

123File



ERWEITERTES KRIEGSREGELWERK

Version 1.0

Inhaltsverzeichnis

Allgemeine Informationen über das Erweiterte Kriegsregelwerk.....	3
Waffen & Schaden	3
Lebenspunkte & Rüstungspunkte.....	3
Leben & Meistens-Tod.....	4
Heilung & Reparatur	4
Kampfmagie & Ritual-Buffs	5
Kriegsspiel	5
Runden	5
Standorte & Bewegung.....	5
Missionsarten	6
Truppentypen	6
Krieger	6
Kavaliere.....	6
Späher.....	6
Weisen.....	7
Vorräte & Transportmittel	7

Allgemeine Informationen über das Erweiterte Kriegsregelwerk

Dieses Regelwerk ist eine Erweiterung des [ConQuest-Regelwerks](#) von Realms of Mythodea, das auf der offiziellen Website zu finden ist.

Die "Du-kannst-machen-was-du-darstellen-kannst"-Regel ist großartig für ein immersives Rollenspiel, aber sie hat einige Grenzen und unerwünschte Auswirkungen. Unserer Erfahrung nach ist es für die Spieler manchmal einfacher, ein indikatives, punktbasiertes Kampfsystem zu haben, um eine angenehme und ausgewogene Erfahrung für alle beteiligten Kämpfer zu gewährleisten.

Ebenso sorgt ein Heilungs- und Reparatursystem dafür, dass Spieler, die diese Art von Spiel genießen, nicht mit nichts zu tun haben, da die Spieler einfach ihre tödlichen Wunden abschütteln, um sich wieder in den Kampf zu stürzen. Neben den Kampf-, Heilungs- und Reparaturregeln enthält dieses Dokument auch unser neues Kriegsspielsystem.

Das Erweiterte Kriegsregelwerk ersetzt keine der Standardregeln und -richtlinien des ConQuest-Regelwerks, und es wird erwartet, dass Sie mit den darin enthaltenen Regeln (insbesondere den Kampfregeln) vertraut sind.

Waffen & Schaden

Wenn eine Waffe auf einen Körper oder eine Rüstung trifft, verursacht sie eine bestimmte Anzahl von Schäden.

Typ	Schaden
Einhändige Waffen <i>Schwerter, Keulen, Dolche...</i>	1
Zweihändige Waffen <i>Großschwerter, Maulwürfe, richtig große Äxte...</i>	2
Stangenwaffen <i>Hellebarden, Speere, Naginatas...</i>	1
Fernkampfaffen <i>Wurfaffen, Pfeile, magische Geschosse...</i>	1

Lebenspunkte & Rüstungspunkte

Spielercharaktere haben **3 Lebenspunkte**. Du kannst der unsterbliche Halbdrache, Halbvampir, Halbwerwolfkönig sein, der auserwählte Erbe der Prophezeiung, du hast immer noch 3 Lebenspunkte.

Du hast **7 Rüstungsstellen** an deinem Körper: Kopf, Brust, Rücken, linker Arm, rechter Arm, linkes Bein und rechtes Bein.

Für jede Stelle, die mit einem **Lederpanzer** bedeckt ist, wird 1 Rüstungspunkt hinzugefügt.

Für jede Stelle, die mit einer **Metallrüstung** bedeckt ist, erhältst du 2 Rüstungspunkte.

Ein **Gambeson** gibt dir 2 zusätzliche Rüstungspunkte.

Ein **vollständiges Kettenhemd** gibt dir 4 zusätzliche Rüstungspunkte.

Ein Ritter in Vollmetallrüstung, der einen Gambeson und ein Kettenhemd trägt, hat also insgesamt 20 Rüstungspunkte.

Leben & Meistens-Tod

Wenn deine Rüstung im Kampf getroffen wird, ziehst du den Schaden der Waffen von deinen Rüstungspunkten ab.

Wenn du an einem ungepanzerten Körperteil getroffen wirst oder deine APs 0 erreichen, ziehst du den Schaden direkt von deinen HPs ab.

Wenn du 0 HP erreichst, bist du kampfunfähig und kannst nicht mehr effektiv kämpfen, bis du geheilt wurdest. Aus Sicherheitsgründen raten wir Ihnen, nicht zu Boden zu fallen, wenn um Sie herum ein Kampf stattfindet, sondern erbärmlich an einen sicheren Ort zu humpeln, bevor Sie dramatisch von Ihren Wunden überwältigt werden.

Die "Opferregel" von ConQuest besagt, dass Sie, und nur Sie, über das endgültige Schicksal Ihres Charakters entscheiden, was immer auch geschieht. Wir ermutigen Sie jedoch, sich Konsequenzen für gefährliche Situationen zu überlegen, um ein interessantes Spiel zu fördern.

Heilung & Reparatur

Heilen und Reparieren sind ein und dieselbe Mechanik: Sie müssen sich "**darum kümmern**".

Ob du die Götter um göttliche Hilfe bittest, deine unendlichen arkanen Kräfte einsetzt oder einfach einen Hammer nimmst, um den Stahl zu glätten, und Bandagen, um Wunden zu verbinden - die Art und Weise, wie du dich "darum kümmerst", spielt keine Rolle. Es kommt darauf an, wie viele Menschen sich an der Hilfe beteiligen.

Wenn Sie allein sind: Es dauert **15 Minuten**.

Wenn Ihnen eine weitere Person hilft: **10 Minuten**

Wenn zwei oder mehr Personen Ihnen helfen: **5 Minuten**

Sobald du versorgt bist, ist deine Rüstung repariert, deine Gesundheit wiederhergestellt und du kannst dich wieder in den Kampf stürzen.

Wenn du kampfunfähig bist, kannst du dich nicht selbst darum kümmern". Du kannst jedoch ins Lager zurückkehren, Verbündete suchen und um Hilfe bitten. Wenn du ein einsamer Wolf bist, der sich auf niemanden verlassen will, warte nicht, bis du kampfunfähig bist, bis du dich selbst heilst und deine Rüstung reparierst.

Dieses Heilungs- und Reparatursystem soll die Zusammenarbeit und das Rollenspiel fördern, indem es den Unterstützungsrollen Bedeutung verleiht, ohne zu restriktiv zu sein.

Kampfmagie & Ritual-Buffs

Während des Events wird es die Möglichkeit geben, euer Kampfpotenzial, eure Gesundheit und eure Rüstung mit Hilfe von Ritualen zu verbessern, die im Spiel entdeckt werden müssen.

Während des Kampfes folgt die Magie denselben Regeln, die im ConQuest-Regelwerk beschrieben sind. Magische Raketen werden als Wurfaffen betrachtet.

Kriegsspiel

Das Wargame-System, das bei dieser Veranstaltung zum Einsatz kommt, ist eine Variation des Systems, das bei früheren Veranstaltungen verwendet wurde. Wie seine Vorgänger ist es so konzipiert, dass es größere Operationen darstellt, die direkt außerhalb des Spielfelds der Veranstaltung stattfinden. Die Missionen und Einsätze finden in Echtzeit statt und können direkte Auswirkungen auf das Spielgeschehen haben.

Jede Fraktion verfügt über eine Reihe von Truppen unterschiedlichen Typs, die die ihnen zugewiesenen Missionen erfüllen können. Jede Truppe hat Spezialgebiete, in denen sie überragend ist, und einige, in denen sie im Nachteil sein kann.

Die Anzahl der Truppen, die eine Fraktion hat, hängt von der Anzahl der Spieler auf dem Event ab.

2-5 Spieler:	1 Truppe
6-10 Spieler:	2 Truppen
11+ Spieler:	3 Truppen

Runden

Es wird 5 "Runden" geben, in denen den Truppen Befehle erteilt werden können. Freitag um 21h, Samstag um 9h, 14h, 18h und Sonntag um 9h.

Standorte & Bewegung

Es wird mehrere Orte auf der Karte geben, an die Truppen geschickt werden können. Alle Truppenarten außer Kavalleristen können sich nur an einen benachbarten Ort bewegen, an dem sie sich bereits befinden. Kavalleristen können sich überall hinbewegen.

Missionen

Eine Mission ist an einen Ort gebunden und kann durch Zuweisung von Truppen durchgeführt werden. Einige Truppen sind für bestimmte Arten von Missionen besser geeignet, und ein Teil der Herausforderung besteht darin, zu entscheiden, wer wo hingeschickt werden soll, um optimale Ergebnisse zu erzielen.

Um den Erfolg zu bestimmen, wird ein sechsseitiger Würfel geworfen. Sein Ergebnis verbessert sich um +1 für jede zusätzliche Truppe, die in dieser Mission eingesetzt wird, und verringert sich um - X, wobei X für die Schwierigkeit der Mission steht. Die Schwierigkeit des Einsatzes kann durch die Anwesenheit feindlicher Truppen oder andere Faktoren verschlechtert werden. Wenn eine Truppe "Vorteil" hat, wird der Würfel zweimal gewürfelt und das beste Ergebnis wird genommen.

Wenn das Ergebnis nach Abzug der Modifikatoren 4 oder mehr beträgt, ist die Mission ein Erfolg, andernfalls ein Misserfolg.

Im Falle eines Misserfolgs wird für jeden Trupp ein Würfel geworfen, bei einem Ergebnis von 1 oder 2 ist der Trupp verloren, bei 3 oder 4 wird der Trupp gefangen genommen, bei 5 oder 6 entkommt der Trupp unbeschadet und sammelt sich am nächsten befreundeten Ort neu.

Missionsarten

Angreifen: Angriff auf einen Ort

Verteidigen: Einen Ort verteidigen (kein Feind anwesend)

Aufklären: Aufdecken von feindlichen Truppenzahlen, Bewegungen und Sonderaufträgen an einem Ort

Überfall: Plündern von Vorräten oder Befreien von Gefangenen an einem Ort.

Spezial: Missionen, die nicht in die oben genannten Kategorien passen

Truppentypen

Es gibt 4 verschiedene Truppentypen: Krieger, Kavaliere, Späher und Weisen.

Krieger

Ob wütender Berserker, eifriger Kreuzritter oder disziplinierter Soldat - Krieger sind großartig in der Verteidigung und kombinieren ihre Stärke mit anderen Truppentypen für tödliche Ergebnisse auf dem Schlachtfeld.

Krieger haben einen Vorteil bei Verteidigungsmissionen, und wenn sie von einer anderen Truppe, die kein Krieger ist, unterstützt werden, erhalten sie einen +2 statt +1.

Kavaliere

Kavaliere reiten auf großen Hühnern, unterirdischen Echsen oder einfachen Pferden und zeichnen sich dadurch aus, dass sie den Feind in verheerenden Angriffen angreifen.

Kavaliere haben einen Vorteil bei Angriffsmissionen und können sich an jeden beliebigen Ort auf der Karte bewegen.

Späher

Gerissene Halsabschneider oder langbeinige Waldläufer, Sie haben Nerven wie Drahtseile und sind leichtfüßig, so dass sie heimlich und entschlossen handeln können.

Späher haben einen Vorteil bei Aufklärungs- und Überfallmissionen und können immer fliehen, wenn eine Mission fehlschlägt.

Weisen

Einige Spezialmissionen erfordern mehr Verstand als Muskeln, und hier kommen die klugen Gelehrten, mächtigen Magier und erleuchteten Priester ins Spiel.

Weisen sind bei Spezialmissionen im Vorteil.

Vorräte & Transportmittel

Vorräte sind eine Ressource, die man auf der Kriegskarte finden und erwerben kann. Sie enthalten nützliche Dinge, Heiltränke, Werkzeuge, Reparaturmaterial, offensive und defensive Ausrüstung. Ein Vorrat kann von einer Truppe getragen werden.

Vorräte können verbraucht werden, um das Ergebnis einer Mission um +1 zu erhöhen.

Einige besondere Gegenstände können während bestimmter Missionen gefunden werden. Diese Gegenstände müssen zurück ins Lager getragen werden.