

TALES OF

ERWEITERTER

REGELSATZ

Version 1.0

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|--|---|
| Allgemeine Informationen zum Erweiterten Regelwerk | 2 |
| Kämpfen | 3 |
| Waffen & Schaden | 3 |
| Lebenspunkte & Rüstungspunkte | 3 |
| Leben & Größtenteils Tod | 3 |
| Spezialisierungen | 4 |
| Allgemeingültige Regeln | 4 |
| Murmeln & Tasche | 4 |
| Erfolg testen und Murmeln ziehen | 4 |
| Sammler | 5 |
| Alchimist | 5 |
| Handwerker | 5 |
| Heiler | 6 |
| Arkanist | 6 |
| Hinzufügen und Entfernen von roten Murmeln | 7 |
| Quest-Karte | 7 |
| Allgemeingültige Regeln | 7 |
| Verbündete | 7 |
| Verbündeten-Typen | 7 |
| Quests | 8 |
| Bester / schlechtesten Verbündeter-Typ | 8 |
| Ergebnis der Quest | 8 |

Allgemeine Informationen zum Erweiterten Regelwerk

Dieser Regelsatz ist eine Erweiterung von [Das ConQuest-Regelwerk der Reiche von Mythodea](#) auf der offiziellen Website zu finden.

Die "You-Can-Do-What-You-Can-Represent"-Regel fördert zwar das immersive Rollenspiel, hat aber Grenzen und unbeabsichtigte Nebeneffekte. Unserer Erfahrung nach kann ein punktebasiertes Kampfsystem dazu beitragen, reibungslosere und ausgewogenere Begegnungen zu gewährleisten.

Ebenso verhindert ein strukturiertes Gesundheits- und Reparatursystem, dass bestimmte Spieler ins Abseits geraten, während andere tödliche Wunden abschütteln. Unser Spezialisierungssystem ist dazu da, Teamwork und Rollenspiele zu fördern.

Diese erweiterten Regeln ersetzen nicht die Kernregeln des ConQuest-Regelwerks und es wird von euch erwartet, dass ihr diese kennt und befolgt, insbesondere die Kampfregeln.

KÄMPFEN

Waffen & Schaden

Wenn sie den Körper oder die Rüstung trifft, verursacht eine Waffe eine bestimmte Anzahl an Schaden.

| Art | Schaden |
|--|---------|
| Einhandwaffen <i>Schwerter, Streitkolben, Dolche...</i> | 1 |
| Zweihandwaffen <i>Großschwerter, Hammer, wirklich große Äxte...</i> | 2 |
| Stangenwaffen <i>, Hellebarden, Speere, Naginatas...</i> | 1 |
| Fernkampfaffen <i>Wurfaffen, Pfeile, magische Raketen...</i> | 1 |

Lebenspunkte & Rüstungspunkte

Spielercharaktere haben **3 Lebenspunkte** (abgekürzt **HP**). Dein Charakter kann der unsterbliche halb Drache, halb Vampir, halb Werwolfkönig sein, auserwählter Erbe der Prophezeiung, du hast immer noch 3 HPs.

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

Für jeden Ort, der mit Lederrüstung bedeckt ist, füge 1 Rüstungspunkt hinzu

Für jeden Ort, der mit **einer** Metallrüstung bedeckt ist, fügst du 2 Panzerungspunkte hinzu

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

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

Zum Beispiel hätte ein Ritter in einer Vollmetallrüstung, der einen Gambeson und ein Kettenhemd trägt, insgesamt 20 Rüstungspunkte.

Leben & Größtenteils Tod

Wenn deine Rüstung im Kampf getroffen wird, ziehst du den Schaden der Waffen von deinen Rüstungspunkten (abgekürzt **AP**) **ab**. Immer wenn du auf ein ungepanzertes Körperteil getroffen wirst oder wenn deine AP 0 erreichen, ziehst du den Schaden direkt von deinen HP ab.

Wenn du 0 TP erreichst, bist du **handlungsunfähig** und kannst nicht effektiv kämpfen, bis du geheilt bist. Aus Sicherheitsgründen raten wir dir, nicht zu Boden zu fallen, wenn um dich herum

Kämpfe im Gange sind, sondern erbärmlich an einen sicheren Ort zu humpeln, bevor du dramatisch von deinen Wunden überwältigt wirst.

Die "Opferregel" von ConQuest schreibt vor, dass du, und nur du, über das endgültige Schicksal deines Charakters entscheidest, was auch immer passiert. Wir empfehlen Ihnen jedoch, über Konsequenzen in gefährlichen Situationen nachzudenken, um ein interessantes Spiel zu fördern.

SPEZIALISIERUNGEN

Allgemeingültige Regeln

"Spezialisierungen" steht für den Beruf oder das Fachgebiet deines Charakters. Es gibt fünf verschiedene Spezialisierungen

Sammler: Sammle Rohstoffe, die von den anderen Spezialisierungen verwendet werden. Jäger, Sammler, Bergleute usw. Kollektoren sind die Grundlage des Systems.

Alchemist: Alchemisten verwandeln Rohstoffe in verschiedene Tränke und Gifte, die von jedem verwendet werden können. Sie können auch verbesserte Vorräte für Heiler herstellen.

Handwerker: Schmiede, Lederarbeiter, Holzarbeiter, Juweliere usw. sind Handwerker. Handwerker können selbst Rüstungen reparieren, Reparaturkisten herstellen, verbesserte Werkzeuge für Alchemisten herstellen und magische Brennpunkte für Arkanisten herstellen.

Heiler: Heiler sind in gefährlichen Situationen unerlässlich und können Verbündete vor dem Tod retten ... oder herausfinden, was sie getötet hat, wenn sie zu spät kommen.

Arkanisten: Arkanisten sind tief auf Magie eingestellt und führen Rituale durch, spüren Runen auf, verzaubern Werkzeuge oder Verbündete und vernichten ihre Feinde.

Spezialisierungen sind optional, aber sie fördern die Zusammenarbeit und verleihen dem Gruppenspiel mehr Tiefe.

Murmeln & Tasche

Das System verwendet Murmeln. Jede Spezialisierung verwendet sie etwas anders, aber sie haben ein paar gemeinsame Eigenschaften

Rot: steht für einen **Fehler** oder ein fehlendes Ergebnis

Gelb: steht für **Rohstoffe** oder einen **Teilerfolg**.

Grün: steht für ein **fertiges Produkt** oder einen **vollen Erfolg**

Blau: steht für einen **magischen Fokus** oder einen **starken magischen Effekt**

Jeder Spieler erhält zu Beginn des Spiels zwei Beutel, einen weißen, einen schwarzen und je nach Spezialisierung einen Satz Startmurmeln.

Erfolg testen und Murmeln ziehen

Einige Spezialisierungen müssen gelegentlich **den Erfolg** ihrer Aktionen testen. Dazu zieht der Spieler zufällig eine Murmel aus seinem **weißen Beutel**, die Farbe der Murmel bestimmt das

Ergebnis. Nach dem Zeichnen wird die für das Ergebnis verwendete Murmel in den **schwarzen Beutel** gelegt. Wenn der **weiße Beutel leer ist**, werden alle Murmeln aus dem schwarzen Beutel in den weißen Beutel zurückgelegt, und der Zyklus beginnt von vorne.

Spieler können mit "Vorteil" ziehen (zwei ziehen, den Besten behalten), wenn sie von einem anderen Spieler der gleichen Spezialisierung unterstützt werden, der mit ihnen arbeitet / Rollenspiele spielt.

Sammler

Sammeln von Rohstoffen: Die Hauptaufgabe der Sammler besteht darin, Rohstoffe zu sammeln, die durch gelbe Murmeln dargestellt werden, die auf dem Feld gefunden werden. Es werden mehrere thematische Aufgaben und Minispiele verfügbar sein, um sie zu erhalten. Sammlern steht es frei, ihre Murmeln an andere Spieler weiterzugeben, entweder als Geschenk oder im Austausch für Waren, Dienstleistungen oder Gefälligkeiten, die Bedingungen liegen ganz bei ihnen.

Sammler haben keine Startmurmeln in ihrer weißen Tasche. Sie können beide Beutel verwenden, um die gesammelten Murmeln aufzubewahren.

Alchimist

Herstellung von Tränken / Vorräten: Alchemisten können Rohstoffe / gelbe Murmeln veredeln, entweder zu Einwegtränken, die von jedermann verwendet werden können, oder zu wiederverwendbaren medizinischen Vorräten, die für Heiler entwickelt wurden. Um einen Trank oder Vorratsgegenstand herzustellen, muss der Alchemist einem bestimmten Rezept folgen. Sobald der Prozess abgeschlossen ist, testen sie den Erfolg, indem sie eine Murmel aus ihrem weißen Beutel ziehen.

Die meisten Tränke gelingen mit einer gelben Murmel, was einen mäßigen Erfolg darstellt. Bei besonders komplexen Rezepten kann es jedoch vorkommen, dass eine grüne Murmel gelingt.

Medizinische Hilfsgüter fügen der weißen Tasche eines Heilers eine grüne Murmel hinzu.

Alchemisten beginnen mit zwei gelben und einer roten Murmel in ihrem weißen Beutel.

Handwerker

Rüstung reparieren: Handwerker können beschädigte Rüstungen durch ein paar Minuten angemessenes Rollenspiel reparieren. Nach Abschluss des Reparaturprozesses ziehen sie eine Murmel aus ihrer weißen Tasche, um den Erfolg zu bestimmen.

- Eine rote Murmel bedeutet, dass die Reparatur fehlschlägt; Die Panzerung kann zu stark beschädigt sein oder es fehlen notwendige Materialien.
- Eine gelbe Murmel stellt die Hälfte der Rüstungspunkte (AP) des Charakters wieder her.
- Eine grüne Murmel stellt die Rüstung auf die volle AP wieder her.

Herstellung von Reparaturkisten: Handwerker können Einweg-Reparatursets aus Rohstoffen (gelber Murmeln) herstellen. Diese Kits ermöglichen es jedem Spieler, seine eigene Rüstung zu reparieren. Nachdem der Handwerker die erforderlichen Herstellungsschritte durchlaufen hat, prüft er den Erfolg:

- Eine gelbe Murmel erzeugt ein Kit, das die Hälfte der AP eines Charakters wiederherstellt.

- Eine grüne Murmel erzeugt ein Kit, das die vollen AP wiederherstellt.

Arkanisten-Brennpunkte herstellen: Handwerker können Rohstoffe in Brennpunkte umwandeln, die von Arkanisten verwendet werden. Nachdem sie die Herstellungsschritte abgeschlossen haben, zeichnen sie, um den Erfolg zu testen:

- Eine gelbe Murmel erzeugt einen Standardfokus, der durch eine blaue Murmel dargestellt wird.
- Einige spezielle Schwerpunkte können eine grüne Murmel erfordern, um erfolgreich zu sein.

Herstellung von Alchemistenwerkzeugen: Handwerker können auch verbesserte Werkzeuge für Alchemisten herstellen. Mechanisch ermöglichen diese Werkzeuge dem Alchemisten, seiner weißen Tasche eine grüne Murmel hinzuzufügen und so seine Erfolgchancen zu verbessern. Der Prozess verbraucht Rohstoffe (gelbe Murmeln) und sobald die Herstellungsschritte befolgt sind, reicht der Zug einer gelben Murmel aus dem weißen Sack aus, um erfolgreich zu sein.

Die Kunsthandwerker beginnen mit zwei gelben und einer roten Murmel in ihrer weißen Tasche.

Heiler

Heilung verwundeter Charaktere: Heiler können verletzte Verbündete durch ein paar Minuten angemessenes Rollenspiel behandeln. Nach Abschluss der Behandlung ziehen sie eine Murmel aus ihrem weißen Beutel, um das Ergebnis zu bestimmen:

- Eine **rote Murmel** bedeutet, dass die Behandlung fehlschlägt, die Wunde oder das Leiden bleibt, vielleicht aufgrund unsichtbarer Komplikationen oder fehlender Werkzeuge.
- Eine **gelbe Murmel stellt** eine SP **wieder her**.
- Eine **grüne Murmel stellt die** volle Gesundheit **des Charakters wieder her**.

Grüne Murmeln erhält man, indem man einen Alchemisten medizinische Vorräte für den Heiler herstellen lässt.

Eine Diagnose stellen: Wenn ein Heiler mehr über eine Krankheit, ein Gift, eine Krankheit oder eine Todesursache erfahren möchte, kann er diese testen, wobei die Qualität der Informationen je nach Grad des Erfolgs variiert.

Heiler beginnen mit zwei gelben und einer roten Murmel in ihrem weißen Beutel.

Arkanist

Durchführung von Ritualen: Arkanisten möchten möglicherweise ein Ritual mit unterschiedlicher Macht durchführen. Dazu versammeln sie eine entsprechende Anzahl von Menschen, die ihnen helfen, und bilden einen Kreis. Der Arkanist reicht jedem Teilnehmer, einschließlich sich selbst, heimlich eine seiner Murmeln direkt aus seiner weißen Tasche. Sobald der rituelle Gesang beendet ist, enthüllt jeder Teilnehmer der Reihe nach seine Murmel. Um das Ritual erfolgreich zu absolvieren, muss ein bestimmter Ritual-Score erreicht werden.

- Eine rote Murmel hat -1 auf dem Ritual-Score
- Eine gelbe Murmel hat +1 auf dem Ritualwert
- Eine blaue Murmel hat +2 auf dem Ritualwert

Zum Beispiel hat ein Ritual mit vier Teilnehmern, bei dem zwei gelbe, eine rote und eine blaue Murmel aufgedeckt wurden, einen Ritualwert von $(+1+1-1+2=) 3$

Mehrere Ritualisten können an demselben Ritual teilnehmen und ihre Macht / ihren Vorrat an Murmeln teilen.

Einen Verbündeten verzaubern: Ein Arkanist kann einen Verbündeten verzaubern, indem er dieser Person eine angemessene Anzahl blauer Murmeln gibt. Solange der Verbündete die Murmeln behält, ist der Zauber auf ihn wirksam.

Verzauberte Werkzeuge erstellen: Arkanisten können verzauberte Werkzeuge für Handwerker herstellen. Nachdem sie den Herstellungsprozess durchlaufen haben, können sie den Erfolg testen. Das Ziehen einer blauen Murmel ist notwendig, um Rohmaterialien (gelber Marmor) in fertige verzauberte Werkzeuge (grüner Marmor) zu verwandeln. Der grüne Marmor wird in den weißen Beutel des Handwerkers gegeben und der blaue Marmor des Arkanisten wird verbraucht.

Arkanisten beginnen mit zwei gelben und einer roten Murmel in ihrem weißen Beutel.

Hinzufügen und Entfernen von roten Murmeln

Rote Murmeln können durch traumatische Ereignisse, Wunden, Gifte, gefallene Magie und andere erhalten werden, die den Charakter stark beeinträchtigen oder seine Handwerkszeuge beschädigen. Rote Murmeln aus der Tasche zu entfernen, kann durch harte Arbeit und in der Regel durch das Opfern wertvoller Murmeln erreicht werden. Je mehr rote Murmeln Sie haben, desto einfacher ist es, sie wieder loszuwerden.

QUEST KARTE

Allgemeingültige Regeln

Das **Quest-Map-System** repräsentiert Aktionen, die außerhalb des Hauptspielbereichs stattfinden, Operationen außerhalb der Bühne, die die Gesamterzählung des Ereignisses beeinflussen können.

Verbündete

Jeder Spieler hat einen **Verbündeten** auf dem Feld. Dabei kann es sich um einen Freund, einen Söldner, einen Diener, einen Untergebenen oder eine andere vertrauenswürdige Person handeln. Die Spieler können **ihre Verbündeten** unter der Kontrolle eines anderen Spielers gruppieren, um die Koordination zu erleichtern, aber diese Delegation ist völlig optional und kann jederzeit widerrufen werden.

Verbündeten-Typen

Es gibt 3 verschiedene Arten von Verbündeten: **Krieger**, **Schurken** und **Weise**.

Krieger

Ob wütende Berserker, eifrige Kreuzritter oder disziplinierte Soldaten, Krieger zeichnen sich im Kampf aus und kümmern sich um nichts anderes.

Schurken

Sie sind gewiefte Halsabschneider oder langschreitende Waldläufer, sie haben stählerne Nerven und leichte Schritte, die zu heimlichen und entschlossenen Aktionen erforderlich sind.

Weisen

Wenn Köpfchen wichtiger sind als Muskeln, übernehmen Weise die Führung. Dazu gehören silberzüngige Diplomaten, schrumpelige Gelehrte und aufgeklärte Okkultisten, Experten in Angelegenheiten des Verstandes, des Geistes oder des Wortes.

Quests

Quests stellen verschiedene Missionen dar, denen die Spieler ihre Verbündeten zuweisen können, in der Hoffnung, vorteilhafte Ergebnisse zu erzielen.

Bester / schlechtester Verbündeter-Typ

Einige Quests bevorzugen eindeutig einen bestimmten Typ von Verbündeten. Einen gebrechlichen Gelehrten zu schicken, um die Höhle eines Trolls zu räumen, kann böse enden, genauso wie die Entsendung eines Barbaren zu Verhandlungen über eine Geiselnbefreiung in eine Katastrophe führen kann. Der **erste Verbündete, dem er zugewiesen wird**, wird zum **Questanführer** und sein Typ wird den Ausgang beeinflussen.

Ergebnis der Quest

Die Ergebnisse der Quest werden durch den Wurf eines Würfels entschieden

1 oder weniger: Die Mission ist fehlgeschlagen und der Verbündete ist verwundet

2-3: Die Mission ist ein Misserfolg

4+: Die Mission ist ein Erfolg

Modifikator für das Questergebnis

Drei Dinge können das Ergebnis einer Quest verändern

Schwierigkeitsgrad der Quests: Einige Quests sind besonders schwierig und verhängen einen numerischen Malus auf das Ergebnis des Würfels.

Anzahl der Verbündeten: Jeder Verbündete, der über den ersten hinausgeht, fügt +1 zum Ergebnis hinzu.

Quest-Anführer:

- Wenn das Vorfach der **am besten geeignete Typ** ist, würfeln Sie **zweimal** und nehmen Sie das **bessere** Ergebnis.
- Wenn das Vorfach der **am schlechtesten geeignete Typ** ist, würfeln Sie **zweimal** und erzielen Sie das **schlechteste** Ergebnis.

Verwundete Verbündete

Verwundete Verbündete können bis zu ihrer Heilung keine nennenswerte Rolle in weiteren Quests spielen. Sie können sich auf verschiedene Weise erholen, z. B. indem sie auf eine Krankenstation geschickt werden oder indem sie einen Heiltrank erhalten, der durch eine Aktion des Spielers oder den Ausgang einer Quest geliefert wird.