

# OPTIONALREGELN

**D**ie nachfolgenden Regeln können genutzt werden, wenn die Gruppe sich darauf einigt. Ihr könnt einzelne dieser Regeln

verwenden, wie es euch gefällt, solltet aber festhalten, welche davon für eure Runde gelten.

## Setting-spezifische Anpassungen

Diese optionalen Anpassungen ermöglichen es, einige aus früheren Editionen gewohnte Eigenheiten des Myranor-Settings regeltechnisch stärker einzubinden. Dabei ist zu beachten, dass dadurch einige Regeln und Klassen stark von dem abweichen können, was Spielende von anderen 5e-Systemen gewohnt sind und das auch Auswirkungen auf die Spielbalance haben kann.

### Zauberpunkte

Alle Spielenden von zaubernden Klassen können sich entscheiden, ob ihr Charakter das klassische Zauberplatz-System nutzt oder das folgende flexiblere und kleinteiligere System von Zauberpunkten. Wie viele Zauberpunkte ein Charakter zur Verfügung hat, ist in der folgenden Tabelle ersichtlich.

Klassenstufe	Maximaler Zaubergrad	Zauberpunkte
1	1	4
2	1	6
3	2	14
4	2	17
5	3	27
6	3	32
7	4	38
8	4	44
9	5	57
10	5	64
11	6	73
12	6	73
13	7	83
14	7	83
15	8	94
16	8	94
17	9	107
18	9	114
19	9	123
20	9	133

Wann immer der Charakter einen Zauberplatz verbrauchen würde, wird stattdessen die in der folgenden Tabelle angegebene Anzahl an Zauberpunkten verbraucht und von seinen aktuellen Zauberpunkten abgezogen. Der Charakter erhält seine Zauberpunkte nach einer langen Rast zurück.

### Zauberpunktekosten

Zaubergrad	Punktekosten
1.	2
2.	3
3.	5
4.	6
5.	7
6.	9
7.	10
8.	11.
9.	13

### Hochgradige Zauber

Beim Zauberpunkte-System wird auch die Anzahl an hochgradigen Zaubern (Grad 6 oder höher), die gewirkt werden können, begrenzt.

Ab der 11. Stufe kann maximal ein Zauber des 6. Grad gewirkt werden. Immer wenn der maximale Zaubergrad danach steigt (also bei Erreichen der Klassenstufe 13, 15 und 17), erhält der Charakter die Möglichkeit, einen zusätzlichen Zauber dieses oder eines niedrigeren Zaubergrades zu wirken.

Ein Charakter der 15. Stufe könnte zum Beispiel maximal 3 hochstufige Zauber wirken. Er könnte einen Zauber des 6. Zaubergrades, einen Zauber des 6. oder 7. Grades und einen Zauber des 6., 7. oder 8. Grades wirken.

Der Charakter erhält seine Anwendungen für hochgradige Zauber nach einer langen Rast zurück.

## Der Fluch des Eisens

Auf der Welt Dere, auf der Myranor liegt, stört Eisen den Fluss der magischen Kräfte. Werden ausgebildete Zauberwirkende, die die arkane Magie nutzen, in eiserne Ketten geschlagen oder gezwungen, eine eiserne Rüstung anzulegen (hierzu zählen auch nichtmagische Eisen-Legierungen), können sie keine Zaubertricks oder Zauber wirken, bis sie eine lange Rast ohne diese eisernen Fesseln verbracht haben. Wenn Zauberwirkende selbst eine Rüstung erwerben, mit der sie geübt sind, wird davon ausgegangen, dass sie auf diesen Umstand Rücksicht nehmen. In Myranor gibt es genügend alternative Materialien, aus denen sich Rüstungen anfertigen lassen, ohne den Fluss der magischen Kräfte zu beeinträchtigen.

## Ursprünge der Macht

In Myranor gibt es zwei Arten des Wirkens von Zaubern:

- ◀ **Arkane** Zauberwirken ist das Lenken der frei fließenden Energien des Elementes Kraft, die auf der Welt Dere üblicherweise als Magie bezeichnet wird. Wenn nicht anders angegeben, fallen alle Anwendungen von Zaubern in diesen Bereich. Arkane Zauberwirken unterliegt dem *Fluch des Eisens*.
- ◀ **Göttliches** Zauberwirken umfasst die durch die Weihe einer Gottheit erlangte Fähigkeit, Karmaenergie für Wunder zu nutzen. Wenn du deine Zauber aus einer Klasse, Unterklasse oder einem Talent erhältst, die oder das dir auch das Merkmal *Weihe (Domäne einer Gottheit)* verleihen, gelten sie als göttliches Zauberwirken.

Wenn ihr zauberwirkende Klassen, Unterklassen oder Talente, die Zauber verleihen, aus anderen 5e-Quellen in Myranor verwendet, müsst ihr in der Gruppe entscheiden, in welche Kategorie sie fallen.

## Göttliche Prinzipien

Wenn Anwender göttlichen Zauberwirkens gegen die Prinzipien ihrer Gottheit verstoßen, kann diese (also die Spielleitung) entscheiden, ihre Zauberplätze nach einer langen Rast nicht wiederherzustellen, bis der Verstoß gesühnt wurde.

## Interaktion von göttlichem und arkanem Zauberwirken

Die folgenden Zauber zeigen nichts an, wenn sie von einem arkanen Zauberwirker gewirkt werden und das Ziel auf göttlichem Zauberwirken basiert. Das gilt auch für entsprechende magische Gegenstände:

- ◀ Quelle wahrnehmen
- ◀ Arkane Analyse
- ◀ Magie entdecken

Die folgenden Zauber haben keine Auswirkung auf göttliches Zauberwirken, wenn sie von einem arkanen Zauberwirker gewirkt werden.

- ◀ Antimagisches Feld
- ◀ Fluch brechen
- ◀ Gegenzauber
- ◀ Magie bannen
- ◀ Magieschutz
- ◀ Unauffindbarkeit
- ◀ Zauberschild

## Antimagie

Wir gehen standardmäßig davon aus, dass grundlegende Antimagie für jeden arkanen Zauberwirker zur Verfügung steht. Die Zauber *Magie bannen* und *Gegenzauber* sind damit quellenunabhängig wirksam.

Strenger nach dem Hintergrund ist diese allgemeine Manipulation von Zaubern ein Privileg der Quellen *Kraft* und *Zauberei* und ihr könnt regeln, dass diese Zauber nur mit diesen Quellen gewirkt werden können. Andere Quellen können mit *Magie bannen* und *Gegenzauber* nur Zauber beeinflussen, die derselben Quelle angehören.

# Zusätzliche Charakteroptionen

Diese optionalen Charakteroptionen ermöglichen es, Charaktere noch etwas feiner zu individualisieren.

## Begabungen

Begabungen sind Boni auf Fertigkeiten oder Rettungswürfe in ganz spezifischen Situationen. Sie können

sowohl herausragende natürliche Eigenschaften wie auch besonderes Training darstellen.

Beim Erstellen deines Charakters erhältst du drei Begabungen in Fertigkeiten oder Rettungswürfen.

Du kannst weitere Begabungen über das Talent *Begabungsförderung* erhalten.

Wann immer du einen Attributs- oder Rettungswurf ablegst und die Begabung zum Tragen kommt, kannst du einen zusätzlichen W4 würfeln und auf das Ergebnis addieren.

Einige Beispiele für Begabungen wären die Folgenden, es sind aber noch viele mehr denkbar:

- ❖ Eine bestimmte Religion (Religion)
- ❖ Kraftakte (Athletik)
- ❖ Spurenlesen (Überlebenskunst)
- ❖ Sicht (Wahrnehmung)
- ❖ Taschendiebstahl (Fingerfertigkeit)
- ❖ Schrecken widerstehen (WEI-Rettungswurf)
- ❖ Waldtiere (Naturkunde)
- ❖ Reiten (Mit Tieren umgehen)
- ❖ Verführen (Täuschen oder Überzeugen, getrennt zu erwerben)

## Talent: Begabungsförderung

### *Herkunftstalent*

Durch Training oder Zufall entdeckst du neue Stärken an dir. Wähle vier weitere Begabungen für besondere Situationen bei der Anwendung von Fertigkeiten oder Rettungswürfen. Wann immer du einen Wurf auf eine Fertigkeit oder einen Rettungswurf ablegst und die Begabung zum Tragen kommt, kannst du einen zusätzlichen W4 würfeln und auf das Ergebnis addieren.

## Persönliche Probleme

Um deinen Charakter weiter ausdifferenzieren, kannst du ihm persönliche Probleme geben, die Gelegenheiten zum Rollenspiel liefern, und im Gegenzug dafür *Heldische Inspiration* oder sogar noch weitere Optionen zum Charakterbau erhalten.

Persönliche Probleme unterteilen sich in zwei Bereiche: Erzählerische und geregelte Probleme. Wie viele du jeweils wählen kannst, entscheidet die Spielleitung, aber wir empfehlen nicht mehr als jeweils 2 erzählerische und geregelte Probleme.

Ob etwas als persönliches Problem zählt, entscheidet ebenfalls die Spielleitung. So ist bei einer Kampagne in der Wüste Nakramar eine Unfähigkeit zu Schwimmen wohl kein ernsthaftes Problem, eine Angst vor Drachen ist generell nicht viel mehr als gesunder Überlebensinstinkt.

## Erzählerische Probleme

Erzählerische Probleme bewirken vor allem Schwierigkeiten innerhalb der Geschichte, haben aber keine unmittelbare regeltechnische Auswirkung. Beispiele wären ein Kopfgeld, das auf dich ausgesetzt ist, überbordende Neu- oder Goldgier, einschränkende Prinzipien oder Verpflichtungen gegenüber einer Organisation oder Person.

Erzählerische Probleme sollten von dir ausgespielt werden und wann immer eine erzählerische Schwäche deinem Charakter das Leben schwer macht oder zu einer Handlung treibt, die du als eigentlich lieber vermieden hättest, sollte die SL dir dafür *Heldische Inspiration* verleihen.

Dein Hintergrund gilt immer als zusätzliches mögliches erzählerisches Problem, wenn du dich zum Beispiel außerhalb deines typischen sozialen Umfelds bewegst.

## Geregelte Probleme

Geregelte Probleme führen zu handfesten regeltechnischen Auswirkungen, üblicherweise einem Nachteil auf bestimmte Würfe.

Beispiele wären:

- ❖ *Geringe Zähigkeit*. Du bist im Nachteil bei KON-Rettungswürfen gegen Erschöpfung, Krankheiten oder Gifte.
- ❖ *Eingeschränktes Gehör*. Du bist im Nachteil bei allen WEI (Wahrnehmung)-Würfen, die sich auf das Gehör beziehen und kannst Kreaturen, die du nicht sehen kannst, nicht als Ziel auswählen. Alle GES (Heimlichkeit)-Würfe gegen deine passive Wahrnehmung sind im Vorteil.
- ❖ *Leichtgläubig*. CHA (Täuschen)-Würfe gegen dich sind im Vorteil. Du bist außerdem im Nachteil bei allen Rettungswürfen, um nicht bezaubert zu werden.
- ❖ *Lahmes Bein*. Deine Bewegungsrate sinkt um 3 Meter und du bist im Nachteil bei STÄ (Klettern)-Würfen.

Für jedes geregelte Problem, das du wählst, kannst du eine der folgenden Gaben als Ausgleich wählen:

- ❖ Ein Punkt in einem Attribut
  - ❖ Übung in einer Fertigkeit
  - ❖ Übung mit zwei Werkzeugen und/oder Sprachen
- Alternativ kannst du als Ausgleich für zwei geregelte Probleme ein Talent wählen.

## Heroischeres Spiel

Diese Regeln senken die Tödlichkeit des Spiels und werden Spielende animieren, sich eher auf Risiken und Konflikte einzulassen.

### Es gibt immer eine Überlebenschance

Wann immer ein Spielcharakter sofort sterben würde, sei es durch hohen Schaden oder einen anderen Effekt, fällt er stattdessen auf 0 Trefferpunkte und erhält bereits einen notierten misslungenen Todesrettungswurf.

### Dramatischer Tod

Ein Charakter kann nur in einer Szene sterben, die zuvor von der SL als „dramatische Szene“ angekündigt wurde, zum Beispiel in einem epischen Endkampf. Falls ein Charakter zu einem anderen Zeitpunkt sterben würde, wird er stattdessen *bewusstlos*, bis er stabilisiert wird.

### Welpenschutz

Charaktere erhalten auf der ersten Stufe bereits die zusätzlichen Trefferpunkte der zweiten Stufe. Dafür erhalten sie beim Aufstieg auf die zweite Stufe keine zusätzlichen Trefferpunkte. Ab der dritten Stufe erhöhen sich die Trefferpunkte normal.

## Härteres Spiel

Diese Regeln machen das Spiel tödlicher und realistischer. Sie werden dafür sorgen, dass Spielende vorsichtiger werden, Risiken eher abwägen und versuchen, Kämpfe zu umgehen.

### Die Blutung stoppen

Eine Kreatur mit 0 Trefferpunkten kann erst dann wieder Trefferpunkte zurückerhalten, wenn sie durch einen WEI (Heilkunde)-Wurf (SG 10) oder den Zaubertrick *Verschönerung der Sterbenden* stabilisiert wurde.

### Kraftzehrende Wunde

Wenn die Trefferpunkte eines Spielcharakters auf 0 sinken, erhält er automatisch eine Stufe Erschöpfung.

### Komm, süßer Tod

Todesrettungswürfe scheitern automatisch. Wenn du nicht innerhalb von drei Kampfunden stabilisiert wirst, stirbt der Charakter.

### Langfristige Verletzungen

*Erfordert die Optionalregel Persönliche Probleme.*

Wenn die Trefferpunkte eines Spielcharakters auf 0 sinken, erhält er automatisch ein passendes *Persönliches Problem* durch langfristige Folgen der Wunde. Wenn ihr diese Optionalregel wählt, entscheidet, ob ihr erzählerische oder geregelte Probleme dafür verwenden wollt.

### Langsamere Heilung

Trefferpunkte werden am Ende einer langen Rast nicht automatisch wiederhergestellt. Charaktere können nach einer langen Rast Trefferpunktewürfel einsetzen, wie nach einer kurzen Rast.

### Natürliche Erholung

Unmittelbare Effekte wie Zauber oder Heiltränke können einen Charakter höchstens bis zur Hälfte seiner maximalen Trefferpunkte heilen. Alles darüber hinaus kann nur über Rasten zurückerlangt werden.

### Realistische Heilungszeit

Eine kurze Rast benötigt 8 Stunden, eine lange Rast benötigt 7 Tage und kann nur in einem stabilen Umfeld, wie einer Herberge oder zumindest einem längerfristigen Lager verbracht werden, nicht in der Wildnis.

### Realistische Traglast

Berechne die maximale Traglast für mittelgroße Kreaturen mit Stärke  $\times 4$ , das maximale Gewicht, das gestemmt oder gezogen werden kann, mit Stärke  $\times 12$ . Für winzige Kreaturen wird wie üblich geviertelt, für große Kreaturen verdoppelt, für riesige vervierfacht, für gigantische verachtfacht.

## Paradeoptionen

### Aktive Parade

Manche Spielende schätzen das Gefühl, aktiv (sprich: durch einen Würfelwurf) einen Treffer zu verhindern. Die folgenden Regeln ermöglichen diese Option.

Der aktive Paradowert (APW) im Nahkampf entspricht der Rüstungsklasse minus 10 (RK-10). Alle zeitweiligen Modifikatoren auf die RK werden auch auf den APW angerechnet. Wenn jemand einen Nahkampfangriff durchführt, ignoriere den üblichen Vergleich des Angriffswurfs mit der Rüstungsklasse. Der/die Verteidigende würfelt 1W20+APW. Wenn dabei der Angriffswurf übertroffen wird, wird der Angriff abgewehrt, ansonsten gilt der Angriff als getroffen.

### Nur die Spielenden würfeln Angriffe

*Nicht mit Aktive Parade kombinierbar.*

Die Option ermöglicht eine aktive Parade, beschleunigt den Kampf aber wieder, indem nur die Spielenden

den Angriffswürfe durchführen. Die Spielcharaktere erhalten einen aktiven Paradowert (APW) in Höhe von Rüstungsklasse minus 11 (RK-11). Alle zeitweiligen Modifikatoren auf die RK werden auch auf den APW angerechnet. Wenn jemand einen Angriff gegen einen Spielcharakter durchführt, ignoriere den üblichen Vergleich des Angriffswurfs mit der Rüstungsklasse. Der/die Verteidigende würfelt 1W20+APW gegen eine SG von 10+Angriffsbonus. Ein Vorteil auf den Angriffswurf wird dabei zu einem Nachteil auf die Aktive Parade und umgekehrt. Bei einem Erfolg wird der Angriff abgewehrt, ansonsten gilt der Angriff als getroffen. Wenn der Abwehrwurf eine natürliche 1 ergibt, ist der Angriff in jedem Fall erfolgreich und gilt als kritischer Angriff. Wenn der Abwehrwurf eine natürliche 20 ergibt, ist der Angriff in jedem Fall misslungen.

Wenn ein Spielcharakter einen Gegner angreift, würfelt wie gewohnt den Angriffswurf gegen die Rüstungsklasse (RK) des Gegners.

## Pakte

Viele Wesenheiten, vor allem dämonischer Art aber auch andere wie manche Feen oder mächtige Geister, sind bereit, ihre Macht zu teilen – im Austausch gegen Loyalität oder die Seele.

In den meisten Geschichten, sowohl den Abenteuern, die in Myranor spielen, als auch solchen, die in Myranor selbst in Theatern oder an den Lagerfeuern erzählt werden, sind Paktierer Bösewichte, die bereit sind, für persönliche Macht ihre Seele zu opfern. Tatsächlich ist es leichter, in einen Pakt zu geraten, als man meinen möchte. Manche schließen ihn aus Verzweiflung, zum Beispiel um das eigene Leben oder das einer geliebten Person zu retten. Andere wissen gar nicht, dass die lokale Gottheit, die sie anbeten, in Wirklichkeit ein dämonischer Archont ist.

Wenn du einen Pakt in den Hintergrund deines Charakters einflechten willst, ist das mit den hier aufgeführten Regeln problemlos möglich.

Benutze die Optionalregel *Persönliche Probleme* um die Eigenheiten auszudrücken, die dich zu deinem Pakt getrieben haben oder durch ihn verstärkt werden. Die meisten Pakte gehen auch mit einem Mal einher, wie ein skelettierter Finger oder regenbogenfarbenes Haar. Auch das Mal kann als erzählerisches Problem dargestellt werden, wenn es entdeckt wird.

Wenn du die Klasse Optimatiker oder Animist gewählt hast, wähle die Domäne des Paktes als eine deiner erlernten Quellen, selbst wenn du sie ansonsten nicht wählen dürftest.

Alternativ wähle eine der Weihe-Unterklassen. Die Fähigkeiten, die du durch diese Unterklasse erhältst, sind in diesem Fall durch deinen Pakt zustande gekommen – einige Beispiele für entsprechende Wesenheiten sind angegeben – und nicht durch eine Gottheit. Die Fähigkeit *Weihe (Domäne)* hat keine Auswirkung.

Barbar (Weihe des Blutes): *Xarafai, Karamoth, ein mächtiger und wütender Ahnengeist*

Kundschafter (Weihe der Jagd): *Naggarach, Ghorgumor (Aphamara/Phasmajira/FashMarRa), ein mächtiger Tiergeist*

Mönch (Weihe der Leidenschaft): *Darcalya, ein stellarer Archont*

Schurke (Weihe der Schatten): *Tyakaar, Xolovar, Ghorgumor (Aphamara/Phasmajira/FashMarRa), ein tückisches Feenwesen*

Du kannst auch das Talent *Magisches Talent* wählen, um Paktabgaben darzustellen oder die Optionalregel *Begabungen* für verbesserte Fertigkeiten.