Erweiterungsregeln

Verfasst von Firemaster640

Inhaltsverzeichnis

1. Was sind Erweiterungsregeln?.....5
2. Mehr Völker.....5
2.1 Eigenes Volk erstellen.....5
2.2 Aus einer Kreatur ein Volk machen.....6
2.3 Halb-Völker.....7
3. Mehr Klassen 8
4. Mehr Hintergründe.....8
5. Gegenstände erstellen.....9
5.1 Abenteuerbedarf erstellen.....9
5.2 Tränke und Gifte erstellen.....9
5.2.1 Magische Tränke und Gifte.....10
5.2.2 Neue Tränke und Gifte 10
5.3 Ausrüstung erstellen.....10
6. Mehr Zauber.....11
7. Mehr Kreaturen.....12
7.1 Eigene Kreaturen erstellen.....13
7.2 Kreaturen als Endgegner 13

1. Was sind Erweiterungsregeln?

Erweiterungsregeln sind wie der Name bereits ausdrückt bestimmte Regeln die in einer Party verwendet werden können. Diese verändern das ursprüngliche Regelwerk oder erweitern dies lediglich. In den Fall, dass die Spieler sich selbst eine Regelerweiterung ausdenken wird dies Hausregel genannt. Ihr könnt uns gerne eure Hausregeln auf meine Homepage schreiben:

https://firemaster640.wixsite.com/home

2. Mehr Völker

Es gibt bei Destiny Gear viele Völker, jedoch kann es vorkommen das ein Spieler einen Charakter spielen möchte die nicht zu einer bestimmten Volk passt. Hierfür gibt es einige Wege dies zu umgehen in den nächsten Unterkapiteln werden nun einige Varianten hierfür aufgezählt. Jedoch gilt immer folgendes: Ein Volk hat:
- 4 Grundwertepunkte
- 2 Talente
- 65 Attributspunkte
- 20 Fertigkeitspunkte

2.1 Eigenes Volk erstellen

Das eigene Volk ist schnell erstellt, wenn man sich folgende Fragen stellt:

1) Ist das Volk mehr kriegerisch, magisch oder stark unterschiedlich?
   Wenn Kriegerisch: Mehr Lebenspunkte
   Wenn Magisch: Mehr Magiepunkte
   Zu unterschiedlich: Gleich viele Lebens- und Magiepunkte
2) Was macht das Volk aus?
   Hier können verschiedene Talente von bestehenden Völkern verwendet werden oder auch Talente von Kreaturen, die es nicht gibt zum Erlernen.
3) Wie sind die Körperlichen und Geistigen Fähigkeiten?
   Es darf der Attributswert maximal 15 sein, wobei die 11 als Durchschnittswert verwendet wird.
4) Wie wächst dieses Volk auf?
   Es darf der Fertigkeitswert maximal bei Sechs sein. Es werden die Sechs Fertigkeiten erhöht die für dieses Volk wichtig sein könnten.

2.2 Aus einer Kreatur ein Volk machen

Um aus einer Kreatur ein Volk zu machen werden zuerst die Werte schrittweise abgesenkt, dass möglichst nur 65 Attributspunkte und 20 Fertigkeitspunkte bleiben. Dies könnte bei dem Beispiel eines Vampires folgenderweise aussehen:

	Original		Abgesenkt		Somit		Als Volk
Attribute			**-17**				
Stärke	24	→	7	→	Mittel	→	12
Geschick	44	→	27	→	Sehr Hoch	→	15
Kondition	22	→	5	→	Gering	→	8
Intelligenz	21	→	4	→	Gering	→	7
Weisheit	22	→	5	→	Gering	→	8
Charisma	35	→	18	→	Hoch	→	15
Fertigkeiten			**-27**				
Athletik	42	→	15	→	Sehr Hoch	→	6
Kommunikation	28	→	1	→	Gering	→	2
Natur	21	→	-6	→	-	→	
Glaube	43	→	16	→	Sehr Hoch	→	6
Arkane Kunde	22	→	-5	→	-	→	
Bergung	26	→	-1	→	-	→	
Heilkunst	28	→	1	→	Gering	→	2
Wissen	31	→	4	→	Gering	→	2
Heimlichkeit	28	→	1	→	Gering	→	2
Nahkampf	26	→	-1	→	-	→	
Fernkampf	16	→	-11	→	-	→	
Wahrnehmung	27	→	0	→	-	→	

Nun ist noch die Frage, wie ist die Kondition und die Weisheit? Ist diese gleichmäßig verteilt wird es zu 2 Lebenspunkte und 2 Magiepunkte, wie in diesem Beispiel. Unter Kapitel 2.1 bei dem ersten Punkt kann sich hier noch einmal eine Hilfestellung hierfür hergeleitet werden.

Abschließend ist die Frage noch zu den Talenten, wenn wir bei dem Vampir bleiben würde es folgend Aussehen:

Original		Somit		Als Volk
Trefferbonus 2 Das Monster erhält bei allen Trefferwürfeln zusätzlich W6.	➔	Nicht Möglich	➔	Nein
Untod Das Monster ist Immun gegen Dunkel. Schaden mit Heilig erhalten einen großen Vorteilswürfel. Heilung schädigt das Monster.	➔	Möglich	➔	Ja
Zustand: Blutend Macht dieses Monster ein Volltreffer erhält das Ziel den Zustand "Blutend" für zwei Runden.	➔	Möglich	➔	Ja

Es ist hierbei zu beachten, dass ein Volk nur zwei Talente besitzen darf und das die Trefferbonus Talente oder die Zaubertalente nicht hierfür verwendet werden dürfen.

2.3 Halb-Völker

Um ein Halb-Volk zu erstellen stellt man sich wieder die Fragen aus dem Kapitel 2.1, umformuliert wurden die Fragen somit so heißen:

1) Kommt das Halb-Volk mehr nach Volk A oder Volk B?
2) Welche Talente werden vererbt?*
3) Welche körperlichen und geistigen Fähigkeiten werden vererbt?
4) Wo ist das Halb-Volk aufgewachsen? Bei Volk A oder Volk B?

*= Bei Menschen ist das Talent „Anpassbar“ mit den Fertigkeiten (Frage 4) und das Talent „Vielfältig“ mit den Fähigkeiten (Frage 3).

3. Mehr Klassen

Eine Klasse zu erstellen ist ebenfalls so einfach wie ein Volk. Eine Klasse besteht aus folgenden Bestandteilen:
- 8 Grundwertepunkte
- 25 Attributspunkte (3 Werte)
- 135 Fähigkeitspunkte (1 Wert darf maximal 15 sein)

Um dies adäquat zu verteilen werden folgende Fragen gestellt:

1) Wo liegt der Schwerpunkt in dessen Ausbildung?
   Der Schwerpunkt kann Magisch sein, Kämpferisch oder gleichmäßig.
2) Was wird geschult hierfür?
   Es sollte hierbei beachtet werden, das die wichtigen Kampfwerte (Arkane Magie, Glaube, Nahkampf, Fernkampf) einen hohen Wert erhalten. Orientieren kann man sich mit den Zahlen hier ran:
   15 – 13 Wichtig
   12 – 9 Durchschnitt
   Unter 8 Unwichtig

4. Mehr Hintergründe

Um einen Hintergrund zu erstellen ist wie die Erstellung eines Volks oder einer Klasse:
- 10 Attributspunkte (Auf 2 Werte verteilt)
- 15 Fertigkeitspunkte (Auf 3 Werte verteilt)
- 1 Talent
- Gegenstände
- Gold (Der Durchschnitt sollte circa 1.000 sein)

Bei dem Talent sollte darauf geachtet werden was gut zu der Hintergrundgeschichte des Zielcharakters passt. Hierbei kann man sich eines der vielen Hintergrundtalenten eines wählen.

Bei den Gegenständen sollte zuerst darauf geachtet werden, dass Proviant und ein Wasserschlauch vorhanden ist. Anschließend erhält der Hintergrund passende Ausrüstung und Abenteuerbedarfsgegenstände die für die Ausfüllung seiner Pflicht von Nöten sind.

5. Gegenstände erstellen

Gegenstände sind vielfältig und sind in vielen Kategorien unterteilt, daher sollte stets genau darauf geachtet werden wofür diese dienen.

5.1 Abenteuerbedarf erstellen

Abenteuerbedarfsgegenstände zu erstellen ist das simpelste aller Gegenstände. Sie dienen für ein Manöver oder erleichtern bestimmte Umstände, somit erhält man hieraus einen Vorteil oder gleichen einen Nachteil aus. Der Wert von diesen Gegenständen sollte von 20 bis 200 gehen, außer die Gegenstände werden für bestimmte Aufgaben die wiederholbar sind gebraucht. Zum Beispiel das Schreibzeug, welches sich nicht abnützt aber Notwendig ist für die Herstellung von Schriftrollen. Eine Investition somit.

5.2 Tränke und Gifte erstellen

Neue Tränke zu erstellen ist etwas komplexer, denn diese werden bekanntlich mit Inhaltsstoffen hergestellt. Es ist jedoch hierbei alles möglich, wobei der Goldwert sich selbst ausrechnet:

Negativen Zustand hinzufügen: 30 Gold
Positiven Zustand hinzufügen: 40 Gold
Negativen Zustand entfernen: 40 Gold
Negativen Zustand hinzufügen: 60 Gold

Heilung Einfach:	10 Gold
Schaden Einfach:	12 Gold
Heilung Mäßig:	25 Gold
Schaden Mäßig:	30 Gold
Heilung Schwer:	70 Gold
Schaden Schwer:	95 Gold
Heilung Unmöglich:	120 Gold
Schaden Unmöglich:	200 Gold

Um nun schließlich den Wert des Materials zu errechnen wird einfach der Goldwert des fertigen Trankes/ Giftes geteilt durch zwei gerechnet.

5.2.1 Magische Tränke und Gifte

Diese Erweiterungsregel ist vermutlich die einfachste: Anstatt einen Trank zu brauchen wird mithilfe von einem Bestimmten Wasser (welches jeder Alchemist besitzt) ein Zauber auf eine Flasche gewirkt. Dies funktioniert genauso wie bei den Schriftrollen. Die Ausnahme hierbei ist, dass es keine Angriffszauber sein können. Der Wert der Heilung wird anschließend mit der Manöverschwierigkeitstabelle abgeglichen und notiert.

Als Beispiel:
Der Zauber „Kleine Wunden heilen“ (Freie Zauber Gläubiger) wird auf ein Trank gezaubert. Dieser Trank wird zu einem Heiltrank, der Normal heilt. Der Goldwert würde somit zwischen zwei Trankarten bleiben, somit wird aufgerundet und dieser Trank hätte einen Wert von 18 Gold.

5.2.2 Neue Tränke und Gifte

Um komplett neue Tränke oder Gifte zu erstellen sollte sich stets an der Tabelle im Kapitel 5.2 orientiert werden, anschließend sollte ebenfalls hinterfragt werden ob dieser Art von Trank bereits durch ein Zauber vorhanden ist. Ist dies nicht der Fall wird die entsprechende Trankgruppe gewählt, ein passender Inhaltsstoff ausgewählt. Für die Inhaltsstoffe werden anschließend noch passende Gegenstände eingeplant und der neue Trank ist fertig.

5.3 Ausrüstung erstellen

Um neue Ausrüstung zu erstellen wird bei Waffen auf fünf Fragen geprüft und bei Rüstungen auf zwei.

Die Fragen der Waffen sind:

1) Wie Treffsicher ist das führen der Waffe?
   Gering = W6 | Durchschnitt = W8 | Gut = W10
2) Wie viel Schaden richtet diese an?
   Kleinen = W4 | Durchschnitt = W6 | Hohen = W8
3) Hat die Waffe besondere Eigenschaften?
   z.B. Zweihändig, Magisch,...
4) Wie stark bremst diese Waffe einen Charakter aus?
   Kaum: 5 – 4 | Durchschnitt: 3 – 2 | Sehr: 1 – 0
5) Aus welchen Material besteht sie?

Die Fragen der Rüstungen sind:

1) Ist es eine schwere oder leichte Rüstung? Ist es eine schwere Rüstung erhält sie zwei Würfel aber keinen Bonus von einem Attribut. Die Würfel können W4 oder W6 sein. Ist die Rüstung eine leichte, erhält sie nur einen Würfel (W4, W6 oder W8) hinzu kommt hierbei ein Attribut. Für die Auswahl des Attributs ist die Frage: Wird ausgewichen (Geschick) oder wird sie mit einer magischen Aura (Weisheit) unterstützt?
2) Aus welchen Material besteht sie?

Um nun abschließend den Wert der Waffe/ Rüstung auszurechnen wird sie in eine Kategorie der Waffen und Rüstungen einsortiert und berechnet. Diese ist im Spielhandbuch unter Kapitel 4.7 zu entnehmen.

6. Mehr Zauber

Um neue Zauber zu erstellen sollte zuerst geprüft werden ob es zu einer der bestehenden Zaubergruppen dazugehört:

- Abenteuermagie
- Arkane Zauber
- Elementzauber
- Glaubenszauber
- Hybrid Zauber
- Lichtzauber
- Naturmagie
- Nekromantie
- Schutzmagie

Ist dies nicht der Fall muss eine neue Kategorie erstellt werden und die dazugehörigen Talente. Anschließend werden die Zauber noch gruppiert in die Schwierigkeitsgrade:

Lehrling – Zauberwert ab 20
Adept – Zauberwert ab 40
Experte – Zauberwert ab 60
Meister – Zauberwert ab 80

Abschließend kann nun der Zauber erstellt werden. Die Wirkung des Zaubers ist hierfür natürlich das Ziel es sollte jedoch noch einmal hinterfragt werden ob dieser Zauber auch ein Material benötigt. Ist dies der Fall sollte wie im Kapitel 5 ein Gegenstand erstellt werden.

Jeder Zauber unterliegt noch einem Zaubertyps, Göttliche Zauber und Arkane Magie. Das Element ist aus der Wirkung des Zaubers abzuleiten. Zu guter letzt kommen noch die Magiepunktekosten, bei diesen kann sich jeder an folgender Tabelle orientieren.

Wirkklasse	Schadenszauber	Heilzauber	Abenteuerzauber
Lehrling	3	5	10
Adept	7	8	20
Experte	20	15	30
Meister	30	20	40

Zu beachten ist, dass Hybridzauber stets etwa doppelte Kosten aufweisen, ebenfalls Zauber die einen erhöhte Reichweite oder mehrere Ziele in das Visier nehmen erhöhen die Kosten.

Bei den Trefferwurf ist abschließend noch zu beachten, dass der Standardtreffer W8 ist. Bei dem Schadenswurf ist der Standartschaden W6. Dieser erhöht sich pro Wirkklasse um einen Würfelwert (wie bei der Herstellung von Ausrüstung) er wird jedoch verringert um einen Wert, wenn der Zauber einen Zustand hinzufügt.

7. Mehr Kreaturen

Kreaturen sind das Herzstück aller Kämpfe in ein jedem Pen & Paper und wenn alle Kreaturen einmal bekämpft wurden fehlt irgendwann die Abwechslung. In den nächst kommenden Seiten sind nun Möglichkeiten dem entgegenzuwirken.

7.1 Eigene Kreaturen erstellen

Eine Kreatur hat wie jedes Lebewesen Attribute und Fertigkeiten. Diese werden zuerst verteilt, je nach Herausforderungsstufe (HS) ist dies ein anderer Wert. Zu beachten ist ebenfalls, dass die angegebenen Werte für Attribute zählen und die Fertigkeiten haben die doppelte Anzahl der Punkte.

HS	Punkte	R	S
1	100	Wie Standart Rüstungen	Wie Standart Waffen
2	107		
3	110		
4	114		
5	117		
6	121		
7	124		
8	128		
9	131		
10	135		
11	138	Wie Standart Rüstungen mit +W1	Wie Standart Waffen mit +W1
12	142		
13	145		
14	148		
15	151		
16	152		
17	155		
18	159		
19	162		
20	166		

HS	Punkte	R	S
21	169	Wie Standart Rüstungen mit +W2	Wie Standart Waffen mit +W2
22	173		
23	176		
24	180		
25	183		
26	187		
27	190		
28	164		
29	197		
30	201		
31	204	Wie Standart Rüstungen mit +W3	Wie Standart Waffen mit +W3
32	208		
33	211		
34	215		
35	218		
36	222		
37	225		
38	229		
39	232		
40	236		

R= Rüstung S= Schaden HS

Die Lebenspunkte und die Magiepunkte werden durch den einfachen Wert des Bonuswürfels mal der Herausforderungsstufe. Hierauf wird noch die halbe Herausforderungsstufe mal Fünf addiert.

Der vorletzte Schritt sind die Talente, Kreaturen mit einen HS zwischen Elf und 20 erhalten immer das Talent „Trefferbonus 1“, zwischen 21 und 30 das Talent „Trefferbonus 2“ und zwischen 31 und 40 „Trefferbonus 3“. Abschließend bei den Talenten wird noch hinterfragt welche bereits bestehenden Talenten, vergleiche folgende Auflistung zu der Kreatur passen und welche Zauber die Kreatur beherrscht. Kreaturen benötigen grundsätzlich keine Materialien für das wirken der Zauber.

Amphibisch Das Monster kann unter Wasser atmen.	**Drachenatem(X)** Das Monster speit sein Element aus dem Rachen. Dieser Angriff richtet W10 + Intelligenz an. Er trifft mit einer Wahrscheinlichkeit von W10 + Arkane Kunde alle Gegner vor ihm in einer Reichweite von 10 Metern.
Fliegend Das Monster bewegt sich fliegend fort.	**Groß** Das Monster hat einen Vorteil bei allen Manövern mit Körperkraft.
Heilig Das Monster ist immun gegen Heilig und Schaden mit Dukel erhalten einen großen Vorteilswürfel. Die erhaltene Heilung wird verdoppelt.	**Klein** Das Monster erhält im Nahkampf einen kleinen Vorteilswürfel.
Naturwesen Immun gegen Naturmagie.	**Pflanze** Das Monster erhält einen kleinen Vorteilswürfel auf Heimlichkeit in der Natur.
Rudel Das Monster erhält +1 auf Treffer- und Schadenswürfe für jede andere gleiche Kreatur.	**Spektral** Rein physische Angriffe auf das Monster erhalten einen großen Nachteilswürfel im Schadenswurf.

Unhold Das Monster ist immun gegen Dunkel und Schaden mit Heilig erhalten einen großen Vorteilswürfel.	**Untod** Das Monster ist Immun gegen Dunkel. Schaden mit Heilig erhalten einen großen Vorteilswürfel. Heilung schädigt das Monster.
X-wesen Angriffe dieser Kreaturen haben das Element X. Feindliche Angriffe von Typ (Gegenelement) erhalten im Schadenswurf einen kleinen Vorteilswürfel.	**Zustand: X** Macht dieses Monster ein Volltreffer erhält das Ziel den Zustand "X" für zwei Runden.

7.2 Kreaturen als Endgegner

Es gibt zwei Varianten um einen Boss zu erstellen:

1) Eine Kreatur verwenden und diese „Hochleveln“ auf den gewünschten Zielwert.
2) Das Monster wird mit seiner Herausforderungsstufe zu einem Level umgerechnet. Anschließend wird für jedes Level welches fehlt die Werte um Eins erhöht, wobei jedes fünfte Level den Wert um zwei erhöht. Abschließend sollte darauf noch einmal geachtet werden, ob nun eine höhere Magie gewirkt werden könnte. Nachdem dies vollzogen wurde muss nur noch das neue Leben und die neuen Magiepunkte ausgerechnet werden.