden werden.

Aktionspunkte (AP)

Aktionspunkte sind ein Maß dafür, wie gut ein Charakter seine Ziele in einem Erweiterten Wettstreit erreicht. Sie berechnen sich auf Basis der Zielzahl der ersten, im Wettstreit benutzten Fähigkeit, auch wenn später eine andere Fähigkeit eingesetzt wird. Aus Bequemlichkeit werden sie meist als AP abgekürzt.

Anfängliche AP

Die anfänglichen AP eines Charakters sind gleich seiner Zielzahl, plus 20 AP für jede Meisterschaft, plus Modifikatoren.

Verzweiflungseinsatz

Ein Held oder ein wichtiger Erzählercharakter kann mehr AP bieten, als er gegenwärtig besitzt, bis zu seinen anfänglichen AP.

Zuschläge (:) und Handicaps (: -x)

Ein Zuschlag ist ein situationsabhängiger Modifikator, durch magische oder anderen Fähigkeiten. Der Zuschlag ist eine Zahl, die zum Einsatz addiert wird, wenn der Gegner AP verliert oder überträgt. Ein Handicap ist fast wie ein Zuschlag, nur wird es vom Einsatz abgezogen, wenn der Gegner AP verliert oder überträgt.

AP gegen Wunden tauschen

Der Gewinner eines Austauschs kann 7 AP, die der Gegner überträgt oder verliert, in eine Wunde umwandeln. Der Verlierer behält diese 7 AP, erleidet aber eine Verletzung. Ein einzelnes Ergebnis kann nie mehr als eine Wunde verursachen.

AP-Verleih

AP können auch auf einen anderen Charakter auf derselben Seite übertragen werden, vorausgesetzt eine passende Fähigkeit steht zur Verfügung. Es ist dazu ein Einfacher Wettstreit nötig, wobei die Zielzahl der Fähigkeit des Spenders und der Widerstand der Menge der verliehenen AP entspricht.

Tabelle des AP-Verleihs

Vollständiger/Größerer Sieg	Ziel erhält AP
Geringer/Knapper Sieg	Ziel erhält AP; Spender verliert AP
Erzählerin entscheidet	Keine Veränderung
Knappe/Geringe Niederlage	Spender verliert AP
Größere/Vollständige Niederlage	Beide verlieren AP

Tests

Die meisten Unternehmungen sind automatisch erfolgreich. Gehen, reden, herumklettern, und andere gewöhnliche Aktivitäten, die im Rahmen der Fähigkeiten der Charaktere liegen, funktionieren einfach, wenn die Spieler es wollen. Jede Aktion die jedoch mißlingen könnte erfordert einen Test.

Hochstufen mit Meisterschaften

Jede nicht aufgehobene Meisterschaft steigert den Erfolgsgrad eines Wurfs um eine Stufe.

Hochstufen mit Heldenpunkten

Ein Spieler kann 1 Heldenpunkt ausgeben, um den Erfolgsgrad eines Wurfs um eine Stufe zu steigern. Nur 1 Heldenpunkt darf für einen Wurf ausgegeben werden, und nur für den eigenen Wurf, nicht aber für einen anderer Spieler oder Gegner.

Konsequenzen

Ist ein Test einmal beendet, wird der Grad des Sieges durch Vergleich der AP des Verlierers mit einer der beiden Konsequenzentabellen bestimmt. Wenn der Test ohne Andersweltmagie ablief, wird die Tabelle für Gewöhnliche Konsequenzen benutzt. Wenn der Wettstreit in der Anderswelt stattfand oder Andersweltmagie enthielt, wird die Tabelle der Heroischen Konsequenzen benutzt. Der Verlierer erleidet eine Niederlage in der Höhe, wie in der Tabelle angezeigt und der Gewinner siegt in gleicher Höhe.

Abschiedsschlag

Wenn der Gegner unter 0 AP fällt, darf noch ein Abschiedsschlag gemacht werden.

Letzte Aktion

Wenn die AP eines Charakters auf 0 oder weniger reduziert werden, ist er besiegt und darf keine weiteren Handlungen durchführen. Wenn dies in einem Erweiterten Gruppenwettstreit geschieht, kann eventuell eine Letzte Aktion ausgeführt werden. Jedoch braucht es dazu eine Runde frei von Beachtung der Gegenseite. Ein Test auf eine entsprechende Fähigkeit, wie *Zähigkeit* oder *Schmerzen ignorieren*, modifiziert durch die Tabelle der Kampfergebnisse, ist von Nöten. Dies kann jedesmal, wenn die AP eines Charakters auf 0 oder darunter fallen, versucht werden. Wenn danach positive AP erreicht werden, kann der Charakter wieder am Wettstreit teilnehmen.

Tabelle der letzten Aktionen

Kritischer Erfolg	Aktion ohne Mali durch Wunden möglich
Erfolg	Aktion mit Modifikatoren durch Wunden möglich
Fehlschlag	Keine Aktion möglich
Patzer	Verschlechterung auf den nächsten Grad der Kampfergebnisse

Kampfergebnisse

Charaktere können in einem Kampf verwundet werden, ohne je unter 0 AP zu kommen, oder sie werden verwundet, aber kommen durch eine Letzte Aktion wieder zurück. Im Hinblick auf die Auswirkungen von Verwundungen auf die Handlung der Geschichte, wird zwischen vier Arten von Verletzungen unterschieden: **verletzt**, **verwundet**, **sterbend** oder **tot**. Ein Charakter kann verletzt sein, weil er krank ist, oder weil er durch Kampf oder Pech verwundet wurde. Ein Charakter kann einen Test gewinnen, selbst wenn er mehr „Wunden“ als sein Gegner hat.

Tabelle der Kampfergebnisse

Grad der Niederlage	Ergebnis	Modifikator auf nachfolgende Würfe
Knapp	Benommen	0
Gering	Verletzt	-1
Größer	Verwundet	-50% der Fähigkeit
Vollständig	Sterbend	Keine Aktionen erlaubt

Gesund

Diesen Zustand gilt es zu erreichen; dem Charakter geht es gut.

Benommen

Der Charakter ist bei Bewußtsein und nimmt seine Umgebung wahr, aber er ist erschöpft, berauscht oder geschockt und kann sich nicht wehren, wenn er gefangen, gefesselt oder irgendwie anders behandelt wird. Dieser Zustand besteht nur vorübergehend und kann durch einfache Mittel, wie durch AP-Verleih oder einige Minuten Ruhe nach dem Ende eines Wettstreits geheilt werden.

Verletzt

Jedes Mal, wenn ein Charakter verletzt wird, erleidet er einen Malus von 1 auf alle Aktionswürfe. Diese Mali sind kumulativ, wenn der Charakter mehrmals verletzt wird. Der Malus verfällt am Ende jeder Episode, oder wenn der Charakter erfolgreich von einem Heiler behandelt wurde.

Verwundet

Ein verwundeter Charakter schlimm verstümmelt oder leidet unter einer schweren Krankheit. Er kann nur mit einem Modifikator von -50% auf seine Fähigkeiten agieren. Verwundete Charaktere benötigen magische Heilung oder mehrere Episoden Ruhe.

Sterbend

Sterbende Charaktere sind bewußtlos und können nicht handeln. Sie sterben, außer sie erhalten schnelle Hilfe durch magische Heilung. Im Allgemeinen liegt es an der Erzählerin den Zeitpunkt des Todes zu bestimmen.

Tod

Normalerweise ist ein toter Charakter aus dem Spiel.

Heilung

Es gibt drei Arten von Heilung: Erste Hilfe und kleinere magische Heilung, welche Verletzungen heilt; größere magische Heilung, welche Verwundeten und Sterbenden hilft; und die Zeit.

Erste Hilfe und kleinere magische Heilung

Erste Hilfe und magische Fähigkeiten können die Mali einer oder mehrerer Verletzungen mit einer einzigen Aktion aufheben. Dies wird durch einen Fähigkeitswurf entschieden. Die Zielzahl der Fähigkeit wird mit -1 für jede Verletzung modifiziert. Der Patient kann versuchen die Fähigkeit mit *Robust*, *Unverwüsthch* oder ähnlichen Fähigkeiten aufzuwerten.

Größere Heilung

Größere Heilung kann alle Modifikatoren durch Verwundungen, Krankheit oder schädliche Einflüsse beseitigen, aber ihre Anwendung ist beschränkt auf Anbeter bestimmter Gottheiten, Heiliger oder Geister. Der Gebrauch von größerer Heilung auf Verletzungen wird wie Erste Hilfe behandelt. Verwundete oder Sterbende zu heilen erfordert einen Wettstreit gegen folgende Widerstände:

Tabelle der Heilungswiderstände

Wunde	Widerstand
Verwundet	20
Sterbend	10W

Im Falle von Gift, Krankheiten oder schädlichen Einflüssen, ist der Widerstand die Stärke der gegnerischen Kraft. Spezielle Göttestaten, Zauber oder Geister sind zu ihrer Heilung erforderlich: normale *Wunden heilen* Magie reicht hier nicht.

Zeit

Wunden heilen mit einer Rate von einer Verletzung pro Tag, wenn sich der Charakter ausruht. Die Erzählerin kann das Tempo modifizieren, um Handlungen des Charakters (auf einem verletzten Bein marschieren), der Umgebung (kalt und feucht oder trockene Hitze) oder anderen Faktoren Rechnung zu tragen. Sterbende Charaktere kommen selten von allein wieder auf die Beine.

Magische Fähigkeiten

Theisten

Göttliche Hilfe

Verfügbar für jeden Theisten. Die Chance göttliche Hilfe zu bekommen entspricht der Fähigkeit *Pantheon anbeten*.

Affinitäten

Verfügbar für Initiierte und Geweihte. Initiierte können Affinitätsmagie mit Improvisationsmodifikatoren benutzen.

Göttestaten

Göttestaten sind für Geweihte eines Gottes verfügbar. Künste werden mit der gleichen Zielzahl, wie die übergeordnete Affinität benutzt.

Animisten

Integrierte Geister

Ein integrierter Geist gewährt dem Benutzer ein Talent mit einer anfänglichen Zielzahl gleich der Macht des Geists.

Fetische

Ein Geist kann in einem Fetisch gebunden werden. Wenn der Benutzer den Geist selbst gefangen hat, kann er den Fetisch so oft am Tag einsetzen, wie hoch der Grad seines Sieges im Geisterkampf war. Wenn er ihn nicht selbst gefangen hat, ist es eine Anwendung.

Gebrauch von Fetischen

Grad des Erfolgs	Anzahl der Anwendungen
Knapp	Einmaliger Gebrauch
Gering	Einmal pro Tag
Größer	Dreimal pro Tag
Vollständig	Integration

Fertigkeitsgeister

Ein Fertigkeitsgeist gewährt dem Benutzer eine einzelne Fertigkeit mit einer Zielzahl gleich seiner Macht. Wenn der Benutzer schon eine ähnliche Fertigkeit hat, wird die Macht des Geists zur Aufwertung der Zielzahl benutzt. Zusätzlich zur Aufwertung oder dem Gewähren von Fähigkeiten, addieren Fertigkeitsgeister auch AP bei ihrer Anrufung.

Gefühlsgeister

Ein Gefühlsgeist gewährt einen Bonus gleich 1/10 der Macht des Geists auf alle Aktivitäten, die mit dem Gefühl des Geists in Zusammenhang stehen.

Zauberer

Zauberbücher

Zauberbücher sind Sammlungen von Zaubern. Jedes Zauberbuch hat seine eigene Fertigkeit *Zauberbuch lesen*.

Zauber

Zauber müssen unter Benutzung eines **Talismans** und der Fertigkeit *Zauberbuch lesen* des Magiekundigen gewirkt werden

Mystiker

Gleichgewicht

Die Disziplinen eines Mystikers dürfen nicht mehr als 10 Punkte auseinander liegen, damit er Konter und Schläge anwenden kann.

Konter

Konter sind defensive mystische Kräfte.

Schläge

Wenn ein Schlag benutzt wird, zählt die Zielzahl des Schlags als Zuschlag für den Gewinner des Austauschs. Wenn die AP eines Gegners durch einen Schlag auf 0 oder weniger sinken, kommt es häufig zu einem besonderen Effekt. Wenn der Anwender des Schlags den Austausch verliert, verliert er permanent Punkte seiner Fähigkeit vom Grad der Niederlage.

Tabelle der mystischen Schläge

Grad der Niederlage	Fähigkeitsverlust
Knapp	-1
Gering	-2
Größer	-4
Vollständig	-8

Heldenpunkte

Heldenpunkte sind die Währung von *Hero Wars*. Sie werden von der Erzählerin am Anfang und Ende eines Spiels verteilt. Heldenpunkte können zur Steigerung einer Fähigkeit oder zur Hochstufung eines Ergebnisses eingesetzt werden.

Heldenpunkte gewinnen

1. Am Anfang jeder Spielsitzung bekommt jeder Held einen Heldenpunkt.
2. Am Ende jeder Spielsitzung bekommt jeder Held 1 bis 5 Heldenpunkte.
3. Am Ende einer langen Spielsitzung oder eines schwierigen Abenteuers, kann die Erzählerin zusätzlich 1 bis 5 Heldenpunkte verteilen.
4. Am Ende jeder Spielsitzung, kann die Erzählerin bestimmten Helden 1 bis 3 zusätzliche Heldenpunkte geben.

Heldenpunkte einsetzen

Für Heldenpunkte gibt es folgende Einsatzmöglichkeiten im Spiel:

1. Hochstufen von Würfeln eines Helden während des Spiels.
2. Hinzufügen, zementieren oder steigern von Fähigkeiten zwischen den Spielsitzungen.

Kosten der Charakterentwicklung

Verbesserung	Bezug zur Spielsitzung	Kein Bezug
Fähigkeit +1 steigern	1	2
Fähigkeit +2 steigern	3	6
Fähigkeit +3 steigern	6	12
Affinität oder Traditionswissen oder Kraft +1 steigern	3	6
Zauberbuch +1 steigern	5	10
Neue weltliche Fähigkeit auf 12 lernen	1	2
Neue Affinität, Tradition oder Kraft auf 12 lernen	3	6
Neues Zauberbuch und einen Zauber auf 12 lernen	5	10
Neue Gottestat lernen	1	2
Neuen Zauber oder Segen lernen	2	4
Neue Waffe, Kampfstil oder Untergruppe einer Fähigkeit zum aktuellen Wert lernen	1	2
Geist in Fetisch bannen	1	2
Geist integrieren	2	4
Neuen Unterstützenden Charakter gewinnen	1	2
Verlorene Gefolgsleute ersetzen	0	-
Vorteil zementieren	1	-
Neuen Nachteil erhalten	0	-
Nachteil um -1 verringern	1	2
Nachteil um -2 verringern	3	6
Nachteil von 12 entfernen	1	2

Hero Wars: Das epische Rollenspiel im mythischen Glorantha
Regel-Synopsis

Tabelle der Tests

Art des Tests	Wann anzuwenden	Wie es funktioniert
Automatischer Erfolg	Eine Aufgabe, bei der kein ordentlicher Held versagen kann	Held ist erfolgreich
Fähigkeitswurf	Gradlinige Aufgabe ohne Widerstand	Held würfelt gleich oder weniger seines Fähigkeitswerts für den Erfolg
Einfacher Wettstreit	Gradlinige Aufgabe mit Widerstand	Held ist erfolgreich, wenn er weniger als sein Fähigkeitswert würfelt <i>und</i> besser als sein Gegner
Einfacher Gruppenwettstreit	Gradlinige Aufgabe mit Widerstand, durch eine Heldengruppe	Eine Seite gewinnt, wenn ihr modifizierter Erfolg den Wurf der Gegner schlägt
Erweiterter Wettstreit	Dramatisch wichtige Aufgabe mit Opposition	Held gewinnt, wenn er die AP seines Gegners auf 0 oder weniger reduziert
Erweiterter Gruppenwettstreit	Dramatisch wichtige Aufgabe mit Opposition aus mehreren Teilnehmern auf wenigstens einer Seite des Wettstreits	Eine Seite gewinnt, wenn sie die AP aller Gegner auf 0 oder weniger reduziert

Tabelle des Einfachen Wettstreits

	Kritischer Erfolg	Erfolg	Fehlschlag	Patzer
Kritischer Erfolg	ErzählerIn bestimmt	Geringer Sieg	Größerer Sieg	Vollständiger Sieg
Erfolg	Geringe Niederlage	Niedrigerer Wurf erzielt Knappen Sieg, ein Unentschieden hat keine Wirkung	Geringer Sieg	Größerer Sieg
Fehlschlag	Größere Niederlage	Geringe Niederlage	Beide erleiden Knappe Niederlage; Sonderfall	Geringer Sieg
Patzer	Vollständige Niederlage	Größere Niederlage	Geringe Niederlage	Beide erleiden Vollständige Niederlage

Tabelle des Erweiterten Wettstreits

	Kritischer Erfolg	Erfolg	Fehlschlag	Patzer
Kritischer Erfolg	ErzählerIn bestimmt	Verlierer überträgt 1x	Verlierer überträgt 2x	Verlierer überträgt 3x
Erfolg	Verlierer überträgt 1x	Höherer Wurf verliert 1x, ein Unentschieden bedeutet 0x	Verlierer verliert 2x	Verlierer verliert 3x
Fehlschlag	Verlierer überträgt 2x	Verlierer verliert 2x	Beide verlieren 1x; Sonderfall	Gewinner verliert 1x; Verlierer verliert 2x
Patzer	Verlierer überträgt 3x	Verlierer verliert 3x	Gewinner verliert 1x; Verlierer verliert 2x	Beide verlieren 2x

Fähigkeitswurf

Würfelergebnis	Höhe des Sieges
Kritischer Erfolg	Vollständiger Sieg
Erfolg	Geringer Sieg
Fehlschlag	Geringe Niederlage
Patzer	Vollständige Niederlage

Tabelle der Gewöhnlichen und Heroischen Konsequenzen

Gewöhnlicher Test	Heroischer Test	Höhe der Niederlage
0 bis -10 AP	0 bis $-1/2x$ der anfänglichen AP	Knapp
-11 bis -20 AP	weniger als $-1/2x$ der anfänglichen AP	Gering
-21 bis -30 AP	weniger als $-1x$ der anfänglichen AP	Größer
-31 oder mehr AP	weniger als $-2x$ der anfänglichen AP	Vollständig

Diese Seite für jeden Spieler kopieren

Synopsis entnommen aus *Deluxe Hero Wars*.
 Übersetzt aus dem amerikanischen von Folker Naumann.
 Copyright © 2000 Issaries, Inc.