



EINRUNDEN INITIATIVE SYSTEM

Ein Alternatives DSA Kampfsystem
Version vom 30.08.2008

INHALT

1. Einleitung.....	2
2. Die INI Tabelle.....	2
3. Die Kampfrelevanten Wert.....	2
4. Kampfverlauf.....	3
5. Mögliche Abläufe.....	3
6. Sonderregeln.....	4
6.1 Bonus / Malus Übertragung in nächste Kampfrunde:.....	4
6.2 Parade Riposte: $INI+0,5 = \frac{1}{2}$ Aktion (Muss nicht angesagt werden).....	4
6.3 Passierschlag: Dauer $\frac{1}{2}$ Aktion.....	4
6.4 Ausweichen zur Flucht: Dauer $\frac{1}{2}$ Aktion.....	4
6.5 Ausweichen: Dauer 1 Aktionen.....	5
6.6 Gezieltes Ausweichen: Dauer $\frac{1}{2}$ Aktion.....	5
6.7 Mehreren Gegnern ausweichen.....	5
6.8 Beidhändiger Kampf.....	5
6.9 Schildkampf.....	5
6.10 Schild als Angriffswaffe: Dauer 1 Aktion.....	6
6.11 Gegner mit Schild wegdrängen: Dauer 1 Aktion.....	6
7. Magie im E.I.S. – System.....	6
7.1 Allgemein.....	6
7.2 Formel für Magische INI: Kurzform MINI.....	6
7.3 Beschleunigte Formel.....	6
8. Optional: Alternative Ausdauer Regelung.....	7
8.1 Allgemein.....	7
8.2 Ermitteln der Ausdauer Punkte.....	7
8.3 Darstellung der Ausdauer- Punkte.....	7
8.4 Anwenden der Ausdauer im Kampf.....	7
8.5 Regeneration von Ausdauer- Punkten.....	7
9. Abschließende Worte zum E.I.S – System.....	8

Anhang I, Manöver Übersicht

1. Einleitung

Die Idee für dieses Einrunden Initiative System, kurz E.I.S. Regeln, entsprang aus zwei Quellen. Zum einen dem Problem unserer Gruppe, die DSA 4 Initiative Regelung richtig im Kampf anzuwenden, wir waren es gewohnt immer reihum zu würfeln, zum anderen wollten wir erreichen das man im Kampf mehr Freiheit hat. Mit Freiheit meinen wir dass nicht die Werte des Helden sondern der Spieler selbst entscheidet wann er angreift oder wann er lieber verteidigt. Dies soll auch das alte "ich attackiere er pariert, er attackiert ich pariere" System etwas bunter gestalten.

2. Die INI Tabelle

Der Kern des Systems ist diese Initiativtabelle. (Wichtig sind vor allem die Schattierten Felder vor dem Doppelstrich)

Initiative-Wert Kämpfer	Aktionen Pro KR	Kampfgeschwindigkeit	Beispiele (Leitfaden für den Spielleiter)
0	0	Unbewegt	Kämpfer bewusstlos oder tot.
1 - 5	0,5	Sehr Langsam	Kämpfer fast kampfunfähig, kann nur ausweichen.
6 - 10	1	Langsam	Langsamer Kämpfer, schwer gerüstet oder angeschlagen
11 - 15	1,5	Durchschnittlich	Normaler Kämpfer, leicht gerüstet und beweglich.
16 - 20	2	Schnell	Kämpfer ohne Rüstung mit schneller Waffe.
21 - 25	2,5	Sehr schnell	Meisterlicher Kämpfer.
26 - 30	3	Unnatürlich schnell	Unmenschlich schneller Kämpfer .

Die meisten Charaktere, werden am beginn ihrer Abenteuerlaufbahn, einen INI- Wert von 11 oder mehr haben. Somit verfügen sie über 1 ½ Aktionen. Sie können also in jeder Kampfrunde (KR) eine Aktion (z.B. AT, PA,) und eine freie Aktion (z.B. Gezielt Ausweichen) durchführen.

(Das entspricht nach früheren Regeln 1 Attacke, 1 Parade und einer freien Aktion.)

Der Spieler muss nach der Situationsbeschreibung des Spielleiters entscheiden ob er attackiert oder pariert.

(Siehe hierzu den Abschnitt Kampfverlauf.)

Bei schnellen oder magisch beschleunigten Charakteren sind evtl. mehr als 1,5 Aktionen pro Runde möglich. Dann können noch zusätzliche Aktionen für diese Runde angesagt werden.

Jeder Kämpfer kann seine Aktionen Frei einteilen.

Die Anzahl der in einer KR zur Verfügung stehenden Aktionen kann beliebig eingeteilt werden. Natürlich kann man einem Schlag, den man nicht pariert hat, nicht noch nachträglich ausweichen. Auf eine Attacke kann also auch immer nur eine Reaktion folgen. Misslingt diese Reaktion hat die Attacke ihr Ziel getroffen. Will man den Angriffen mehrerer Gegner ausweichen ist dies zwar möglich aber weitaus schwerer. (Siehe unter Punkt 6. Mehreren Gegnern ausweichen.)

3. Die Kampfrelevanten Werte

Eine Hauptrolle spielen auch weiterhin:

Lebensenergie (LE), Rüstungsschutz (RS) Attacke (AT), Parade (PA), Trefferpunkte (TP), Konstitution (KO), Ausweichen (AW), Reflexe (RE) und eben die **Initiative (INI)**.

Alle Werte werden wie zuletzt geregelt ermittelt. Die von uns bisher recht stiefmütterlich behandelte Initiative spielt eine neue Hauptrolle, da sie angibt wie viele Aktionen der Charakter zur Verfügung hat.

$$\text{NEU: Reflexe / Ausweichen} = (\text{IN} + \text{KK} + \text{GE}) / 3 - \text{BE}$$

$$\text{NEU: INI} = \text{Reflexe} + \text{Waffenmodifikator}$$

$$1 \text{ Aktion} = \text{Attacke, Parade oder Ausweichen}$$

$$\frac{1}{2} \text{ Aktion} = \text{Gezieltes Ausweichen (+4), Ausweichen zur Flucht, Rufen, Drehen usw.}$$

$$1 \text{ Kampfrunde} = 3 \text{ Sekunden. Die Anzahl der möglichen Aktionen ist abhängig vom INI Wert.}$$

Wunde = Pro Wunde: AT, PA, FK, GE und INI -2 Punkte
Die Wundschwelle liegt bei $\text{SP} > \text{KO}$.
Bei Schuß- und Wurfaffen $> \frac{1}{2} \text{ KO}$.

4. Kampfverlauf

Der Kampf wird immer aus der Sicht des Helden geschildert und die Kampfhandlungen sollen wieder mehr beschrieben werden. Aus diesem Prinzip ergibt sich folgender Kampfverlauf.

Die Reihenfolge, der Beschreibungen, muss unbedingt eingehalten werden.

Dadurch entsteht zwar ein gewisser Vorteil für den Helden, doch dieser kann als eine Art Heldenbonus angesehen werden.

Sollte es einmal zum Kampf Held gegen Held kommen, erhält der Spieler mit der höheren Initiative diesen Helden Bonus. Haben beide Helden den gleichen INI- Wert, machen beide Spieler eine Probe auf ihren INI- Wert. Wer bei dieser Probe besser abschneidet bekommt den Bonus.

Mit der Veränderung des INI- Wertes während des Kampfes kann auch dieser Vorteil den Besitzer wechseln.

1) Meister beschreibt: Der Spielleiter beschreibt das Kampfverhalten des NSC's. z.B. Erheben sie ihre Waffe zum Angriff oder warten sie auf die Attacke des Helden. Diese Beschreibung sollte kurz und bündig gehalten werden.

2) Spieler beschreibt: Nun beschreibt der Spieler was sein Held tun wird. Dazu gehört auch, beim Kampf gegen mehrere Gegner, auf welchen Gegner sein Held sich konzentrieren will.

3) Der Angreifer beginnt: Der Angreifer (Held oder NSC.) würfelt seine Attacke aus.

4) Reaktion Verteidiger: Der Verteidiger würfelt seine Parade, bzw. seine Ausweichaktion aus.

5) Schaden ermitteln: Wie gewohnt wird nun der Schaden ermittelt und die Auswirkungen verrechnet. Hierbei kann sich auch die Initiative des Getroffenen verändern.

6) Weitere Aktionen: Sollten nach dieser Runde noch Aktionen verfügbar sein, werden sie nun ausgeführt. Jede Runde ist nach der Anwendung der verfügbaren Aktionen abgeschlossen. Evtl. ungenutzte Aktionen verfallen vor der nächste Runde d.h. der Held zögert, verschnauft oder macht etwas langsamer als er könnte.

5. Mögliche Abläufe

Nach der Beschreibung des Meisters kann der Spieler entscheiden wie er den Kampf bestreiten will. Ist der Gegner objektiv schwächer als der Held, macht es Sinn die Initiative zu übernehmen und anzugreifen. Wichtig ist es seine möglichen Aktionen optimal auszunutzen.

Beide Kämpfer Attackieren :

Wenn beide Kontrahenten eine Attacke schlagen, ist es für sie nicht mehr möglich dem Schlag des Gegners auch noch auszuweichen. *Dies ist also eine sehr riskante Aktion und nur schwer gerüsteten Kämpfern zu empfehlen die, die eine gelungene Attacke des Gegners, durch ihren Rüstungsschutz auffangen können.*

Beide Kämpfer Parieren :

Dies wird durch die Beobachtungs-Phase selten vorkommen, wird dann aber als Kampfpause dargestellt in der sich die Kontrahenten belauern. Besonders für schwer angeschlagene Kämpfer, die auf die Unterstützung ihrer Freunde warten, könnte diese Variante sinnvoll sein.

AT gelungen und PA gelungen:

Die Aktion ist beendet. Der Parierende bekommt keinen INI-Bonus, da der Angreifer erfolgreich war.

AT misslungen und PA misslungen:

Die Aktion ist beendet. Der Parierende bekommt keinen INI-Bonus da seine PA gescheitert ist.

AT gelingt PA misslingt:

Schaden für den Verteidiger. Der Parierende bekommt keinen INI-Bonus da seine PA gescheitert ist.

AT misslingt PA gelingt: Sonderregel Parade Riposte.

Jetzt hat der Verteidiger die Möglichkeit seinen Vorteil, der durch den Fehler des Attackierenden entstanden ist, zu nutzen um seinen Gegner zu seinerseits zu attackieren.

Regeltechnisch bedeutet dies das er, in dieser Kampfrunde, eine ½ Aktion also +5 INI Punkte auf seinen INI-Wert addieren kann.

Der Gegner kann jetzt, nur noch im Rahmen seiner noch verbleibenden Aktionen, in dieser Kampfrunde handeln.

½ **Rest Aktion** = Meisterlich / Gezieltes Ausweichen (*Das Meisterliche Ausweichen +4 wird nach DSA4.1 Gezieltes Ausweichen genannt.*) oder eine beliebige freie Aktion.

1 Rest Aktion = Parieren oder Ausweichen / 2 x Gezielt Ausweichen.

6. Sonderregeln des E.I.S. Systems

Die komplette Liste der Manöver, findet ihr im Anhang I (Manöver Übersicht)

6.1 Bonus / Malus Übertragung in nächste Kampfround:

Logischer wäre das mitnehmen, nicht verbrauchter Aktionen, in die nächste Runde (Eigener Initiativevorteil oder – Nachteil des Gegners.) Aber um sich dies nicht für alle Beteiligten bis zur nächsten Runde merken zu müssen, wird die zusätzliche halbe Aktion in der aktuellen Runde verbraucht. Bonus und Malus z.B. für misslungene Manöver werden weiterhin in die nächste Aktion übertragen. Dies gilt auch wenn die nächste Aktion erst in der nächsten KR erfolgt.

6.2 Parade Riposte: INI+5 = ½ zusätzliche Aktion (Muss nicht angesagt werden)

Eine gelungene Parade, auf eine misslungene Attacke des Gegners, erhöht die eigenen Aktionen für diese Runde um INI+5. Nur bei direkten Gegnern d.h. denen ich parieren wollte und nur aus einer Parade. Keine Riposte aus freier Aktion möglich. *Die gelungene Parade steht bei der Riposte für das erkennen des gegnerischen Fehlers. Es ist also keine Abwehr der missglückten Attacke sondern das Erkennen des Fehlers vom Gegner. Man könnte auch sagen, dadurch dass man erkannt hat dass sein Gegner eh nicht trifft spart man sich eine halbe Aktion ein die man dann später einsetzen kann.* Der Verteidiger hat also auf einen Fehler des Gegners gewartet. Schlägt der Gegner ins Leere zeigt die gelungene Parade dass der Kämpfer diesen Fehler nutzen kann. Er bekommt eine halbe Aktion (5 INI Punkte) dazu. *Besonderst nützlich ist dies wenn man 1,5 Aktionen hat. So hat man zwar durch seine Parade schon eine Aktion verbraucht, kommt nun aber auf 2 Aktionen und kann so noch einmal Attackieren. Wenn der Gegner also auch 1 ½ Aktionen hatte, kann er der nun folgenden Attacke nur noch Gezielt Ausweichen.*

6.3 Passierschlag: Dauer ½ Aktion

Ein Passierschlag z.B. nach einem misslungenen Sturmangriff dauert eine halbe Aktion und ist um 4 Punkte erschwert. Nur gegen Gegner die sich ungezielt durch den Kontrollbereich bewegen und ohne zusätzliche Ansagen möglich. *Die originalen Regeln bleiben also bestehen.*

6.4 Ausweichen zur Flucht: Dauer ½ Aktion

Will man im Kampf die Flucht ergreifen, muss man zuerst eine erfolgreiche **Ausweichen-** (zur Flucht)-**Probe** würfeln. (Dauer ½ Aktion) Die Anzahl der restlichen Aktionen in dieser KR zeigt an, ob man sich überhaupt vom Gegner lösen konnte. Es müssen gleich viele oder mehr sein als der Verfolger nach Abzug aller Attacken, Bewegungen, etc. hat. Nach dem Ausweichen darf man nicht weniger Aktionen übrig haben als der Gegner, um sich aus seiner Schlagdistanz zu entfernen heißt:

Beispiel Nr.1:

Hat der Flüchtende nur **0,5 Aktionen** (nutzt diese für das Manöver=**0 Rest**) und der Angreifer **1,5 Aktionen**, bleibt der Angreifer in Schlagdistanz. (Attacke 1,0+Bewegung 0,5 usw. bis zu einem Patzer des Angreifers)

Wenn der Angreifer derart überlegen ist, fällt es ihm nicht schwer den angeschlagenen Flüchtenden zu erwischen oder sehr schnell zur Aufgabe zu zwingen.

Beispiel Nr.2:

Hat der Flüchtende nur **0,5 Aktionen** (nutzt diese für das Manöver=**0 Rest**) und der Angreifer **1,0 Aktionen**, bleibt der Angreifer in Schlagdistanz so lange er diese 1,0 nicht für eine tatsächliche Attacke verbraucht. (**Bewegung 0,5= 0,5 Rest**). Verbraucht der Angreifer seine 1,0 Aktionen für eine Attacke = **0 Rest**, hat er nicht **mehr** übrige Aktionen als der Flüchtende und der Kampf endet.

Der Angreifer hat sozusagen noch einen „Freischlag“. (Sofort oder später im Laufen.)

Beispiel Nr.3:

Hat der Flüchtende z.B.: **1,5 Aktionen** (für das Manöver nutzt er **0,5 = 1,0 Rest**) und der Angreifer hat ebenfalls **1,5 Aktionen**, verliert der Angreifer die Schlagdistanz wenn er Attackiert und verfolgt. (**Attacke 1,0+Bewegung 0,5 =0 Rest**) *Der Flüchtende hat leichtes Spiel den Kampf zu unterbrechen, wenn ihm ein Ausweichen gelingt.*

Der Flüchtende kann während des „**Ausweichen zur Flucht**“ keine Waffe gegen den Verfolger führen, da er ihm den Rücken zuwendet. hat er aber genügend übrige Aktionen, könnte er gegen Gegner kämpfen, an denen er vorbei läuft. (Im Laufen geschlagene Attacken sollten aber erschwert sein z.B. +4 -siehe Passierschläge)

Patz der schlagende Angreifer in der Verfolgung, ist der Flüchtende aus der Waffenreichweite heraus.

Der Nachteil für den Flüchtenden bei dieser Variante des Ausweichens ist, das man nach dem Manöver mit dem Rücken zum Gegner steht (oder läuft). Um den Kampf wieder aufzunehmen, muß man erst bremsen und sich dann dem Gegner wieder zuwenden. Der Gegner hat die erste Aktion (parierbar oder unparierbar nach Meisterentscheid) !!!

Gelingt der Übergang von Kampf zur Flucht, wird nach den üblichen Regeln einer Verfolgung weiter gespielt (GS und Athletik Proben mit Berücksichtigung von Ortskenntnis, Allgemeinzustand und Packzustand der laufenden).

Für flinke Kampfunwillige bietet sich sehr gut die Möglichkeit, aus dem Kampf auszusteigen oder diesen abwechslungsreicher zu gestalten.

Beim Verfolgen ist übrigens kein Sturmangriff möglich.

6.5 Ausweichen: Dauer 1 Aktionen.

Ausweichen ist das ungezielte Wegspringen z.B. vor einem Tier. Man springt also aus der Kampfdistanz der Gegner. Auf diese Weise verhindert man zwar, dass man in dieser Kampfrunde getroffen werden kann, man bringt sich aber gleichzeitig in eine Position aus der man den/die Gegner nicht mehr mit seiner Waffe erreichen kann bzw. im Staub liegt. Die Änderung der Dauer von $\frac{1}{2}$ auf 1 Aktion ist in diesem Fall notwendig gewesen. Das normale Ausweichen ist, in der Darstellung der EIS- Regeln, also eine längere Aktion als das „Gezielte Ausweichen“ oder das „Ausweichen zur Flucht“. Es stellt z.B. einen Hechtsprung dar.

Anwendungsbeispiele: *Kutsche rast auf den Helden zu – Ausweichen – Kutsche ist vorbei./*

Stein fällt von oben herab- Ausweichen – Stein fällt knapp daneben./ Nashorn rennt mit Kurs auf dich zu- Ausweichen – Nashorn rennt unbeirrt weiter an dir vorbei in den Sonnenuntergang. Dauert immer 1,0 Aktion – Die Gefahr ist vorbei.

Sollte der Angriff aber nicht mit einer einmaligen Attacke vorbei sein, wie z.B.: Drei Gegner kämpfen gegen dich und du steckst zuviel ein. Du machst einen Hechtsprung ins Gebüsch und liegst auf dem Boden. (Dazu: Ausweichen mit 1,0 Aktion).

Gut und schön... Aber die Gegner gehen langsam auf dich zu.... Bei den nächsten drei Attacken hilft nur noch so ein Sprung (Froschtaktik). Besser geeignet ist aber „Ausweichen zur Flucht“. Es sei denn das „Normale Ausweichen“ ermöglicht einen Hechtsprung in einen Fluß um schwimmend zu entkommen oder ähnliches.

6.6 Gezieltes Ausweichen: Dauer 0,5 Aktionen

Gezieltes Ausweichen, Probe +4, ermöglicht die sofortige Fortsetzung des Kampfes.

Diese Variante des Ausweichens, Stellt ein wegtauchen oder auspendeln des gegnerischen Schlages da. Man springt also nicht aus der Kampfdistanz wie beim normalen Ausweichen. Diese Variante ist schneller aber auch etwas schwerer (+4). Kämpfer mit leichten Waffen, z.B. Dolch oder Florett, werden gerade am Anfang einer Kämpferlaufbahn diese Art der Parade bevorzugen.

6.7 Mehrern Gegnern Ausweichen

Kämpft man gegen eine Überzahl, zwei oder drei Gegner, ist es möglich mehr als nur einer AT der Gegner zu entgehen.

Ausweichen: Man springt aus der Gruppe weg, also aus der Kampfdistanz der Gegner. Nur möglich wenn man nicht umzingelt ist, also maximal gegen drei Gegner kämpft.

Probe auf Ausweichen (Dauer 1 Aktion).

Gezielt Ausweichen: Man sagt wie vielen seiner Gegner man gezielt ausweichen will. Je mehr man seine Aufmerksamkeit aufteilen muss, desto schwerer wird dieses Manöver. Die Gegner schlagen alle in einer Aktionsfase zu, sprich gleichzeitig.

Gezielt Ausweichen: 1 Gegner Probe +4 / 2 Gegner +6 / 3 Gegner +8 / 4 oder mehr Gegner unmöglich (Umzingelt)

Man sagt an wie vielen Gegnern man Gezielt Ausweichen will. Dann würfelt man eine Probe + dem entsprechenden Zuschlag.

Misslingt diese treffen alle gelungenen AT der Gegner.

Gelingt sie ist man allen AT ausgewichen und hat dabei $\frac{1}{2}$ Aktion verbraucht.

6.8 Beidhändiger Kampf

Der Einsatz von einer zweiten Waffe, z.B. zwei Schwertern, gibt eine zusätzliche halbe Aktion. Diese $\frac{1}{2}$ 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 $\frac{1}{2}$ 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.

6.9 Schildkampf

Beim Einsatz eines Schildes, das zusätzlich zu der Hauptwaffe geführt wird, erhält der Kämpfer $\frac{1}{2}$ **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 $\frac{1}{2}$ 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.

6.10 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.

6.11 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.

7. Magie im E.I.S. – System

7.1 Allgemein

Durch das Aufteilen der Kampfrunden in unterschiedlich viele Aktionen, je nach Beweglichkeit und Können des Kämpfers, würde ein erhebliches Ungleichgewicht entstehen, wenn man nicht auch für die Anwendung von Magie eine zeitlich Regelung einführen würde. Aus diesem Grund spielen nun auch die Geistigen Eigenschaften und das Geschick beim ausführen eines Zaubers eine Wichtige Rolle.

7.2 Formel für Magische INI: Kurzform MINI.

(KL + FF + IN) :3 = Zauber INI

Initiative-Wert Zauberer	Aktionen Pro KR	Kampfgeschwindigkeit	Beispiele (Leitfaden für den Spielleiter)
0	0	Unfähig	Bewusstlos,
1 – 5	0,5	Langsam	Magier ist stark beeinflusst oder Magisch gefesselt.
6 – 10	1	Normal	Magier Novize oder Halbzauberer
11 – 15	1,5	Flink	Normaler Zauberer mit durchschnittlichen Werten.
16 -20	2	Schnell	Überdurchschnittlicher Zauberer oder Normal mit Beschleunigte Formel.
21 – 25	2,5	Sehr schnell	Außergewöhnliches Magietalent. Freizauberer, Magisch beeinflusste Werte.
26 – 30	3	Unnatürlich schnell	Unmenschlich Zauberer (Drache, Halbgott oder Dämon)

7.3 Beschleunigte Formel

Steht ein Zauberkundiger unter Zeitdruck, z.B. im Kampf, kann er sich beim ausführen seiner Formel etwas sputen. Er spricht die Formel etwas schneller und führt die nötigen Gesten mit höherer Geschwindigkeit aus. Natürlich wird dadurch auch der Zauber schwerer und die Chance dass er daneben geht größer.

Regeltechnisch bedeutet dies, das er seine Zauber-Probe um eine selbst bestimmte Anzahl an Punkten erhöhen kann. Gelingt die Probe hebt sich die INI des Ausführenden um den zuvor aufgeschlagenen Wert.

Beispiel: Der Magier Tim hat eine Magische INI von 13 und somit 1,5 Aktionen Pro KR zur Verfügung. Er möchte aber seinen Flammenball etwas schneller werfen, um die herannahenden Ritter, zu beeindrucken, Sein Talentwert in diesem, seinem Lieblingszauber, beträgt 13. Er erschwert sich den Zauber um 3 Punkte und beginnt mit der Ausführung. Die Zauberdauer des IGNIFAXIUS beträgt 4 Aktionen. Tim würde, mit seinen 1,5 Aktionen pro KR, also eigentlich drei Kampfrunden brauchen um den Zauber zu wirken. Da er aber seinen INI-Wert um 3Punkte erhöht hat, kommt er nun auf eine Magische- INI von 16 und somit auf 2 Aktionen pro KR. Nach 2 KR ist der Zauber

abgeschlossen. Tim lässt die Feuerkugel vor den Rittern an einem Felsen einschlagen. Die Edlen Herren sind Beeindruckt und spenden Beifall.

8. Optional: Alternative Ausdauer Regelung.

8.1 Allgemein

Dies ist eine Ausdauer-Regelung, die das Anwenden der Ausdauer-Beeinflussung im Kampf vereinfachen soll. Sie ist in vielen Punkten anders als die Original-Ausdauer-Regel bei DSA 4 oder 4.1. Sie soll den Spielern, vor allem aber dem Spielleiter die Anwendung erleichtern.

8.2 Ermitteln der Ausdauer-Punkte

Der Ausdauer-Wert wird nach den normalen DSA 4-Regeln ermittelt. Er wird bei normalen Charakteren zwischen AU 30–60 liegen. Die Ausdauer wird nun durch 4 geteilt; der ermittelte Wert gibt die Anzahl der AU-Punkte wieder, die der Held zur Verfügung hat. Ungerade Werte werden echt gerundet.

Ein Beispiel:

Alrik hat einen Ausdauer-Wert von 30.

$30 : 4 = 7,5$ Alrik hat also 8 Ausdauerpunkte.

8.3 Darstellung der Ausdauer-Punkte

Die Ausdauer-Punkte werden nun, wie der Name schon sagt, als Punkte auf dem Helden-Dokument oder dem NSC-Protokoll dargestellt. (*Bei den neuen Original-AVF-Dokumenten ist dies schon im Kampf-Bogen vorgesehen.*)

Das Ganze sieht dann so aus: AU: 30 / **○○○○○○○○**

8.4 Anwenden der Ausdauer im Kampf.

Das normale Kämpfen ohne Ansagen verbraucht keine Ausdauer. Erst wenn ein Kämpfer kraftaufwendige Manöver ausführt, muss er sich Ausdauer-Punkte abstreichen. Wie viele das sind, hängt vom Aufwand des Manövers ab und ist folgendermaßen geregelt.

Ansagen unter 4 = kein Ausdauerverlust.

Ansagen oder Erschwernisse ab 4 = $\frac{1}{2}$ Ausdauer-Punkt

Ansagen oder Erschwernisse ab 6 = 1 Ausdauer-Punkt

Ansagen oder Erschwernisse ab 8 = $1\frac{1}{2}$ Ausdauer-Punkte

Ansagen oder Erschwernisse ab 10 = 2 Ausdauer-Punkte.

Darstellung	
Probe+ 4 =	AU: / ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Probe+ 6 =	AU: / ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Probe+ 8 =	AU: / ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
Probe+ 10 =	AU: / ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Sind die zur Verfügung stehenden Ausdauer-Punkte verbraucht, kann der Kämpfer keine Manöver mehr ansagen.

8.5 Regeneration von Ausdauer-Punkten

Der Kämpfer kann Ausdauerpunkte regenerieren, indem er im Kampf Aktionen nicht verwendet. Pro Ausgesetzter Aktion kann er einen AU-Punkt regenerieren.

Will, oder kann, er nur $\frac{1}{2}$ Aktion aussetzen, muss ihm eine KO-Probe + der schon verbrauchten AU-Punkte gelingen.

9. Abschließende Worte zum E.I.S – System.

Von Markus (pro) und [Lars (contra)]

Dieses pro / contra der Regeln fand nach der Herausgabe der ersten Version der EIS.- Regeln statt.

Die (wünschenswerten) Faktoren im Kampf die ein Kämpfer nach bisheriger Variante mitbringen sollte waren folgende: **Hohe Lebensenergie**, verstärkt durch **starke Rüstung**, aufgewertet durch **niedrige Behinderung**, **große Durchschlagskraft**, möglichst wenig eingeschränkt durch ungünstige **Waffenmodifikatoren**, **hohe Attacke- und Paradowerte**, weiterhin brauchbar eine **gute Konstitution** und **Kampfmanöver** (z.B.: Sturmangriff), die mehr Punkte bringen als sie kosten.

Das hat immer schon folgende Probleme mit sich gebracht:

Die „schlaue“ Charakterauswahl läuft auf Krieger, Zwergenkrieger, Thorwalerkrieger, Söldnerkrieger oder Barbarenkrieger hinaus.

[Ja, wobei ich finde dies erst seit den AVF-Regeln so geworden ist, da nur noch Krieger und ein paar Söldner die Möglichkeit der Rüstungsgewöhnung haben. Diese hat aber einen elementaren Einfluß nicht nur auf die Kampfwerte, sondern vor allem auf die körperlichen Talente. Des weiteren haben Krieger zu Beginn schon einen akzeptablen Waffentalentwert und da man den nach AVF-Regeln nur einmal pro Stufe steigern darf hängt man, wenn man mit einem Wert von beispielsweise 2 angefangen hat immer 4 Stufen hinterher. Und ich für meinen Teil spiele lieber einen mächtigen Krieger als einen schreckhaften kleinen Buchhalter, der sich immer nur verstecken muß...]

Diese können nur bestimmte Waffen und Rüstungen sehr effektiv anwenden und verwenden dazu auch immer die schadensträchtesten Kampfmanöver. Das macht Sinn.

[Wenn man von einem Homo Oeconomicus ausgeht, klar!]

Die meisten anderen Charaktere sind sehr oft nur Dekoration.

[Ob die „anderen“ Charaktere nur Dekoration sind, hängt in erster Linie von der Situation und dem Einfallsreichtum des Spielers ab. Im direkten Infight kann ein Nicht-Kämpfer-Charakter logischerweise nicht so viel beschicken wie ein Krieger, aber wenn es ums Schlösser knacken, Klettern, Schleichen, etc. geht hat ein solcher Charakter seine Stunde... Wobei ich übrigens Magier keinesfalls zu den Nicht-Kämpfer-Charakteren zählen würde, da sie bei kreativem Einsatz ihrer Zauber evtl. sogar mehr rocken können als ein Krieger.]

Krieger können allerdings auch nicht sinnvoll defensiv kämpfen.

Weder häufig, noch in einzelnen Kampfunden, ohne sich total ungünstig (d.h. lebensgefährlich) zu verhalten. *[Wieso können Krieger nicht sinnvoll defensiv kämpfen? Imho sind sie die einzigen die das können, denn zum defensiven kämpfen braucht man a) einen hohen Parade- oder Ausweichenwert, b) gute Rüstung, c) hohe Lebenskraft, also genau die oben aufgeführten Domänen der Krieger.]*

Da ein **Helden**charakter immer mehr Möglichkeiten im Kampf hat und auch haben soll als ein anstürmender Ork oder ein tumber Bauer, müsste ein verändertes Kampfsystem viele schöne, sinnvolle und wenn möglich nicht zu abwegige Kampftaktiken ermöglichen. Ohne das wieder eine Art des Vorgehens Unausweichlich die einzig Richtige ist.

[So rein mathematisch gesehen kann es immer nur einen „richtigen“ Weg geben, nämlich den mit der höchsten Chance lebend aus dem Kampf hervorzugehen. Ein defensiver Kampfstil klingt zwar ganz hübsch, aber wozu soll der gut sein? Wenn ein Kämpfer in einem Kampf auf Leben und Tod immer nur pariert, wird er sterben.]

Starke Kämpfer sollen auch weiterhin starke Kämpfer sein, aber mehr Möglichkeiten haben. *[Es tut mir leid, aber ich kann nicht erkennen, wie durch dieses Kampfsystem die Möglichkeiten erweitert werden. Ich finde bei rationalem Verhalten des Kämpfers sind jetzt noch weniger Optionen vorhanden.]*

Alle anderen sollen im Kampf zumindest spielbar sein. *[Nicht-Kämpfer-Charaktere sind imho in dem alten System besser dran, da sie dort immerhin in einer Kampfunde zweimal parieren und auch noch ausweichen konnten.]*

Gegner sollten weder lächerlich viele, noch lächerlich schwach im Vergleich zu dem Helden sein. *[Was lächerlich ist und was nicht liegt meist im Auge des Betrachters...]*

Jeder Kampfstil, jede Bewaffnung sollte spielbar sein. *[Sind sie doch in jedem System, der Spieler muß nur sein Verhalten darauf anpassen...]*