

# Das Grüne Auge: DSA-Regeln für Silva

Cedar Urwyler

21. Februar 2016

## Inhaltsverzeichnis

<b>Kreaturenregeln</b>	<b>1</b>
Gnoll-Krieger . . . . .	1
Gnome als Spielerrasse . . . . .	1
Goblins als Spielerrasse . . . . .	2
Regeln für Oger . . . . .	2
Wichte . . . . .	2
 <b>weitere Regeln</b>	 <b>3</b>
Segnungen, Liturgien und Zeremonien . . . . .	3
Tradition der Schattenhexen . . . . .	3
Schiesspulverwaffen . . . . .	3
SF: Umgang mit Schwarzpulver . . . . .	4
Liturgien und Zeremonien erlernen . . . . .	4
Optional: Keine Gegengottheiten . . . . .	4
Mysterienkult um den Feilscher, den Henker & den Rabenvater . . . . .	4

## Kreaturenregeln

### Gnoll-Krieger

**Grösse:** bis 2m

**Gewicht:** bis 90 kg

**MU** 13    **KL** 9    **IN** 12    **CH** 9  
**FF** 12    **GE** 15    **KO** 13    **KK** 13

**LeP** 31 **AsP** - **INI** 11+1W6

**RS** 1 **SK** 0 **ZK** 2 **GS** 10

**Ausweichen** 7

**Biss** **AT** 11 **PA** - **TP** 1W6+2

**Morgenstern:** **AT** 13 **PA** - **TP** 1W6+5

**Kurzbogen:** **AT** 13 **LZ** 1 **TP** 1W6+4 **RW**

10/50/80

**Aktionen:** 1

**Vorteil:** Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Geruch)

**Nachteil:** Bluttausch

**Talente:** Körperbeherrschung 5, Verbergen 7, Sinnesschärfe 8

**Anzahl:** 2W6 (Jagdrudl)

### Gnome als Spielerrasse

**AP-Wert:** 22 Abenteurpunkte

**Lebensenergie-Grundwert:** 5

**Seelenkraft-Grundwert:** -4

**Zähigkeit-Grundwert:** -5

**Geschwindigkeit-Grundwert:** 6

**Eigenschaftsänderungen:** KL und IN +1;  
KO oder KK -2

**Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:** Folgende Vor- und Nachteile zeichnen Gnome im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Dunkelsicht I, Persönlichkeitsschwächen

**Übliche Kulturen:** Hügelgnome, Tiefengnome (Svirfnebli)

**Typische Vorteile:** Begabung, Dunkelsicht II, Fuchssinn, Richtungssinn, Zwergennase

**Typische Nachteile:** keine

**Untypische Vorteile:** keine

**Untypische Nachteile:** Bluttausch, Jähzorn, Nachtblind

### Goblins als Spielerrasse

**AP-Wert:** 0 Abenteurpunkte

**Lebensenergie-Grundwert:** 5

**Seelenkraft-Grundwert:** -5

**Zähigkeit-Grundwert:** -5

**Geschwindigkeit-Grundwert:** 8

**Eigenschaftsänderungen:** FF und KL +1;  
CH oder KK -2

**Dringend empfohlene Vor- und Nachteile:** Folgende Vor- und Nachteile zeichnen Goblins im besonderen Maße aus. Diese Vor- und Nachteile sollten gewählt werden oder es muss mit dem Spielleiter abgestimmt werden, warum darauf verzichtet wird: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Gehör), Immunität gegen die Fäule

**Typische Vorteile:** Begabung(Abrichten), Flink, Krankheitsresistenz I-II

### Regeln für Oger

Benutze die Regeln von offizieller Seite, ergänzt um Hörner, Klauen und vielleicht eine zusätzliche Aktion für mehrköpfige und/oder mehrarmige Oger. Einige Oger können primitive Magie wirken.

### Squigs

**Grösse:** bis 20 cm

**Gewicht:** bis 3 kg

<b>MU</b> 12	<b>KL</b> 8(t)	<b>IN</b> 10	<b>CH</b> 8
<b>FF</b> 12	<b>GE</b> 14	<b>KO</b> 7	<b>KK</b> 5

**LeP** 10 **AsP** - **INI** 13+1W6

**RS** 1 **SK** 1 **ZK** -2 **GS** 7

**Verteidigung** 7

**Biss:** **AT** 13 **TP** 1W6 **RW** kurz

**Aktionen:** 1

**Sonderfertigkeit:** Festbeissen

**Talente:** Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 7, Einschüchtern 4, Willenskraft 2

**Anzahl:** 2W6

**Größenkategorie:** winzig

**Typus:** Squig, nicht humanoid

**Wichte****Grösse:** bis 40 cm**Gewicht:** bis 7 kg

**MU** 8    **KL** 8    **IN** 15    **CH** 15  
**FF** 13    **GE** 14    **KO** 7    **KK** 6

**LeP** 14 **AsP**  $\infty$  **INI** 11+1W6**RS** 0 **SK** 10 **ZK** -2 **GS** 7**Verteidigung** 7**Aktionen:** 1**Vorteil:** Dunkelsicht I, Herausragender Sinn  
(Gehör)**Talente:** Klettern 10, Körperbeherrschung

6, Selbstbeherrschung 2, Sinnesschärfe 10 (20 bei Nachtschwärmer), Verbergen 10, Willenskraft 4

**Zaubertricks:** Alle

**Zauber:** (Fürchtewicht) Axxeleratus, Visibili; (Nachtschwärmer) Blick in die Gedanken; (Pustelwicht) Hexengalle, Krötensprung;

**Anzahl:** 1 oder 1W6 (Familie)

**Größenkategorie:** winzig

**Typus:** Wichtel, humanoid

- Wichtel beherrschen alle angegebenen Zauber mit einem Fertigkeitswert von 12. Wenn nicht anders angegeben, werden die Zauberproben auf die Eigenschaftswerte 14/14/14 abgelegt.
- Wichtel benötigen immer nur eine Aktion, um einen Zauber zu wirken.

## weitere Regeln

Falls nicht die Optionalregel 'keine Gegengottheiten' verwendet wird, ist die **Gegengottheit** der Schattenhexen der Erzdämon Blakharaz.

### Segnungen, Liturgien und Zeremonien

Durch den **Aspekt Schatten**, haben die Schattenhexen Zugriff auf alle Liturgien und Zeremonien mit Verbreitung Phex(Schatten).

Durch den **Aspekt Insurrektion** haben sie Zugriff auf: *Wundersame Verständigung*, *Mondsilberzunge* (Bonus auf Überzeugen und Bekehren statt Handel(Feilschen))

### Tradition der Schattenhexen

- Klarer Verstand: Für die Geweihte sind die Auswirkungen von Verwirrung um eine Stufe gesenkt (z.B. wird Verwirrung Stufe II wie Stufe I behandelt). Ausnahme ist Stufe IV, hier erleidet auch die Schattenhexe alle Einbußen vollständig.
- Die Geweihte erhält eine neue Einsatzmöglichkeit für Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren): Wenn eine Schattenhexe durch Zustände handlungsunfähig wird, kann sie trotzdem noch eine Aktion oder Verteidigung pro Kampfrunde ausführen, wenn ihr eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) gelingt.
- Eine Schattenhexe muss sich an den Moralkodex der Schattenhexen halten. Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn der Spieler eine Schattenhexe spielen will.
- Die gefälligen Talente sind: Selbstbeherrschung, Verbergen, Betören, Bekehren & Überzeugen, Menschenkenntnis, Überreden, Willenskraft, Kriegskunst, Handel, alle Heilkunden.
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Kosten: 150 AP

### Schiesspulverwaffen

**Schiessen** Schiesspulverwaffen werden über die Kampftechnik Armbrüste verwendet.

**Laden** Wenn jemand eine Schiesspulverwaffe lädt, ohne die SF Umgang mit Schwarzfeuerwaffen zu beherrschen, wirft der SL verdeckt 1W3.

1-4 Die Waffe funktioniert normal.

5-6 Wenn jemand versucht, die Waffe abzufeuern, ist es automatisch ein Patzer.

**Falsches Kaliber** Bei der Verwendung einer Kugel, die nicht genau das richtige Kaliber hat, ist das Treffen um 2 erschwert und die Waffe richtet 1 TP weniger an.

**Reichweite\*** Mit der Muskete kann bis zum zwei- statt anderthalbfachen über die Reichweite weit hinausgeschossen werden. Solche Schüsse sind immer ungezielt und reichen höchstens dazu aus, um auf eine größere Fläche, über eine Stadtmauer oder ins Schlachtgetümmel zu schießen.

Waffe	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Pistole	1W6+5	15 Aktionen	5/25/40	Kugeln	0.75 kg	30 cm	180 ST
Muskete	2W6+8	20 Aktionen	10/50/80*	Kugeln			450 ST

### SF: Umgang mit Schwarzpulver

Ohne passende Ausbildung können Feuerwaffen nicht zuverlässig geladen und gewartet werden. Mit dieser muss man den Bedienungstest nicht durchführen und kann auch bei feuchtem Wetter Schiesspulver verwenden, wenn die Ausrüstung da ist, es trocken zu halten. Letztes Wort hat der Spielleiter.

Kosten: 10 AP

### Liturgien und Zeremonien erlernen

Ein Geweihter kann zusätzliche Pilgerwege begehen um neue Liturgien zu erlernen. Unabhängig vom Weg wird er dabei aber in aller Regel nur weitere Liturgien der eigenen Tradition erforschen. Einmal geweiht, können Liturgien und Zeremonien auch von einem Lehrmeister erlernt werden (Der selbst nicht unbedingt geweiht ist, aber doch ein tiefes Verständnis der mystischen Energien und des Wirkens der Heiligen hat). Auch ein Buch kann als Lehrmeister gelten.

### Optional: Keine Gegengottheiten

Wenn diese Optionalregel verwendet wird, entspricht den DSA-Göttern, die hier Heilige sind, kein Dämon als Gegengottheit. Da dann geweihte Waffen niemals doppelten Schaden anrichten, sollte man auch verfügen, dass geweihte Waffen gegen alle Dämonen pauschal 1W6 Zusatzschaden verursachen. Dies macht das Spiel etwas weniger komplex.

**Mysterienkult um den Feilscher, den Henker & den Rabenvater**

Behandle die Heiligen des Mysterienkults einfach wie die Traditionen Phex (Feilscher), Kor (Henker) und Boron (Rabenvater).