

Bonuspunkte-System

Nachdem alle angemeldeten Spieler auf die Parteien verteilt wurden, bekommen alle Spieler mitgeteilt, wie viele Bonuspunkte zum Verbessern ihrer Aufstellung bekommen.

Jeder Spieler startet mit **100 Bonuspunkten** (was man dafür bekommt, siehe weiter unten).

Jeder Spieler, der eine „Joker“-Anmeldung gewählt hat (also dem Spielleiter überlässt, in welcher Partei man spielen wird), bekommt **+25 Bonuspunkte** extra.

Jeder Spieler, der sich erst nach der Verteilung der Spieler auf die Parteien anmeldet, startet mit 100 Bonuspunkten wenn er selbst die Partei gewählt hat oder mit 125 Bonuspunkten, wenn er dem Spielleiter die Parteizuteilung überlässt.

Zum Ablauf der Bonuspunkte-Vergabe:

Man sollte einfach ein normales Setup machen und dann die Bonuspunkte auf den Charakter/der Position vergeben.

Bonus für einen Charakter:

Man kann mit den Bonuspunkten nur einem Charakter – in der Regel den Hauptcharakter (aber das muss nicht so sein) – die entsprechenden Boni geben.

Zeichen:

Destiny: 50 Bonuspunkte
Glory: 50 Bonuspunkte
Fate: 50 Bonuspunkte
Battle: 50 Bonuspunkte
Evil: 40 Bonuspunkte
Cruelty: 40 Bonuspunkte
Good: 40 Bonuspunkte
Honour: 40 Bonuspunkte
Wealth: 40 Bonuspunkte

Charakteraktion:

35 Bonuspunkte pro Aktion, max +2 Aktionen.

Basisprestige:

5 Bonuspunkte pro +1, max +10 Basisprestige.

Steigerung Eigenschaften (Stärke, Geschick, Konstitution, Aussehen):

1 Bonuspunkt pro Punkt Steigerung – bis zum normalen Aufstellungsmaximum des doppelten Basiswertes. Eine Eigenschaft kann zu den Kosten von 5 Bonuspunkten pro +1 Steigerung (max +5) über dieses Limit gesteigert werden.

Steigerung der Fähigkeiten/Skills:

Gleich wie bei den Eigenschaften (bis zum normalen Aufstellungsmaximum), und eine Fähigkeit kann zu den Kosten von 5 Bonuspunkte pro +1 Steigerung (max +5) über dieses Limit gesteigert werden.

Einfluss:

3 Bonuspunkte pro Punkt bis zum normalen Aufstellungsmaximum und 15 Bonuspunkte pro +1, wenn man dieses Aufstellungslimit überschreiten möchte (max +5).

Führungskraft:

2 Bonuspunkte pro Punkt bis zum normalen Aufstellungsmaximum und 10 Bonuspunkte pro +1, wenn man dieses Aufstellungslimit überschreiten möchte (max +5).

Kampferfahrung:

1 Bonuspunkt pro Punkt bis zum normalen Aufstellungsmaximum und 5 Bonuspunkte pro +1, wenn man dieses Aufstellungslimit überschreiten möchte (max +5).

Kronen:

1 Bonuspunkt pro 250 Kronen, kein Limit.

Gewöhnliche Zauber (alle Nicht-Sammelsprüche aus dem Regelwerk):

Innerhalb der eigenen Disziplin:

Stufe 1 Zauber 5 Bonuspunkte
Stufe 2 Zauber 10 Bonuspunkte
Stufe 3 Zauber 15 Bonuspunkte
Stufe 4 Zauber 32 Bonuspunkte
Stufe 5 Zauber 40 Bonuspunkte
Stufe 6 Zauber 48 Bonuspunkte

Außerhalb der eigenen Disziplin:

Stufe 1 Zauber 7 Bonuspunkte
Stufe 2 Zauber 14 Bonuspunkte
Stufe 3 Zauber 21 Bonuspunkte
Stufe 4 Zauber 40 Bonuspunkte
Stufe 5 Zauber 50 Bonuspunkte

Waffe (inkl. Magierstab, Druidenstab und Machtstecken)

Magische Waffe: 1 Bonuspunkt je Waffe

Macht 1: je 4 Bonuspunkte
Macht 2: je 8 Bonuspunkte
Macht 3: je 12 Bonuspunkte
Macht 4: je 16 Bonuspunkte
Macht 5: je 20 Bonuspunkte
Macht 6: je 24 Bonuspunkte

Rüstung/Schild:

Magisch: 1 Bonuspunkt je Rüstung/Schild
Macht 1: je 5 Bonuspunkte
Macht 2: je 10 Bonuspunkte
Drachenpanzer: je 12 Bonuspunkte

Extra Kriegstier:

Warhorse, -warg, -unicorn, -galloper, -sahar: 5 Bonuspunkte
Wargreathorse, -lionphant, -land camel, -saurous: 10 Bonuspunkte
WarMammoth, -land dragon: 25 Bonuspunkte
Wardrake: 50 Bonuspunkte

Zauberzutaten/Rohstoffe:

1 Bonuspunkt pro Rohstoff, kein Limit für einen Rohstofftyp, aber nicht mehr als 3 verschiedene Arten.

Gewöhnlicher Status:

Jeder religiöse Status (Einstiegsstatus): 15 Bonuspunkte
Enchanted: 20 Bonuspunkte
Netherworld: 20 Bonuspunkte
Morghoul: 20 Bonuspunkte
Werewolf: 20 Bonuspunkte
Wraith: 25 Bonuspunkte
Werebear: 25 Bonuspunkte
Spectre: 30 Bonuspunkte
Vampire: 35 Bonuspunkte

Ungewöhnlicher Status:

Skeleton: 5 Bonuspunkte
Zombie: 10 Bonuspunkte
Local Hero: 10 Bonuspunkte
Ghoul: 15 Bonuspunkte
Wererat: 20 Bonuspunkte
Weretiger: 25 Bonuspunkte
Werelion: 25 Bonuspunkte
Lich: 40 Bonuspunkte
Greater Vampire: 50 Bonuspunkte

Bonus für die Position:

- +20 Soldaten in einem Kampffreiplatz für je 5 Bonuspunkte.
- +10% Bevölkerung für je 5 Bonuspunkte.
- +10 für jedes Provinzvorkommen, ausgenommen Mithril, für 10 Bonuspunkte.
- +10 Mithrilvorkommen in der Provinz für 30 Bonuspunkte.

Schiffskosten: für je 1 Bonuspunkt 15 Schiffsteile

- SEI 10 pro 1 Bonuspunkt.
- Upgrade auf Legendary Walls für 20 Bonuspunkte.
- Upgrade zum Heiligtum für 5 Bonuspunkte.
- Upgrade zu einem Haven of Undead für 5 Bonuspunkte.