

Regelkompendium

Eine Spielhilfe für Ernsthafte Rollenspieler von Thomas Hagler

Dieses Kompendium offizieller und leicht modifizierter Regeln für DSA soll als Richtschnur für Spielleiter in der Spielrunde der *Ernsthafte Rollenspieler* dienen. Das Kompendium basiert im Wesentlichen auf den klassischen DSA-Regeln. Nur wenige Neuerungen aus DSA4 wurden bereits mit integriert.

Am Spieltisch ist es bei uns nicht üblich, allzu oft irgendwelche Regeln nachzulesen. Statt dessen sollte der Meister ein Gefühl für das System haben und im Einzelfall passende Sondermodifikatoren nicht in Tabellen nachschlagen, sondern möglichst zutreffend festlegen. Auch dieses Kompendium dient nicht unbedingt als Begleiter am Spieltisch sondern als Hilfe, um sich immer mal wieder die wichtigsten Richtlinien in Erinnerung zu rufen.

Inhalt	Seite
<i>Die Kampfregeln: Grundregeln für Spieler und Meister</i>	2
1. Die Kampfwerte	2
2. Der Kampfablauf.....	3
3. Kampfauswirkungen	4
4. Sonderaktionen im Kampf	5
5. Besondere Kampfsituationen	6
<i>Die Magieregeln: Grundregeln für Spieler und Meister</i>	7
1. Zauberproben	7
2. Zauberfertigkeiten.....	8
3. Astralenergie	9
4. Magica Practica.....	11
<i>Allgemeine Regeln und Hausregeln für Spieler und Meister</i>	13
1. Wie teuer kostet der Preis	13
2. Die schlechten Eigenschaften.....	15
3. Sprachen und Schriften	16
<i>Der Kampfregel-Anhang: Ergänzungen für den Meister</i>	17
1. Die Körpertrefferzonen	17
2. Fernkampf und Lanzengang.....	18
3. Besonderer Kampfschauplatz.....	19
4. Der Kampf gegen Tiere.....	20
5. Pirsch, Jagd und Blattschuss	24
6. Rüstung und Bewaffnung.....	25
<i>Der Magieregeln-Anhang: Ergänzungen für den Meister</i>.....	26
1. Spontane Modifikationen	26
2. Unterschiede in den Repräsentationen	26
3. Neue Rituale und Sonderfertigkeiten	27

Die Kampfregeln: Grundregeln für Spieler und Meister

1. Die Kampfwerte

Basis-Kampfwerte: Talentwerte

Diese Werte werden für alle Kampftechniken im Charakterblatt vermerkt. Sie dienen als Ausgangswert für alle Modifikationen.

Attacke (AT) und Parade (PA)

Der TaW einer Kampftechnik wird zu gleichen Teilen (Maximaldifferenz 2!) auf AT und PA verteilt werden. Beim Steigern wird jeweils sofort festgelegt, ob der hinzu gewonnene Punkt auf AT oder PA geht. Die Werte für die Kampftechnik ergeben sich dann durch Addieren der anteiligen TaW zu den AT/PA-Basiswerten.

Ausweichen (AW)

Der Basis-Ausweichwert wird (wenn überhaupt) nur durch das Talent Körperbeherrschung beeinflusst und zwar kann jeder TaP über 10 direkt zum AW addiert werden, wenn der Held diese Form der Körperbeherrschung trainiert hat.

Modifizierte Kampfwerte: Behinderung

Rüstungen, Kleidung und Gepäck(!) behindern den Kampf. Die Behinderung (BE) errechnet sich aus der BE von Kleidung und Rüstung sowie einem Zuschlag von je einem Punkt für 100 Unzen Gepäck (dazu zählen auch weitere Waffen!)

AT/PA

Je nach Waffe (siehe Charakterblatt) wird die BE modifiziert und dann zu gleichen Teilen von AT und PA abgezogen (ggf. 1 mehr von PA).

AW

Die gesamte BE wird vom AW-Basiswert abgezogen. Bei großen, schweren Waffen kommt noch ein Abzug nach Meisterentscheid dazu.

(z.B. 1 Punkt für Speere, Stäbe, Kettenwaffen, Zweihänder, Stumpfe Hieb Waffen; 2 Punkte für Äxte, Beile, Infanteriewaffen)

Effektive Kampfwerte: Waffenvergleich

Der WV beschreibt die AT/PA-Tauglichkeit einer bestimmten Waffe. Als Standardwaffe gilt das Schwert mit WV 7/7. (AW ist davon unbetroffen.)

Vereinfachter WV

Jeder Punkt über 7 erhöht den Wert, jeder darunter senkt ihn.

(Kämpfen beide waffenlos, bleibt der WV unbeachtet. Ebenso bei Verwendung der Tierkampf-Regeln.)

Genauer WV

Die Werte werden 'über Kreuz' mit denen des Gegners verglichen. Die Differenz gibt den Malus des Schwächeren an – Sinnvoll bei echten Duellen.

Kampfwerte mit Schild:

Ein Schild bietet im Kampf stets verbesserte Parademöglichkeiten, schränkt jedoch meist die Bewegungsfreiheit ein (sprich: erhöht die BE)

Benutzt man einen Schild, so ist es zudem nicht möglich, Attacke-Serien oder Finten zu schlagen.

Schildparade (SPA)

Der Einfluss eines Schildes auf die effektiven Kampfwerte ergibt sich aus zwei Faktoren:

Zusätzliche Behinderung: BE wird modifiziert und wie oben verrechnet.

Neuer Parade-Waffenvergleichswert: An die Stelle des Wertes der verwendeten Waffe tritt bei der Parade der Wert des Schildes.

BE und WV lauten wie folgt:

Holzschild:	BE: 1	WV: -/6
Faustschild (Buckler):	BE: 2	WV: -/6
Lederschild:	BE: 2	WV: -/7
Thorwalerschild:	BE: 2	WV: -/8
Lederschild, groß:	BE: 3	WV: -/9
Großschild:	BE: 3	WV: -/10

Ein Schild bietet zudem folgende Einsatzmöglichkeiten:

Abwehr von Geschossen.

Anstelle einer Ausweichen-Probe kann auch eine Schildparade durchgeführt werden. (Beides natürlich nur, wenn der Meister die Chance auf Abwehr überhaupt zugesteht!)

Abblocken eines Tierangriffes.

Größere Tiere können mit normalen Waffen nicht abgewehrt werden, Mit einem Schild ist oft noch eine Parade möglich. (Meisterentscheid!)

Kampfwerte mit Parierwaffen:

Statt eines Schilds kann auch eine spezielle Parierwaffe eingesetzt werden. Diese bringt meist keine zusätzliche Behinderung, verbessert den WV geringfügig und kann bei beidhändigen Kämpfern auch zur Attacke genutzt werden:

Panzerarm:	BE: 0	WV: 0/+1
Bock:	BE: 1	WV: -1/+1
Parierdolch:	BE: 0	WV: 0/+1
Hakendolch:	BE: 0	WV: 0/+1

2. Der Kampfablauf

Standard-Kampfablauf

Das Kampfsystem ist rundenbasiert. Ein Schlagabtausch (KR=Kampfrunde) entspricht dabei etwa 2-3 Sekunden.

Initiative

Der Meister entscheidet situationsbedingt, welche Seite den Kampf beginnt. Er orientiert sich dazu am MU-Wert der Gegner oder ihrer Schnelligkeit bzw. Entschlossenheit.

In überraschenden Situationen muss dem Verteidiger eine GE- oder IN-Probe gelingen, damit er den ersten Schlag abwehren darf. Eventuell ist die Parade erschwert.

Attacke-Phase

Mit 1W20 muss der AT-Wert oder weniger gewürfelt werden um zu treffen. Der Gegner kann dann versuchen den Schlag abzuwehren indem er ebenfalls mit 1W20 weniger oder gleich seinen PA-Wert würfelt. (In beiden Fällen natürlich alle Modifikationen beachten!) Trifft ein Schlag unabgewehrt, so verursacht er die der Waffe entsprechenden Trefferpunkte (TP).

Schadenspunkte (SP) sind stets Trefferpunkte abzüglich Rüstungsschutz (RS). Um diese sinkt die Lebensenergie (LE) des Getroffenen. Im waffenlosen Kampf sinkt statt der LE nur die Ausdauer (AU).

Parade-Phase

In der zweiten Hälfte der Kampfrunde wechseln Angreifer und Verteidiger die Rollen, der Verlauf ist ansonsten der gleiche.

Patzer

Fällt bei einer AT oder PA eine 20, so wurde die Aktion verpfuscht. Ausgleichen ist durch einen sofortigen nochmaligen Wurf mit einem Zuschlag von +8 möglich. Ist der zweite Wurf erfolgreich, so zählt er wie eine AT+8 bzw. eine einfach gelungene Parade.

Supertreffer sind durch den Ausgleichswurf nicht möglich.

Kann der Patzer nicht ausgeglichen werden, so wird die Folge mit 2W6 ermittelt:

- 2: Waffe zerstört, 1 unparierbare AT
- 3-5: Sturz, 2 unparierbare AT
- 6-8: Stolpern, 1 unparierbare AT
- 9-10: Verletzt, 1W SP, 1 unp. AT
- 11: Waffe verloren, 1 unp. AT
- 12: Schwer verletzt, 2W SP, Selbstbeherrschungsprobe+SP sonst W20 KR kampfunfähig.

Gezielte Attacken (AT+)

Gezielte Attacken sind in den meisten Fällen möglich. Sie können entweder durch Ansage eines frei wählbaren Zuschlags auf die AT-Probe eingesetzt werden, die dann direkt zu den TP addiert werden, oder durch Ansage einer Körperzone, die getroffen werden soll. Der Meister legt dann die Erschwernis und den zusätzlich erzielten Schaden fest (siehe unter 3.).

Besonders sinnvoll sind gezielte Attacken, wenn der Angriff durch äußere Umstände stark erleichtert ist.

Eine misslungene AT+ erschwert die folgende eigene PA um den angesagten Wert!

Gute Attacke – Der Supertreffer

Fällt beim Angriffswurf eine 1, so wurde ein Supertreffer gelandet. Der Gegner muss mit seinem Wurf 1/2PA bzw. 1/2AW schaffen. Misslingt die Abwehr, so werden für die Schadensermittlung ein(!) W6 durch einen W20 ersetzt. Zudem hat der Treffer eine ungeschützte Stelle erwischt (TP = SP)

Gute Parade

Wird beim Paradowurf der halbe PA-Wert nicht überschritten, so wurde der Treffer nicht nur abgewehrt, sondern der Verteidiger kann sogar versuchen in der gleichen KR noch einen weiteren Angriff abwehren. Er darf also wenn nötig gleich noch eine Parade würfeln. Wird hier unter ein Viertel des PA-Wertes gewürfelt so darf er ein drittes Mal ...etc.

Ausweichen (AW und AW+)

Statt einer Parade mit der Waffe ist immer auch ein Ausweichen möglich. Dazu muss mit 1W20 gegen den (effektiven) AW-Wert gewürfelt werden.

Normales Ausweichen bedeutet aber stets, dass man auf seine nächste Attacke verzichten muss. Der Gegner ist also sofort erneut an der Reihe.

Ist keine Parade möglich, so kann Ausweichen dennoch sinnvoll sein (z.B. bei Geschossen), ist jedoch meist zusätzlich erschwert (Nach Meisterangabe).

Gelingt ein AW+ mit einem vorher angesagten Zuschlag von 2 oder mehr, so hat man sich in eine günstige Position gebracht. Dies bedeutet entweder, dass man dennoch und sogar mit einer Erleichterung in Höhe des obigen Zuschlags attackieren kann, oder aber, dass man die Möglichkeit zur Flucht hat, ohne in dieser KR attackiert zu werden.

3. Kampfauswirkungen

Treffer und Schaden

Wird einer der Kontrahenten getroffen und wehrt nicht ab, so erleidet er im allgemeinen Schaden.

Körperkraftzuschlag

Im Nahkampf kommt bei sehr starken Kämpfern der KK-Zuschlag zum Einsatz. Abhängig von der Waffe wird jeder KK-Punkt über einem bestimmten Wert direkt auf die TP addiert.

Leichte Treffer

Einfache Treffer haben normalerweise nur einen geringen Verlust an Lebenspunkten zur Folge. Dies sind im allgemeinen Schnitte, Prellungen oder Streifschläge. Sie beeinträchtigen die Kampfwerte nicht, solange die Lebensenergie nicht auf 5 Punkte oder weniger sinkt. Ab einer LE von 5 ist der Kämpfer bewusstlos und kampfunfähig.

Schwere Treffer

Ab 10 Trefferpunkten spricht man von einem schweren Treffer. Dieser hat neben dem LE-Verlust auch Folgen für die Kampfwerte, die so lange gelten, bis die Wunden wieder verheilt sind:

10-14 TP: AT oder PA -1

15-19 TP: AT und PA -1

20+ TP: AT und PA -2

ab 16 SP: Selbstbeherrschungsprobe+SP,
sonst Ohnmacht für 1W6+3 KR

LE unter 5: Ohnmacht

LE genau 0: Ohnmacht, Tod nach W20 SR

LE unter 0: Ohnmacht, Tod nach W20 KR

Dies gilt auch im waffenlosen Kampf, wo statt LE nur AU abgezogen wird, jedoch „heilen“ die Treffer viel schneller.

Körperzonentreffer

Bei geeigneter Kampfsituation (Meisterentscheid) kann einer der Kämpfer versuchen ein bestimmtes Körperteil des Gegners zu treffen. Dazu muss eine AT+ mit dem angegebenen Zuschlag Erfolg haben. Je nach Körperzone wird der dortige RS eingerechnet. Die AT-Erschwernis wird dann nicht wie üblich als Zuschlag auf die Trefferpunkte addiert, sondern es gibt spezielle Folgen des Treffers.

(Vorschläge für den Meister gibt's im Anhang)

Selbstbeherrschung

Proben gegen Selbstbeherrschung, erschwert um die TP oder auch SP des letzten Schlages bzw. der letzten KR werden in besonderen Situationen vom Meister verlangt. Üblich ist dies beim Reiten, beim Zaubern oder auch beim Kampf in der Luft oder an steilen Wänden.

Beschädigte Rüstung

Die Rüstung fängt oftmals den größeren Teil des Schadens ab. Sofern sie nicht magisch und unzerstörbar ist, wirkt sich dies natürlich auf den Wert des Rüstungsschutzes aus.

Üblicherweise wird davon ausgegangen, dass eine Rüstung nach jedem Kampf gepflegt bzw. geflickt werden muss, was ein Rüstung tragender Held üblicherweise selber abends am Lagerfeuer macht.

In besonderen Fällen (Meisterentscheid!) nimmt die Rüstung aber so schweren Schaden, dass ihr RS permanent vermindert wird. Hier hilft dann nur noch ein Fachmann bzw. eine neue Rüstung.

(Zum Beispiel bei einem Treffer durch IGNIFAXIUS mit mehr als 10TP)

Bruchfaktor (BF)

Auch Waffen können brechen. Wie leicht dies möglich ist, gibt der Bruchfaktor der Waffe an.

In besonderen Situationen kann der Meister einen Bruchfaktor-Test verlangen.

Üblicherweise wird der BF (beiderseits!) überprüft, wenn eine Gute Attacke durch eine Gute Parade abgewehrt wird. Ist dann das Ergebnis eines W20 kleiner oder gleich dem BF, so ist die Waffe bzw. das Schild zerstört. Ansonsten steigt der BF um 1. Allgemeine Abnutzung erhöht den BF nach Meistermaßgabe.

Zeit im Kampf

Eine KR dauert 2 Sekunden. Folgendes sind Idealwerte. Hohe BE und besondere Umstände können eine GE- oder FF-Probe erforderlich machen (bzw. Zeit erhöhen).

Attacke/Parade:	0,5 KR
Waffe ziehen:	1 KR
Waffe wegstecken:	2 KR
Waffe fallen lassen:	0 KR
Schild vom Rücken holen:	3 KR
Wurfwaffe ziehen, zielen, werfen:	3 KR
Schusswaffe bereit machen:	15 KR
Langbogen	4 KR
Kurzbogen	3 KR
Schnellschuss/-wurf (Probe +3):	-2KR
Schwere Armbrust	15KR
Leichte Armbrust	8 KR
(Eisenwalder: 4, Balestra: 3, Balestrina: 2 KR)	
Gezielter Schuss (FK+):	+1 KR
Etwas vom Boden aufheben:	1 KR
Aufstehen (GE-Probe):	1 KR
Elixier aus Gürteltasche trinken:	3 KR
Flammenschwert aktivieren:	0,5 KR
Ortswechsel: Maximal GS Schritt pro	1KR

4. Sonderaktionen im Kampf

Defensiv/offensiv kämpfen

Defensiv

Der vorher angesagte Verzicht auf die Attacke ermöglicht zwei Paraden.

Offensiv

Der vorher angesagte Verzicht auf die Parade ermöglicht zwei Attacken, jedoch gilt:

- Die Initiative muss bei diesem Kämpfer liegen (ggf. entscheidet der Meister!)
- Die zweite Attacke ist um 4 Punkte erschwert und wird zeitgleich mit dem Angriff des Gegners gewürfelt.
- AT+ ist möglich, die Folgeattacke wird jedoch um die angesagten Punkte erschwert, wenn die AT+ fehlschlägt.
- Schwere/langsame Waffen (Meisterentscheid!) erlauben keine zweite Attacke in der Runde (z.B. Zweihandaxt)

Der Ausfall (Attacke-Serie)

Der Ausfall ist nur möglich wenn:

- genug Platz vorhanden ist
- nur zwei Personen am Kampf beteiligt sind
- beide schnelle/leichte Waffen führen
- Beide Gesamt-BE von weniger als 5 haben

In diesem Fall kann einer der Kämpfer mit einer AT+4 einen Ausfall beginnen. Dadurch bekommt er pro KR zwei Attacken, während der Gegner zwei Paraden schlagen muss. (Ist kein Ausfall möglich, können dennoch beide offensiv/defensiv kämpfen)

Der Ausfall endet wenn:

- Eine AT daneben geht
- Dem Verteidiger ein PA+4 oder AW+4 gelingt
- Der Angreifer den Ausfall freiwillig abbricht
- Der Angreifer seine höchstmögliche Anzahl von Attacken (KK-5) geschlagen hat

Finten

Nur beim Ausfall gibt es die Finten. Dabei wird eine AT+ geschlagen, jedoch ohne die Absicht zu treffen. Wahlweise kann dadurch die folgende Attacke um die angesagten Punkte erleichtert oder die folgende Parade des Gegners erschwert werden.

Riposte (PA+)

Eine Riposte leitet einen Ausfall ein. Bei Gelingen ist die nachfolgende Attacke um denselben Wert erleichtert (wird mit der Erschwernis von 4 verrechnet, s.o.). Mehrere Riposten sind nicht sinnvoll. Auf eine Riposte kann aber sofort eine Finte folgen.

Gegner entwaffnen

Mit einer gezielten AT+10 auf den Waffenarm kann man den Gegner entwaffnen. Diesem steht bei misslungener Parade eine Probe +5 auf KK zu.

Kampf unter erschwerten Bedingungen

In Finsternis: AT und PA +7

In engen Räumen: Zuschlag je nach Waffengröße

In großer Hitze/Regen o.ä.: Verdoppelung der BE

Von erhöhter Position (Treppe, Tisch): WV +2/-2

Vom Gegner lösen

AW+2 ermöglicht ein Lösen vom Gegner und Flucht ohne Gelegenheitsattacke des Gegners.

Magie im Kampf

Die Zauberdauer wird direkt in KR umgerechnet. Wird der Zaubernde in dieser Zeit angegriffen, kann er nur ausweichen oder parieren wenn er den Zauber abbricht.

Tut er das nicht und wird getroffen, so muss eine Probe auf Selbstbeherrschung+SP gelingen, um den Zauber weiterzuführen. Bricht der Zaubernde ab, gilt der Zauber als misslungen.

Fernkampf (FK)

Bei Fernkampfactionen sollte immer auf die benötigte Zeit geachtet werden (siehe Anhang!).

Die Erschwernis

Abhängig von Zielgröße und Entfernung des Ziels legt der Meister den Zuschlag für die verwendete FK-Waffe fest (siehe Anhang). Sie wird ggf. wie folgt modifiziert:

Sichtbehinderungen:	2-3 Zielgrößen kleiner
Bewegtes Ziel:	1-2 ZG kleiner
Teilweise Deckung:	ZG des sichtb. Teils

Gezielter Schuss

Auch im Fernkampf sind gezielte Attacken (FK+) möglich. Zu beachten ist dabei jedoch die erhöhte Zeitdauer (siehe unten)

Trefferpunkt-Zuschläge

Statt der Trefferzuschläge für hohe Körperkraft gibt es Boni/Mali abhängig von der Waffe und der Entfernung.

Abwehr

Sieht man den Schützen und muss nicht anderweitig parieren so kann man mit AW oder SPA abwehren.

Fernkampf vom Pferd

Vor jedem Schuss muss eine Reiten-Probe gelingen. Für Wurfaffen einfach, für Schusswaffen um 3/6/8 erschwert (je nach Pferd). Die Fernkampf-Probe ist dann um 4-8 Punkte erschwert (je nach Reitgeschwindigkeit). Nachladen von Armbrüsten ist reitend nicht möglich.

5. Besondere Kampfsituationen

Waffenloser Kampf

Kämpft ein Unbewaffneter gegen einen Bewaffneten so erleidet er bei jeder PA dennoch den halben Schaden. Wird seine AT pariert, so erleidet er den halben Schaden eines einfachen Treffers mit der Waffe (ohne KK-Zuschlag).

Raufen

Wie normaler Kampf ohne besondere Feinheiten. Schaden wird von Ausdauer abgezogen. Supertreffer ermöglicht wahlweise 1W6 echten Schaden oder Kampfunfähigkeit für 1W6 KR

Boxen

Wie normaler Kampf, aber mit allen Feinheiten (Serien, Finten, AT+ ...). Schaden wird von AU abgezogen. Fällt beim Trefferwurf eine 6, wird noch mal gewürfelt und dazuaddiert. Zweimal 6 bedeuten KO für 1W20 KR.

Ringgen

Bei gelungener AT wahlweise Wurf (1W6 Schaden von AU ab, 1KR zum Aufrappeln) oder Würgegriff: Kein Schaden, aber unmittelbar folgend AT+2/PA-2, AT+3/PA-3... mit jeweils 1W Schaden, bis zur Befreiung oder Ohnmacht des Gewürzten. (Nur Ringen-PA!)

Gute Attacken bedeuten KO für 1W6 KR.

Hruruzat

Schaden (2W6) von AU abgezogen. Bei Pasch kommen 2 weitere W6 dazu. Zweimal Pasch: Alle SP sind real, Gegner ist KO.

Sonderaktionen

Insbesondere bei Kneipenschlägereien sind eine Vielzahl von Sonderaktionen unter Einbeziehung von Tischen, Stühlen, Flaschen, denkbar. Der Meister entscheidet hier. Vorschläge gibt's im Anhang.

Kampf gegen mehrere Gegner

Stehen in einem Kampf mehrere gegen einen, so gelten einige Sonderregeln:

Bei mehr als zwei Gegnern behindern sich diese gegenseitig. Mehr als 3 Gegner im bewaffneten Nahkampf haben eigentlich nie Platz.

Kommen die Gegner von verschiedenen Seiten, so ist der Kämpfer stets nur einem (einer Seite) zugewandt. Dorthin kann er normal attackieren und parieren. Will er sich umwenden, muss er auf eine Aktion verzichten.

Unparierbare Attacken

Hat der Kämpfer sich einem Gegner zugewandt, so kann er diesen parieren, nicht aber jene, die hinter ihm stehen.

Mehrere Paraden

Gelingt eine Gute Parade (Halber PA-Wert), so kann ggf. ein weiterer Angriff abgewehrt werden (s. Gute Parade).

Kampf mit Infanteriewaffen

Im Kampf gegen eine Stangenwaffe muss zunächst eine unparierte AT gelingen um die Waffe beiseite zu schlagen. Ein Treffer gelingt nur, wenn danach ein sofortiger zweiter AT-Wurf (unparierbar) gelingt. Misslingt die zweite Probe, kann der Verteidiger mit einer GE-Probe zurückspringen und dann angreifen. Gelingt jedoch die AT, so muss der Infanterist auf seine AT verzichten um zurückzuspringen (ebenfalls GE-Probe).

Kampf zu Pferd

Ist mindestens einer der Gegner beritten, gelten besondere Regeln. Ausfälle und andere Sonderaktionen sind nicht möglich.

Pferd wenden dauert 3 KR. Galopp heißt 7m pro KR.

Reitproben

Je nach Pferd werden die Reitproben modifiziert:

Unerfahrenes Pferd:	+3
Streitross:	-3
Fremdes Pferd:	+3
Pferd mit Rüstung:	+BE
Kein Sattel/Zaumzeug:	+5, kein Lanzengang!

Proben werden nötig:

- Vor dem Kampf: Einfache Reitprobe, sonst keine AT/PA
- Bei Treffer: Reiten-Probe+SP, sonst Sturz
- Sturz: Abrollen mit GE-Probe: 1W6 oder 1W6+4 SP
- Reiten-Patzer (2*20): Unter Pferd begraben: 2W+2 TP

Reiter gegen Fußkämpfer

Fußkämpfer: Attacke-Malus von 3

Infanteriewaffen: kein Malus, zu Beginn müssen zwei Reiten-Proben gelingen.

Niederreiten: Reiten+5, Nur AW

Sturmangriff: Wie FK (auch FK+ !), Zuschläge siehe Anhang. Abwehr nur durch Ausweichen oder PA mit Schild oder Infanteriewaffe (PA+5).

Lanzengang (LZ)

Beim Lanzengang attackieren immer beide Gegner zugleich. Einem Treffer kann man nur mit AW+5 ausweichen. Vor jedem Lanzenangriff muss eine Reiten-Probe+3 gelingen, sonst kann nicht angegriffen werden.

Bei Tjosten sind die Reiten-Proben nicht erschwert, zweimaliges Scheitern bedeutet aber Niederlage und Blamage.

Für die Treffertabelle muss stets der Anlauf beider Reiter addiert werden.

Gezielte Angriffe (LZ+) sind immer möglich, erschweren aber beim Scheitern das eigene Ausweichen.

Die Magieregeln: Grundregeln für Spieler und Meister

Magie in Aventurien – Immer wieder gern diskutiert und schwierig in Regeln zu fassen.

Ich habe trotzdem versucht einige wichtige Dinge im Zusammenhang mit Zauberei aufzuschreiben. Ein wesentliches Ziel dabei ist es, Magiebegabte wieder etwas geheimnisvoller zu machen. Man wird in Zukunft nicht mehr so leicht abschätzen können, wozu ein Magier fähig ist und wozu nicht oder wie die intuitive Magie anderer Magiebegabter funktioniert. Und ein Spieler soll nicht mehr, nur weil er den Codex gut kennt, entscheiden können ob ein Effekt mittels Magie möglich ist oder nicht...

Allgemein gilt: Jeder, der einen magiebegabten Helden spielen will, sollte sich darüber im klaren sein, dass das einen gewissen Mehraufwand bedeutet und auch Lust dazu haben diesen Aufwand zu betreiben. Sollte ich Meister eines solchen Helden sein dürfen, so bin ich stets gern bereit zusammen mit dem jeweiligen Spieler diesen Magiebegabten zu entwickeln (besonderer Hintergrund, spezielle selbst entwickelte Zauber ...).

1. Zauberproben

Wie Zauberproben allgemein funktionieren weiß ja jeder. Aber auf folgende Sonderfälle sollten möglichst auch die Spieler achten und den Meistern im gegebenen Falle aufmerksam machen.

Zauberwirkung

Die Wirkung eines Spruches ist im Codex meist sehr genau vorgegeben. Diese Vorgabe dient für jede Ausführung als Maßstab, jedoch nicht als uneingeschränktes, unüberwindliches Faktum.

Spontane Modifikation

Ist die Zauberfertigkeit (ZF) für einen Spruch positiv (und hoch genug), so kann der Spieler eine spontane Modifikation ansagen. Der Meister entscheidet, ob diese möglich ist und wie viele Punkte der ZF dafür vor der Probe abgezogen werden müssen.

(Vorschläge nach DSA4 gibt's im Anhang).

Zauberwirkung erzwingen

In manchen Fällen kann der Held versuchen, seine Erfolgchancen durch freiwillig erhöhten Einsatz von Astralenergie (AE) zu verbessern. Oft ist dies zugleich mit erhöhtem Zeitaufwand verbunden.

Auch hier entscheidet wie immer der Meister (auch dazu gibt's Vorschläge nach DSA4 im Anhang).

Astralenergie sparen

Eine wichtige Form von spontaner Modifikation ist das Einsparen von AE durch freiwillige Erschwernis. Typischerweise können je 10% der Spruchkosten für je 5 ZF-Punkte gespart werden.

Spektakulärer Zaubererfolg

Doppel-1: Der Spruch ist auf jeden Fall geglückt, ist effektiver, beeindruckender oder billiger. Dem Zauberer steht sofort ein Steigerungsversuch auf die ZF zu.

Dreifach-1: Der Zauberer bekommt ohne Würfeln einen ZF-Punkt dazu. Gelingt eine Probe Magiekunde+7, so darf er in Zukunft den Zauber um 1 Punkt mehr pro Stufe steigern.

Misslungene Zauber

Misslingt ein Zauber, weil die Würfelwerte für die Eigenschaften, ZF und Zuschläge nicht ausreichen, so kostet er die Hälfte der zur Anwendung vorgesehenen ASP. Zudem sinkt das Selbstvertrauen und eine Wiederholung des selben Zaubers innerhalb der nächsten Stunde ist um +5 erschwert. Ein zweites Scheitern erschüttert das Selbstvertrauen so, dass der Zauber an diesem Tag nicht mehr wiederholt werden kann.

In besonderen Fällen merkt ein Zauberer aber nicht sofort, ob ein Zauber gescheitert ist oder nicht. Etwa bei Hellsicht oder Beherrschung gegen Magieresistenz (MR) eines Opfers. Nicht bei jedem Zauber ist hier die Wirkung offensichtlich. Der Meister entscheidet, ob er die tatsächlichen Kosten zunächst nur notiert und den Spieler noch im Unklaren lässt.

Zauberpatzer

Doppel-20: Der Zauber ist auf jeden Fall mißlungen. Besondere negative Auswirkungen legt der Meister fest. Eine Wiederholung des Zaubers ist erst am nächsten Tag möglich. Für W6 Stunden sind KL und IN für alle Zauberproben um 1 gesenkt.

Dreifach-20: Der Zauber geht katastrophal daneben. Überlebt der Held, so wird er den Zauber möglicherweise nie wieder anwenden. Zumindest aber sinkt die ZF um 1 Punkt und er kann um 1 Punkt weniger pro Stufe gesteigert werden; manche also gar nicht mehr! Auch hier entscheidet aber im Einzelfall der Meister.

2. Zauberfertigkeiten

Besonders wichtig finde ich, dass ein Magiebegabter nicht von Beginn an zu viele Formeln kennt, so dass im Laufe der Entwicklung die Begeisterung für das Entdecken und Erlernen neuer Sprüche erhalten bleibt. Zum Ausgleich bin ich auch gern bereit die Regeln zum Erstellen eigener Sprüche sehr großzügig auszuliegen.

Kenntnis von Zauberfertigkeiten

In der Stufe 0, also vor Spielbeginn, kennt jeder Magiebegabte genau 13 Formeln, die durch seine Herkunft vorgegeben sind. Bei Spielbeginn, in der 1. Stufe, darf einmal gesteigert werden. Dabei sollte darauf geachtet werden, dass nur Zauber gelernt werden, für die auch ein passender Lehrmeister in die Hintergrundgeschichte paßt. (Am besten im Codex nachlesen ob und wie weit die Zauber bekannt sind)

Nur die Zauber, die dem Zaubernden bei Spielbeginn bekannt sind, sollten im Heldendokument verzeichnet werden. Hört der Held irgendwann irgendwo von irgendeiner Thesae, die ihn interessiert, so kann er sie im Heldendokument notieren und dann anstreben, ihn irgendwann zu steigern.

Aktive Zauber

Als *aktive Zauber* gelten jene, die bekannt sind (13 Basissprüche und jene, die mind. einmal gesteigert wurden) und in denen die ZF mindestens -5 beträgt.

Ruhende Zauber

Als *ruhende Zauber* gelten die, deren ZF unter -5 liegt oder von denen der Zauberer nur gehört, sie aber noch nie gesteigert hat.

Kenntnis, Meisterschaft, Vollendung

Man spricht von der *Kenntnis* eines Spruchs bei ZF -5 bis ZF 9, von *Meisterschaft* bei ZF 10 oder mehr und von *Vollendung* bei Erreichen der ZF 18.

Steigern der Zauberfertigkeiten

Nur aktive Sprüche, die zudem die Lieblingssprüche des Magiebegabten sind (also oft benutzt werden), können ohne besonderen Aufwand einfach gesteigert werden. Für alle anderen Sprüche ist ein Lehrer oder (bei Magiern) geeignete Literatur nötig.

Lehrmeister

Findet man jemanden, der einen Zauber mit ZF von mindestens 7 beherrscht und zudem TaW Lehren 7 oder mehr aufweisen kann, so kann man sich von ihm den Zauber lehren lassen. Natürlich muß der Lehrer stets eine höhere ZF haben als der Schüler. Als Lehrmeister kommen durchaus auch andere Helden in Frage.

Die Steigerungsversuche erleichtern sich wie folgt:
TaW Lehren ab 10: +1, ab 15: +2, bei 18: +3. ZF des Lehrers ab 10: +1, ab 15: +2, bei 18: +3

Das Lernen eines Zaubers bei einem Lehrmeister muß übrigens nicht direkt mit einem Stufenanstieg verbunden sein. Allerdings sollte jeder hier verwendete Steigerungsversuch notiert werden.

Beim nächsten Stufenanstieg verliert man für die so verbrauchten Versuche entsprechend Steigerungswürfe.

Zu beachten ist aber, dass das Lehren und Lernen einen nicht unerheblichen Zeit- und Kostenaufwand bedeutet.

Als Maßstab: Etwa 5 Steigerungsversuche in einer Woche aufopferungsvollen Studiums (also Vollzeitstudium) bzw. in vier Wochen Nebenbestudium (2 Stunden am Tag, etwa auf langen Reisen mit Magiergefährten)

Lernen in der Akademie ist oft kostenlos (aber Unterhaltskosten 3D+ pro Woche)

Private Lehrmeister verlangen zwischen 2 und 20 Dukaten pro ZF-Punkt (ebenfalls + Unterhalt)

Bei meisterhaften Lehrern ZF 10+ kann es gut auch das doppelte Kosten.

Magische Bücher

Zumindest jeder Magier muß, wenn er seine Kunst uneingeschränkt ausüben will, über eine angemessene Anzahl von magischen Büchern verfügen. Richtwert: 1 wichtiges Werk pro Stufe. Jedes Buch bietet ganz spezielle (vom Meister benannte) Möglichkeiten, noch unbekannte Thesae von Sprüchen zu entdecken, bereits bekannte Sprüche zu steigern oder allgemeines über bestimmte Spezialgebiete oder besondere Anwendungen der Zauberei zu lernen.

Zusätzlich bieten die meisten solcher Bücher bei der erfolgreichen Erstlektüre einige Freiwürfe auf einzelne Talente oder Zauberfertigkeiten.

Erhält ein Magiekundiger im Zuge eines Abenteuers ein neues magisches Werk, so sollte der Spieler sich mit dem Meister zusammensetzen um die daraus entstehenden Vorteile festzulegen. Dies geschieht am besten dann, wenn der Held Zeit hat, das Werk ausführlich zu studieren.

Natürlich kann ein Magier auch die Werke in der Bibliothek einer Akademie nutzen. Dazu ist viel Zeit, während der er an einen Ort gebunden ist, erforderlich. Wünscht ein Spieler-Magier dies, so sollte er sich ebenfalls mit dem Meister absprechen.

Repräsentationen

Im Codex wird regeltechnisch nicht unterschieden, in welcher Magieform ein Zauber „repräsentiert“ wird (also ob er z.B. elfischer, druidischer oder gildenmagischer Art ist). In der Praxis besteht der Unterschied dann auch nicht in der Wirkung, sondern in der Art der Ausführung.

Grundsätzlich ist es sehr schwer oder unmöglich, Magie in einer fremden „Repräsentation“ zu erlernen!

(Mehr dazu im Abschnitt „Magica Practica“!)

3. Astralenergie

Entscheidend dafür ein Gefühl für die Magie zu bekommen ist das Verständnis vom Konzept der Astralenergie. Diese Sphärenkraft ist es, die in Aventurien Magie überhaupt erst möglich macht. Wie ein Magiekundiger sie sammeln, speichern und umsetzen kann erläutern folgende Punkte.

Tägliche Regeneration von ASP

Der Quell der Kraft

Aventurien ist geprägt von einem umfassenden Dualismus: *Nayrakis*, der Geist des LOS ist Quelle der geistigen Urkraft, der Essenz der Ordnung. Ihr entspringen Kreativität und Verstand. Karmaenergie ist eine ‚verdünnte‘ Form von *Nayrakis*. *Sikaryan*, das Leben der SUMU, ist die körperliche Urkraft aus der das fassbare Universum und die Elemente hervorgegangen sind. Lebenskraft und Astralkraft sind beides ‚verdünnte‘ Formen von *Sikaryan*.

Die *wahre Seele* oder Geistseele ist der göttliche Funke und hat mit Glauben und Frömmigkeit, aber nicht mit Zauberei zu tun. Die *Lebensseele* indes ist der Sitz der Persönlichkeit und entstammt dem *Sikaryan*. Auch Geister, Feen oder Lichtelfen haben bzw. sind Lebensseelen und diese wiederum sind auch der Sitz der astralen Kraft bei Zauberern.

Lebenskraft und Astralkraft sind beide in Aventurien im Fluß und können von Magiebegabten gesammelt und auch verloren werden. Prinzipiell können beide Kräfte auch ineinander umgewandelt werden.

Regeneration

Ähnlich wie verlorene Lebenskraft (Verletzungen) regeneriert, wird auch verlorene Astralkraft mit der Zeit wiedergewonnen. Dazu gelten folgende Regenerationsregeln:

Ein Zauberkundiger ist jemand, der freie AE aus seiner Umgebung aufzunehmen vermag. Im Normalfall (min. 6 Stunden Ruhephase) führt dies zu einer Regeneration von 1W6 ASP pro Tag. An den Orten, an denen mehr freie AE vorhanden ist (auf Kraftlinien etc.) kann die Regeneration auch deutlich höher ausfallen. Ein Zauberer hört auf, AE zu sammeln, wenn er sein maximales Fassungsvermögen erreicht hat.

Neu: Intuitionsprobe

Zauberkundige dürfen nach besonders erholsamen Ruhepausen eine Intuitionsprobe ablegen und bei Gelingen 1 Punkt zusätzlich regenerieren.

Besondere Regenerationsmöglichkeiten

Astrale Meditation (Magier)

Magier werden bereits von Studienbeginn an in der Kunst der *astralen Meditation* unterwiesen. Finden sie Ruhe und Abgeschiedenheit und gelingt eine Probe auf IN/CH/KK, erleichtert um die halbe Stufe und wenden sie 1 ASP auf, so können sie pro Spielrunde 1 Lebenspunkt in 1 Astralpunkt umwandeln. Die Meditation kostet zudem 3 extra Lebenspunkte. (Die sog. Große Meditation dauert wesentlich länger und ermöglicht das Umwandeln von ZF-Steigerungsversuchen in permanente ASP). Nichtmagier können die Meditation ebenfalls durchführen, brauchen jedoch das magische Kraut *Thonnys*, um sich in die meditative Stimmung zu bringen.

Sumus Kraft (Hexen und Druiden)

Druiden und Hexen kennen ggf. Rituale, aus Sumus Leib astrale Kraft zu ziehen. Dies ist durch ihren besonderen Bezug zu Sumu möglich und bedeutet in der Theorie, dass sie es vermögen den, Sumus Leib durchdringenden, astralen Kraftfluss gezielt freizusetzen und aufzufangen.

Magische Naturen (Elfen)

Magische Kreaturen wie Drachen oder Kobolde und Wesen aus dem Feenreich besitzen ein deutlich anderes Verhältnis zur Magie, da bei ihnen im allgemeinen die Lebensseele wesentlich stärker im Zentrum ihrer Existenz steht. Dies gilt bis zu einem gewissen Grad auch für Elfen, wobei hier ein Übergang stattfindet, von den den Lichtelfen noch näherstehenden Firn- und Waldelfen über die schon relativ weltlichen Auelfen zu den Halbelfen.

Dies hat zur Folge, dass, je stärker ein Elf noch seinem Ursprung verbunden ist, sich seine astralen Kräfte wesentlich von denen der Magier unterscheiden können. Spürbar wird dies fast nur bei Meisterpersonen, denn ein Elf der ganz regulär mit anderen Helden auf Abenteuer zieht, ist im Normalfall schon sehr weit auf die weltliche Seite gegangen (*badoc*) – Ausnahmen sind natürlich denkbar, erfordern dann jedoch eine Abstimmung zwischen Meister und Spieler und insbesondere die Auswahl eines geeigneten Abenteuers.

Wenn die Kraft versiegt...

Folgen erschöpfter Astralenergie

Für den Geist eines Magiebegabten ist der Verlust von AE ähnlich belastend, wie es für den Leib der Verlust von LE ist. Praktisch bedeutet dies, dass der Verlust großer Mengen AE in kürzester Zeit eine entsprechend schwere Belastung darstellt und durchaus dazu führen kann, dass dem Zaubern den kurzzeitig die Sinne schwinden. Sinkt die Astralenergie auf 5 oder weniger, so ist der Zauberer am Ende seiner Kräfte und wird sich nur noch mit größter Mühe konzentrieren können. Normalerweise wird er dann auf Magie verzichten, es sei denn, es bleibt ihm keine andere Wahl.

Zaubern ohne Astralkraft

Andererseits ist es einem Magiebegabten in der höchsten Not durchaus auch möglich die verbotene Pforte, die natürliche Grenze seiner Kräfte zu durchbrechen und – auf Kosten der eigenen Gesundheit – auch am Ende seiner Kräfte noch einen rettenden Zauber zu wirken.

Regeltechnisches dazu:

Im Notfall kann LE 1:1 in AE umgewandelt werden. Dabei ist der Zauber allerdings um 2 Punkte erschwert und der Zaubern den verliert 1W6 LE zusätzlich. Sinkt dabei die LE unter 10, so verliert der Zaubern den permanent so viele LE, wie diese unter 10 liegt. Sinkt bei einem solchen Zauber die LE unter 0, so sind Leib und Seele des Zaubern den ausgebrannt. Es heißt, dass in solch einem Fall die Seele des Zaubern den sich in dem Spruch manifestiert und es somit sein kann, dass das Bewußtsein des Zaubern den - je nachdem was der Spruch angerichtet hat – in dem verrottenden Leichnam des letzten Gegners oder in der Kerkertür gefangen ist.

Das Einsetzen des eigenen Blutes zum Zaubern erfordert eine starke Selbstbeherrschung (je nach Situation Selbstbeherrschungssprobe mit bis zu +10 Zuschlag) und mehr noch als beim Verbrauch der letzten ASP wird der Zaubern den hier an Körper und Geist belastet, d.h. nach dem Zauber auf jeden Fall Selbstbeherrschungssprobe, mindestens erschwert um verbrauchte LE.

Üblicherweise sind nur Magier, Hexen, Druiden und Schamanen dazu bereit diese verbotenen Pforten zu durchschreiten.

Der Zauber ‚Druidenrache‘ zeigt übrigens, wie weit Magiebegabte maximal gehen können, wenn sie wirklich restlos all ihre Kräfte für einen letzten Zauber einsetzen wollen.

Magie des Blutes:

Wie oben beschrieben, kann Lebenskraft in Astralenergie umgesetzt werden. Im Zuge groß angelegter Rituale ist es auch möglich, dies mit der Lebensenergie anderer zu tun. Jedoch nicht für den normalen Helden, weshalb auf Regeln, Wirkungen und Nebenwirkungen hier nicht weiter eingegangen werden muß.

4. Magica Practica

Allein das offizielle Regelwerk der Mysteria Arkana bietet eine Fülle von Möglichkeiten für ambitionierte Zauberkundige, über die Möglichkeiten der reinen Spruchanwendung hinauszugehen. Ich befürworte dies und möchte im Folgenden ein paar Anregungen bieten.

Repräsentationen (DSA4)

Bislang fehlte ein allgemeiner Regelmechanismus, um die verschiedenen Formen der Magieanwendung zu klassifizieren. Mit DSA4 gibt es jetzt den Begriff der Repräsentation (RE).

Damit ist die Art der Zauberausführung (elfisch, druidisch, gildenmagisch...) gemeint. Ein einzelner Spruch kann durchaus sowohl in elfischer als auch in gildenmagischer Repräsentation existieren und beide Male gelten die Angaben im Codex.

Erlernen in fremder Repräsentation

Es ist sehr schwer bis unmöglich, einen Zauber in fremder Repräsentation zu lernen. Nur mit Erlaubnis des Meisters können in Sonderfällen Ausnahmen gemacht werden.

Theoretisch könnte aber z.B. ein Gildenmagier in einer Art „Zweitstudium“ die druidische Art der Magiewirkung erlernen und danach Zauber wahlweise in gildenmagischer oder druidischer Repräsentation erlernen, sollte dies dann aber stets dazuschreiben.

Ableiten aus fremder Repräsentation

Viele elfische Zauber sind der heutigen Gildenmagie wohl bekannt und können dort (dann in gildenmagischer Repräsentation) auch gelernt werden.

Dies ist möglich, da hinter jedem wie auch immer repräsentierten Zauber ein Thesiskern steckt. Wurde dieser durch lange, mühevollte Forschung aus der einen Repräsentation des Zaubers erschlossen, so kann daraus wiederum ein Zauberspruch in einer anderen Repräsentation entwickelt werden, der dann die gleiche Wirkung entfaltet.

Unterschiede in den Repräsentationen

Etliche Sprüche existieren bislang nur in einer bestimmten Repräsentation. Andere sind sehr verbreitet in allen Schulen der Magie. Einige Zauberrepräsentationen jedoch klingen zwar dem Namen nach gleich und wirken recht ähnlich, jedoch existieren deutliche Unterschiede in einzelnen Aspekten (z.B. bei Zaubern mit Kristallen, s.u.).

Generell unterscheiden sich die Repräsentationen oft durch die verwendeten Gesten oder Spruchformeln und die geistige Einstellung zum Zauber.

Materielle Zauberkomponenten

In der echsisch-kristallomantischen Repräsentation ist nahezu jeder Zauber mit einer materiellen Komponente verbunden. Doch auch in moderneren und bekannteren Schulen der Magie zeigte sich an vielen Stellen, dass die Verwendung besonderer materieller Komponenten einen Zauber wesentlich erleichtern können. Bekannteste Beispiele sind der Zauberstab, das Magierschwert und die anderen Ritualgegenstände. Die Kenntnis davon, ob und wie ein Zauber sich erleichtern lässt, muss ein jeder Magiebegabte sich selber erwerben. Sei es durch Bücher, durch Forschung oder Experiment oder dadurch, dass ein anderer ihn an solchen Erkenntnissen teilhaben lässt. In jedem Fall ist solcherlei Wissen von besonderem Wert und sollte sorgsam bewahrt werden.

Insbesondere die Edelsteine weisen eine Vielzahl von Wirkungen auf. Dies ist bekannt und so kann ein Magier, der dies wünscht, durchaus ein intensives Studium an einer geeigneten Akademie betreiben um die Wirkungen einiger solcher Steine zu erlernen. Kann er es sich leisten die rechten Steine zur rechten Zeit bei sich zu haben, so kann dies oft sehr hilfreich sein.

Kurz gesagt: Will ein Spieler, dass sein Held materielle Komponenten für seine Zauber verwendet, so spreche er sich mit dem Meister ab.

Zauberwerkstatt (vgl. Mysteria, S. 48f)

Erfahrene Magiekundige sind natürlich auch in der Lage, eigene Zauber zu entwickeln bzw. vorhandene Zauber zu modifizieren. Die Regeln dazu in den Mysteria sind sehr restriktiv und als Minimalmöglichkeiten zu betrachten.

Begünstigende Umstände für besondere Spielerwünsche sind fast immer denkbar, erfordern aber natürlich eine Rücksprache mit dem Meister. Das Selbe gilt für die Herstellung magischer Tränke und magischer Artefakte.

Stets ist jedoch viel Zeit und ein geeigneter Ort für Studium und Forschung nötig.

Kurz gesagt: Wer aus irgendeinem Grund eine Formeln modifizieren oder sich neu ausdenken will oder magische Dinge schaffen will, möge unverzüglich den Meister kontaktieren.

Persönliche Zauber

Um magiebegabte Charaktere möglichst schön auszugestalten, ist es manchmal hilfreich, wenn diese ganz persönliche Zauber besitzen, die sie sozusagen mit einem Fingerschnippen ausführen können und die ihnen so gut wie keine Kraft kosten. Verträglich mit dem Spielgleichgewicht ist dies natürlich nur so lange, wie es um ‚mindere Effekte‘ geht. Zudem sollten die Zauber wirklich gut zum Charakter passen.

Denkbare Beispiele:

‚Manifesto‘ als Feuerzeug für einen Feuer-Elementaristen.

‚Motoricus‘ für leichte Gegenstände (Blume, Kreide...) für Bewegungsmagier

‚Hexenblick‘ gegenüber freundlich gesonnenen NPCs bei Helden-Hexen.

Will heißen: Solange die Effekte nicht zu schwerwiegend sind und keine Helden oder Gegner in Mitleidenschaft ziehen und sie nicht allzu häufig (einmal täglich ist bestimmt kein Problem) angewandt werden, spricht nichts dagegen, Charaktere so auszuschnürceln. Wer sich unsicher ist, möge sich bei seinem Meister erkundigen.

Rituale und Sonderfertigkeiten

Der wissensdurstige magiekundige Spielerheld wird immer danach Streben, vergessenes oder verlorenes magisches Wissen wiederzuentdecken oder neues Wissen zu erlernen. Neben der Weiterbildung und dem Lernen diverser Zauberformeln sind Rituale und andere einzigartige Erfahrungen besonders reizvoll.

Laut Regelwerk kennt jede Schule der Magie einige machtvolle Rituale, die als Geheimwissen gelten und nicht leicht weiter gegeben werden. Oftmals ist die genaue Wirkungsweise schon lange in Vergessenheit geraten, so dass etwa eine Übertragung in eine andere Repräsentation oder eine Modifikation des Rituals unmöglich scheint. (z.B. Stabzauber, Elfenlieder, Hexenflüche)

Natürlich steht auch die moderne Magie nicht still sondern an Akademien, in Hexenzirkeln oder innerhalb elfischer Sippen wird immer wieder etwas neues entdeckt oder erfahren.

Helden bringen verschollene Schriften zu einer Akademie und nach Jahren der Analyse ergeben sich daraus bahnbrechende Neuerungen... etc.

Will heißen: Es dient der Sache, wenn der Meister ab und an ein neues Ritual entwirft, dass zunächst nur ein einzelner Spielerheld kennt und dieses, wenn es sich bewährt später auch in seinem Aventurien Verbreitung finden lässt.

DSA4 schlägt hier einige schöne Sachen vor, die im Anhang gesammelt sind.

Allgemeine Regeln und Hausregeln für Spieler und Meister

Im Folgenden sind zu einigen Themen Regeln oder Tabellen angegeben. Manche sind nur aus dem offiziellen Regelwerk exzerpiert, andere als Ergänzungen gedacht und einige werden als nützliche Neuerungen aus DSA4 hier angegeben. Allen ist gemein, dass man sie nicht zwingend und auch nicht ständig braucht, dass es aber vielleicht gar nicht schlecht ist, sie zur Kenntnis zu nehmen.

1. Wie teuer kostet der Preis

Im Regelbuch und anderen Heften wird an verschiedenen Stellen auf die Frage eingegangen, was die Helden so mit ihrem Geld anfangen können... Hier nun eine kleine Zusammenstellung für den Meister.

Lebensstil / Lebenshaltung

Jeder Held sollte sich einmal Gedanken machen, welchen Lebensstil er anhängt. Ein echter Abenteurer hat nämlich kein Verhältnis zum Geld; das ist eine Schwäche, die allen Heldentypen gemeinsam ist. Oder anders gesagt: Könnte der Abenteurer gut mit Geld umgehen, so wäre er blitzschnell für unser Spiel verloren. Der klassische Abenteurer steuert mit dem ersten Selbstverdienten eine Schenke an und hält dort einen Tag lang sein gesamtes Heimatdorf frei; er kauft sich ein todschickes Schwert, das zwar nicht mehr Trefferpunkte bringt, aber einen irre blinkenden Karfunkel am Knauf trägt usw..

Auch, oder gerade zwischen den Abenteuern will man ja auch leben und muss sich mit dem Nötigsten versorgen. Jeder Held sollte sich also monatlich eine bestimmte Summe Geld abziehen (Ausnahme: Er befindet sich gerade einen Monat lang auf einer Expedition im Dschungel o. ä.).

Eingerechnet sind hier nicht Zusatzkosten für besondere Anschaffungen (Tiere, Waffen, Rüstungen, Tränke usw.) bzw. Eigenarten des Helden (z. B. Rauschmittel, Spielsucht, Sammelleidenschaft usw.).

Lebensstil	Beschreibung	S/Monat
Elende / Vagabund	<i>Wohnung:</i> Scheune oder Schlafsaal; <i>Nahrung:</i> pro Tag einmal Brot oder Grütze, dazu Wasser oder Sauerbier; <i>Kleidung:</i> ein Satz zerlumpter Kleider; <i>Körperpflege:</i> gelegentlich ein Bad im Fluss; <i>Vergnügen:</i> was man selbst machen kann; <i>Reisen:</i> zu Fuß oder mit einem Karren.	15
Karg / Unterschicht	<i>Wohnung:</i> Hütte, Kammer oder Absteige; <i>Nahrung:</i> pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Eintopf oder Gemüse, dazu Dünnbier, Seemost oder einfacher Wein; <i>Kleidung:</i> eine geflickter Satz Kleidung aus grober Leinwand, eventuell ein 'guter Anzug' für Hochzeiten und Begräbnisse; <i>Körperpflege:</i> praiostags ein Bad im Zuber, Haarschnitt mit der Tuschere; <i>Vergnügen:</i> praiostags ein Besuch im Wirtshaus; <i>Reisen:</i> zu Fuß, per Karren oder mit dem Maultier, Übernachtung im Schlafsaal	60
Annehmbar / Mittelstand	<i>Wohnung:</i> Mietwohnung oder -häuschen mit bis zu vier Zimmern; <i>Nahrung:</i> pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Fleisch mit Gemüse, dazu Seemost oder bessere Weine; <i>Kleidung:</i> zwei Sätze Alltagskleidung aus groben Leinen, ein Praiostagsanzug aus Feinleinen oder Wolltuch; <i>Körperpflege:</i> tägliche Rasur, praiostags ein Besuch im Badehaus; <i>Vergnügen:</i> wöchentlicher Abstecher ins Wirtshaus, monatlicher Gildenstammtisch, monatlicher Besuch beim Imman, im Schauspiel- oder Freudenhaus; <i>Reisen:</i> zu Fuß oder Postkutsche, Übernachtung im Mehrbettzimmer	150
Reichlich / Oberschicht	<i>Wohnung:</i> eigenes (Land-) Haus oder große Wohnung; <i>Nahrung:</i> pro Tag dreimal Fleisch oder Fisch, dazu passende Weine; <i>Kleidung:</i> zwei bis drei gute 'Geschäftsanzüge' aus Leinen, ein Satz Festkleidung für Bälle etc.; <i>Körperpflege:</i> tägliches Bad samt Rasur (daheim oder im Badehaus), monatlicher Besuch beim Haarkünstler; <i>Vergnügen:</i> abendliche Wirtshausbesuche, wöchentliche Besuche im Theater oder Nobelbordell, monatliche Visite im Rahjatempel; <i>Reisen:</i> Mietskutsche oder -droschke, Übernachtung in Einzelzimmer	600
Üppig / Landadel	<i>Landhaus, 3x Fleisch pro Tag + sehr guten Wein, Kleidung für jeden Anlass nach der Mode, Kutsche, Einzelzimmer, Suite</i>	1500
Luxuriös / Hochadel	<i>Burg, mehrgängige Speisefolgen, Kleidung exquisit (nach der neuesten Mode, teilweise nur einmal getragen), Suite</i>	6000

Von den Steuern

Alles in allem, kann man davon ausgehen, dass ein Aventurier **25% seiner Einnahmen** zum Zahlen der verschiedenen Abgaben an die weltlichen Herren aufbrauchen muss. Sollte er auch noch viel Reisen so sind schnell auch 30-35% möglich. Im Folgenden sind einige Steuern aufgeführt.

Kopfsteuer

Jeder Bewohner des Mittelreiches - egal ob Kind oder Greis 1D pro Jahr.

Grundsteuer

1% des Grundstücks- oder Hauswertes pro Jahr.

Wehrsteuer

20D pro Jahr, um sich als Bürger von der militärischen Dienstpflicht loszukaufen.

Sonstige Steuern

Brand- und Bausteuer, Mauersteuer, Kanalsteuer, Kaiserliche Sondersteuer usw. ca. 20D pro Jahr

Zölle

Brückenzölle, Wegezölle, Torzölle, Einfuhrzölle, Ausfuhrzölle, Waffenzölle uvm.. Zölle entsprechen meist 10% des Warenwertes bzw. 2 Heller pro Bein bei Über- und Durchfahrten

Tempelzehnt und Opfer

Jeder Aventurier gibt mindestens **10% seiner Einnahmen** an die Kirche. Dies kann aber die bohrende Angst vor der Zukunft noch lange nicht lindern. Damit erreicht der Held - wohlgemerkt! - lediglich, dass ihn der Gott nicht mit seinem Zorn verfolgt und ihm hin und wieder (in Gestalt des Meisters) ein Bein stellt.

So verlangt jeder Gott (je nach Art der Reise/Auftrag/Wunsch) seine Opfer Sie richten sich im Allgemeinen nach den Möglichkeiten des Einzelnen (**ca. 1/12 des Tempelzehnt**; als Anhaltspunkt Niederadel 25S, Bürger 10S, Handwerker 5S, Bauer 3S). Auch sind Gelübde, Licht- und Räucheropfer, Pilgerfahrten und teure Devotionalien gern gesehene Opfer (Phex / Artefakt, Hesinde / Schreiben eines Buches, Rondra / Bekehrungszug mit Feuer und Schwert, Travia / immerwährende Gastfreundschaft, Rahja / Rauschkräuter usw.). Opfergaben nehmen also gerne nochmals 10-90% der Einnahmen in Anspruch.

Unterhaltskosten für Tiere

Wenn Tiere in der Umgebung von Menschen leben (Hunde, Katzen usw.) oder von ihnen Höchstleistungen gefordert werden (Reittiere, Zugtiere) dann muss auch die Versorgung stimmen. Ein Hund schlägt mit 10-20 Silbertalern, ein Pferd mit 30-50 Silbertalern pro Monat zu buche. Sollte weniger ausgegeben werden so ist es fraglich, ob das Tier nicht krank wird, abhaut oder sich ungebührlich aufführt.

Reparatur von Waffen und Rüstung

Nach ca. 5 größeren Kämpfen zeigen auch die Waffen und Rüstungen einige Blessuren, die behoben werden müssen um die Teile nicht zu zerstören. In der Regel benötigt man dazu einen Waffen- oder Rüstungsschmied oder Bogenbauer. Alle verlangen 1-5 Dukaten pro wiederhergestellten RS-Punkt oder um den Bruchfaktor um 1 zu senken. Eine zerbrochene Waffe wieder zu reparieren kostet ca. 1/3 bis 2/3 des Neupreises.

Weiterbildung

Erlernen & Verbessern von Zaubersprüchen

Der Akademieaufenthalt ist meist kostenlos (Niederschrift der eigenen Erlebnisse und des Wissens). Allerdings benötigt auch ein Magier Essen und Trinken, Unterrichtsmaterialien, Unterkunft uvm.. Daraus ergeben sich Kosten von mindestens 3 D/Woche. Soll alles ein wenig angenehmer sein oder die Studienmaterialien ein wenig teurer werden, so sind schnell 30 D/Woche möglich.

Unabhängige Lehrmeister verlangen zwischen 2 und 20 Dukaten für jeden Zaubertfertigkeitpunkt + die oben genannten Kosten.

Ausbildung von Talenten

Bei Verbesserung der Talente durch einen Lehrer, kann man, je nach Talent und Zeitaufwand, neben den Wohn-, Eß-, und Materialkosten zwischen 5 und 20 Dukaten pro Talentpunkt (<12) ansetzen. Soll der Wert mittels eines Mentors über den TAW 12 hinaus gehoben werden, so sind mindestens 40 Dukaten pro Punkt zu zahlen.

Preise

Zum Abschluss noch ein paar Preise an denen man sich orientieren kann. Hierbei handelt es sich ausschließlich um Niedrigstpreis, die so sehr selten angeboten werden.

Löhne pro Tag bzw. Auftrag

Söldner (+Gewinnbeteiligung)	15S
Medicus	30S
Seelenheiler	20S
Alchimist	35S
Magier	60S

Reise und Transport (pro 100 Meilen)

Reisekutsche	4D
Flusskahn	2D
Flusskahn Kabine	10D
Brief per Eilbote	8-10D

2. Die schlechten Eigenschaften

Wie wirkt sich eine schlechte Eigenschaft im Spiel aus? Wie wirkt sich eine gelungene Probe auf diese Eigenschaften aus? Spieler und Meister werden hier vom Regelsystem weitgehend allein gelassen. Die hier aufgestellten Regeln können als Richtlinie dienen, um die Auswirkungen bzw. Zahlenwerte bei den schlechten Eigenschaften besser einschätzen zu können.

Einfache Variante:

Gelingt eine Probe auf eine schlechte Eigenschaft so besteht eine denkbare Konsequenz (vor allem wenn man dem Einfluss nicht entkommen kann, wie etwa bei Raumangst im Dungeon) darin, dass der Meister festlegt dass alle Proben nun um den Eigenschaftswert (nach Situation auch den halben Wert) erschwert sind.

Besondere Auswirkungen:

Die Auswirkung einer misslungenen Probe werden im Folgenden beschrieben und mögen als Richtwerte dienen. Auf den Wert <Unter> (d.h. um wie viel die Probe gelungen ist) wird stets noch 1W6 addiert.

Aberglaube

- < 2 > Held zögert (neu 1 SR)
- < 3 > Held zeigt Furcht (neu 2 SR)
- < 4 > Weiche Knie (neu ½ Std.)
- < 5 > Schutzmaßnahmen (Amulette usw.) (neu 1 Std.)
- < 6 > Anderer Weg (neu 2 Std.)
- < 7 > für ½ Std. Zittern am ganzen Körper (neu 2 Std.)
- < 8 > für ½ Std. Starre (neu 6 Std.)
- < 9 > für 1 Std. Starre (neu 12 Std.)
- < 10 > Panik, unkontrollierte Bewegungen (neu 24 Std.)

Höhenangst

- < 2 > Held zögert (neu 1 SR)
- < 3 > Held zeigt Furcht (neu 2 SR)
- < 4 > Weiche Knie (neu ½ Std.)
- < 5 > Anderer Weg (neu 1 Std.)
- < 6 > Flach auf den Boden und zurückkriechen (neu 2 Std.)
- < 7 > Flach auf den Boden und zurückkriechen (neu 6 Std.)
- < 8 > für ½ Std. Starre (neu 12 Std.)
- < 9 > für 1 Std. Starre (neu 24 Std.)
- < 10 > Panik, evtl. Sturz (neu 24 Std.)

Raumangst

- < 2 > Held zögert (neu 1 SR)
- < 3 > Held zeigt Furcht (neu 2 SR)
- < 4 > Weiche Knie (neu ½ Std.)
- < 5 > Anderer Weg (neu 1 Std.)
- < 6 > Held läuft zurück (neu 2 Std.)
- < 7 > Held rennt zurück (neu 6 Std.)
- < 8 > Flucht: ½ Std. Laufen (neu 12 Std.)
- < 9 > Flucht: 1 Std. Rennen (neu 24 Std.)
- < 10 > Panik, Erstickungszustand (neu 24 Std.)

Totenangst

- < 2 > Held zögert (neu 1 SR)
- < 3 > Held zeigt Furcht (neu 2 SR)
- < 4 > Weiche Knie (neu ½ Std.)
- < 5 > Anderer Weg (neu 1 Std.)
- < 6 > Wimmernd auf die Knie; inniges Gebet (neu 2 Std.)
- < 7 > Koordinierte Flucht vor dem "Grauen" (neu 6 Std.)
- < 8 > Planlose Flucht vor dem "Grauen" (neu 12 Std.)
- < 9 > für 1 Std. Starre (neu 24 Std.)
- < 10 > Panik, Flucht - mit Waffengewalt (neu 24 Std.)

Neugier

- ("neu" = Probe misslungen => kein Interesse mehr)
- < 2 > Held zeigt Interesse (neu 1 SR)
 - < 3 > Held zeigt gesteigertes Interesse (neu 2 SR)
 - < 4 > Held schmilzt für Objekt dahin (neu ½ Std.)
 - < 5 > Held versucht das Objekt zu erlangen oder zu erkunden (neu 1 Std.)
 - < 6 > Einziges Ziel ist das Objekt zu erlangen oder zu erkunden - beachtet aber offensichtliche Gefahren (neu 2 Std.)
 - < 7 > Einziges Ziel ist das Objekt zu erlangen oder zu erkunden - übersieht offensichtliche Gefahren (neu 6 Std.)
 - < 8 > Held würde sich mit Händen und Füßen wehren, wenn man sich ihm entgegenstellt (neu 12 Std.)
 - < 9 > Held würde sich mit Waffen oder Magie wehren, wenn man sich ihm entgegenstellt (neu 24 Std.)
 - < 10 > Absolute Verblendung - kein anderer Gedanke mehr - Selbstaufopferung! (neu 24 Std.)

Goldgier

- ("neu" = Probe misslungen => kein Interesse mehr)
- < 2 > Held zeigt Interesse (neu 1 SR)
 - < 3 > Held zeigt gesteigertes Interesse (neu 2 SR)
 - < 4 > Held schmilzt für Objekt dahin (neu ½ Std.)
 - < 5 > Held versucht das Objekt zu erlangen (neu 1 Std.)
 - < 6 > Einziges Ziel ist das Objekt zu erlangen - beachtet aber offensichtliche Gefahren (neu 2 Std.)
 - < 7 > Einziges Ziel ist das Objekt zu erlangen oder zu erkunden - übersieht offensichtliche Gefahren (neu 6 Std.)
 - < 8 > Held würde sich mit Händen und Füßen wehren, wenn man sich ihm entgegenstellt (neu 12 Std.)
 - < 9 > Held würde sich mit Waffen oder Magie wehren, wenn man sich ihm entgegenstellt (neu 24 Std.)
 - < 10 > Absolute Verblendung - Selbstmordgedanken bei nicht erlangen (neu 24 Std.)

Jähzorn

- ("neu" = Probe misslungen => kein Interesse mehr)
- < 2 > Held ist verärgert (neu 1 SR)
 - < 3 > Held ist gereizt (neu 2 SR)
 - < 4 > Held schimpft, flucht und provoziert (neu ½ Std.)
 - < 5 > Gruppe gegen Objekt aufstacheln (neu 1 Std.)
 - < 6 > Mindestens eine gelungene Attacke (neu 2 Std.)
 - < 7 > Mindestens ein Schadenspunkt (neu 6 Std.)
 - < 8 > Held muss das Objekt bis zur Besinnungslosigkeit bekämpfen - Ohnmacht oder weniger als 5 LE des Objekts (neu 12 Std.)
 - < 9 > Held muss das Objekt vernichten (neu 24 Std.)
 - < 10 > Held muss das Objekt vernichten - bis zum Tod - und verfällt danach in einen Kampfrausch, der sich auch gegen die Freunde richtet. (neu 24 Std.)

3. Sprachen und Schriften

Neu nach DSA4 werden alle Sprachen einzeln gelernt und gesteigert. Dies ist vor allem wichtig bei sehr gebildeten Helden die viele Sprachen lernen wollen. Eine Konvertierung wird bei diesen auf Wunsch vom Meister durchgeführt.

Sprachen kennen, *Alte Sprachen* sowie *Lesen/Schreiben* sind als Talente abgeschafft. Statt dessen stellt jede Sprache und jede Schrift ein eigenes Talent dar. Die Konvertierung nimmt der Meister vor.

(Die Komplexität K entspricht auch dem für vollendete Kenntnis nötigen TAW.)

Nach der Konvertierung kann jede einzelne Sprache bzw. Schrift als Wissenstalent gesteigert werden. (Eine strenge Regel, wie viele Sprachen pro Stufe gesteigert werden können, lege ich jetzt nicht fest. Lasst Euch vom gesunden Menschenverstand leiten!)

Aventurische Schriften (Lesen/Schreiben mit KL/KL/FF):

Kusliker Zeichen	31 Lautzeichen	K10
Tulamidya	56 Silbenzeichen	K14
Geheiligte Glyphen von Unau	19 Laut- und Silbenzeichen	K13
Isdira	27 Lautzeichen + subtile Deutzeichen	K15
Rogolan	20+4 Lautzeichen mit Nebenbedeutungen	K11
Ur-Tulamidya	300 Silben-, Wort- und Deutzeichen	K16
Nanduria	26 Lautzeichen	K10
Zhayad	mehrere hundert Laut- und Silbenzeichen	K18

Aventurische Sprachen (Sprachen kennen mit KL/IN/CH):

(Zu Beginn: TAW Muttersprache = KL-2 und ggf. TAW Garethi = KL-4)

Garethi	Kusliker Zeichen	K18
Bosparano	Kusliker Zeichen	K21
Tulamidya	klassisches T. oder Unauer Glyphen	K18
Ur-Tulamidya	klassisches T. oder Ur-Tulamidya	K21
Alaani	Kusliker Zeichen (Norbarden)	K21
Nujuka	schriftlos (Nivesen)	K15
Mohisch	schriftlos, div. Dialekte (Waldmensen)	K15
Thorwalsch	Kusliker Zeichen, Garethi-Lehnwörter	K18
Saga-Thorwalsch	Thorwaler Runen, verschollen	K18
Isdira	Isdira (Elfen)	K21
Rogolan	Rogolan (Zwerge)	K21
Orkisch (Ologhaijan)	schriftlos, Hochsprache	K15
Orkisch (Oloarkh)	schriftlos	K10
Goblinisch	schriftlos	K12
Rssahh	schriftlos?, (Echsenwesen)	K18
Zhayad	Zhayad (Geheimsprache)	K15
Atak	Zeichensprache der Diebe	K12
Füchsisch	Gaunerslang + Zinken	K12

Der Kampfregele-Anhang: Ergänzungen für den Meister

Es folgen Vorschläge, wie besondere Situationen regeltechnisch umgesetzt werden können. Die Modifikatoren gelten nur, wenn der Meister sie im Kopf hat bzw. einsetzen möchte.

1. Die Körpertrefferzonen

Um einen Körpertreffer anzubringen muss eine AT mit dem angegebenen Zuschlag angesagt werden und Erfolg haben. Diese Körpertreffer können nur angewandt werden wenn der Meister es erlaubt. Beim Kampf mit zwei Waffen ist der Angriff nur mit einer Waffe durchführbar. Die Zuschlagspunkte dürfen nicht mehr auf die TP angerechnet werden. Die Waffe macht den typischen Schaden. Zusätzlich treten die unter Auswirkung angegebenen Folgen auf. Die Auswirkung addieren sich, d. h. wenn jemand bei einem Kopftreffer 14 SP erhalten hat, gehen AT & PA um je 2 x 2 Punkte herunter, KL -1 und 2SP je KR.

Der Rüstungsschutz darf entsprechend angerechnet werden. Bei Kopf/Hals gilt der RS des Helmes, bei Armen der RS der Armschienen oder der Vollrüstung usw.

Körperzone	AT+	W% für Fernkampf	Auswirkungen
Kopf	+10	1-5	> 5 SP: AT & PA -2 > 10 SP: AT & PA -2; KL -1; 2SP/KR; > 15 SP: W20+5 SP/KR (tot)
Auge (ohne RS)	+15	6	< 3 SP: AT & PA halbiert; 3SP/KR; Erblindet (1-10 links; 11-20 rechts); permanent GE-2; CH -2 ≥ 8 SP: W20+5 SP/KR (tot)
Hals	+9	7-8	< 10 SP: AT & PA -2 > 10 SP: AT & PA -2; 2SP/KR > 15 SP: W20+5 SP/KR (tot)
rechter Oberarm	+6	9-13	> 5 SP: AT & PA -2 wenn Waffenarm getroffen, KK-Probe (Waffe verloren?) Arm 1 Woche unbrauchbar (nicht bei magischer Heilung), > 10 SP: Arm abgetrennt (2 SP/KR)
linker Oberarm		14-18	
rechter Unterarm	+6	19-22	> 20 SP: Arm abgetrennt (2 SP/KR)
linker Unterarm		23-26	
rechte Hand	+8	27-28	> 5 SP: GE & KK-Probe (Waffe verloren?) AT&PA -2 wenn Waffenhand getroffen; > 8 SP: Hand gebrochen, 4 Wochen unbrauchbar (nicht bei magischer Heilung) > 15 SP: Hand abgetrennt (1 SP/KR)
linke Hand		29-30	
Oberkörper	+4	31-67	> 10 SP: Atemnot W20 KR keine AT und halbe PA > 25 SP: 5 SP/KR (tot)
Herz	+10	68	> 10 SP: Blutende Wunde W10 SP/KR > 25 SP: 5W20 SP/KR (tot)
Unterleib	+8	69-74	> 5 SP: W6 KR ohnmächtig, > 10 SP: W10 KR kampfunfähig und zeugungsunfähig, 3 SP/KR; > 15 SP: W20+10 KR kampfunfähig und Genital abgetrennt 5 SP/KR
rechter Oberschenkel	+5	75-80	> 5 SP: GE -2, (Talente beachten!) > 15 SP: GE-Probe (Sturz?) PA-2 (1 SP/KR); > 25 SP: Bein abgetrennt (4 SP/KR), kampfunfähig
linker Oberschenkel		81-86	
rechter Unterschenkel	+6	87-91	> 5 SP: GE -2, (Talente beachten!) > 15 SP: GE-Probe (Sturz?) PA-2 (1 SP/KR) Bein 1 Woche unbrauchbar (nicht bei mag. Heilung); > 20 SP: Bein abgetrennt (3 SP/KR), kampfunfähig
linker Unterschenkel		92-96	
rechter Fuß	+8	97-98	> 5 SP: GE -2, > 10 SP: Fuß gebrochen, GE-Probe (Sturz?), 4 Wochen unbrauchbar (nicht bei magischer Heilung); > 15 SP: Fuß abgetrennt (2 SP/KR), kampfunfähig
linker Fuß		99-100	

2. Fernkampf und Lanzengang

Für Fernkampfattacken gelten die üblichen Modifikatoren, die auch im Meisterschirm oder im Regelbuch zu finden sind.

a) Kurzbogen, Leichte Armbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	0	0	-2	-4
sehr nah	+6	+4	+2	0	0	-2
nah	+8	+6	+4	+2	0	0
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

b) Repetierarmbrust						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+6	+4	+2	0	-2	-4
sehr nah	+8	+6	+4	+2	0	-2
nah	+10	+8	+6	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+6	+4	+2
weit	+14	+12	+10	+8	+6	+4

c) Blasrohr						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+7	+5	+3	+2	0	-2
sehr nah	+8	+6	+4	+3	+1	-1
nah	+9	+7	+5	+4	+2	0
mittel	+12	+10	+8	+7	+5	+3
weit	+15	+13	+11	+10	+8	+6

e) Schwere Armbrust (Windenarmbrust)						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+3	+2	0	-2	-4	-6
sehr nah	+4	+3	+1	-1	-3	-5
nah	+6	+5	+3	+1	-1	-3
mittel	+9	+8	+6	+4	+2	0
weit	+12	+11	+9	+7	+5	+3
sehr weit	+16	+15	+13	+11	+9	+6
extrem weit	+20	+19	+16	+13	+11	+9

f) Langbogen, Kriegsbogen, Balläster, Kompositbogen						
	winzig	s.klein	klein	mittel	groß	s.groß
extrem nah	+4	+2	+1	-1	-3	-5
sehr nah	+6	+4	+2	+1	-1	-3
nah	+8	+6	+4	+2	+1	-1
mittel	+10	+8	+6	+4	+2	+1
weit	+12	+10	+8	+6	+4	+2
sehr weit	+15	+13	+11	+9	+7	+5
extrem weit	+18	+16	+14	+12	+10	+8

Entfernungsklassen	
extrem nah	1-5
sehr nah	5-10
nah	10-15
mittel	15-25
weit	25-40
sehr weit	40-60
extrem weit	60-100

Größe	
winzig	Drachenaug, Maus
sehr klein	Schlange, Fasan, Katze, Rabe
klein	Wolf, Reh, Kobold, Zwerg
mittel	Goblin, Elf, Mensch, Ork
groß	Pferd, Elch, Oger, Troll
sehr groß	Scheunentor, Drache, Riese

Anmerkungen:

Für diese seltenen Waffen gilt:

Balestrina 1W+5, 25m, 2KR pro Schuss

Balestra 2W+2, 60m, 3KR pro Schuss

Nach jedem Schuss muss mit 1W20 gewürfelt werden!

Bei 18,19 Mechanik +5 (>1SR)

Bei 20 Mechanik +8 (>3Std.)

Sollen statt Kugeln Pfeile verschossen werden: Jeweils Tabelle schwere Armbrust +2

Angriffsmodifikatoren für Lanzenangriffe:

Schild beim Turnier treffen:	+8
Reiter im Ernstfall:	+6
Unbewegtes Ziel:	+/-0
Bewegt längs zum Reiter:	+2
Bewegt quer zum Reiter:	+4
Sehr kleines Tier:	+12
Kleines Tier:	+9
Mensch:	+6
Großes Tier:	+3
Riese:	+/-0
Fliegendes Wesen:	+8

Treffertabelle für Reiterangriffe:

Anlauf:	3-9m	10-25m	26+m
Niederreiten:	1W	2W	2W+2
Sturmangriff:	1W+4	2W+4	3W+4
Turnierlanze:	-	1W	2W
Kriegslanze:	1W+4	2W+5	3W+6

3. Besonderer Kampfschauplatz

Findet ein Kampf nicht auf einem Duellplatz oder auf freiem Feld statt, so gibt es oft unzählige Möglichkeiten, die Umgebung ins Gefecht einzubeziehen.

Angriffsaktionen:

Allgemein gilt: Ein besonderes Manöver tritt an die Stelle einer eigenen Attacke und der Erfolg wird durch eine passende Probe geprüft. Das Opfer hat dann anstelle der Parade ebenfalls eine geeignete Probe zur Abwehr durchzuführen. Folgende Beispiele werden im Einzelfall vom Meister modifiziert.

Am Treppengeländer herabrutschen

AT: Körperbeherrschung+2

PA: Ausweichen

Erfolg: gleich einer Raufen-AT

Misserfolg: W6/2 SP

Sprung von einer Galerie o.ä.

AT: Körperbeherrschung+3

PA: Ausweichen+2

Erfolg: (Gewicht des Helden)/5 SP

Misserfolg: W6 SP, bei 6 Verstauchung

Schwingen an Tau oder Kronleuchter

AT: Körperbeherrschung+5

PA: Ausweichen

Erfolg: (Gewicht des Helden)/5 SP

Kronleuchter herabfallen lassen

AT: Entfesseln-Probe oder Scharfer Hieb

PA: Ausweichen+3

Erfolg: Kampfunfähig / Ohnmächtig

Misserfolg: -

Mit einem Mantel o.ä. verhüllen

AT: GE-Probe +2

PA: Ausweichen+3

Erfolg: Unparierbare AT bis ihm GE-Probe gelingt

Misserfolg: Gegner hat unparierbare AT

Schwere Objekte werfen

AT: GE-Probe+(Zuschlag nach Entfernung)

PA: PA+3 oder AW+3

Erfolg: 1W6 – 1W6+2 SP je nach Größe

Misserfolg: evtl. Verlust einer PA

Aggressive Stoffe werfen: (Salz, Säureflasche)

AT: Wurfaffen-Probe+Zuschlag

PA: Ausweichen+3

Erfolg: 1W6+1 KR geblendet + Schaden

Misserfolg: evtl. Verlust einer PA

Am Teppich ziehen

AT: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Teppich)

PA: Körperbeherrschung+7

Erfolg: wie Sturz bei Patzer

Misserfolg: Verlust einer PA

Tische/Bänke umkippen

AT: KK-Probe + (1 pro Kämpfer auf dem Tisch)

PA: GE-Probe +2

Erfolg: Stolpern oder Sturz

Misserfolg: Verlust einer PA

Verteidigungsaktionen

Statt zu parieren oder auszuweichen können mitunter ebenfalls spezielle Aktionen versucht werden.

Sprung aus dem Fenster

PA: Körperbeherrschung+5

Erfolg: PA gelungen;

Fensterglas: W6+2 SP

Obergeschoss: Kö+7 od. Schaden nach Höhe

Misserfolg: PA misslungen, Verlust einer AT

Improvisierte Paradedecke

Vor der PA: GE-Probe+Zuschlag

Erfolg: WV 0/+1 für folgende Paraden

Misserfolg: PA misslungen

Wandvorhang niederreißen

PA: KK-Probe+Zuschlag

Verteidigung: Ausweichen+1

Erfolg: PA gelungen

Misserfolg: PA misslungen

4. Der Kampf gegen Tiere

Die Sonderregeln für den Kampf gegen Tiere kann der Meister zu Rate ziehen, wenn er es für dramaturgisch sinnvoll erachtet. Allgemein sind gegen Tiere keine Ausfälle möglich. Gezielte Attacken nur, wenn der Kämpfer nicht zu bedrängt ist. (Ausnahme: Ein regelrechtes Duell mit Ausfällen und AT+ auf beiden Seiten kann vorkommen, wenn das Tier den Helden als 'gleichwertigen Gegner' betrachtet.)

Die Abwehr eines Tieres besteht normalerweise immer in einem Ausweichen. Patzer können Tiere nicht durch +8-Würfe ausgleichen, sie bedeuten immer den Verlust der nächsten AT bzw. PA.

Besondere Angriffstechniken der Tiere

Hinterhalt:

Greift das Tier aus dem Verborgenen an, so ist seine erste AT unparierbar. Ausnahme: Gelungene (je nach Tier erschwerte) Gefahreninstinkt-Probe bzw. (doppelt erschwerte) Sinnenschärfe-Probe. Angriffe aus dem Hinterhalt können AT+ sein.

Hinterhalt (Netz):

Besteht der Hinterhalt, etwa bei Spinnen, in einem Netz, so stehen ebenfalls Gefahreninstinkt- und Sinnenschärfe-Proben an. Verfangen im Netz sind die Kampfwerte stark vermindert und in jeder KR ist ein Befreiungsversuch mit einer entsprechend erschwerten GE-Probe möglich. Scheitern der GE-Probe oder ausführen einer AT/PA erhöht die Zuschläge jeweils um 1.

Sprung:

Ein Sprungangriff kann nur mit guter PA oder gutem AW abgewehrt werden. Gegenhalten erfordert eine MU-Probe.

Bei der Kombination Sprung/Niederwerfen ist die KK-Probe zusätzlich um 3 erschwert.

Niederstoßen:

Dieser Angriff bedeutet immer ein Heranstürmen des Tieres. Gelingt er unabgewehrt entscheidet eine KK-Probe (+ 1/2 TP) ob der Held zu Boden geht. AT des Helden ist nur unmittelbar nach dem Angriff des Tieres möglich (vorausgesetzt er bleibt stehen), denn das Tier entfernt sich sofort wieder. Abwehr mit dem Schild verhindert den Schaden, erfordert aber dennoch die KK-Probe.

Ausweichen erlaubt zwar eine AT, jedoch um die halbe GS des Tieres erschwert.

Niederrennen/Überrennen:

Am Boden liegende Helden können überrannt werden. Greift das Tier zum Niederrennen an, so bedeutet dies eine Kombination aus Niederstoßen und sofortigem Überrennen.

Ein Überrennen kann nur durch *Auflaufenlassen* oder *Ausweichen* verhindert werden. Eine Schildparade halbiert den Schaden lediglich.

Niederschlagen:

Ein mit voller Wucht geführter Hieb eines aufrecht gehenden Wesen kann den Held *zu Boden* bringen. Auch hierbei wird wie beim *Niederstoßen* verfahren.

Niederwerfen:

Das Tier versucht mit einem Ganzkörperangriff den Held zu Boden zu werfen und zum Ringkampf zu zwingen. Abgewehrt wird wie beim *Niederstoßen*.

Sturz bedeutet Ringkampf, d.h. der Held befindet sich in der Umklammerung des Tieres. Nachdem er wieder kampffähig ist (vgl: *Am Boden*) kann er sich mit gleichzeitig gelungener KK- und GE-Probe befreien (Erschwert nach Meisterangabe). Der TaW Ringen darf dabei auf beide Proben verteilt werden. Der Held befindet sich dann immer noch *am Boden*, kann aber sofort versuchen sich aufzurappeln.

Doppelangriff:

Hat ein Tier mehrere AT pro KR so sind diese immer auf verschiedene Gegner gerichtet. Anders jedoch beim Doppelangriff. Ein Doppelangriff bedeutet 2 AT-Würfe. Gelingen beide oder fällt bei einem eine 1, so gilt dies als Gute Attacke.

Doppelangriffe können nur durch Ausweichen abgewehrt werden. Eine Gute Attacke dabei durch Gutes Ausweichen (halber AW, sonst zugleich Verlust der nächsten AT).

Der Schaden wird für jede gelungene AT ermittelt.

Gezielter Angriff:

Gezielte Angriffe gelingen mit einer 1 und können nur durch Gutes Ausweichen/Parieren abgewehrt werden. Folge ist doppelte TP und kein RS bzw. bei bestimmten Tieren nach Angabe.

Umschlingen/Zangenangriff:

Abwehr nur durch Ausweichen. Der Angriff verursacht einmalig Schaden (und ggf. Folgeschaden durch Würgen) und führt zur Minderung der Kampfwerte bis zur Befreiung. Ausweichen ist inzwischen nicht möglich. Bei Verzicht auf AT/PA kann mit KK- und GE-Probe ein Befreiungsversuch durchgeführt werden. (Erschwert nach Meisterangabe)

Tentakelangriff:

Jedes Tentakel kann wie ein einzelner Gegner betrachtet werden. Direkte Angriffe auf den Rumpf eines Tentakelwesens sind erschwert. (+2 pro Tentakel in Reichweite; +4 wenn ein Tentakel direkt den Helden bedrängt. Dann nur mit Stangen-/Infanterie-/Wurfwaffen)

Sturzflug:

Gegen Angriffe im Sturzflug gelten die üblichen Abzüge für *Fliegende Gegner*. Waffenparade und Gegenhalten können nur nach gelungener MU-Probe durchgeführt werden. Ausweichen gelingt nur wenn der halbe AW-Wert unterwürfelt wird. Vögel im Sturzflug kann nur der Betroffene einmalig attackieren.

Nach dem Sturzflug bleiben Vögel 2-3 KR im Nahkampf.

Besondere Abwehrtechniken gegen Tiere

Ausweichen:

Im Gegensatz zur Parade ist ein Ausweichen eigentlich immer möglich. Verwendet wird der – ggf. durch die eigene Waffe modifizierte – Ausweichen-Wert. Nach dem Ausweichen muss der Held jedoch nicht auf seine AT verzichten.

Ein Patzer beim Ausweichen bedeutet stets einen Sturz.

Waffen-/Schildparade:

Solche Paraden sind nur gegen geschlagene Angriffe (Klauen, Tentakel, Schwanz) möglich, nicht gegen Bisse oder Doppelangriffe.

Eine gelungene Parade mit der Waffe bedeutet zugleich einen Treffer gegen das Tier (ohne KK-Zuschlag), jedoch mit halbierten TP (Voller Schaden, wenn eine '1' fällt).

Eine gescheiterte Parade bedeutet den Verlust der nächsten AT.

Gegenhalten:

Gegenhalten bedeutet eine Attacke des Tieres mit einer eigenen gleichzeitigen Attacke zu kontern (keine AT+ möglich). Diese Abwehr ist nicht gegen

Doppelangriffe, *am Boden* oder beim *Ringkampf* möglich. Trifft nur eine AT so wird normaler Schaden bestimmt und die Initiative geht an den der getroffen hat. Gelingen beide AT, so wird ermittelt wer seinen Wert weiter unterboten hat (Supertreffer gelten immer als erfolgreicher). Dieser verursacht vollen Schaden, der andere nur halben Schaden ohne KK-Zuschlag. Die bessere AT hat nachher die Initiative.

Auflaufenlassen:

Diese Abwehr ist nur mit einem Speer oder einer Infanterie- bzw. Stangenwaffe möglich. Doppelangriffe und geschlagene Angriffe können damit nicht gekontert werden. Sehr wohl jedoch *Niederstoßen*, *Niederrennen*, *Niederwerfen* oder *Überrennen*, wobei jedoch zuvor ein MU-Probe gelingen muss. (Bei Scheitern hilft nur noch Gutes Ausweichen). Auch hier machen beide Seiten AT und es wird wie beim *Gegenhalten* verfahren. Trifft der Held ein heranstürmendes Tier so verursacht er Zusatzschaden der von der Geschwindigkeit des Tieres abhängt.

Tiere in Bedrängnis

Schwere Treffer:

Die normalen Regeln für besonders schwere Treffer gelten auch für Tiere (AT-/PA-Minderungen). Sofortige Kampfunfähigkeit tritt ein:

- Für 1W20+10 KR, wenn ein Treffer dem Tier mehr als 1/2 seiner Grund-LE raubt.
- Für 1W20-10 KR, wenn ein Treffer dem Tier mehr als 1/3 der Grund-LE raubt.
- Wenn seine LE auf 1/10 seiner Grund-LE sinkt.

Flucht:

Normalerweise fliehen Tiere, wenn ihre LE einen bestimmten Wert unterschreitet. Anders ist dies,

wenn sie in Kampfrausch oder Todeskampf fallen, oder in die Enge getrieben werden.

Kampfrausch:

Verfällt ein Tier in Kampfrausch, so steigt jede KR der MU um W3 Punkte. Fällt dabei eine 3, so sinken AT und PA um einen Punkt, TP steigt um 1. Bei AT 0 fällt das Tier in Ohnmacht.

Todeskampf:

Hat das Tier einen großen Teil seiner LE verloren fühlt es sich oft im Todeskampf. Es schlägt dann 2 AT/KR (je um 3 erschwert) ohne auf Gegenschläge zu achten.

Helden in Bedrängnis

Am Boden:

Führt ein spezieller Angriff oder ein Patzer dazu, dass der Held zu Boden geht, so hat er einige Nachteile hinzunehmen.

Zunächst muss ihm eine Selbstbeherrschungsprobe+TP (=0 beim Patzer, oder Eigenschaden) gelingen um wieder kampffähig zu sein. Pro KR, die er dies versucht wird die Probe um 3 Punkte leichter, in dieser Zeit keine PA.

Nachher kann er mit einer GE-Probe (+BE) wieder aufstehen. Wird er angegriffen bevor dies gelingt, kann er mit einem Malus von 3 auf AT/PA/AW kämpfen.

Ablenkungsmanöver:

Gerät ein Held in arge Bedrängnis, so können seine Freunde versuchen, den Angreifer abzulenken, durch:

- Dazwischenstellen → Übernahme des Gegners, jedoch eine unparierbare AT, wenn keine GE-Probe +GS gelingt.
- Schreien → vielleicht erfolgreich
- Um 2 erschwerte AT, wenn Freund vom Tier umschlungen ist. Patzer treffen den Freund.

Feuer:

Ob ein Tier vor Feuer flieht, unbeeindruckt bleibt oder sogar aggressiv wird, weiß der Meister oder entscheidet eine MU-Probe.

Tiere erleiden aber einen Abzug von ca. 3 auf AT gegen Helden die eine Fackel tragen. Der Held selbst wird dadurch jedoch auch behindert (-1 auf AT und PA).

Eine Fackel macht 1W Hieb + 1W Feuer-Schaden.

Lautstarke Verteidigung:

Manche Tiere lassen sich durch lautes Schreien beim Kämpfen kurzzeitig stören, etwa um eine Waffe aufzuheben.

Unterschwimmen:

Beim Kampf gegen große Meerestiere können diese mit einer (erschweren) Schwimmen-Probe unterschwommen werden, scheitern bedeutet Verlust einer PA.

Gelingt das Unterschwimmen, so kann das Tier nicht parieren. Nach einem Treffer wird es versuchen seine Position zu ändern, was den Verzicht auf eine AT und PA bedeutet. Will der Held unten bleiben muss er gleichzeitig erneute eine (nur halb erschwerte) Schwimmen-Probe schaffen.

Geländebedingungen**Gebirge:**

Nach Meisterangabe werden AT, PA, AW und GE um 1 (Gebirgspfad), -7 (Steilhang) Punkte vermindert. Bei besonderen Manövern (AT+, Finte...) gilt doppelter Zuschlag.

Geht der Held durch einen Treffer *zu Boden* so erleidet er zusätzlich W6 SP durch den Sturz und kann nur mit einer GE-Probe einen Absturz verhindern (1-7 W6 SP!).

Gleiches gilt bei Sturz oder Stolpern durch Patzer oder Ausweichen-Patzer.

Sumpf:

Im Sumpf sind AT, PA, AW, GE und KK um 1-7 Punkte vermindert. Bei besonderen Manövern wiederum doppelt.

Pro KR verliert jeder Kämpfer 1-7 AU-Punkte. AU 0 bedeutet Kampfunfähigkeit.

Patzer beim Ausweichen, Sturz oder Stolpern führen zum Einsinken im Boden. Der Geländemalus steigt dann um 1. Bei Verzicht auf Kampfaktionen kann er sich mit einer doppelt erschwerten KK-Probe befreien.

Auf Bäumen:

AT, PA und AW sind um je 5 Punkte erschwert. Sondermanöver und Schildparade sind nicht möglich.

Patzer beim Ausweichen, Sturz oder Stolpern bedeuten einen Absturz mit 2W6-5W6 SP. Andere Patzerfolgen bedeuten stets auch Waffenverlust.

Der Verzicht auf Kampfaktionen ermöglicht eine Körperbeherrschungsprobe (+2 bis +18), um vom Baum zu springen. Erschwert um weitere 5 wenn er zeitgleich getroffen wird. Scheitern bedeutet Sturzschaden.

Im Wasser / Unter Wasser:

AW-Basiswert ist hier der halbe TaW Schwimmen AT, PA sind um die auf 10 fehlenden Punkte beim TaW Schwimmen gesenkt.

BE durch Rüstung wird verdoppelt.

Nur Messer und Stichwaffen sind ohne weitere Abzüge einsetzbar.

Jede Aktion kostet 1 AU-Punkt. 1 weiterer wird pro KR für jeden Punkt BE abgezogen. Beim Tauchen das Doppelte.

Ist BE nicht 0 so muss zudem pro KR eine Probe auf Schwimmen+BE gelingen.

Fliegende Gegner:

Fliegend angreifende Gegner haben stets die Initiative und können nur unmittelbar nach ihrer AT ebenfalls attackiert werden.

AT, PA sind um je 2 erschwert.

AT ist zusätzlich um 1/3 der GS erschwert. AT+ und Finten sind nicht möglich.

Fernkampf und zielgerichtete Magie ist um die halbe GS erschwert.

Kampf gegen mehrere Tiere**Rudel und Familie**

Rudel oder Familien haben stets ein Leittier, das sich durch besondere Kampfstärke auszeichnet. Sein Tod bedeutet oft die Flucht des gesamten Rudels.

Meute:

Dieser lose Verbund hat kein Leittier und greift mit Vorliebe Verwundete/Schwache Gegner an..

Deutliche Kampferfolge versetzen die Meute leicht in Kampfrausch.

Flucht oder Tod einzelner Tiere kann die übrigen demoralisieren.

Zu Pferd gegen Tiere

Bei größeren Raubtieren ergreifen Pferde im Normalfall die Flucht. Gegen kleine Tiere oder wenn sie in die Enge getrieben werden, kämpfen sie indem sie aufsteigen und austreten.

Eine Loyalitäts-Probe, um den doppelten Gefahrenwert (GW) des Gegners erschwert, gibt an, ob das Pferd dabei seinem Reiter gehorcht.

Bei der Flucht auf dem Pferd zu bleiben erfordert eine Reiten-Probe+5 (sonst 2W6 Sturzschaden).

Ein loyales Pferd in den Kampf zu zwingen erfordert eine Reiten-Probe + dreifachen GW des Gegners.

Im Kampf ist für jede AT oder PA des Pferdes eine Reiten-Probe+8 nötig, um nicht abzustürzen. Eigene AT/PA sind um 5 erschwert.

Meeresungetüme gegen Schiffe

Ein angegriffenes Schiff bekommt Rumpf-LE sowie Takelage-LE zugeteilt, gegen die das Ungetüm angreift. AT/PA-Patzer und verpatzte GE-Proben können dazu führen, das Helden über Bord gehen.

Tentakelwesen:

Mindestens 2 (meist 4) Tentakel sind nötig um das Schiff zu halten. Die übrigen können kämpfen. Mit mehreren Tentakeln kann ein Krakenmolch auch versuchen ein Schiff zum Kentern zu bringen.

Die am Rumpf befindlichen Tentakel richten dort in jeder dritten KR Schaden an, bis das Schiff kentert oder sinkt.

Freie Tentakel, die einen Helden an Bord verfehlen, treffen in 50% der Fälle die Takelage.

Malmer:

Sie attackieren nur den Rumpf des Schiffes (5W6 TP pro 3 KR), bis 'etwas' herauskommt.

Wale:

Wale greifen nur an, wenn sie selbst zuvor attackiert wurden. Dann durch Rammen oder Verschlucken.

Seeschlange:

Umschlingen des Schiffes verursacht 3W20 Schaden am Rumpf. Ein Angriff aufs Deck verteilt sich gleichmäßig auf Rumpf und Takelage. Kontakt mit einer Seeschlange ist eher eine Naturkatastrophe als ein Kampf.

5. Pirsch, Jagd und Blattschuss

Der Blattschuss

In der Regel versuchen Jäger, dem Wild aufzulauern, um es mit einem gut vorbereiteten, gezielten Schuss zur Strecke zu bringen. Diese Regeln kommen also immer dann zur Anwendung, wenn ein Tier (evtl. auch Gegner) durch diese Art von Jagd erlegt werden soll.

Voraussetzungen

- Der Blattschuss kann **nur mit Schusswaffen** durchgeführt werden!
- Absolute Konzentration und freies Sichtfeld für etwa 20 Sekunden.
- Stehendes, allerhöchstens langsam bewegtes Ziel. (mit AXXELLERATUS ist es auch möglich auf ein normales, nicht fliehendes bzw. rennendes Ziel anzulegen).

Durchführung

- Ermitteln des Schusswaffen-Zuschlags (normal)
- Bei unbekanntem bzw. neuen Tieren *Tierkunde*-Probe
- *Sinnesschärfe*-Probe+ (Schusswaffen-Tabelle winziges Ziel)
- *Selbstbeherrschung*-Probe
- *Schleichen*-Probe
- WENN alle Proben gelingen stehen für den folgenden Schuss $\frac{1}{2}$ TaW der *Fernkampf*waffe als Bonus zur Verfügung.
- FK+ (min. Schusswaffen-Tabelle winziges Ziel) vereinfacht durch Bonus
- Bei intelligenten Zielen steht den Opfern *Gefahreninstinkt*-Probe zu.
- Ermittlung der TP
- $SP > \frac{1}{2}$ Grund-LE \Rightarrow W20+10 KR kampf- und fluchtunfähig
- $SP > \frac{1}{3}$ Grund-LE \Rightarrow W20 KR kampf- und fluchtunfähig

Die Pirsch

Es ist möglich, Jagdwild aufzuspüren, indem man die Fährte aufnimmt oder an einer geeigneter Stelle auflauert.

Aufspüren

Fährtensuche-Probe+

Wildvorkommen;

Dauer ca. 15 Min. Bei

Erfolglosigkeit kann

die Probe beliebig oft

wiederholt werden,

wird jedoch von Mal zu Mal um 2 erschwert.

- Meister legt das Wild aufgrund der Umgebung fest.
- Tierkunde-Probe \Rightarrow Bestimmung der Fährte.
- Fährtensuche-Proben (Anzahl und Erschwernis nach Meisterentscheid / Bodenverhältnisse)
- Schleichen-Probe um das Tier nicht zu verschrecken.
- Das Tier ist auf 100 Schritt heran.

Wildvorkommen	Zuschlag
sehr häufig	0
häufig	2
gelegentlich	4
selten	8
sehr selten	16

Auflauern

Wildnisleben-Probe+

Wildvorkommen;

Dauer ca. 30 Min.

(Misslingen der Probe

führt zu langem

erfolglosem Warten)

- Pro 15min: W20: bei Wildvork./Auflauern erscheint ein Tier
- Pro 15min eine Selbstbeherrschung-Probe die von Mal zu Mal um 2 erschwert wird.
- Das Tier ist auf 100 Schritt heran.

Wildvorkommen	Auflauern
sehr häufig	1-15
häufig	1-12
gelegentlich	1-8
selten	1-4
sehr selten	1-2

Anschleichen

- Schleichen-Probe+

Jagdmodifikator *

Entfernungszuschlag

- Bei Misslingen

Flucht/Angriff

- Bei Gelingen

Schuss/Blattschuss

- Bei 0m, MU-Probe \Rightarrow Direktangriff, 1 AT unpariert + TaW-Punkte der Waffengattung als Bonus

Entfernung	Zuschlag
80m	1
40m	2
20m	3
10m	4
0m	5

6. Rüstung und Bewaffnung

Es liegt in der Natur von Spielerhelden, nach besseren oder doch besonderen Waffen immer und überall zu streben. Als Meister hat man zu entscheiden welche Waffen wann zu finden sind und wie mächtig sie sein sollten. Im Folgenden sind einige „offizielle“ Anhaltspunkte dazu aus den Regelbüchern gesammelt.

Persönliche Waffen und Meisterschmiede

Wird eine Waffe von einem Fachmann speziell für einen Helden persönlich hergestellt, so wird sie ihm besonders gut in der Hand liegen. Das bedeutet sie erhält +1 TP und das zugehörige Waffentalent kann ab Erhalt der Waffe beim Stufenanstieg mit 3W6 gesteigert werden. (Talent: Persönliche Waffe).

Wahre Meisterschmiede sind in der Lage auch ohne magische Mittel noch weitere Verbesserungen zu erreichen:

Persönliche Waffe:

Eine solche Waffe kann eigentlich jeder gute Schmied anfertigen, verlangt dafür aber etwa das 10fache des Listenpreises.

1TP mehr, persönlich:

Solche Waffen sind nur durch Meisterschmiede anzufertigen. Sie kostet sicherlich den 20fachen Listenpreis.

2TP mehr, persönlich:

Eine solche Waffe können nur die allerbesten Schmiede anfertigen. Sie kostet um den 30fachen Listenpreis und sehr viel Zeit.

1TP mehr:

Solche Waffen sind häufig bei guten Schmieden zu finden, manchmal haben sie sie sogar auf Lager. Sie kosten dann etwa das dreifache des Listenpreises.

2TP mehr:

Solche Waffen sind ebenfalls nur durch Meisterschmiede anzufertigen. Sie kosten immer noch das 15fache des Listenpreises.

Waffenschmieden:

Erfolgt mit der Berufsfertigkeit Waffenschmied, wobei alle Proben gelingen müssen:

Probenanzahl = TP-4 (1W6 zählt dabei als 4 TP).

Probendauer = Jeweils 2 Tage.

Pro zusätzlichem TP: +3 auf jede Probe und doppelter Zeitaufwand.

Pro vermindertem BF-Punkt: +2 auf jede Probe und ca. 30% teurer.

Materialqualität:

Maraskanstahl: BF um 2 reduziert, Gewicht -5%, Materialkosten: 40D pro Stein.

Zwergenstahl: BF -4, Gewicht: -10% extrem selten!

Magische und Geweihte Waffen

Weitreichende Verbesserungen von Waffeneigenschaften lassen sich nur durch Magie oder göttliches Wirken erreichen. Hauptvorteil solcher Waffen ist zweifellos, dass mit ihnen auch gegen Wesen aus anderen Sphären (Dämonen) gekämpft werden kann.

Geweihte Waffen:

Prinzipiell kann jeder Rondra- oder Ingerimmgeweihte eine Waffe weihen. Ob er dies tun wird hängt vom Träger der Waffe und seinen Taten/Zielen ab.

Die Waffenweihe ist ein minderes Wunder und bewirkt, dass die Waffe für etwa eine Woche geweiht ist. Die Wirkung erlischt sofort, wenn die Waffe nicht im Sinne des Gottes geführt wird. Praktisch bedeutet dies meist TP+1, evtl. AT/PA-Verbesserung oder BF-Minderung.

Magische Waffen:

Waffen können magisch sein, indem eines der sehr seltenen magischen Metalle (Mindorium/Endurium) zur Herstellung verwendet wurde, oder durch die Belegung der Waffe mit einem permanenten Zauber (Arcanovi).

Waffen, die unabhängig von ihrem Einsatz im Kampf einzelne Ladungen spezieller Zauber gespeichert haben, gelten in diesem Sinne nur als magisch während diese Zauber tatsächlich wirken.

Magische Metalle in ausreichender Menge sind auf dem normalen Markt praktisch nicht zu beschaffen, da die jährliche Produktion von Akademien, Tempeln und Regierungen gekauft wird.

Permanente Magie kostet dem herstellenden Zauberer permanente ASP. Pro eingesetztem permanenten ASP können etwa 1000(!) Dukaten veranschlagt werden.

Rüstungen

Für besondere, magische oder geweihte Rüstungen gilt im wesentliche das Selbe wie für Waffen. Wesentliche Vorzüge außergewöhnlicher Rüstungen sind: vermindertes Gewicht, kleinere BE, erhöhter RS oder längere Haltbarkeit. Magische Rüstungen verleihen mitunter Schutz vor bestimmten Formen der Magie.

Der Magieregeln-Anhang: Ergänzungen für den Meister

1. Spontane Modifikationen

Spontane Modifikationen eines Zauberspruches sind Änderungen in den Rahmenbedingungen eines Zaubers, die der Zaubernde bewusst herbeizuführen versucht. Voraussetzung ist stets eine ausreichende Spruchkenntnis. Das heißt der Zaubernde darf nur positive Zauberfertigkeitpunkte (ZfP) dafür einsetzen. Im Folgenden einige Beispiele für Modifikationen:

Veränderte Technik	7-12 ZfP	(pro ausgelassener Komponente: Geste, Laut...)
Zauberdauer halbieren	5 ZfP	
Zauberdauer verdoppeln	-3 ZfP	
Zauberwirkung erzwingen	2 ⁽ⁿ⁻¹⁾ ASP	(erleichtert Probe um n Punkte)
AE einsparen (je 10%)	5 ZfP	
Unfreiwilliges Objekt bei „freiwillig“	5 ZfP	
Selbstanwendung	2 ZfP	
Mehrere Gefährten verzaubern	3 ZfP + Anzahl	
Mehrere Gegner verzaubern	höchste MR + Anzahl	
Reichweite/Wirkungsradius eine Kategorie erhöhen	5 ZfP	(Berührung, 1m, 3m, 7m, 21m, 49m, Horizont)
Reichweite/Wirkungsradius eine Kategorie senken	3 ZfP	(Berührung, 1m, 3m, 7m, 21m, 49m, Horizont)
Wirkungsdauer verdoppeln	7 ZfP	
Wirkungsdauer halbieren	3 ZfP	
Änderung der Wirkungsdauer von (A) auf festen Zeitraum	7 ZfP	

2. Unterschiede in den Repräsentationen

Wie schon beschrieben, existieren viele Zauber in unterschiedlichen Repräsentationen. Tatsächlich ist es durchaus möglich, dass z.B. ein Magier einen Zauber in druidischer Repräsentation lernt, doch sollte dabei der erhöhte Lernaufwand berücksichtigt werden: Besserer Lehrmeister nötig, mehrfacher Zeitaufwand, nur 1 Punkt pro Stufe, erschwerte Lernprobe etc. Eine Spontane Modifikation ist ausschließlich in der eigenen Repräsentation möglich.

Im Folgenden nun ein paar Beispiele für die Merkmale der aventurischen Repräsentationen (nach DSA4):

Druidische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste

Kein Metall!

Keine schriftliche Fixierung der Thesen

Elfische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste, Worte

Erhöhte Wirkungsdauer

Abbruch der Wirkung jederzeit möglich

Anfälliger für Störung der Harmonie

Kenntnis in Singen/Musizieren nötig

Geodische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste

Kein Metall!

Meist elementar spezialisiert

Hexische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste

Boden berühren!

Misslungene Zauber kosten nur 1/3

Bis 3 Bonus-ZfP bei starken Gefühlen

Bis 3 Malus-ZfP bei gedämpften Gefühlen

Kristallomantische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste

Materielle Komponente nötig, dafür nur ¾ ASP!

Proben auf KL/KL können in KL/IN umgewandelt werden

Zauber können in Edelsteinen fixiert werden

Gildenmagische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste, Worte

Verminderte Kosten für spontane Modifikationen

Schriftliche Fixierung der Zauber möglich

Scharlatanische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste, Worte

Illusionen haben doppelte Wirkungsdauer

Komplexe Zauber oft unmöglich

Keine Rituale außer Kugel

Schelmische Repräsentation

Technik: Konzentration, Sicht, Geste

MR des Opfers kann ignoriert werden (bis 7)

Kosten nur 2/3

Keine schriftliche Fixierung,

Sehr schwer in andere Repräsentation zu übertragen

3. Neue Rituale und Sonderfertigkeiten

Jede magische Schule kennt ihre besonderen Rituale. Dies können Lieder, große Gemeinschaftszauber oder langwierige Erschaffungen besonderer magischer Objekte sein. Allen ist gemein, dass sie nur an Angehörige der eigenen Schule weitergegeben werden und auch nur für diese verständlich sind. Zudem ist es oft nicht möglich die Rituale so gut zu verstehen, dass sie gezielt modifiziert werden können. Meist ist das Wissen um ihre Entstehung längst in Vergessenheit geraten.

Im Regelwerk zu DSA4 sind neben den bereits bekannten Ritualen einige neue verzeichnet. Allgemein ist es immer interessant für Spielerhelden, wenn sie ab und zu ein bislang verschollenes, geheimes oder vergessenes Ritual entdecken können. Der freundliche Meister kann sich also am Regelheft „Mit Wissen und Willen“ ab Seite 42 bedienen.

Auch sollten besondere Erfahrungen und Ereignisse ab und an mit besonderen bleibenden Erkenntnissen bzw. neu gewonnenen einzigartigen Fertigkeiten belohnt werden. Sonderfertigkeiten in diesem Sinne werden ebenfalls in großer Zahl in DSA4 vorgeschlagen.

Neue Stabzauber (Vorschläge)

Doppeltes Maß (z.B. statt des Stab zu Seil) macht aus dem Stab eine ‚Teleskopstange‘ mit der zweifachen Stablänge.

Hammer des Magus erlaubt es den Stab als Vorschlaghammer einzusetzen (KK aus MU+CH des Magus)

Modifikationsfokus (z.B. statt Kraftfokus) erlaubt es, alle Modifikationen um 1 erleichtert durchzuführen.

Merkmalsfokus erleichtert alle Zauber einer bestimmten Kategorie (z.B. Illusion oder Heilung)

Zauberspeicher ermöglicht es, ein oder zwei Zauber in den Stab zu speichern und später erst auszulösen.

DANK:

Mein besonderer Dank geht an Michael Fischlein, dessen zahlreiche Meisterhilfen und Regelzusammenfassungen mir viel Sucharbeit im offiziellen Regelwerk erspart haben. Auch die Hausregeln zu Körpertrefferzonen und Schlechten Eigenschaften wurden vor allem von Ernsthafte Rollenspielern unter seiner Leitung erprobt.

KONTAKT:

Für konstruktive Kritik und Hinweise auf logische, inhaltliche und sonstige Fehler bin ich immer dankbar. Derartiges bitte mailen an: thomas.hagler@physik.uni-regensburg.de
