

Verbesserter Härtebonus

Diese Berechnung und Tabelle für den Härtebonus **ersetzt** die entsprechenden Regeln im „Angriff der Orks“-Regelheft (siehe *Epische Helden*, S. 27).

Härtebonus bestimmen

Der Härtebonus wird zu Beginn eines Abenteuers bestimmt. Frage jeden Helden, um wie viele Punkte er seine Eigenschaften insgesamt verbessert hat. Zähle die Punkte aller Helden zusammen und teile sie durch die Anzahl der Helden (ggf. abrunden). Zähle anschließend für jeden Helden 2 Punkte hinzu. Mit dem Ergebnis kannst du auf der unten stehenden Tabelle ablesen, wie hoch der Härtebonus ist, und wie viele Ereignisse der Questmeister bei Abenteuerbeginn zieht (zusätzlich zu seinem Rang).

Spiel mit mehr als 4 Helden

Der neue Härtebonus passt sich der Anzahl der Helden an, so dass nun auch Spielrunden mit mehr als 4 Helden möglich sind. Reichen die **Fußvolk-Figuren** nicht aus, so stelle nur (Anzahl der Helden) Fußvolk-Figuren auf und nimm stattdessen **1 Ereignis „Verstärkung“**. Bei Erschurken wählst du Lebenspunkte und Gaben wie bei 4 Helden. Ziehe jedoch bei Kampfbeginn **für jeden Helden über 4 ein Ereignis**.

Beispiel: Ihr entscheidet euch, ein Abenteuer mit 6 neuen Helden zu beginnen. Die Anzahl der durchschnittlichen Verbesserungen beträgt 0, da niemand seinen Helden gesteigert hat. Für jeden Helden werden 2 Punkte hinzugezählt, was insgesamt 12 ergibt. Der Questmeister notiert damit einen Härtebonus von +1 und zieht bei Spielbeginn nur die Ereignisse, die er durch seinen Rang erhält.

Durchschnittliche Anzahl von Verbesserungen + 2x Anzahl der Helden																					
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
Härtebonus	-2	-2	-2	-1	-1	-1	-1	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+2	+3	+3
Ereignisse	0	1	2	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1

Durchschnittliche Anzahl von Verbesserungen + 2x Anzahl der Helden																					
	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42
Härtebonus	+3	+3	+4	+4	+4	+4	+5	+5	+5	+5	+6	+6	+6	+6	+7	+7	+7	+7	+8	+8	+8
Ereignisse	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2

Beispiel: Der Questmeister will den Härtebonus für ein Spiel mit 2 Helden bestimmen und fragt jeden Spieler nach der Anzahl seiner Verbesserungen. Karomin hat seine Eigenschaften um 7 Punkte verbessert, Cessair ihre um 12. Der Questmeister addiert beide Zahlen: $7+12 = 19$. Das Ergebnis teilt er durch die Anzahl der Helden: $9,5$. Das wird zu 9 abgerundet. Das Gesamtergebnis mit 2 zusätzlichen Punkten pro Held beträgt 13. Der Questmeister notiert den Härtebonus von +1 und zieht 1 zusätzliches Ereignis.

Beispiel: Beim Spiel zu zweit gibt es den Questmeister und nur 1 Helden. Ein neu gewählter Held besitzt 0 Steigerungen, zu denen noch 2 Punkte hinzugezählt werden. Der Härtebonus beträgt -2 (das Spiel wird leichter!) und der Questmeister zieht ein Ereignis mehr, als er durch seinen Rang erhält.

Schwierigkeitsgrad anpassen

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad des Spiels nun ganz einfach an euren persönlichen Spielstil anpassen. Die oben beschriebene Berechnung des Härtebonus entspricht dem mittleren Schwierigkeitsgrad.

Schwierigkeitsgrad	Zuschlag pro Held
Leicht	+1 pro Held
Mittel	+2 pro Held
Schwer	+3 pro Held

Beispiel: Beim Spiel zu dritt gibt es den Questmeister und 2 Helden. Bei neu gewählten Helden betragen die durchschnittlichen Steigerungen 0. Im leichten Spiel kommen noch 2 Punkte für die Helden dazu (Härtebonus -2, 1 zusätzliches Ereignis), im mittleren 4 Punkte (Härtebonus -1, keine zusätzlichen Ereignisse) und im schweren 6 Punkte (Härtebonus -1, 2 zusätzliche Ereignisse).