



DER EINE RING: ÜBERARBEITETE VERSION
KLARSTELLUNGEN UND BERICHTIGUNGEN



In diesem Dokument werden die wichtigsten Klarstellungen und Berichtigungen aufgelistet, die im Rahmen der überarbeiteten Neuauflage der englischen Version des *Der Eine Ring* Rollenspiels vorgenommen wurden. Texte, die in der neuen Version überarbeitet wurden, sind **rot** markiert. Hinzugefügte Texte, die in der alten Version noch nicht enthalten waren, sind dagegen durch eine **rot** markierte Überschrift gekennzeichnet.

S. 37, Kulturelle Gabe der Bardinger

- Wenn ein Bardinger eine **Probe auf Heldenmut** ablegen muss, kann der Charakter den Heldenwürfel zweimal würfeln und dann das bessere Ergebnis wählen.

S. 43, Kulturelle Gabe der Beorninger

Beorninger kämpfen wie umzingelte Tiere: Wenn ihr eigenes Blut im Kampf vergossen wird, geraten sie in wilde Raserei.

- Im Kampf kann ein **Verwundeter Beorninger** für diesen Kampf die Abzüge durch Erschöpfung ignorieren (egal, ob er in diesem Kampf oder aber bereits zuvor verwundet worden ist).

S. 55, Kulturelle Gabe der Elben

Wenn sie auch die Sonne schätzen, fühlen sich die Elben des Dürsterwaldes doch im Schein des Mond- und Sternenlichts oder im Schatten des Blätterdachs ihres Waldes besonders wohl. Ihre Sinne sind dann schärfer und ihre Bewegungen sicher und elegant.

- Während der Nacht oder wenn sich ein Elb in einem Wald oder unter der Erde befindet, **benutzt er für alle Proben auf eine Allgemeine Fertigkeit bei seinem Attributsbonus den bevorzugten Wert.**

S. 70, Feenblut (Hintergrund der Waldmenschen)

Bevorzugte Fertigkeit: **Aufmerksamkeit**

S. 76, Reiseausrüstung

Ausrüstung für Winter und Herbst (die kalten Monate des Jahres): Dicke warme Kleidung (Mäntel, Fellumhänge), Decken, Wasser, Nahrung. Die Winterreiseausrüstung hat einen Belastungswert von **3**.

S. 76, Kleine Helden

Wegen ihrer geringeren Größe können Hobbits und Zwerge lange Waffen nicht effektiv nutzen. Zwerge kommen da noch etwas besser weg als Hobbits, da sie in der Regel höher gewachsen sind und ihre Arbeit in den Minen und Schmieden ihnen kräftige Arme und Schultern beschert haben. Folgende Waffen sind für Hobbits und Zwerge verfügbar:

Hobbits: Kurzschwert, Axt, Speer, Dolch, Bogen

Zwerge: Kurzschwert, **Schwert**, Axt, Zweihandaxt, Speer, Dolch, Bogen, Zweihandhacke

Zudem können Hobbits und Zwerge keine großen Schilde einsetzen.

S. 101, Charaktermerkmale

Klein

Du bist nur halb so groß wie ein ausgewachsener Mann und wirst leicht übersehen.

S. 105, Hoffnungspunkte ausgeben

Ein Charakter mit einem Schattenwert von 0 wird nicht Elend, wenn seine Hoffnungspunkte auf 0 sinken.

S. 106, Fokusgefährte

Wenn der Fokusgefährte sich am Ende einer Spielsitzung am selben Ort befindet wie der Charakter und **im Spiel weder Verwundet, Vergiftet oder Elend geworden ist noch anderes Leid erfahren hat, das der Spielleiter als gravierend einstuft (wie etwa von Orks gefangen genommen zu werden)**, erhält der Held einen verlorenen Hoffnungspunkt zurück.

S. 120, Charakterentwicklung

Charaktere verdienen sich in *Der Eine Ring* **Abenteuerpunkte durch das Spiel, mit denen sie ihre Allgemeinen Fertigkeiten weiterentwickeln können.** Außerdem verdienen sie sich Erfahrungspunkte **am Ende jeder Spielsitzung**, mit denen sie ihre Fähigkeiten verbessern oder neue erhalten können.

S. 120, Abenteuerpunkte

Im Lauf einer Abenteuerphase können die Abenteurer außergewöhnliche Heldentaten vollbringen und damit



ihre Fähigkeiten steigern. In Spielregeln ausgedrückt bedeutet dies, dass sie eine bestimmte Anzahl an Abenteurerpunkten erhalten.

Die Spieler können die Abenteurerpunkte einsetzen, um während der Gefährtenphase die Allgemeinen Fertigkeiten ihres Charakters zu verbessern.

Die Regeln zur Vergabe von Abenteurerpunkten werden auf S. 202 ausführlich beschrieben. **An dieser Stelle seien vorab schon die grundsätzlichen Prinzipien aufgelistet:**

- Einem Spieler kann 1 Abenteurerpunkt zugestanden werden, wenn er erfolgreich eine Allgemeine Fertigkeit anwendet.
- In diesem Fall notiert der Spieler den Punkt auf seinem Charakterbogen, indem er ein Häkchen in einem der Kästchen rechts neben der Fertigungsgruppe setzt, zu der die Fertigkeit gehört.
- Da es nur 3 Kästchen gibt, können Helden auch nur maximal 3 Punkte in jeder Fertigungsgruppe im Laufe einer Abenteuerphase erhalten.

Am Ende der Abenteuerphase werden alle Punkte verrechnet und die Häkchen auf dem Charakterblatt wieder ausradiert. Die erhaltenen Abenteurerpunkte werden auf der zweiten Seite des Charakterbogens in dem entsprechenden Kasten notiert.

S. 120, Erfahrungspunkte

Die Regeln zur Vergabe von Erfahrungspunkten werden auf S. 202 ausführlich beschrieben. **An dieser Stelle seien vorab schon die grundsätzlichen Prinzipien aufgelistet:**

- Spieler erhalten am Ende jeder Spielsitzung, an der sie teilnehmen, Erfahrungspunkte.
- Sollten sie die Gemeinschaft ihrem Ziel ein Stück näher gebracht haben, erhalten sie mehr Punkte.
- Am Ende der Abenteuerphase gibt es zudem noch weitere Erfahrungspunkte als Bonus.

S. 127, Riesenstärke

Wenn der Belastungswert der Ausrüstung, die du trägst, 12 oder niedriger ist und du in einer Nahkampfhaltung kämpfst, erhältst du einen Bonus von + 3 auf deine Abwehrprobe.

S. 129, Schattenbann

Kämpfst du in der Angriffshaltung (Seite 157) gegen einen Diener des Feindes (**dazu zählen auch Spinnen, Orks, Trolle und Böse Menschen**), darfst du zu deinem Angriffswurf einen zusätzlich Erfolgswürfel werfen (bis zu einem Maximum von 6).

S. 131, Tapfer in der Not

Wenn du einen Hoffnungspunkt aus gibst, um einen Attributsbonus zu erhalten, kannst du außerdem **für diese Aktion** alle Mali ignorieren, die du erleiden müsstest, weil du Erschöpft oder Verzweifelt bist.

S. 131, Zäh wie Leder

Kannst du eine längere Pause einlegen (**d.h. nicht ,unterwegs'**), erholt sich dein Gesundheitszustand sehr schnell, egal ob du verletzt bist oder einfach nur müde.

Wenn du Verwundet bist und deine Verletzung nicht behandelt wurde, erhältst du 2 Ausdauerpunkte zurück; wenn du Verwundet bist und deine Verletzung erfolgreich behandelt wurde, erhältst du 4 Ausdauerpunkte zurück; bist du unverletzt, erhältst du 3 Ausdauerpunkte plus dein bevorzugter Seele-Wert zurück.

Wenn du unterwegs bist, erholst du dich ganz normal (die verringerten Erholungsraten auf Seite 11 gelten nicht für dich).

S. 134, Heilendes Lied

Am Ende eines Kampfes kannst du eine Musizieren-Probe gegen SG 14 ablegen. **[Die Voraussetzung „Wurdest du Verwundet“ ist gestrichen]**

S. 137, Turmschild

Nutzt du einen Turmschild, erhältst du einen zusätzlichen Bonus von +3 auf deine Abwehrprobe gegen Fernkampfangriffe.

S. 137, Riesenschlächterspeer

Wenn du Wesen angreifst, die größer als Menschen sind, erhöht sich der Schadenswert des Riesenschlächterspeers um +4.



S. 137, Edle Rüstung

Trägst du die Edle Rüstung bei einer Begegnung, **erhältst du einen frei einsetzbaren Bonuswürfel für diese Begegnung**. **Zusätzlich** werden bei der Berechnung der Toleranz deine Werte in Weisheit und Heldenmut mit einem +3 Bonus versehen.

S. 138, Axt von Azanulbizar

Greifst du mit der Axt einen Gegner an, der eine Attritionsstufe von **7** oder weniger besitzt, und du würfelst mit deinem Heldenwürfel ein **7**, zählt dein Gegner für den Rest des Kampfes als Erschöpft.

S. 139, Bogen der Nordebenen

Greifst du mit dem Bogen der Nordebenen an, **addierst du zu deinem Angriffswert einen +3 Bonus oder deinen Wert in Heldenmut (je nachdem, welcher Wert höher ist)**.

S. 140, Bartaxt

Greifst du mit einer Bartaxt an und **würfelst bei deiner Angriffsprobe einen guten oder außergewöhnlichen Erfolg, kannst du darauf verzichten, deinem Gegner Schaden zuzufügen, und dafür entweder seinen Schild zerschmettern ODER ihn stattdessen entwaffnen**.

S. 140, Schafhirtenbogen

Würfelst du beim Angriff mit dem Schafhirtenbogen einen guten oder außergewöhnlichen Erfolg, verursachst du Extraschaden in Höhe deines Basis-Seeleworths.

S. 145, Ausdauer Zurückerlangen

Die hier angeführten Erholungsraten beziehen sich auf Gefährten, die eine gute Nacht Schlaf an einem sicheren Ort bekommen haben. Reisende Gefährten erholen sich nur schlecht, bis sie eine vernünftige Zuflucht finden (siehe Ausdauer Zurückerlangen auf Reisen).

S. 151, Neue Möglichkeiten der Spieler

Die folgenden Regeln für Vorbereitungsproben ersetzen die Regeln für Kampfvorteile und Vorausplanen für eine Reise.

Vorbereitungsproben

Abenteurer lernen schnell, dass sie sich gut vorbereiten müssen, wenn sie in der Wildnis überleben wollen, sei

es, wenn sie auf eine Reise aufbrechen oder sie dem Feind im Kampf gegenüber treten oder sogar wenn sie unterwegs Fremden begegnen.

Zu Beginn jeder der drei Hauptunternehmungen von Abenteuern (Reise, Kampf und Begegnungen) können alle Spieler eine Vorbereitungsprobe gegen SG 14 ablegen, um festzulegen, wie vorbereitet ein Held ist.

Jede Art Abenteuerunternehmung erfordert eine Probe auf eine bestimmte Fertigkeit (siehe unten), die Probenergebnisse werden allerdings immer auf dieselbe Weise gewertet: Je nach Höhe des Erfolges erhält ein Held eine Anzahl an Erfolgswürfeln als Bonuswürfel (Vorteile), die er bei kommenden Proben einsetzen kann.

Bei einem gewöhnlichen Erfolg erhält der Spieler einen Erfolgswürfel, bei einem guten Erfolg zwei Würfel und bei einem außergewöhnlichen Erfolg sogar drei Würfel.

Wie man Bonuswürfel einsetzt

Helden können ihre Bonuswürfel einsetzen, um ihre Proben aufzubessern.

Wenn ein Spieler eine Probe ablegt, kann er zu dieser Probe einen Bonuswürfel hinzunehmen. Dazu kann er einen seiner eigenen Bonuswürfel ausgeben, oder aber ein anderer Spieler gibt seinen für ihn aus.

Häufig werden Bonuswürfel bei Reiseproben, Angriffsproben oder Schutzproben eingesetzt, aber auch bei jeder wichtigen Probe während einer Begegnung.

Ein Spieler kann in derselben Runde durchaus mehrere seiner Bonuswürfel einsetzen (sowohl für seine eigene Probe als auch, um andere zu unterstützen), pro Probe darf jedoch immer nur maximal ein Bonuswürfel zum Einsatz kommen.

Reisevorteile

Sobald sich die Gefährten auf eine Reiseroute geeinigt haben, die sie einschlagen wollen, können alle Spieler eine Probe auf Wissen ablegen, um festzustellen, ob einer ihrer Charaktere etwas Nützliches über die Gebiete, die sie durchqueren werden, weiß.

Jede erfolgreiche Wissensprobe gewährt dem Helden eine bestimmte Anzahl an Bonuswürfeln, die sie während der Reise einsetzen können – der Gefährte bricht mit der angemessenen Ausrüstung auf oder hat die beste Route geplant oder auf die besten Ratschläge gehört.



Kampfvorteile

Bevor die Helden sich ins Kampfgetümmel stürzen, können alle Spieler eine Probe auf Kriegskunst ablegen, um festzustellen, ob ihre Charaktere etwas auf dem Schlachtfeld entdecken, das sie gegen ihre Gegner einsetzen können.

Jede erfolgreiche Kriegskunstprobe gewährt den Helden eine bestimmte Anzahl Bonuswürfel, die sie im bevorstehenden Kampf einsetzen können – der Held wird die Beschaffenheit des Schlachtfeldes oder die Wetterbedingungen zu seinen Gunsten einsetzen, oder sich an eine passende Stelle zurückziehen, die ihm den Rücken deckt, oder in ein offenes Feuer treten, um im richtigen Moment die Funken sprühen zu lassen.

Begegnungsvorteile

Zu Beginn einer Begegnung können alle Spieler eine Probe auf Empathie ablegen, um festzustellen, ob ihre Charaktere das bestmögliche Vorgehen voraussehen können.

Jede erfolgreiche Empathie-Probe gewährt einem Helden eine bestimmte Anzahl an Bonuswürfeln, die er während der folgenden Begegnung einsetzen kann – der Gefährte schätzt seine Gegenüber ein, versucht nützliche Informationen aus ihrem Gemütszustand und ihrem Verhalten abzulesen.

S. 154, Reisegefährten

Sobald eine Erschöpfungsprobe mit einem  misslingt und damit eine gefährliche Episode auslöst, kommt die gewählte Rolle ins Spiel.

S. 155, Die Reisefolgen bestimmen

Würfelt mindestens einer der Spieler ein , wird eine Gefährliche Episode ausgelöst (egal, ob die Probe misslingt oder nicht).

S. 155, Das Ende der Reise

Wie man auf Seite 76 sieht, hängt der Erschöpfungsgrad durch die Ausrüstung des Charakters von der Jahreszeit ab, in der die Reise stattfindet: In den kalten Monaten des Jahres sind es 3 Erschöpfungspunkte, aber nur 2 Punkte im Frühling und Sommer.

S. 155, Ponys und Boote

Wenn die Gemeinschaft auf Booten oder mit Ponys reist, erhalten die Gefährten durch misslungene Erschöpfungs-

proben 1 Erschöpfungspunkt weniger als normalerweise (damit erhalten sie nur noch 2 Punkte um Winter und Herbst und 1 Punkt im Sommer und Frühjahr).

S. 156, Gefährliche Episoden

Bei jedem , das bei einer Erschöpfungsprobe gewürfelt wird, wird eine Gefährliche Episode ausgelöst (egal, ob die Probe misslungen ist oder nicht).

S. 160, Einen Helm abnehmen

Ein Charakter, der sich im Kampf befindet, kann in seiner Runde als freie Aktion seinen Helm abnehmen. Durch den abgenommenen Helm sinkt der Erschöpfungswert des Helden um 3 (und natürlich geht der Abwehrbonus durch den Helm auch verloren).

S. 161, Angriffshaltung: Gegner einschüchtern

Ein Held kann versuchen, seine Gegner einzuschüchtern, indem er sein Können und seine Wildheit demonstriert. Wenn er an der Reihe ist, kann er auf seine Angriffsprobe verzichten und stattdessen eine Probe auf Beeindrucken oder Kriegskunst ablegen. Der SG für diesen Wurf beträgt 10 plus den höchsten Attributswert der Gegner. Ein Held, der in der vorangegangenen Runde Verletzt wurde, kann keinen Einschüchterungsversuch unternehmen.

Bei einem erfolgreichen Wurf wird die Kampfmoral der Gegner erschüttert und der Gegner verliert Hasspunkte, deren Höhe sich am Erfolg der Probe bemisst:

- Gewöhnlicher Erfolg: 2 Hasspunkte
- Guter Erfolg: 3 Hasspunkte
- Außergewöhnlicher Erfolg: 4 Hasspunkte oder so viele Punkte wie dem Heldenmutwert des einschüchternden Charakters entspricht (je nachdem, welcher Wert höher ist)

Der Spielleiter verteilt den Verlust an Hasspunkten unter den Gegnern der Gemeinschaft, wie er es für angebracht hält.

Bei einem Misserfolg verliert der Held keine Hoffnungspunkte.

S. 162, Bereitschaftshaltung: Kameraden anstacheln

Ein tapferer Anführer, er zwischen seinen Freunden steht, achtet stets auf seine Umgebung und kann versuchen,



seine Gefährten wieder anzustacheln, wenn ihr Mut sie verlässt. **Sobald ein Held an der Reihe ist, kann er anstatt seiner Angriffsprobe eine Probe auf Anführen oder Musizieren ablegen.**

Ist der Wurf erfolgreich, regenerieren alle Gefährten, die im aktuellen Kampf Ausdauer verloren haben (auch er selbst), Ausdauerpunkte, deren Anzahl vom Erfolg der Probe abhängen:

- Gewöhnlicher Erfolg: **2** Ausdauerpunkte
- Guter Erfolg: **3** Ausdauerpunkte
- Außergewöhnlicher Erfolg: **4** Ausdauerpunkte **oder so viele Punkte wie dem Seelewert des anstachelnden Charakters entspricht (je nachdem, welcher Wert höher ist)**

Bei einem Misserfolg verliert der Held keine Hoffnungspunkte.

S. 162, Abwehrhaltung: Gefährten beschützen

Ein Charakter, der sich in der Verteidigungshaltung befindet, kann versuchen, einen anderen Helden zu beschützen, der in der Angriffs- oder Bereitschaftshaltung ist. Nachdem er seine Kampfhaltung für die kommende Runde festgelegt hat, muss er namentlich festlegen, welchen Charakter er beschützen möchte.

Wird der beschützte Charakter angegriffen, kann der Beschützer einen Hoffnungspunkt ausgeben, um an dessen Stelle angegriffen zu werden. **Für die Festlegung des SG des Angriffs wird die Kampfhaltung des beschützenden Charakters zugrunde gelegt. Ein Held, der einen Kameraden beschützt, kann in seiner Runde immer noch einen Angriff unternehmen.**

S. 162, Beliebige Kampfhaltung: Dem Kampf entfliehen

Ein Held, der in der vorangegangenen Runde Hinten gekämpft hat, kann zu Beginn einer Runde versuchen, aus der Kampfzone zu fliehen. Er muss dazu keine Probe ablegen.

Ein Gefährte, der sich im Nahkampf befindet, kann versuchen zu fliehen, wenn er an der Reihe ist. Am Ende seiner Kampfunde kann der Held eine Probe auf Athletik ablegen. Der SG dieses Wurfes ist 10 plus den höchsten Attributswert der Gegner, denen der Spieler gerade gegenübersteht.

Bei einem Erfolg kann der Gefährte entkommen. Kämpft der Held gerade gegen mehrere Gegner, wird ein guter oder außergewöhnlicher Erfolg benötigt. Misslingt der Fluchtversuch, bleibt der agierende Held in den Kampf verwickelt und kann in seiner nächsten Runde nicht handeln.

S. 163, Begegnungsvorteile bestimmen

Bevor die Vorstellung beginnt, können alle Spieler eine Probe auf Empathie ablegen, um Bonuswürfel zu erhalten (siehe Vorbereitungsproben).

S. 163, Nützliche Fähigkeiten

Wenn davon ausgegangen werden kann, dass die Spielerhelden bereits vor der Begegnung etwas über die Gebräuche und Traditionen der anderen Gruppe gelernt haben könnten oder sie genug Zeit hatten, sie zu beobachten, können sie versuchen, durch eine Probe auf Wissen **oder Empathie** die bestmögliche Art und Weise zu handeln herauszufinden.

S. 164, Interaktion

Dies ist das wichtigste Element der meisten sozialen Herausforderungen, sei es auf Geburtstagsfeiern oder bei formellen Ratssitzungen. Üblicherweise können sich nur Charaktere, die in der Vorstellungsphase angemessen vorgestellt wurden, **nun weitere Handlungen vorschlagen während der Interaktion aktiv werden. Andererseits können Charaktere, die sich nicht vorgestellt haben, auch eine passive Rolle einnehmen, zum Beispiel, indem sie mit Empathie oder Rätseln Vorschläge zum Vorgehen beitragen.**

S. 170, Einen neuen Rang Heldenmut oder Weisheit kaufen

Während einer Gefährtenphase können Helden maximal einen Rang in entweder Weisheit oder Heldenmut kaufen (nicht in beiden). Steigert ein Held einen dieser beiden Werte, sollte man sorgfältig auch alle davon abgeleiteten Fähigkeits- und Merkmalswerte nachjustieren.

S. 171, Erfahrungspunktkosten

Heldenmut und Weisheit 6/Stufe der Waffenfertigkeit 6/
Kosten, die neue Stufe zu kaufen **26**

S. 171, Abenteuerpunkte ausgeben

Abenteuerpunkte werden von den Spielern ausgegeben, um ihre Allgemeinen Fertigkeiten zu steigern, wie in der



folgenden Tabelle angegeben. Spieler müssen nicht all ihre Abenteurpunkte auf einmal ausgeben, sie können sie auch aufsparen, um in einer späteren Gefährtenphase teurere Steigerungen zu erkaufen. Spieler dürfen auch mehrere Stufen in denselben Allgemeinen Fertigkeiten kaufen, solange sie sich auch die Kosten für jede Stufe leisten können. Nicht ausgegebene Abenteurpunkte werden im entsprechenden Feld auf der Rückseite des Charakterbogens notiert, damit man sie nicht vergisst.

Die unten stehende Tabelle gibt die Kosten an, um eine beliebige Allgemeine Fertigkeit zu steigern. Wenn es sich bei der Fähigkeit, die gesteigert werden soll, um eine bevorzugte Fertigkeit handelt, gelten für den Spieler die Kosten in der rechten Spalte der Tabelle.

Kosten, eine Allgemeine Fertigkeit zu steigern:

NEUE STÜFE, DIE MAN ERKAUFEN WILL	KOSTEN	KOSTEN FÜR BEVORZUGTE FERTIGKEIT
♦	4	3
♦♦	8	6
♦♦♦	12	9
♦♦♦♦	16	12
♦♦♦♦♦	20	15
♦♦♦♦♦♦	24	18

S. 171, Unternehmungen

Hat ein Spieler seine Fähigkeiten auf den neuesten Stand gebracht, darf er in der restlichen Gefährtenphase noch eine Aufgabe unternehmen.

Im Normalfall darf ein Spieler für seinen Charakter eine Unternehmung wählen. In einer längeren Gefährtenphase, wie etwa derjenigen am Jahresende, können auch bis zu zwei Unternehmungen gewählt werden – wenn der Spielleiter einverstanden ist, kann ein Spieler während einer längeren Pause ebenfalls bis zu zwei verschiedene Unternehmungen wählen (der Spieler kann jedoch nicht dieselbe Unternehmung zweimal wählen).

S. 172, Neues Charaktermerkmal **oder Spezialisierung** erwerben

Ein Spieler, der seinen Abenteurer schon eine lange Zeit gespielt hat, mag sich irgendwann mit den Charakter-

merkmalen seines Helden langweilen und einen Wechsel wünschen. Während einer Gefährtenphase kann ein Spieler ein altes Charaktermerkmal gegen ein neues Charaktermerkmal oder eine Spezialisierung gegen eine neue Spezialisierung austauschen.

Wenn Spieler einen Wechsel planen, sollten sie bei der Wahl eines neuen und der Auswahl des zu ersetzenden Merkmals ihren gesunden Menschenverstand anwenden, damit sie ihren Charakter nicht vollkommen neu erfinden. **Der Wechsel einer Spezialisierung bedeutet allerdings nicht, dass der Charakter sein bisheriges Talent plötzlich vergisst – sie gehört nur nicht mehr zu seinen Besonderheiten wie früher, stattdessen hat sich der Held mehr auf andere Bereiche konzentriert.**

Die neue Eigenschaft **oder Spezialisierung** darf aus jeder beliebigen Liste an Charaktermerkmalen ausgewählt oder sogar vom Spieler erfunden werden (was allerdings das Einverständnis des Spielleiters benötigt).

S. 173, Neue Unternehmung, **Einen Titel erhalten**

"Ich nenne dich Elbenfreund; und möge das Ende deines Weges unter einem guten Stern stehen!"

Die Reisen eines Abenteurers können ihn weit weg von zu Hause führen und seine Taten mögen einem Volk dienen, das nicht sein eigenes ist. Doch ein Held wird überall als solcher anerkannt werden, auch in einem fremden Land.

Ein Charakter, der während der Abenteuerphase anerkannte Heldentaten in einem Gebiet oder Reich einer anderen Kultur vollbracht hat, kann – mit dem Einverständnis des Spielleiters – die Unternehmung **Einen Titel erhalten** wählen.

Für die Regeln bedeutet das grundsätzlich zwei Dinge:

- Der Ansehenswert eines Abenteurers gibt nun auch seine Reputation unter anderen Völkern an. Der Held kann von nun an die Erzählung während der Gefährtenphase am Jahresende genauso beeinflussen, als gehöre er dieser Kultur an. Wenn ein Abenteurer eine Gefährtenphase in der Heimatsiedlung dieser Kultur verbringt, wird außerdem sein Ansehenswert nicht gesenkt, so als hätte er seine Heimat aufgesucht (siehe Ansehen aufrechterhalten, S. 169).
- Dem Gefährten wird ein Stück Land oder ein Haus geschenkt, in dem er leben kann. Die Größe und Be-



KULTUR	TITEL	SIEDLUNG	SCHENKUNG
Bardinger	Thegn	Thal	Ein Stück Land entweder in den Nördlichen Thallanden oder in der Ober- oder Niedermark von Thal
Beorninger	Thane	Alte Furt	Ein Gehöft irgendwo innerhalb der Länder der Beorninger
Zwerge des Einsamen Bergs	Die Zwerge sind sehr verschlossen, was ihre Bräuche und Traditionen angeht, und gewähren Abenteuern anderer Kulturen keine Titel. Ein Charakter kann also die Unternehmung Einen Titel erhalten nicht für die Kultur der Zwerge unter dem Einsamen Berg wählen		
Düsterwaldelben	Elbenfreund	Der Titel „Elbenfreund“ ist kein eigentlicher Titel, sondern eher ein Segen, der einem Helden gegeben wird, der das Vertrauen der Elben gewonnen hat. Nichtsdestoweniger würde ein Elbenfreund aber vom Elbenkönig empfangen werden und man würde ihm auch ein gemütliches Zimmer in Thranduils Hallen gewähren.	
Hobbits aus dem Auenland	Hobbits mögen keine Abenteurer und heißen sie auch nicht gerade willkommen. Sollten sie sich jemals durch die Umstände gezwungen sehen, den Heldenmut eines Gefährten, der kein Hobbit ist, tatsächlich anzuerkennen, können sie ihm den Ehrentitel des „Grenzer“ verleihen; sie würden ihn dann auch in einem Haus in Bree leben lassen, oder zumindest östlich des Flusses, in einem Haus aus Holz, Ziegeln oder Stein.		
Menschen vom See	Bürger	Seestadt	Ein Haus aus dem Besitz des Stadtrates
Waldmenschen	Held der Waldmenschen	bei den Waldmenschen	Eine Gastunterkunft in der Stadt der Waldmenschen, ein Landhaus in Rhosgobel oder ein Baumhaus in Waldhall.

schaffenheit des Landes oder Hauses bemessen sich am Lebensstandard des Charakters.

S. 200, Modifikatoren

Hat der Spielleiter seine Ankündigung gemacht, dann dürfen die Spieler eine besondere Fähigkeit oder ein passendes Merkmal einsetzen, **oder alternativ Hoffnungspunkte ausgeben, um einen Attributbonus zu erhalten.**

S. 201, Furcht

Besteht ein Spieler die Probe, dann hält sein Charakter der Bedrohung stand und zuckt nicht einmal. Scheitert er, dann ist der Charakter eingeschüchtert und kann so lange **keine Hoffnungspunkte einsetzen**, wie der Held dem Grund seiner Furcht ausgesetzt ist.

S. 202, Abenteuerpunkte vergeben

Ersetze den Text zu Abenteuerpunkten auf S. 202 mit dem folgenden:

Helden erhalten Abenteuerpunkte während der Abenteuerphase, indem sie ihre Fähigkeiten einsetzen. Wenn ein Held bei einer Probe in einer Allgemeinen Fertigkeit einen Erfolg würfelt, kann ihm der Spielleiter dafür 1 Abenteuerpunkt gewähren.

Es ist Aufgabe des Spielleiters zu beurteilen, ob ein Held einen Abenteuerpunkt für seine erfolgreiche Probe verdient oder nicht (Spieler können natürlich jederzeit auch darum bitten).

Der Spielleiter macht seine Entscheidung davon abhängig, wie viele Häkchen ein Gefährte in der Fertigungsgruppe der benutzten Allgemeinen Fertigkeit während des Spiels bereits setzen konnte:

Wenn er noch keine Häkchen in der Fertigungsgruppe hat, sollte der Spielleiter bei einer erfolgreichen Probe ruhig den Abenteuerpunkt gewähren.

Wenn bereits ein Häkchen gesetzt ist, sollte der Spielleiter den Abenteuerpunkt nur gewähren, wenn der Held mit der Aktion etwas Besonderes erreicht hat: Der Spieler hat einen guten oder außergewöhnlichen Erfolg erzielt ODER der Spieler kann seine Fertigungsprobe durch Berufung auf ein passendes Merkmal verbessern (das Merkmal muss für die Aktion von Bedeutung sein).

Wenn bereits zwei Häkchen gesetzt sind, sollte der Spielleiter den Abenteuerpunkt nur gewähren, wenn der Held mit der Aktion etwas Außergewöhnliches erreicht: Der Spieler hat einen guten oder außergewöhnlichen Erfolg gewürfelt UND der Spieler kann seine Fertigungsprobe durch Berufung auf ein passendes Merkmal verbessern.



Es gilt zu bedenken, dass die drei Kästchen, die auf dem Charakterblatt neben jeder Fertigungsgruppe stehen, vorgeben, dass man in jeder Gruppe maximal drei Abenteuerpunkte erhalten kann. Für die Fertigkeiten dieser Gruppe können erst nach der nächsten Gefährtenphase wieder Abenteuerpunkte vergeben werden.

Das richtige Maß bei der Vergabe von Abenteuerpunkten

Spielleiter sollten bedenken, dass die Kosten zur Steigerung von Allgemeinen Fertigkeiten berechnet sind auf Grund der Annahme, dass ein Gefährte während jeder Spielsitzung 4 Abenteuerpunkte erhalten sollte (in der ersten Sitzung entsprechend mehr, da es leichter ist, Häkchen zu erhalten, wenn alle Kästchen leer sind).

Wenn die Spieler durchgehend weniger Punkte erhalten, sollte der Spielleiter sie dazu ermuntern, ihre Merkmale besser einzusetzen – z.B. indem sie sich notieren, welche Merkmale sich auf welche Fertigungsgruppe beziehen, und indem sie diese Merkmale öfter im Spiel einbringen.

S. 202, **Erfahrungspunkte vergeben**

Ergänze den folgenden neuen Text:

Alle Helden erhalten am Ende jeder Spielsitzung Erfahrungspunkte.

- Jeder Spieler erhält 1 Erfahrungspunkt am Ende jeder Spielsitzung, an der er teilgenommen hat.
- Wenn der Spielleiter der Meinung ist, dass die Gruppe einen entscheidenden Schritt weitergekommen ist in Hinblick auf ihr erwähltes Ziel, erhält jeder der Helden 1 zusätzlichen Erfahrungspunkt.
- weitere Erfahrungspunkte können vom Spielleiter zudem am Ende der Abenteuerphase vergeben werden. Grundsätzlich sollte sich dieser Bonus in Grenzen halten: 1 Erfahrungspunkt pro zwei Spielsitzungen während der Abenteuerphase ist hier angemessen (z.B. für ein Abenteuer von 4 Spielsitzungen Dauer sollten am Ende 2 zusätzliche Punkte als Belohnung vergeben werden).

Dieser Bonus am Ende des Abenteuers soll die Spielergruppe für ihren Einsatz im Spiel belohnen, insbesondere

dann, wenn sie etwas Bemerkenswertes erreicht haben. Spieler verdienen einen Bonus, wenn sie einer Situation klug und auf unerwartete Weise begegnet sind oder sie ihre Charaktere überzeugend ausgespielt haben oder sich permanent an das Quellenmaterial gehalten haben.

Das richtige Maß bei der Vergabe von Erfahrungspunkten

Bei der Berechnung der idealen Menge an Erfahrungspunkten, die Spielern gewährt werden sollten, wird davon ausgegangen, dass eine Abenteuerphase im Schnitt drei Spielsitzungen braucht. Behält man diesen Rhythmus bei, würde jeder Spieler durchschnittlich 6 Erfahrungspunkte erhalten, plus 1 oder 2 zusätzliche Punkte am Ende eines Abenteuers.

Diese Werte können je nach Spielgewohnheiten einer Gruppe angepasst werden: Wenn ihr eher in langen Einzelsitzungen spielt (von 4 Stunden oder länger) und damit die Anzahl an Sitzungen ungefähr auf die Hälfte des hier angenommenen Durchschnitts reduziert, solltest du als Spielleiter für Ausgleich sorgen, indem du mehr zusätzliche Erfahrungspunkte am Ende des Abenteuers vergibst. Wenn eure Abenteuer hingegen eher viele Sitzungen in Anspruch nehmen, kannst du einfach den Bonus am Ende des Abenteuers reduzieren.

S. 206, **Erschöpfungsproben**

Für jede gescheiterte Erschöpfungsprobe muss ein Abenteuerer seinen Erschöpfungswert um den Belastungswert seiner Reiseausrüstung erhöhen. **Für jede längere Rast an einem sicheren Ort (d.h. nicht irgendwo unterwegs), kann der Abenteuerer wieder einen Punkt Erschöpfung, den er durch misslungene Reiseproben erhalten hat, abziehen.**

S. 207, **Gefahren**

Gefahren stehen für unerwartete Hindernisse, auf die die Reisenden stoßen können, oder Unfälle, die sie provozieren, vielleicht, weil sie völlig übermüdet sorglos geworden sind.

Eine Gefahrenepisode wird ausgelöst, wenn einer der Gefährten bei einer Erschöpfungsprobe ein  würfelt (egal, ob die Probe misslungen ist oder nicht).



Gefahren:

HELDENWÜRFEL	AUSWIRKUNG	FOLGEN FÜR DEN SCHEITERNDEN GEFÄHRTEN
🎲	Würfle noch einmal	–
1-2	Erschöpft	Vorübergehend Erschöpft für die Dauer der Reise.
3	Elend	Vorübergehend Elend für die Dauer der Reise.
4-5	Erschöpfung	Du verlierst noch einmal Erschöpfung, bei einem 🌀 sogar zweimal.
6	Wunde	Du verlierst Ausdauerpunkte in Höhe eines Erfolgswürfels, bei einem 🌀 erhältst du sogar eine Wunde.
7	Verderben	Du erhältst 1 Schattenpunkt, bei einem 🌀 sogar 2.
8	Strapazen	Du verlierst Ausdauer in Höhe eines Erfolgswürfels.
9	Verzweiflung	Du verlierst 1 Hoffnungspunkt, bei einem 🌀 sogar 2.
10	Falsche Entscheidungen	Der SG für weitere Erschöpfungsproben erhöht sich um eine Stufe.
🌀	Gefährliche Begegnung	Der Spielleiter improvisiert eine Kampfbegegnung.

Ist das der Fall, dann wähle eine Anzahl von Episoden aus denen aus, die nachstehend vorgestellt werden, entsprechend der gewürfelten Anzahl von 🌀.

Folgen der Gefährlichen Episode bestimmen

Wenn ein Gefährte die Herausforderung der Gefährlichen Episode nicht besteht, bestimmt der Spielleiter, welche Folgen sein Scheitern hat. Der Spielleiter würfelt dazu einen Heldenwürfel und wählt anhand der untenstehenden Tabelle die entsprechenden Folgen für den scheiternden Gefährten aus.

Die Gefahr beschreiben

Sobald das Ziel der Gefährlichen Episode ausgewählt und die Folgen des Scheiterns bestimmt sind, improvisiert der Spielleiter eine kurze Beschreibung der Situation. Wie immer versucht der Spielleiter damit seinen Spielern bei der Visualisierung der Szene und der Bewältigung der Aufgabe zu helfen.

Die Probe würfeln

Zunächst wird überprüft, ob die Rolle, die als Ziel für die Gefährliche Episode ermittelt wurde, von mindestens einem Gefährten besetzt wird. Wenn im Vorfeld keiner der Helden diese Rolle angenommen hat, dann kann ein Held einen Hoffnungspunkt ausgeben und die Probe würfeln (die Spieler müssen allerdings bedenken, dass immer nur einer der Helden als Anführer für die Gemeinschaft agieren kann). Wenn niemand diese Rolle übernimmt, gilt die Gefährliche Episode als gescheitert.

Wenn mehr als ein Gefährte die betroffene Rolle besetzt, darf sich jeder von ihnen an der Probe versuchen – trotzdem ist immer noch nur ein erfolgreiches Ergebnis nötig,

um die Gefahr zu meistern. Die Schwierigkeit der Fertigkeitssprobe liegt bei SG 14. Möchte der Spielleiter lieber die Besonderheiten der Region widerspiegeln, in der sich die Gefährten gerade befinden, kann er sich dazu auf die Regions-Tabelle auf S. 206 beziehen.

Besteht der betroffene Spieler die Probe, kann sein Held die Gefahren abwenden und die Reise geht weiter. Misslingt sie ihm jedoch, muss sich der Held den Folgen seines Scheiterns stellen.

Beispiele für Gefahrenepisoden

Die nachfolgenden Gefahrenepisoden zeigen dem Spielleiter, wie eine Gefahrenepisode vorgestellt werden sollte. Jeder Episodentitel enthält in Klammern die Rolle, die von dem Zwischenfall betroffen ist, und die Folgen bei einem Scheitern, wie sie durch die Gefahren-Tabelle bestimmt werden. Die meisten Beschreibungen für die Gefahrenepisoden präsentieren den Vorgang nur in groben Zügen: Der Spielleiter sollte jede Gefahr an das laufende Abenteuer und die Umstände anpassen.

Orientierung verloren (Anführer – Erschöpft)

Der Anführer hat sich verirrt. Er muss sich auf seine Fähigkeiten verlassen, in die richtige Richtung zu gehen, während die Gemeinschaft ein Gebiet ohne Pfad oder Weg durchquert.

Unbequeme Unterbringung

(Alle Gefährten – Falsche Entscheidungen)

Die Helden haben eine schlechte Entscheidung getroffen, was das Nachtlager angeht. Bei einem Misserfolg schlafen alle Mitreisenden schlecht und all ihre Erschöpfungsproben werden schwieriger.



Scheußliches Wetter (Kundschafter – Strapazen)

Die Gemeinschaft wird vom wechselhaften Wetter überrascht und muss Regen oder Schnee im offenen Gelände über sich ergehen lassen. Bei einem Misserfolg verliert der Kundschafter Ausdauer, während er die ganze Zeit vergeblich nach einem Unterschlupf sucht.

Monster aufgescheucht

(Späher – Gefährliche Begegnung)

Die Gemeinschaft zieht auf ihrer Reise an der Höhle eines gefährlichen Monsters oder einer Horde bössartiger Wesen vorbei.

Bei einem Misserfolg wittern die Monster die Anwesenheit der Gemeinschaft, noch bevor einer der Gefährten sich der drohenden Gefahr bewusst wird, und greifen sie an.

Vom Jäger zur Beute (Jäger – Wunde)

Ein gefährliches Raubtier ist den Spuren oder dem Geruch eines Jägers der Gemeinschaft gefolgt. Bei einem Misserfolg wird der Jäger von einem außergewöhnlich gefährlichem Wesen angegriffen.

Wenig zu essen (Alle Gefährten – Elend)

Die Essenvorräte sind verdorben oder reichen nicht aus, um alle Mitglieder der Gemeinschaft zu ernähren. Bei einem Misserfolg ist die Stimmung innerhalb der Gemeinschaft für den Rest der Reise schlecht.

Wir kommen nicht weiter

(Kundschafter – Erschöpfung)

Die Gemeinschaft trifft auf ein unerwartetes Hindernis und der Kundschafter muss einen Weg finden, wie sie es umgehen kann.

Erschöpft vor Trauer und Plage

(Alle Gefährten – Verderben)

Die Gemeinschaft durchquert eine Region, die das Verderben des Schattens vergiftet hat. Alle Gefährten legen eine Verderbensprobe ab.

S. 209, Ausdauer zurückerlangen auf Reisen

Die Umstände können es erforderlich machen, dass ein Gefährte wieder auf Reisen aufbricht, bevor er sich ausreichend von seinen Verletzungen erholt hat. Zudem kann ein unerwartetes Ereignis während der Reise selbst zu weiteren Ausdauerverlusten führen – z.B. in Folge ei-

ner Gefährlichen Episode. Da Reiselager meist eher unbequem sind, kann sich ein verletzter Gefährte nur schlecht ausruhen und erholen, während er unterwegs ist.

Reisende Helden regenerieren bei jeder Rast weniger Ausdauerpunkte als üblich. Wie sonst auch hängt die genaue Punktzahl vom aktuellen Gesundheitszustand des Charakters ab:

- Ein Verwundeter Held, dessen Verletzung nicht behandelt wurde, kann auf Reise keine Ausdauerpunkte zurückerlangen.
- Ein Verwundeter Held, dessen Verletzung behandelt wurde, kann 1 Ausdauerpunkt zurückerlangen.
- Ein unverletzter Held kann 2 Ausdauerpunkte zurückerlangen.

Sobald die Gefährten am Ende ihrer Reise angekommen sind und endlich an einem sicheren Ort ausruhen können, können sie wieder zu den normalen Bedingungen Ausdauer regenerieren.

S. 213, Kampfvorteile bestimmen

Bevor die Helden sich ins Kampfgetümmel stürzen, können alle Spieler eine Probe auf Kriegskunst ablegen, um festzustellen, ob ihre Charaktere etwas auf dem Schlachtfeld entdecken, das sie gegen ihre Gegner einsetzen können und ihnen damit Bonuswürfel einbringt (siehe Vorbereitungsproben).

S. 225, Das Ergebnis einer Begegnung bewerten – Neue Optionalregel

Neben den Regeln für den Toleranzwert sollte der Spiel-leiter grundsätzlich alle erfolgreichen Proben, die die Spielerhelden während der Vorstellungs- und Interaktionsphase einer Begegnung würfeln, nachhalten. Am Ende einer Begegnung kann er dann die Gesamtzahl aller erfolgreichen Proben der Gemeinschaft als Indikator für das Ergebnis einer Begegnung heranziehen.

- Jede erfolgreiche Probe wird einfach gewertet, jeder gute Erfolg zweifach und jeder außergewöhnliche Erfolg dreifach. Dann werden alle erfolgreichen Proben der Gemeinschaft zusammengezählt und das Ergebnis kann in der folgenden Tabelle abgelesen werden:



ERFOLG-REICHE PROBEN	ERFOLGSGRAD	BESCHREIBUNG (ANGEPASST AN DIE SITUATION)
1	Geringer Erfolg	Irgendetwas ist nicht so gelaufen wie gehofft: Die Gefährten haben erreicht, was sie wollten, doch der Preis dafür sind unerwartete Komplikationen.
2-4	Erfolg	Die Gefährten haben ihr Ziel erreicht, mehr aber auch nicht.
5-6	Guter Erfolg	Die Gefährten waren erfolgreicher als erwartet, was einige positive Auswirkungen für sie hat.
7+	Außergewöhnlicher Erfolg	Die Gemeinschaft hat die Begegnung gekonnt gemeistert und das Ergebnis der Begegnung ist überraschend positiv.
Am Ende einer Begegnung wird die Anzahl der erfolgreichen Proben zusammengezählt (ein guter Erfolg zählt zweifach und ein außergewöhnlicher Erfolg dreifach).		

S. 230, **Verdorbene Schätze**

Ergänze den folgenden neuen Text:

Dort konnte man noch viele Jahre lang bei ruhigem Wetter seine gewaltigen Knochen zwischen den zerstörten Pfählen der alten Stadt sehen. Aber nur wenige wagten es, den verfluchten Ort zu überqueren, und keiner versuchte je, in das zitternde Wasser hinabzutauchen und die kostbaren Juwelen zu bergen, die von seinem verrottenden Panzer herabfielen...

Es läuft vielleicht nicht an wie Silber oder rostet wie Eisen, doch Gold kann schneller verderben als beide zusammen, denn es lässt viele in regelrechtes Fieber verfallen. Schätze, die man in den Höhlen eines toten Monsters oder in einem lange verschlossenen Grab finden kann, können verdorben sein; ihr Schimmer kann Menschen in den Wahnsinn treiben und ihre Herzen mit Gier erfüllen. Helden müssen eine Verderbensprobe ablegen, wenn sie einen verdorbenen Schatz finden, ansonsten erhalten sie Schattenpunkte entsprechend der unten stehenden Tabelle.

Verdorbene Schätze:

FUNDORT (BEISPIEL)	SG	SCHATTENPUNKTE
Aus dem Hort eines Trolls	14	1 Punkt
Aus dem Hort eines Drachen	16	1 Punkt
Gestohlen aus einem alten Grab	14	2 Punkte
Aus einer Festung des Dunklen Herrschers	16	1 Punkt automatisch. Zusätzlich 3 Punkte bei misslungener Probe.

S. 238, **Attributsstufe**

Die Attributsstufe ersetzt die drei Attribute, mit denen Spielerhelden beschrieben werden. Sie wird jedes Mal als Bonus addiert, wenn ein Geschöpf einen Wurf mit einer Eigenschaft versucht, die als **bevorzugt** gekennzeichnet ist (ohne dass ein Punkt eingesetzt werden müsste, um den Bonus zu erhalten). Außerdem wird sie als Schadensbonus angewendet, wenn ein Geschöpf einen Gegner im Kampf mit einem guten Erfolg trifft, **oder doppelt bei einem außergewöhnlichen Erfolg**.

S. 240, **Riesenhaft**

Im Schatten dort auf einem flachen Stein saß ein mächtiger Ork mit riesigem Kopf...

Das Wesen ist so widerstandsfähig und zäh, dass es nicht außer Gefecht gesetzt oder getötet wird, wenn seine Ausdauer auf null sinkt oder es einmal verwundet worden ist. **Das Wesen wird stattdessen Elend**, kämpft jedoch mit null Ausdauer oder einer Wunde so lange weiter, bis es entweder zweimal verwundet worden ist oder seine Ausdauer null beträgt UND es verwundet wird.

S. 240, **Opfer ergreifen**

Ein Held kann sich befreien, indem er auf seinen Angriff verzichtet und eine Athletik-Probe gegen einen SG von 10 plus der Attributsstufe des ergreifenden Wesens besteht.

