

# AVF – HAUSREGELWERK

Basierend auf den DSA – 4 Regeln

## 2008

### EINLEITUNG:

Warum neue Regeln?

Ganz einfach, die Regeln so wie sie von DSA 4 zur Verfügung stehen haben zwar viele gute Ideen und Ansätze und haben das Niveau nach DSA 3 zwar sehr gesteigert, aber sie sind auch viel zu kompliziert und unübersichtlich geworden, es gibt zu viele Ausnahmen von den Ausnahmen, die niemand alle im Blick haben kann.

Die neuen Regeln basieren grundsätzlich auf DSA 4 aber wir wollten alles, was vom eigentlichen Rollenspiel ablenkt und es verkompliziert wieder herausnehmen und sinnvoll ersetzen. Außerdem soll es einen Anreiz geben, um wieder jede Art von Charakter zu spielen, so dass es nicht mehr nötig ist, sich das bestmögliche aus dem Regelwerk herauszusuchen, sondern einen Charakter zu wählen, den man gerne darstellen möchte, ohne das dieser neben anderen Charakteren völlig untergeht und keinen Reiz mehr bietet. Die größten Änderungen betreffen die grundsätzliche Charaktererschaffung und die Steigerungsregeln.

Es ist klar, dass die Regeln alleine nicht das Problem waren, dass der Frustfaktor immer größer wurde. Dazu gehört auch ein gewisses Grundverhalten aller am Spieltisch. Aber dadurch, dass wir einfache, klare und für alle verständliche Regeln haben, sollte schon einmal ein großes Diskussionspotential verschwinden. Wenn dann alle an einem Strang ziehen werden wir sicher wieder gemeinsam viel Spaß haben können. Also, auf zu den Erklärungen.

# INHALTSVERZEICHNIS:

EINLEITUNG	SEITE 1
INHALTSVERZEICHNIS	SEITE 2
AVF – VERHALTENSGEGELN	SEITE 3
ZU DEN REGELN, CHARAKTERGENERIERUNG	SEITE 4
SONDERFERTIGKEITEN, TALENTWERTE	SEITE 5
ZAUBER, LITURGIEN, ABGELEITETE GRUNDWERTE, MAXIMALWERTE	SEITE 6
NEUER WERT REFLEXE, STEIGERUNG UND STUFENANSTIEGE	SEITE 7
SONSTIGE KAMPFREGELN,	SEITE 8
BEIDHÄNDIGER KAMPF	SEITE 9
MAGIEREGELN	SEITE 10
RITUALE	SEITE 11
REGELN ZU GÖTTERN UND DÄMONEN,	SEITE 11
TABELLEN UND MODIFIKATOR - RICHTLINIEN	SEITE 12
PLATZERTABELLEN	SEITE 13

# AVF VERHALTENSGESETZE:

Zu Beginn eines Abenteuers (und natürlich an jedem Spielabend) legt jeder Spieler ein vollständiges Heldendokument vor. Wer keinen hat muss halt zuschauen. Vor dem Abenteuer stellt jeder Spieler seinen Helden mit Hintergrund und Besonderheiten vor. Außerdem werden bei neu geschaffenen Charakteren die Vor- und Nachteile am Spieltisch ausgewürfelt und ausgesucht (siehe unten) und bei Steigerungen eventuelle Würfelwürfe getätigt. Dies soll dazu dienen, dass alle Spieler bescheid wissen, mit wem sie es zu tun haben und dass keiner mehr Einwände über irgendwelche Fähigkeiten oder Ausrüstungsgegenstände des Helden im Abenteuer haben kann.

1. Es obliegt dem Spielleiter und den Spielern gemeinsam für Ordnung am Spieltisch zu sorgen. Ein Vorschlag dafür wäre, dass der Spielleiter fest angibt, wann Spielzeit und wann Pausenzeit ist. Innerhalb der Spielzeit sind „Ausbrüche“ in die echte Welt wie Kino und Computerbesprechungen unbedingt zu meiden. Die anderen Spieler sollten in diesem Fall den Spielleiter rollenspielerisch unterstützen, um die Stimmung nicht kippen zu lassen (Alrik, Du sprichst wirr, wovon redest Du da? Sony? Wer ist das?).
2. Im Rollenspiel sollte auf ordentliche Charakterdarstellung auch untereinander gedacht werden. Beleidigungen und destruktives Verhalten untereinander sind Gift für jedes Abenteuer und erst recht für die Stimmung. Jeder sollte die anderen respektieren, sonst macht es keinen Sinn, als Gruppe auf Abenteuer zu gehen.
3. Es gibt keine Diskussionen über eine Spielleiterentscheidung, es sei denn sie beruht auf gegenseitigem Missverständnis. Wenn der Spielleiter eine Probe verlangt, dann soll diese so hingenommen und gewürfelt werden, ohne Diskussion. Wenn der Spielleiter einem anderen Spieler etwas erlaubt, so haben die anderen dies hinzunehmen ohne Diskussion! Schließlich gibt es dafür die Vorstellrunde. Ein gemeinsamer Maßstab, um große Probenunterschiede zu vermeiden ist weiter unten aufgeführt. Wenn einem am Tisch eine Entscheidung nicht behagt hat, so kann diese in einer Pause diskutiert werden.
4. Der Vergleich von Werten ist am Spieltisch absolut untersagt. Wenn es darum geht, welcher der Helden eine Aufgabe bewältigen soll, so gilt es seine Fähigkeiten zu beschreiben. Im wahren Leben haben wir ja auch keine Werte
5. Bei der Punktevergabe hat gutes Rollenspiel den Vortritt vor guten Ideen, Aktionen und Kampf.

## ZU DEN REGELN:

Die neuen Regeln beziehen sich stets auf das DSA 4 Regelwerk mit Basis- und optionalen Regeln. Die Expertenregeln sind generell nicht für uns gültig (das betrifft alle Regelbereiche). Soweit nicht anders angegeben wird immer kaufmännisch gerundet.

## CHARAKTERGENERIERUNG:

Die Charaktergenerierung von DSA 4 wird grundsätzlich übernommen, was Kosten, Tabellen, Voraussetzungen und so weiter angeht.

Folgende Dinge sind jedoch grundsätzlich anders:

Jeder hat **140 GP** zur Charaktererschaffung zu Verfügung. Nicht mehr und nicht weniger. Es ist nicht möglich, diesen Wert durch Vor- und Nachteile etc. zu verändern.

Die Schritte Rasse, Kultur, Profession laufen so ab wie bisher.

**Anmerkung:** Es sollte schon darauf geachtet werden, keine allzu an den Haaren herbei gezogenen Kombinationen zu wählen. Der Spielleiter und auch die Gruppe können Helden vor dem Abenteuer ablehnen, wenn diese zu unpassend sind.

### Die Eigenschaften:

Der Minimalwert einer Eigenschaft beträgt am Start (also nach der Steigerung in die erste Stufe) 7, der Maximalwert beträgt 14. Rassenmodifikationen sind so mit einzuberechnen, dass die Min/Max - Werte eingehalten werden.

Für gute Eigenschaften dürfen maximal 100 GP ausgegeben werden. Die weiteren Punkte stehen für Rasse, Profession, Kultur und Sozialstatus zur Verfügung.

Der maximale Wert, den ein Mensch in einer Eigenschaft erreichen kann beträgt 21.

Die Maximalwertberechnung von DSA 4 fällt weg (es ist also theoretisch möglich in jeder Eigenschaft 21 zu erreichen) Kurzzeitig können diese Werte natürlich durch Magie oder Elixiere gesteigert werden. Einzige Ausnahme ist der Vorteil Herausragende Eigenschaft(nur ein Punkt zulässig), über den ein maximaler Startwert von 15 möglich wäre.

### Vor- und Nachteile:

Nachteile haben keine Auswirkungen mehr auf die GP's. Die automatischen Vor- und Nachteile bleiben bestehen.

Sollten nach den oben genannten Schritten noch Generierungspunkte übrig sein, so kann der Spieler für diese Punkte ein paar passende Vorteile aussuchen. Bei der Charaktervorstellung muss jeder Spieler diese den anderen nennen.

Es fallen folgende Vorteile weg: Glück und Pechmagnet sowie Gefahreninstinkt, welcher lieber situationsbedingt ausgespielt werden sollte.

## SONDERFERTIGKEITEN:

Die Sonderfertigkeiten fallen ersatzlos weg. Weiter unten wird eine Tabelle angegeben sein mit Vorschlägen für Probenzuschläge, die der Spielleiter anwenden kann um Sonderfertigkeiten zu ersetzen. Ziel des ganzen ist, dass der Kampf plastisch beschrieben werden soll. Erst dann legt der Spielleiter eine entsprechende Probenerschwerung und das Resultat fest (auch die Resultate werden so festgelegt, dass es keine großen Unterschiede von Spielleiter zu Spielleiter geben kann). Dadurch werden den Helden auch viel mehr Abenteuerpunkte für Talente, Eigenschaften etc. zur Verfügung stehen.

### **Ausnahme Sonderfertigkeiten Rüstungsgewöhnung:**

Heldentypen, die am Start die Sonderfertigkeit Rüstungsgewöhnung I automatisch haben, können diese behalten, also einen Punkt weniger Behinderung (egal welche Rüstungsart, also eigentlich ist dies jetzt Rüstungsgewöhnung II, wir nennen es einfach kurz Rüstungsgewöhnung). Weitere Rüstungsgewöhnungen sind nicht mehr verfügbar. Sie ist auch später nicht mehr zu erwerben, Rüstungsgewöhnung ist eben ein Teil der Grundausbildung oder der Jahrelangen Lebensweise des Helden (auch wenn man sagen könnte, der Held trägt später auch Jahrelang die Rüstung, hierbei handelt es einfach um eine definitive Einschränkung des Regelwerks ohne Ausnahmen, um das Gleichgewicht beizubehalten und entsprechend teuren Charakteren auch einen Vorteil zu gewähren).

### **Ausnahme Sonderfertigkeiten, die einen INI-Vorteil geben:**

Hat ein Held am Start bereits eine Sonderfertigkeit, die einen INI-Bonus bedeutet, so steht dieser Bonus abgesehen von sonstigen Auswirkungen der Sonderfertigkeit zur Verfügung.

## TALENTWERTE:

Die am Start mit Werten angegebenen Talente werden übernommen. Alle anderen Talente stehen mit einem Wert von Null zur Verfügung und werden auf dem Talentbogen mit aufgeführt, was so viel bedeutet wie, dass man keine Erfahrung in dem Talent hat. Es ist Unsinn, dass man sich nicht auch ohne Erfahrung in einem Talent versuchen kann, nur weil es nicht auf dem Talentbogen steht.

Der höchste Wert, in den man bei der Steigerung in die erste Stufe erzielen kann ist 7. Hat ein Held bereits am Start höhere Werte als 7, so darf er diesen Wert nicht in die erste Stufe hinein steigern (danach dann natürlich ganz normal).

Einzige Ausnahme bilden die handwerklichen, wissenschaftlichen und gesellschaftlichen Berufsfertigkeiten, die grundsätzlich nur über die Heldengenerierung zur Verfügung stehen. Natürlich kann ein Spieler auch beschließen, dass sein Held zunächst eine Lehre begonnen hat. Dann kann er die Berufsfertigkeit für 20 Talent - GP's kaufen (Startwert 3). Auf die Weise dürfen maximal 2 Berufsfertigkeiten erworben werden. Heldentypen mit einer zeitaufwändigen Ausbildung (siehe Vorteile) können jedoch keine weitere Berufsfertigkeit erwerben.

**Talent- und Waffenspezialisierungen** fallen ersatzlos weg.

**Die Talent - GP's** werden wie bisher berechnet und die Talente nach der bisher bekannten Tabelle gesteigert.

## ZAUBER:

Der Held hat nur die Zauber zur Verfügung, die bei der Charaktererschaffung aufgeführt sind. Darüber hinaus können noch maximal 5 Zauber aus den bei den jeweiligen magisch begabten Heldentypen angegebenen Listen (Mögliche Zauberfertigkeiten – Zauber mit einer Verbreitung von mindestens 4) für jeweils 5 Talent-GP's erworben werden (Startwert null). Alle weiteren Zauber können nur im Spiel erlernt werden.

## LITURGIEN:

Weitere Liturgien außer den bereits aufgeführten sind nur aus den Wundern, die bei der eigenen Gottheit aufgeführt sind bis maximal zum Liturgiegrad II wählbar. Sie kosten jeweils 10 Talent – GP. Auch hierbei gilt die Begrenzung auf maximal 5 Liturgien.

Der Kostenunterschied zwischen Berufsfertigkeiten, Zaubern und Liturgien begründet sich im Startwert, sowie in der Tatsache, dass Liturgien nicht gesteigert werden müssen, sondern auf die Ritualkenntnis gewürfelt wird.

## ABGELEITETE GRUNDWERTE:

Lebensenergie (LE): (KK+KO+KO) : 2 + Modifikator + gekaufte Punkte
Ausdauer (AU): (MU+KO+GE) : 2 + Modifikator + gekaufte Punkte
Astralenergie (AE): (MU+IN+CH) : 2 + Modifikator + gekaufte Punkte
Karmaenergie (KE): (MU+KL+CH) : 2 + Modifikator + gekaufte Punkte
Magieresistenz (MR): (MU+KL+KO) : 5 +/- Modifikator
Reflexe (RE): (IN+KK+GE) : 3 - BE
Geschwindigkeit (GE): (GE+KK+KO) : 5 - BE
AT – Basiswert: (MU+GE+KK) : 5
PA – Basiswert: (IN+GE+KK) : 5
FK – Basiswert: (IN+FF+KK) : 5
Initiative (INI): RE + Waffeninitiativewert

## MAXIMALWERTE:

**Es gelten dabei folgende Maximalwerte für Lebensenergie:**

<b>Rassen mit einem Eigenschaftsmodifikator KK – 1:</b>	<b>45</b>
<b>Rassen ohne Eigenschaftsmodifikator auf KK:</b>	<b>50</b>
<b>Rassen mit einem Eigenschaftsmodifikator KK + 1:</b>	<b>55</b>
<b>Rassen mit einem Eigenschaftsmodifikator KK + 2:</b>	<b>60</b>

Diese Werte können höchstens durch göttliche, dämonische oder magische Einflüsse, sowie mit dem Vorteil „Hohe Lebenskraft“ überstiegen werden.

Karmaenergie und Astralenergie unterliegen keinem Limit, da der Geist ungleich größere Mengen fassen kann als der Körper, bzw. die Energie nicht in der körperlichen Hülle gespeichert wird. Die Steigerung dieser Energie geht dabei aber in gleichen Schritten wie die Lebensenergie von statten, daher sind magische Charaktere nicht im Vorteil.

## NEUER WERT REFLEXE:

Auf Reflexe sind alle Handlungen anzuwenden, bei denen es sich um eine spontane Handlung ohne nachzudenken handelt, eine Reaktion eben wie ausweichen und Initiative leiten sich ebenfalls davon ab.

## STEIGERUNG UND STUFENANSTIEGE:

Die Steigerungstabelle und die entsprechenden Kosten von DAS 4 bleiben erhalten. Aber: Die Stufenanstiege spielen ab sofort wieder eine essentielle Rolle für die Steigerung der Helden. Bei der Steigerung wird hierbei wieder in gewisser Weise das System von D.S.A 3 übernommen, das bedeutet:

**Eigenschaften** können pro Stufe um einen Punkt hoch gekauft werden. Es ist pro Stufe möglich, maximal drei unterschiedliche Eigenschaften zu steigern.

**Kampftalente** können um einen Punkt pro Stufe gesteigert werden, **Wissenstalente** um 3 Punkte pro Stufe, **alle anderen Talente** um 2 Punkte pro Stufe.

**Hauszauber** können pro Stufe um drei Punkte gesteigert werden, Zauber der **eigenen Repräsentation** um zwei Punkte und Zauber in einer **fremden Repräsentation** um einen Punkt.

**Ritualkenntnisse und Gaben** können um 2 Punkte pro Stufe gesteigert werden.

**Lebensenergie, Astralenergie und Karmaenergie** können wie folgt gesteigert werden: **Die Steigerung der Energien** kostet jeweils 100 Abenteuerpunkte und ist einmal pro Stufe möglich.

Lebensenergie und Karmaenergie kann man dabei um W3 Punkte steigern (Lebensenergie natürlich nur bis zum Maximum), Astralenergie und Ausdauer sogar um W6 Punkte. Auch dies ist immer in der gemeinsamen Vorstellungsrunde auszuwürfeln.

Die Regeln zu **speziellen Erfahrungen** bleiben bestehen.

# KAMPFREGLN

## **Sonderfertigkeiten:**

Die Sonderfertigkeiten als kaufbare Zusatzfähigkeiten sind grundsätzlich abgeschafft, was aber nicht bedeutet, dass man keine Manöver mehr machen kann. Vielmehr stehen sie nun jedem Charakter offen: Der Spielleiter verfügt dabei über eine Tabelle mit Probenerschwernissen und entsprechenden Wirkungen für die Manöver. Teilweise sind die Manöver allerdings von der Wirkung her etwas abgeändert, um allzu übertriebene Auswirkungen realistischer anzupassen. Generell sollten sich die Spieler von den Namen der Manöver entfernen und lieber beschreiben, was sie vorhaben.

## **Die Initiative :**

Wird nach der neuen Formel berechnet. Dies war nötig weil die Sonderfertigkeit die den alten DSA.4 Wert erhöhen konnten Wegfallen.

Gekämpft wird nach den neuen EIS.- Regeln.

Die Reihenfolge bestimmt auch die Situation oder die Sitzordnung am Spieltisch.

Bei letzteren sollte darauf geachtet werden das die Rotationsrichtung bei jedem Kampf geändert wird um niemanden zu benachteiligen.

Dies ist zwar nicht der realistischste Variante aber die am leichtesten durchzuführende und übersichtlichste.

## **Die Ausdauer :**

Sollte rollen-spielerisch, von Spielern und Spielleiter dargestellt werden.

Hierbei sollten beide sich den Kampf vor Augen führen und ganz nach der Kondition und Ausdauer ihres Helden bzw. NSC`s handeln.

Der Spielleiter kann dies gegebenenfalls auch durch Zuschläge für die Kämpfer darstellen.

# BEIDHÄNDIGER KAMPF

## Auszug aus den EIS.- Regeln

### Beidhändiger Kampf

Der Einsatz von einer zweiten Waffe, z.B. zwei Schwertern, gibt eine zusätzliche halbe Aktion. Diese ½ Aktion erhält der Kämpfer natürlich nur wenn er beide Waffen in dieser KR einsetzt. Setzt er die zweite Waffe in einer Kampfrunde nicht ein, kämpft also normal und nicht beidhändig, erhält er auch keine ½ Aktion dazu.

Ab TAW 7 kann eine Zweit- Waffe mit ebenfalls 1 Punkt pro Stufe zusätzlich gesteigert werden.

Daraus ergeben sich niedrigere AT/PA-Werte für den zweiten Kampfarm. Solange, bis der erste beim AT/PA Maximum angekommen ist und das zweite Talent aufholt. Wird zweimal pro Runde attackiert oder pariert, muss jede Waffe mit ihren Werten einmal eingesetzt werden.

### Schildkampf

Beim Einsatz eines Schildes, das zusätzlich zu der Hauptwaffe geführt wird, erhält der Kämpfer ½ **Parade-Aktion** zusätzlich. Diese zusätzliche habe Aktion kann er also nur für eine Parade nutzen. Setzt er das Schild nicht in der KR ein, bekommt er auch keine ½ zusätzliche Parade- Aktion. Nutzt er das Schild zum Angriff, wie unter Punkt 6.10 - 6.11 erhält er ebenfalls keinen INI- Bonus.

Sowohl die Auswirkungen des INI - wie auch des Waffen- Modifikators werden auf die Kampfwerte (AT/PA und INI) angerechnet.

Z.B.: von AT/PA 16/14 mit Handaxt auf 14/18 mit Schild und Axt. Dafür wird der Paradowert der Hauptwaffe auf das Schild angewendet.

Der Rüstungsschutz wird durch ein Schild nicht erhöht.

Bei Angriff mit Schusswaffen gilt man als entsprechend kleineres Ziel.

### Schild als Angriffswaffe: Dauer 1 Aktion ( Raufen Probe +4 )

Will der Kämpfer sein Schild zum attackieren einsetzen, z.B. um einen Gegner niederzuwerfen oder ihn wegzudrängen, Würfelt er eine AT auf seinen Raufen Talentwert. Ein Angriff mit einem Schild ist automatisch ein Angriff zum Niederwerfen. Je Größer das Schild und die KK des Angreifers, desto wahrscheinlicher wird es seinen Gegner mit einem Schildangriff niederzuwerfen

Größe des Schildes	TP zum Niederwerfen	TP / KK	Beispiele der Größenklassen.
Klein	1W ( TP/AU )	10 / 3	Buckler / Vollmetallbuckler
Groß	1W +2 ( TP/AU )	10 / 3	Einfacher u. Verstärkter Holzschild / Lederschild / Thorwalerschild
Sehr Groß	1W +4 ( TP/AU )	10 / 3	Turmschild / Großschild / Großes Reiterschild

Ein Beispiel : Alrik ( KK 14 ) gegen Ork ( KK 12 )

Alrik( KK 14 ) kämpft mit Schwert (1W+4 TP) und einem großen Lederschild (1W+2 TP/AU) gegen einen Ork (KK 12) mit einem Säbel (1W+3TP).

Nun will er den passiven Ork niederstoßen. Er würfelt also eine AT auf seinen Raufenwert ( AT-Wert = 12) zusätzlich sagt er noch einen Wuchtschlag +4 an um auch sicher zu gehen das es den Ork von den Füßen reist.

Alrik würfelt eine 5 auf dem W20. Attacke zum Niederwerfen gelungen.

TP/AU = 1W+2 für das Schild ( W6 Wurf 6) = 8 TP/AU zusätzlich +1 für TP/KK = 9 TP/AU + Ansage 4 = 13 TP/AU

Nun muss der Ork Ausweichen oder eine KK Probe +1 Bestehen um nicht umzustürzen.

### Gegner mit Schild wegdrängen: Dauer 1 Aktion

Um einen Gegner mit seinem Schild wegzudrängen würfelt man eine Raufen Attacke +4. Der Gegner kann nun Ausweichen ( Dauer 1 Aktion )oder Gezielt Ausweichen (+4) um einen Schritt zur Seite zu machen ( Dauer ½ Aktion ) oder sich dagegen stemmen ( Dauer 1 Aktion ).

Nun würfeln beide eine vergleichende KK Probe. Für den Schildkämpfer gibt es noch einen kleinen Bonus der dem festen TP Wert des Schildes entspricht. Also Klein = +0 / Groß = +2 / Sehr Groß = +4 .

*Der Bonus kommt dadurch zustande, das der Schildkämpfer sein Schild fest im griff hat, der Gegner sich aber nur gegen die glatte Seite lehnen kann.*

Der Unterlegende wird so viele Schritte zurückgedrängt wie die Differenz aus der KK Proben ausfällt.

Maximal aber seine GS des Angreifers in Schritten pro KR.

Der Verteidiger kann, je nach verfügbaren, Aktionen während des Wegdrängens versuchen Auszuweichen oder Anzugreifen.

## MAGIEREGELN:

Die Zauber des Liber Cantiones aus dem DSA 4 - Regelwerk bleiben mit allen enthaltenen Bedingungen erhalten, ebenso alle Regeln aus „Mit Wissen und Willen“, zum Beispiel Regeln zum Stapeln von Zaubern, Selbstbeherrschungsproben bei Ablenkung oder Kämpfen und so weiter. Ausnahmen bilden nur folgende Punkte:

### **Talentpunkte/übrige Talentpunkte:**

Um die Zauberei wieder ein klein wenig effektvoller und interessanter zu machen, kehren wir wieder zur Regel zurück, dass sich der Effekt des Zaubers nach den gesamten Talentpunkten und NICHT mehr nach den übrig gebliebenen Talentpunkten richtet. Die Regel der TP\* fällt also komplett weg.

Sollten bei einem Zauber allerdings Aufschläge durch Modifikationen oder äußere Umstände anfallen, so sind diese vom Talentwert bei der Wirkungsbestimmung abzuziehen (ebenso wie die Magieresistenz eines Gegners, so wie schon beim DSA 3 Regelwerk).

### **Wirkung des Zaubers:**

Der Zauberer kann innerhalb seiner Talentpunkte über die Wirkungsstärke frei entscheiden (es sei denn, dies ist durch Varianten des Zaubers speziell geregelt). Er kann die Zauber jedoch nicht während der Wirkungsdauer abschwächen oder stärker werden lassen.

### **Repräsentationen:**

Die im Buch „Aventurische Zauberer“ angegebenen Repräsentationsvor- und Nachteile fallen weg.

### **Sonderfertigkeiten:**

Der Wegfall der Sonderfertigkeiten gestaltet sich im Bereich der Magie als komplizierter als bei den Kampfregeln, da die Rituale auch als Sonderfertigkeiten gewertet wurden. Daher werden diese wieder heraus genommen und in einem eigenen Punkt behandelt. Ansonsten ist als Ersatz für die Sonderfertigkeiten unten eine Tabelle mit entsprechenden Probenerschwernissen und Bedingungen für Sonderfertigkeitshandlungen angegeben, die jedem Vollzauberer zur Verfügung stehen. Alle anderen haben nicht die nötige Schule durchlaufen, um sie anzuwenden.

### **Spontane Modifikationen:**

Die spontanen Modifikationen aus dem Band „Mit Wissen und Willen“ fallen komplett weg.

### **Variationen:**

Die Variationen, die bei den einzelnen Sprüchen angegeben sind, bleiben mit den angegebenen Probenzuschlägen erhalten.

## RITUALE:

Rituale betreffen die Stab- und Kugelzauber der Magier, Elfenlieder, Hexenflüche und so weiter. Am Start hat jeder Magiekundige einen Ritualkenntniswert von 3 und ein einzelnes entsprechendes Ritual zur Verfügung (z. B. der erste Stabzauber bei den Magiern). Weitere Rituale können nur im Spiel erlernt werden, und zwar eines pro Stufe jeweils zwischen den Abenteuern. Idealerweise sollte dies sogar mit dem Spieler ausgespielt werden, wie zum Beispiel ein Hexentreffen, wo die Hexe auch ihre Flugsalbe erhält, eine Heimkehr zur elfischen Sippe, wo ein neues Lied erlernt wird, ein vom Magier ausgearbeitetes Ritual um den Stab zu verzaubern oder ähnliches. Der Spielleiter muss in diesem Fall ein solches „Zwischenabenteuer“ zulassen. Es erfordert hierbei keine zusätzlichen Abenteuerpunktekosten, sondern eine dem Ritual entsprechend gelungene Probe auf Ritualkenntnis um es zu erlernen. Dafür erhält der Spieler für dieses „Zwischenabenteuer“ keine weiteren Abenteuerpunkte. Wenn es nicht ausgespielt werden soll, so muss der Spieler die entsprechende Erlernprobe bei der nächsten Vorstellungsrunde würfeln. Ein Scheitern der Probe bedeutet leider warten bis zur nächsten Stufe. Der Spielleiter kann ein Ritual ablehnen, wenn es zwischen zwei Abenteuern nicht in den Zusammenhang passt. Außerdem muss der Spielleiter nicht jedes Ritual (also jeden Stabzauber oder jedes Elfenlied etc.) verfügbar machen (es ist ja nicht jedes Mal jemand anwesend, der ein noch unbekanntes Ritual beherrscht, von dem man es erlernen kann). Ansprechpartner für die Ritualabenteuer ist der jeweils letzte Spielleiter.

## REGELN ZU GÖTTERN UND DÄMONEN

An den Regeln für Geweihte oder Götterdiener und Schamanen ändert sich prinzipiell nichts oder sie sind analog zu den Magieregeln abzuhandeln. Die Regeln zu Mirakelproben sind unverändert, wie auch die Regel zur Entrückung.

Neue Rituale können wie oben bei Ritualen angegeben gelernt werden. Die neuen Liturgien sollten sich dabei im Spiel verdient werden. Mehr als W3 Liturgien pro Stufe sollten nicht verfügbar gemacht werden, aber wie gesagt auch dies nur, wenn sich der Geweihte für seinen Orden verdient gemacht hat.

Rituale zählen dabei nicht mehr als Sonderfertigkeit.

Dämonische Paktgeschenke und die speziellen Fähigkeiten die man erhalten kann (aber keine Sonderfertigkeiten mehr) sind weiterhin wie dort angegeben.

# TABELLEN UND MODIFIKATOR - RICHTLINIEN:

## INITIATIVE – MODIFIKATOR:

Die Initiative muss immer dann modifiziert werden, wenn sich irgendetwas negativ auf die Beweglichkeit oder Kampfkraft des Helden auswirkt. Ein gutes Beispiel sind immer die Wunden (INI -2). Andere Dinge wie schlechter Untergrund (Morast -3, Eis -4, Treibsand -8) können ebenfalls Auswirkungen darauf haben. Lähmungsgift verschlechtert je nach Stufe die INI um - 2 bis -10. Ebenso können sich entsprechende Zauber auswirken. Da es unmöglich ist, alle Situationen vorher zu sehen, sollte je nach Härte des Falls im Rahmen von -1 bis maximal -10 modifiziert werden. Sollte ein Held paralysiert werden, so fällt die INI selbstverständlich auf Null

## RICHTLINIE FÜR PROBENZUSCHLÄGE:

<b>Schwierigkeit der Handlung:</b>	<b>Probenzuschlag:</b>
Kinderleicht (ohne Übung sofort möglich)	-7
Einfach (simpel oder gute Hilfsmittel)	-3
Durchschnittlich (normaler Alltag)	0
Knifflig (herausfordernd, aber machbar)	+3
Kompliziert (Profiarbeit)	+7
Sehr schwierig (Meisterstück)	+12
Äußerst komplex (nur nach langem Studium o. ä.)	+18
Unmöglich (nur mit Glück oder Göttern zu schaffen)	+25

## SONDERFERTIGKEITEN / MANÖVER IM KAMPF:

Da die Sonderfertigkeiten weitestgehend gestrichen wurden, sind nun viele Aktionen im Kampf, wie z.B. der Sturmangriff, keine Sonderfertigkeit mehr die man erst erlernen muss, sondern Manöver.

Eine Auflistung und Beschreibung der möglichen Kampf- Manöver findest du im Anhang der EIS.- Kampfregele.

## SONDERFERTIGKEITEN MAGIE:

Fallen alle weg, bis auf Rituale (s.o.) und die folgenden.

Astrale Meditation	Ist allen Magiebegabten mit den angegebenen Bedingungen möglich.
Blutmagie	Ist Magiern, Hexen und Druiden möglich, wird aber streng verfolgt
Druidenrache	Nur Druiden und Geoden möglich
Lockerer Zauber	Nur Schelmen möglich
Ottalgr, Runenkunde	Nur Völkern mit Runenmagie möglich (Thorwaler)
Verbotene Pforten	Eine Art der Blutmagie mit eigener Lebenskraft, siehe Blutmagie
Zauberkontrolle	Allen möglich, KL - Probe (bei Elfen IN - Probe)
Zauber unterbrechen	Allen wie dort angegeben möglich

## SONDERFERTIGKEITEN GÖTTER UND DÄMONEN:

Sonderfertigkeiten fallen alle bis auf die Liturgien, bzw. Rituale weg.

## PATZERTABELLE:

Bei einem bestätigten Patzer muss auf folgende Tabelle mit einem W20 gewürfelt werden. Die Auswirkung des Patzers ist entsprechend der Tabelle zu entnehmen:

1	Glück im Unglück, Du verwirrst den Gegner so sehr, dass er die nächste Aktion verliert.
2	Weg gerutscht aber noch mal gut gegangen. Keine negativen Auswirkungen
3	Leicht gestolpert, nächste Aktion ist um 1 Punkte erschwert
4	gestolpert, nächste Aktion ist um 3 Punkte erschwert
5	In den Gegner getaumelt, du verlierst eine halbe Aktion
6	Waffe verkeilt, KK Probe (halbe Aktion) zum lösen
7	Waffe rutscht aus der Hand, kann mit Gewandtheitsprobe (Dauer: ½ Aktion) aufgefangen werden bevor sie zu Boden fällt. (Aufheben dauert 1 Aktion)
8	Waffe verloren, außer Reichweite (Aufheben dauert 2 Aktionen)
9	Waffe verloren und damit einen unbeteiligten getroffen (halber Waffenschaden in TP)
10	Eigentreffer, halben Waffenschaden (TP) selbst erlitten
11	Gestolpert, GE - Probe um nicht die nächste Aktion zu verlieren
12	Schwer gestolpert, GE - Probe +2 um nicht die nächste Aktion zu verlieren
13	Ausgerutscht, GE - Probe +4 um nicht die nächste Aktion zu verlieren
14	Stark ausgerutscht, GE - Probe + 6 um nicht die nächste Aktion zu verlieren
15	Hingefallen, GE - Probe + 8 um nicht die nächste Aktion zu verlieren
16	Gestürzt, nächste Aktion verloren
17	Schwer gestürzt, W3 SP und nächste Aktion verloren
18	Schwerer Krampf in Arm oder Bein. Selbstbeherrschungsprobe + 4 um nicht 2 Aktionen zu verlieren
19	Die eigene Waffe zerstört (siehe 14 bei unzerstörbaren Waffen)
20	Spektakuläres Pech: Eigene Waffe zerstört und dabei vollen Waffenschaden (TP) selbst erlitten (Ohne evtl. Ansage)

## PATZERTABELLE FERNKAMPF:

Bei Fernkampfpatzern ist ebenso wie oben mit folgender Tabelle zu verfahren.

1-2	Glück gehabt, einen anderen Gegner getroffen
3-4	Schusshand geprellt, die nächste Aktion fällt weg
5-6	Schuss verrissen, fremde Ausrüstung oder Gebäude beschädigt
7-8	Mechanik beschädigt oder Sehne abgerutscht, Nachladen dauert die doppelte Zeit
9-10	Schuss bleibt hängen oder Pfeil fallen gelassen, 2 Aktionen verloren um das Problem zu beheben
11-12	Unschuldigen oder Kameraden getroffen
13-14	Waffe reparabel zerstört
15-16	Waffe irreparabel zerstört
17-18	Selbst verletzt in Höhe des Waffenschadens (SP)
19-20	Spektakuläres Pech: Waffe vollkommen zerstört und Eigentreffer in Höhe des Waffenschadens (SP)