



Neuerungen auf dem MERS-Charakterblatt 2.0

Auf dem MERS-Charakterblatt 2.0 (und höher) sind einige Begriffe und Tabellen hinzugefügt worden, die hier erklärt werden.

Grundsätzliches:

Sprachpunkte können beim Aufstieg nicht mehr automatisch erhöht werden. Das Lernen einer Sprache und die Steigerung des Sprachwerts wird nach Ermessen des Meisters während dem Spiel durchgeführt.

Zauber können umgekehrt werden, wenn sie sich umkehren lassen und mit der Natur des Magiekundigen einhergehen. Zum Beispiel kann ein Magier, der den Zauber *Licht* wirken kann auch *Dunkelheit* erzeugen. Allerdings kann ein Magier, der den Spruch *Wiederbeleben* hat den Zauber nicht zum *Todesfluch* ummünzen, da das mit seiner Gesinnung nicht übereinstimmen würde. Umkehrungen kosten grundsätzlich die doppelte Magiepunkteanzahl.

Spezielles:

LS (Lebensstufen)

Sie charakterisieren den Zustand eines Charakters zwischen topfit (100%) und seelelos (0%). Sinken Lebensstufen auf 0, ist der Charakter tot. Lebensstufen regenerieren entweder durch natürliche Heilung (1/ausgeruhter Monat oder 1/4 aktive Monate) oder durch Einsatz von Magie oder Kräutern.

KP (Komapunkte)

Sinken die TP eines Charakters auf 0, so ist dieser nicht tot, sondern bewusstlos. Verliert der Charakter darüber hinaus weitere TP, werden sie über die KP abgerechnet. Sinken die KP auf 0, haben die Valar einen neuen Gast aufzunehmen.

Schadensfenster

Jeder physische Schaden kann hier eingetragen werden, damit er nicht in Vergessenheit gerät (sowie auch die Regenerationsrate)

ZF (Zustandsfaktor)

Obligatorische Größe, da ab sofort die Werte-Geheimhaltung gilt: Wenn ich am Anfang eines jeden Abends nach dem Zustand des Charakters frage, dann multipliziert die Größe mit euren aktuellen TP. So weiß jeder um den Gesundheitszustand seines Mitspielers grob Bescheid.

Magieschutz

Sofern ein Rüstungsteil magische Angriffe schützt, kann man sie hier eintragen.



Neue WW

Die Größen sprechen für sich... hoffe ich wenigstens.

Tage ohne Nahrung/Wasser

Für jeden vergangenen Tag ein Kreuz. Kreuzt man den Totenkopf an, muss täglich bzw. in festgelegten perioden ein WW gegen Tod bestanden werden (Schwierigkeit wird nach jeden Erfolg erhöht).

Sprachen

Ab sofort unterscheiden wir zwischen Reden/Verstehen und Lesen/Schreiben. Der zurzeit gültige Wert bezieht sich auf Reden/Verstehen. Beim Upgrade: Stuft den zweiten Wert nach eurem Ermessen entsprechend ab.

Für die Entwicklung von Fertigkeiten wurde ein neues System entwickelt. Die Änderungen äußern sich wie folgt:

Zu den regulären Waffenfertigkeiten wurde die Disziplin **Hände und Füße** hinzugefügt. Sie wird wie alle anderen Fertigkeiten entwickelt.

Für die folgenden 5 Seiten Hobbyfertigkeiten gelten folgende Regeln:

In der Jugend werden insgesamt 20 Kreuze entwickelt, die jeder Charakter beliebig setzen darf (dabei zählt das zweite Kreuz nicht doppelt, das dritte nicht dreifach, usw., so dass jemand mit 5 Kreuzen durchaus eine Hobbyfertigkeit auf 25 erhöhen kann). Einschränkung: Es ist untersagt, in den 2%-Bereich vorzudringen!

Beim Update der Charakterblätter dürfen die Kreuze frei gesetzt werden, wobei darauf geachtet werden muss, dass bereits entwickelte Hobbyfertigkeiten in jedem Fall mit je drei Kreuzen bewertet werden müssen (sollte der aktuelle Stand bereits höher sein, muss auf diesen ausgeglichen werden).

Beispiel: Talat möchte updaten und hat als Hobbyfertigkeit Schmieden mit fünf Kreuzen ausgebildet. Von seinen 20 Jugendkreuzen muss er 5 automatisch für das Schmieden einsetzen (ist ja von der Jugend aus gegeben). Charakterummodellierung ist so nicht möglich.

Beim Aufstieg gelten folgende zusätzliche Kreuze für Hobbyfertigkeiten nach Charakterklasse:

Krieger:	05
Kundschafter:	07
Waldläufer:	09
Paladin:	09
Kriegermönch:	10
Barde:	12



Magier:	15
Animist:	15
Gelehrter:	18
Forscher:	20

Die Werteverteilung hat folgenden Hintergrund: Aufgrund der von mir vorgenommenen Regeländerung, dass nicht länger Spruchlisten automatisch gelernt und Sprachen pro Stufen aufgewertet werden können (original MERS-Regel), stehen Magier in der Kreuzverteilung sehr weit unter waffenschwingenden Experten. Das ist ungerecht. Deswegen werden kampferhaltenere Charaktere mit mehr Entwicklungspunkten bei den Hobbyfertigkeiten belohnt.

Beim Aufstieg gilt übrigens die "Zweites Kreuz-doppelte Zahlrate" wieder ganz normal.

Beim Update können alle versäumten Steigerungen nachgeholt werden. (Vorsicht: Voraussetzungen bitte beachten! So kann beispielsweise der Zwerg Talat kein Meister in „Magie wahrnehmen“ werden...)

Beispiel: Titlo möchte updaten und ist Stufe 5. Er hat neben den 20 Kreuzchen aus der Jugend und nun noch 35 weitere zum Vergeben! Na dann viel Spaß beim Verteilen! Achtung: Jede Stufe wird separat gesteigert ("Zweites Kreuz-Doppelte Zahlrate-Regel"!!!) - ist so wohl auch günstiger...

Anmerkung: Mit Kreuzen aus den Hobbyfertigkeiten kann man leider nicht Hauptfertigkeiten steigern! Umgekehrt ist das schon möglich. Die Transferrate beträgt dabei 1:1.

Wer über die Fertigkeiten Erkundigungen einziehen möchte, der findet eine detaillierte Liste im Buch der Dunklen Künste ab Seite 27

Anmerkung zur EXCEL-Tabelle: Checkt den Inhalt der drei Tabellen-Sheets (1= Charakterbogen, 2=Fertigkeitenliste, 3=Bonusverteilung)