

D.E.R.S.

DERES EINFACHES ROLLENSPIEL-SYSTEM

VERSION 2.3

DERS ist ein alternatives Regelsystem zu DSA4.1 und legt den Fokus auf ein schnelles, flüssiges Spiel mit so wenig Out Time (OT) Aktionen wie möglich. Dafür wird auf einen Teil der ursprünglichen Regeln verzichtet. Es ist vorgesehen, dass vieles nun nur noch im erzählerischen Stil geregelt wird. Daher erheben die folgenden Regeln keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sie sollten aber im Grunde ausreichen um flüssig spielen zu können.

Sollte eine neue Regel unbedingt nötig und völlig unverzichtbar sein, tja gut, dann bitte Bescheid sagen. Optionale oder nachträglich eingefügten Regeln werden hier in **grau** geschrieben.

ALLGEMEINE REGELN

Alle Würfelproben werden mit 3W6 gewürfelt und müssen den zu probenden Wert treffen oder unterwürfeln. Die Differenz von Probenwert minus Würfelwurf wird Erfolgswert genannt. Seine Höhe gibt die Qualität der Probe an. Ist der Erfolgswert positiv (oder Null), ist die Probe geschafft, ist er negativ, ist die Probe misslungen.

ATTRIBUTE und CHARAKTERTALENTE

Karma (KA)	Geschicklichkeit (GK, ehemals FF)
Willenskraft (WI, ehemals MU)	Gewandtheit (GE)
Intelligenz (IQ, ehemals KL)	Konstitution (KO)
Intuition (IN)	Stärke (ST, ehemals KK)
Charisma (CH)	

Jedes dieser Attribute kann einen Wert von 1 bis 5 annehmen und ist bestimmend für das Potential eines Charakters repräsentiert jedoch nicht das tatsächliche Niveau oder Ausprägung.

Jedem Attribut ist ein Talent zugeordnet, welches die weltliche Ausprägung des Attributs wieder spiegelt.

Karma

Karma ist ein neues Attribut und hauptsächlich dazu gedacht dem SL ein Hilfsmittel an die Hand zu geben um Dinge wie Glück und Pech, Zufall, Gunst der Götter ein wenig mehr in den Fokus zu rücken bzw. den Spielern Einfluss darauf zu geben.

Karma kann bei sehr göttergefälligen Proben auf den TaW bzw. ZfW drauf addiert werden (nur nach Rücksprache mit der SL).

Weiterhin bestimmt Karma welche Würfelwürfe als glücklich bzw. verpatzt gelten:

3W6 = 3	= kritischer Erfolg	3W6 = 15, 16, 17 oder 18	= Patzer bei Karma = 1
3W6 = 3 oder 4	= kritischer Erfolg	3W6 = 16, 17 oder 18	= Patzer bei Karma = 2
3W6 = 3 oder 4	= kritischer Erfolg	3W6 = 17 oder 18	= Patzer bei Karma = 3
3W6 = 3, 4 oder 5	= kritischer Erfolg	3W6 = 17 oder 18	= Patzer bei Karma = 4
3W6 = 3,4, 5 oder 6	= kritischer Erfolg	3W6 = 18	= Patzer bei Karma = 5

Charaktertalente

Jeder Charakter hat Talente die ihn spezifizieren und seine Grundeigenschaften, Fertigkeiten und körperliche Verfassung wiedergeben.

Diese sind:

Willenskraft (WI/WI/WI)	Lebensenergie (KO/KO/ST)
Intelligenz (IQ/IQ/IQ)	Ausdauer (WI/KO/ST)
Intuition (IN/IN/IN)	Astralenergie (WI/IN/CH)
Charisma (CH/CH/CH)	Magieresistenz geistig (WI/WI/IN)
Geschicklichkeit (GK/GK/GK)	Magieresistenz körperlich (IN/KO/KO)
Gewandtheit (GE/GE/GE)	Initiative (IN/INGE)
Konstitution (KO/KO/KO)	Ausweichen (IN/GE/GE)
Stärke (ST/ST/ST)	

TALENTE, STEIGERUNG und SONDEFERTIGKEITEN

Auf Talente/AT/PA/Zauber wird wie folgt gewürfelt: 3W6 gegen die Basis des Talents + den TaW ± eventuelle Modifikationen.

Als Basis wird ein konstanter Wert bezeichnet der sich aus den 3 Attributen des Talents berechnet. Für die Basis wird immer gerechnet $(Attr1 + Attr2 + Attr3)/2$. Die Basis beträgt also irgendwas zwischen 2 und 8.

BEISPIEL: Ein Held hat IQ 2, IN 3 und GK 4 und Gesteinskunde auf einem derzeitigen TaW von 8. Er würfelt also mit 3W6 gegen $(2+3+4)/2 + 8 = 13$. Hat also eine Erfolgchance von 84% bzw. behält im Schnitt 3 Punkte übrig. Es geht sowieso nur nach darum, wie viele Punkte übrig behalten werden (Erfolgswert).

Die Basis ist maßgebend für den maximalen TaW auf den gesteigert werden darf. Der TaW eines Talents darf die dreifache Basis nicht übersteigen.

Basistalente

Es gibt Basistalente die jeder Aventurier zumindest aktiviert hat (auf TaW 1). Alle anderen Talente können für 1 AP aktiviert und dadurch auf TaW 1 gebracht werden.

Die Basistalente bleiben die Alten aus DSA 4.1 mit folgenden Ausnahmen:

Ringen, Wurfmesser, Schwimmen, Singen, Tanzen, Fährtenuche und Lesen/Schreiben [Muttersprache] sind keine Basistalente mehr. Mechanik ist von nun an ein Basistalent.

Magie- und Ritualkunde

Diese beiden Talente sind nicht nur Wissenstalente bzgl. Magie bzw. Rituale sondern haben außerdem eine zusätzliche Funktion. Kein Zauber darf einen höheren TaW haben als der TaW Magiekunde, selbes gilt für Rituale und Ritualkunde.

Magiekunde ist je nach Tradition unterschiedlich:

(IQ/IQ/IN) für Magier, Scharlatane

(WI/WI/IQ) für Druiden, Borbaradianer

(IQ/IN/IN) für Hexen, Geoden, Achaz

Elfen und Schelme brauchen keine Magiekunde um ihre Zauber zu steigern (können dieses Talent aber trotzdem haben und nutzen). Für sie gilt als Limit das Charaktertalent Intuition.

Ritualkunde ist für jede Tradition gleich: (WI/IN/GK)

Kampftalente

Angriff-Basis und Parade-Basis für den waffenlosen Kampf und alle bewaffneten Nahkampftalente berechnet sich nach: (WI/GE/ST) & (IN/GE/KO). Fernkampf-Basis berechnet sich nach (IN/GK/GK).

Anderthalbhänder gibt es nicht mehr dafür sind die Schilde dazu gekommen.

Den TaW eines Kampftalents wird auf AT und PA addiert.

Sprachen

Die Talente Sprachen kennen und Lesen/Schreiben sind keine Talente auf die Proben abgelegt werden. Sie haben daher auch keine zugewiesenen Attribute. Können aber dennoch einen TaW haben. Dieser gibt pauschal an wie gut eine Sprache beherrscht wird. Erreicht der TaW ein Drittel der Komplexität der Sprache kann der Held diese Sprache gebrochen sprechen/verstehen. Er versteht wichtige Wörter und einfache Sätze wenn sie langsam und klar gesprochen werden.

Erreicht der TaW 2/3 der Komplexität, spricht der Held die Sprache akzentuiert. Das bedeutet er kann mehr oder weniger deutlich einem Gespräch folgen und wird auch seinerseits verstanden. Fachwörter, tiefe philosophische Diskussionen oder lokal beschränkte Redewendungen entziehen sich jedoch seiner Kenntnis.

Erreicht der TaW die volle Komplexität einer Sprache, beherrscht der Held diese wie seine Muttersprache.

Gleiches Schema gilt für Schriften und Fähigkeit des Helden diese lesen/schreiben zu können.

Ein TaW der sich zwischen zwei Stufen befindet wird regeltechnisch immer der geringeren zugerechnet, kann jedoch im erzählerischen Stil durchaus bedacht werden.

Steigerung

Alle Talente steigern sich nach dem Prinzip, dass eine Steigerung so viele AP kostet, wie das nächste Level beträgt.

BEISPIEL: Von 3 auf 4 kostet 4 AP. Von 8 auf 9 kostet 9 AP. Von 15 auf 16 kostet 16 AP usw. Aktivierung kostet 1 AP und bringt ein Talent auf den TaW 1.

Alle Talente (außer Sprachen) steigern sich nach diesem Schema. Es gibt keine Steigerungerschwernisse mehr. Erleichterungen vielleicht. Jedoch sollten alle Steigerungen mit der SL abgesprachen werden. Talente dürfen im Selbststudium nur bis TaW 12 gesteigert werden. Danach brauch man spezielle Erfahrungen oder einen Lehrmeister.

Attribute können ebenfalls gesteigert werden. Die AP-Kosten betragen Summe der Attribute (Start 27) +1 x10. Die erste

Steigerung kostet also 280 AP.
Steigerungen mit spezielle Erfahrung kosten keine AP.

Sonderfertigkeiten

Magische, klerikale wie weltliche SFs oder jene für den Kampf werden nicht mehr (oder nur noch in Ausnahmefällen) über APs gekauft. Alles was die Helden in ihrem Leben an "regeltechnischen Sonderfertigkeiten" erlernen wird im erzählerischen Stil ausgespielt und ist AP-Kosten frei (schönes Ausspielen vorausgesetzt).

KAMPF

Kampfrunden

Jeder Kämpfer hat pro KR einen Angriff. Parieren (mit Schild oder Waffe) kann man so oft, wie man angegriffen wird. Jedoch ist jede weitere Parade-Aktion in einer Kampfrunde um 4 mal die Anzahl der voran gegangenen Paraden erschwert. Will man nicht Parieren (und den Treffer akzeptieren), kann man auch ausweichen jedoch pro KR nur zweimal.

Manöver

Folgende Manöver können im Kampf durchgeführt werden wenn sie zu Beginn einer KR angesagt werden. Jedes Manöver nur einmal pro KR.

Finte:	Angriffsaktion mit Ansage, bei Erfolg ist gegnerische Parade erschwert um Ansage/2
Doppelschlag:	gibt eine zweite Angriffsaktion, beide Angriffe mit +6
Gezielter Angriff:	Angriffsaktion mit -4, keine Verteidigungsaktionen möglich
Ausfall:	gibt eine zweite Angriffsaktion gegen den selben Gegner, keine Verteidigungsaktionen möglich
Wuchtschlag:	Angriffsaktion mit Ansage, bei Erfolg und missglückter Parade gilt TP+Ansage, keine Verteidigungsaktionen möglich
Meisterparade:	Parade oder Ausweichen mit Ansage, bei Erfolg ist nächster Angriff oder Parade um Ansage erleichtert, Angriffsaktion dieser KR verfällt
Doppelparade:	weitere Paraden in dieser KR haben -4, Angriffsaktion dieser KR verfällt
Zielen:	gibt -1 (maximal bis -3) auf den nächsten Angriff, Angriffsaktion dieser KR verfällt

Ausdauer im Kampf

Ein Kämpfer der sich auf einfache Angriffe und Paraden im Kampf beschränkt, verliert keine Ausdauer. Will ein Kämpfer ein Manöver machen, kostet ihn das Ausdauer abhängig vom jeweiligen Manöver und von der Behinderung (SL-Entscheidung). Gewisse Vorteile können dem entgegenwirken.

SP werden voll von den LeP abgezogen und zur Hälfte von den AuP.

Die Aktion Atem holen bringt im Kampf KO-Attribut AuP für den Charakter und einen Punkt Erschöpfung. Erschöpfung vermindert jegliche Regeneration (auch Atem holen) um einen Punkt. Bei KO-TaW Punkten Erschöpfung bricht ein Held zusammen.

TP/KK

Diesen Wert gibt es nicht mehr. Dafür addiert ein Held ST-TaW/5 (abgerundet) zu seinem Schaden bei jedem erfolgreichen Nahkampf- und Wurf/Schleuderwaffentreffer.

ZAUBER

Will ein Zauberkundiger einen Zauber wirken, muss er die Kosten dafür erst mit AsP bezahlen. Sind die Spruchkosten größer als der AsP-Vorrat, werden die übrigen Kosten von den LeP bezahlt (Selbstbeherrschungprobe ansonsten misslungen, +1W3 SP). Wer die Verbotenen Pforten beherrscht, kann Zauber direkt mit LeP bezahlen.

Rituale

Unabhängig von den bestehenden Ritualen können viele Zauber von nun auch als Ritual gewirkt werden. Ein ritualisierter Zauber ist immer in den magischen Auswirkungen stärker als der normale Zauber, dauert aber auch wesentlich länger. In der Regel verlängert sich die Zauberdauer um eine Kategorie, ist aber letztendlich Meisterentscheid.

Für ein Ritual macht der Spieler eine Probe auf Ritualkunde. Gelingt sie kann er am Ende des Rituals die TaP* aus der Ritualprobe auf den ZfW des Zaubers addieren.

Bei ritualisierten Zaubern können die spontanen Modifikationen Zauberdauer, Kosten und Erzwingen nicht angewandt werden (Erzwingen nur wenn der Zauberer ein Druide ist).

REGENERATION

Für eine Regeneration wird eine Probe auf das entsprechende Talent gemacht. Der Erfolgswert entspricht den regenerierten Punkten.

Für Lebenspunkte muss man mindestens 6 Stunden (mehr oder weniger erholsam) schlafen.

Für Ausdauer regeneriert sich mit 1 Aup pro 10 Minuten wenn man in der Zeit nichts anstrengendes macht.

Für Astralpunkte muss man mindestens 2 Stunden im Mondlicht/Sternenlicht meditieren oder 6 Stunden (erholsam!!!) schlafen.

HELDENGENERIERUNG

Wollt ihr einen Helden spielen, so wählt ihr aus welche Rasse er hat und in welcher Kultur er aufgewachsen ist. Anschließend wählt ihr eure Profession(en). Die Templates im Wege der Helden können bei der Auswahl hilfreich sein, müssen aber gerade bei der Wahl der Profession nicht unbedingt in Betracht gezogen werden. Die bei Rasse und Kultur angegebenen Werte bzgl. Attribute, Vor- und Nachteile, Talente und Sonderfertigkeiten entsprechen dem aventurischen Standard und sollten auf dem eigenen Heldenbogen bedacht werden.

Seid ihr euch über eure Herkunft und Ausbildung im klaren verteilt ihr 27 Punkte auf die Attribute. Eventuelle Voraussetzungen bei Professionen können ignoriert werden.

Weitere Vor- und Nachteile sowie Sonderfertigkeiten und Talente schreibt ihr euch nun einfach auf euren Bogen. Dabei sollte das Kostenverhältnis von Vor- zu Nachteilen zwischen 1:2 und 1:1 liegen.

Bedenkt: viele Vorteile sind von nun an nur noch reine „Hintergrund“-Vorteile die lediglich im erzählerischen Stil ausgespielt werden aber keinen Vorteil durch Regeln mit sich bringen. Gleiches gilt für Nachteile.

Spielern steht es von nun frei eigene Talente, SF, Vor- und Nachteile usw. zu bauen. Seid kreativ!

Im Allgemeinen sollte die Heldengenerierung immer mit dem Spielleiter abgesprochen werden um anschließende Missverständnisse auszuschließen.

Göttergeschenke

Würfelt aus in welchem Monat euer Held geboren wurde. Dies hat Auswirkung auf das Talent eines entsprechenden Attributs und steigert den TaW dieses Talents auf die doppelte Basis (ohne AP-Kosten).

PRAios → WI
RONdra → ST
EFFerd → GE
TRAVia → CH
BORon → WI
HESinde → IQ

FIRun → KO
TSA → IN
PHEX → IN
PERaine → GK
INGERimm → ST
RAHja → CH

ANHANG

Talentliste

Magiekunde (nach Tradition)

Ritualkunde (IQ/IN/GK)

Initiative (IN/IN/GE)

Ausweichen (IN/GE/GE)

Einschüchtern (WI/WI/ST)

Fährtensuche (WI/IN/KO)

Sinnenschärfe heisst nun Wahrnehmung und würfelt immer auf IQ/IN/IN und schließt alle 6 Sinne ein sowie den 7. "aventurischen Sinn" göttliche oder dämonische Präsenz zu wittern (wobei darauf nicht gewürfelt wird ↔ reiner Narrativismus).

Der Ausweichen-TaW geht nur zur Hälfte in den Wert Ausweichen ein. Selbes gilt für Magieresistenz.

LE, AU und AE berechnen sich jeweils nach LeP-Basis + LeP-TaW + Bonus-Pool (Start=LeP-Basis*4). Der Bonus-Pool ist beliebig steigerbar.