

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 **60 Bonuspunkten** (was man dafür bekommt, siehe weiter unten).
- Jeder Spieler, der seine erste Parteiwahl bekommen hat, bleibt bei seinen 60 Bonuspunkten.
- Jeder Spieler, der die zweite Parteiwahl bekommen hat, bekommt +5 extra Bonuspunkte.
- Jeder Spieler, der weder seine erste noch seine zweite Parteiwahl bekommen hat, bekommt +10 extra Bonuspunkte.
- Jeder Spieler, der eine „Joker“-Anmeldung gewählt hat (also dem Spielleiter überlässt, in welcher Partei man spielen wird), bekommt +**15 Bonuspunkte** extra.
- Jeder Spieler, der sich erst nach der Verteilung der Spieler auf die Parteien anmeldet, startet mit 60 Bonuspunkten wenn er selbst die Partei gewählt hat oder mit 75 Bonuspunkten, wenn er dem Spielleiter die Parteizuteilung überlässt (=Joker-Anmeldung).

Zum Ablauf der Bonuspunkte-Vergabe:

Man sollte 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: 40 Bonuspunkte
Battle: 40 Bonuspunkte
Evil: 35 Bonuspunkte

Cruelty: 35 Bonuspunkte
Good: 35 Bonuspunkte
Honour: 35 Bonuspunkte
Wealth: 35 Bonuspunkte

Charakteraktion:

30 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 500 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 25 Bonuspunkte
Stufe 5 Zauber 35 Bonuspunkte
Stufe 6 Zauber 45 Bonuspunkte

Außerhalb der eigenen Disziplin:

Stufe 1 Zauber 7 Bonuspunkte
Stufe 2 Zauber 14 Bonuspunkte
Stufe 3 Zauber 21 Bonuspunkte
Stufe 4 Zauber 35 Bonuspunkte
Stufe 5 Zauber 45 Bonuspunkte

Waffe (inkl. Magierstab, Druidenstab und Machtstecken)

Magische Waffe: 1 Bonuspunkt je Waffe

Macht 1: je 3 Bonuspunkte
Macht 2: je 6 Bonuspunkte
Macht 3: je 9 Bonuspunkte
Macht 4: je 12 Bonuspunkte
Macht 5: je 15 Bonuspunkte
Macht 6: je 20 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:

Kriegspferd, -wolf, -einhorn, -galloper, -tiger, -pony, - salamander, -baer, -kamel: 5 Bonuspunkte
Kriegsgrosspferd, -elefant, -dactyl: 10 Bonuspunkte
Kriegsgreif, -hippogreif: 25 Bonuspunkte
Kriegsdrache: 35 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): 12 Bonuspunkte
Bezauberter: 20 Bonuspunkte
Unterweltling: 20 Bonuspunkte
Morghul: 20 Bonuspunkte
Werwolf: 20 Bonuspunkte
Poltergeist: 25 Bonuspunkte
Werbaer: 25 Bonuspunkte
Gespenst: 30 Bonuspunkte
Vampir: 35 Bonuspunkte

Ungewöhnlicher Status:

Skelett: 5 Bonuspunkte
Zombie: 10 Bonuspunkte
Volksheld: 10 Bonuspunkte
Ghul: 15 Bonuspunkte
Werratte: 20 Bonuspunkte
Wertiger: 25 Bonuspunkte
Werloewe: 25 Bonuspunkte
Lich: 40 Bonuspunkte
Vampirlord: 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 35 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.