

Das Qualitätssystem: Ein alternatives Kampfsystem für DSA



(Originaltitel: Aventurisches Leben und Sterben)

Entwickelt von:

**Alex Spohr
Nikos Petridis
Rui Alexandre Costa Fraga**

**Mit herzlichem Dank an Michael Heinz und
Alexander Mai für Kritik, Verbesserung und Test**

Version 4.0
Datum: 22.08.2007

Teil 1: Zunächst einmal...

1. Inhaltsverzeichnis

2. Rechtliche Hinweise



Das Schwarze Auge und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der **Firma Ulisses**. Alle Rechte vorbehalten. Diese Publikation enthält u.a. nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien.

Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Sofern durch diese Texte auch andere Warenzeichen oder Rechte betroffen sein sollten, bitten wir um Benachrichtigung und werden diesen Umstand nach Prüfung der Sachlage umgehend Rechnung tragen.

Das Urheberrecht aller beinhalteten Texte liegt bei den Autoren. Jede Verwendung über die eigene Spielgruppe hinaus bedarf der Zustimmung der Autoren.

Darunter fallen die Übernahme und Bearbeitung in eigene Werke – auch Auszugsweise. Die Vervielfältigung und Verarbeitung durch eigene Mittel und Maßnahmen bedarf unserer ausdrücklichen Zustimmung. Dies gilt ganz besonders für die Massenarchive diverser DSA-Seiten.

Sollte dergleichen erwünscht sein, bitten wir um die Kontaktaufnahme mit den Autoren. Wir stehen gerne zur Verfügung und haben prinzipiell nichts gegen eine Verbreitung. In unserem Sinne. Wir wollen nur gerne wissen, wer es verbreitet und auch wohin!

keiner da, der die Mails beantwortet Deshalb bitten wir um ein kleines bisschen Geduld. Wir werden uns schon melden ;)

Das QVAT-System wurde von Stefan Mann alias Hedbenga und dem Kampfregele-Projekt entwickelt. Es diente als Grundlage für das Qualitätssystem, dass wir entworfen haben. Ähnlichkeiten sind vorhanden, aber da das QVAT der Vater des QS ist, ist dies auch nicht verwunderlich. Allerdings erweitern und entwickeln wir das QS völlig unabhängig von dem QVAT weiter.

4. Entwicklungsstand



Das QS ist ein alternatives System, dass sich immer noch in der Entwicklung befindet. Bislang sind 3 Versionen erschienen und die vorliegende ist die 4. Version. Alle Versionen sind bereits spielfertige Spielhilfen gewesen. Die meisten Veränderungen betrafen die Strukturierung der Spielhilfe und das Layout. Allerdings sind auch bei jeder Version immer wieder neue Regeln und Varianten dazu gekommen. Sollten sich weiter größere Änderungen ergeben, wird es auch eine weitere Version des QS geben.

Das Projekt um das QS versucht nicht nur, die eigentlichen QS-Regeln zu verbessern, sondern es beschäftigt sich auch mit einer flüssigen Umsetzung des Kampfes. Aus diesem Grund gibt es außer dem eigentlichen QS auch noch die Kategorie **Optionale Regelergänzungen**. Hier werden stets neue und nützliche Erweiterungen vorgestellt, die dem Spiel, speziell dem Kampf, dienen sollen.

Die Entwicklung des QS ist noch nicht abgeschlossen und dank guter neuer Ideen, Vorschlägen und konstruktiver Kritik gab es schon etliche Verbesserungen. Auf www.alveran.org befindet sich ein kleines Entwicklungstagebuch. Insbesondere kann man sehen, wie viel weiteres Material sich in der Zwischenzeit angehäuft hat. Von den ursprünglichen 16 Seiten der 1. Version sind wir nun bei über 40 Seiten! Hier die Auszüge daraus:

Version 4 - jetzt!!!

Version 3 - erschienen 06/2007

Die 32-Seiten starke dritte Version des Qualitätssystems enthält neben weiteren Layoutverbesserungen u.a. neue erklärende Texte zum Kampf gegen mehrere Gegner und führt einen Minimumschadens für schlechte Attacken ein.

Version 2 - erschienen 04/2007

Die auf 23 Seiten angewachsene zweite Version des Qualitätssystems erscheint in einem verbesserten Layout. Sie behebt einige Unklarheiten der Regeln und setzt viele nützliche und interessante Vorschläge aus der Forumdiskussion um.

Version 1 - erschienen 01/2007

Die erste Veröffentlichung des 16-seitigen alternativen Kampfsystems.

5. Worte zum Geleit

Wenn man ein Kampfsystem aufstellt, geht man gewöhnlich von einem echten Schwertkampf aus und versucht die typischen Abläufe eines solchen Gefechts in Würfelwürfe umzusetzen. Das klingt recht einfach, kann aber so manchen Designer schlimmes Kopfzerbrechen bereiten, denn hier häufen sich Probleme, die sich nur mühsam in den Griff bekommen lassen.

Das fängt schon mit dem Ausdruck „echter Schwertkampf“ an. Wollen wir wirklich ein authentisches Schwertgefecht nachvollziehen? Bei genauerem Hinsehen bin ich mir da keineswegs sicher: in einem echten Gefecht kämpfen Menschen um ihr echtes(und unersetzliches) Leben und verhalten sich dementsprechend: Sie agieren so vorsichtig wie möglich und versuchen das Risiko einer schweren Verletzung so gering wie möglich zu halten. Einen solchen Kampf möchte ich weder miterleben, noch in Spielregeln übertragen.

Wir alle beziehen nämlich unsere „Vorstellung von einem „echten Schwertkampf“ nämlich gar nicht aus dem echten Leben, sondern aus Romanen, Comics und Ritterfilmen. Und solche Kämpfe – atemberaubende schnelle, tollkühne, elegante Klingentänze – sollen auch beim DSA-Kampfsystem Pate stehen. Das Schwarze Auge ist ein Fantasy-Spiel und kein Seminar in mittelalterlicher Wehrkunde.

Soviel zum Problem der Echtheit. Dennoch ist es natürlich unser Ziel, die Kampfabläufe plausibel, variantenreich, spannend und stimmungsvoll zu gestalten...

Ulrich Kiesow¹

6. Einleitung



Bei dem QS handelt es sich um einen Versuch, eine Alternative für die bestehenden DSA-Kampfgeln zu bieten. Das ursprüngliche Ziel war es, ein dynamisches und vor allem schnelles System zu entwickeln, welches darüber hinaus möglichst wenige Abweichungen von Begriffen und Regeln des Originalsystems aufweist. Die Veränderungen sollten sich in diesem Bereich auf ein Minimum beschränken. Im späteren Verlauf der Entwicklung kamen jedoch noch viele weitere Regelvorschläge zu verschiedenen Themen des Kampfes hinzu (bzw. kommen immer noch hinzu ;).

Es ergab sich eine wesentlich größere Anzahl von Kritikpunkten, als erwartet worden war. Deshalb wurde nicht nur die Grundlage des QS erschaffen, sondern auch noch ein Sammelsurium von optionalen Regelergänzungen, die ebenfalls ausschließlich sich dem Thema Kampf widmen. Es handelt sich im Prinzip um eine Sammlung von Hausregeln, die die Autoren sich überlegt, in ihrer eigenen Spielrunde getestet haben und als lohnenswert erachtet haben, in dieser Spielhilfe zu erscheinen.

Diese Spielhilfe ist in drei Teile gegliedert. Der **1. Teil** beschäftigt sich mit einigen theoretischen Grundlagen des Kampfes und der Kritik am alten Original-Kampfsystem von DSA. Der **2. Teil** erklärt die Regeln des QS in voller Länge. Hier wird auch an

¹ Der Auszug des Zitats stammt aus dem QVAT.

Beispielen anschaulich die neuen Regeln vorgestellt und man kann nach einem Baukastensystem die Optionen wählen, mit denen man gerne spielen will. Der **3.Teil** beinhaltet das bereits angesprochene Sammelsurium weiterer Regelergänzungen zum Thema Kampf.

Die optionalen Regelergänzungen lassen sie ohne Probleme mit dem QS kombinieren oder auch weglassen. Unter anderem sind eine etwas differenzierte Regelung des Bruchfaktortest zu nennen, der Waffen guter Qualität nicht so leicht zum zerbrechen bringt, eine Alternative für Finten bei schweren Waffen, einige Ergänzungen zu Rüstungsgewöhnung, Regeln zu Ausdauer im Kampf, Blutungen und Schadensarten und uvm.

Grundlegend wurde diese Spielhilfe so aufgebaut, dass sich jede Spielrunde wie in einem Baukastensystem diejenigen Regeln aussuchen kann, die sie für ihr eigenes Spiel am besten finden und gebrauchen können. Bei den meisten Regeln wurden alternative Vorschläge aufgeführt. Diese sind mit dem Vermerk **Variante** versehen und können eine Ergänzung oder eine Alternative zu der jeweiligen Regel sein. Es wurden meist mehrere Varianten angegeben, um möglichst für viele Spieler und Spielertypen auch Regeln anzubieten.

Diese Spielhilfe versucht die Regeln einfach und verständlich zu erklären und hat deswegen meistens ein *Beispiel* aufgeführt, wo die neue Regel noch einmal verständlich erklärt wird während einer Kampfsituation.

Sollte es sich ergeben, dass es weitere vernünftige Verbesserungsvorschläge erreichen oder es Zeit wird, die Regel wieder zu erweitern, wird es auch eine neue Version des QS geben.

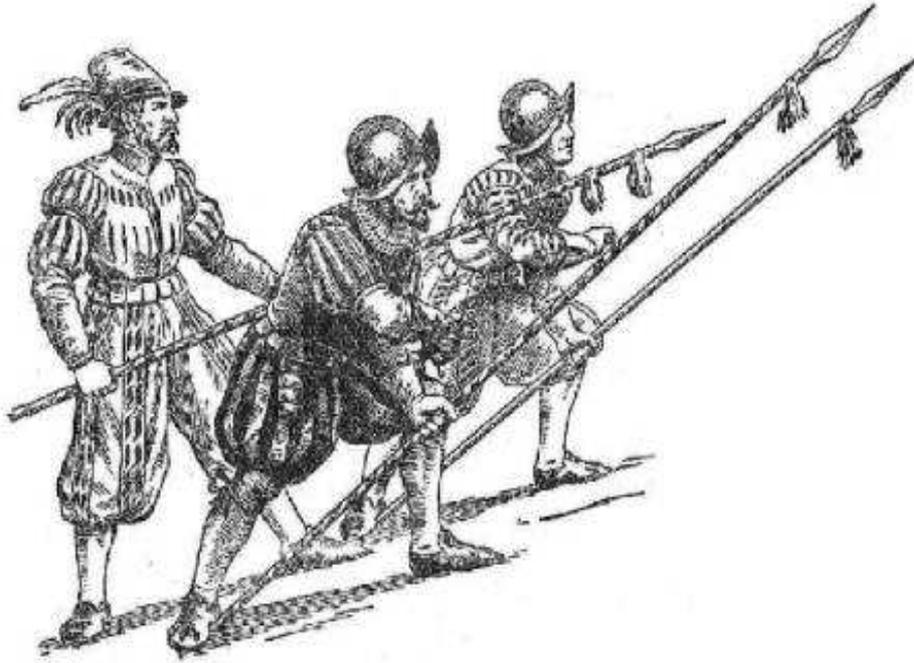
Teil 1: Theorien und Überlegungen

7. Vorteile des QS

Kurz wollen wir hier einige der Vorteile des QS übersichtlich zusammenfassen.

- Die Werte aller Publikationen kann unverändert übernommen werden.
- Das QS funktioniert von DSA1 bis zu DSA4. Es ist Editionsunabhängig(wobei es erstmals für die 4.Edition entwickelt wurde)
- Unlogisches Danebenschlagen fällt weg! Einführung eines Autotreffers
- Qualitätsmessung eines jeden Angriffs.
- Weniger Probleme der Interpretation eines Angriffs dank der Messung der Qualität.
- Weniger Zufallsabhängigkeit in Kämpfen.
- Größere Motivation, Alternativen im Kampf einzusetzen.

- Bessere Ausnutzung der Meisterparade.
- Damit verbunden bessere Ausnutzung anderer SF wie Wuchtschlag und Finte.
- Sehr einfache Grundregeln.
- Baukastensystem.
- Verschiedene Varianten.
- Zusätzliche Regeloptionen



8. Kampfsysteme

Um die Frage nach dem besten Kampfsystem gleich zu beantworten: es gibt nicht ein bestes Kampfsystem. Es gibt verschiedene unterschiedliche Betrachtungsweisen, was ein gutes Kampfsystem ausmacht. Einige würden sagen, dass eine komplexe Simulation der Wirklichkeit wichtig ist und sehr viel ausmacht, andere würden eher sagen, dass ein abstrakteres System wesentlich sinnvoller und spielbarer ist. Es gibt im Prinzip lediglich drei generelle Richtungen zur Gestaltung des Kampfes: das detaillierte System, das abstrakte System und das freie System. Generell lassen sich alle Rollenspiel-Kampfsysteme in diese Richtungen einteilen.

Detaillierte Kampfsysteme

Unter den detaillierten Kampfsystemen versteht man Regeln für den Kampf, die fast jede mögliche Verletzung und fast jeden möglichen Umstand und jede Situation in den Kampf integriert haben. Es ist möglich, mit diesen Regeln genau zu sagen, was für ein Körperteil getroffen wurde und wie stark es getroffen wurde.

Beispiel für diese Art von System ist **Härnmaster**

Abstrakte Kampfsysteme

Ein abstraktes Kampfsystem verzichtet eher auf die genaue Benennung des Schadens. Man verliert meist Punkte von einer abstrakten Energie, die den allgemeinen Zustand des Charakters misst. Es gibt keine oder nur sehr ungenaue Regeln, wo man bei einem Angriff getroffen hat.

Beispiel für diese Art von Systems ist **Dungeon&Dragons**

Freie Kampfsysteme

Dieses System findet bei freien Rollenspielen Anwendung, die einen Kampf gänzlich beschreibt. Es gibt praktisch keine Regelung für den Kampf, sondern es liegt völlig allein an der Erzählung oder der Geschichte, wie der Kampf verläuft. Keine nennenswerten Regeln also.

Beispiel für diese Art des Systems ist **Daidalos**

Was ist DSA für ein System?

Die früheren DSA-Editionen gingen eher in Richtung abstraktes System. Sie hatten schon immer eine Energieleiste und keine genaue Spezifikation der Art des Schadens und der Zone des Treffers.

Doch DSA entwickelte sich immer mehr in Richtung eines detaillierten Systems. Man hatte bei der 4.Edition bereits als optionale Regel Trefferzonen, Regeln für den Stand von niedriger Energie und Wunden.

Dies alles zeigt auf, das zumindest DSA komplexer geworden ist. Dennoch muss man, dass wohl als eine Mischung zwischen detailliertem und abstraktem System ansehen.

9. **Warum ein neues Kampfsystem?**



Das QS ist im Prinzip nichts anderes als eine Sammlung von Hausregeln der Autoren. Das es sich um ein grundlegend neues System handelt ist eigentlich irreführend, denn es ist kein neues System, sondern vielmehr eine neue Form der Interpretation der Geschehnisse des Kampfes. Das ursprüngliche DSA-Kampfsystem wird dabei nicht grundlegend verändert. Alle Werte bleiben unverändert und erhalten. Es lag den Autoren viel daran, es mit

möglichst wenig Aufwand übernehmen zu können und keine komplette Neustrukturierung vorzunehmen. Auf eine zu komplexe Regelung mit einer Vielzahl von neuen Begriffen oder Werten haben die Autoren grundlegend verzichtet. Es wurden nur wenige neue Begriffe eingeführt.

Im Prinzip gibt es nur drei neue Begriffe die eingeführt werden: Der Autotreffer, der Optimale Angriff und die Qualität. Diese drei bilden das Gerüst des QS. Die meisten anderen Regeln sind Verfeinerungen oder auch Varianten.

Das QS ist ein Versuch den Kampf realistischer zugestalten, aber nur soweit, wie es für die Spielbarkeit geeignet ist. Einen Kampf unter vollkommenen realistischen Bedingungen auf ein Rollenspiel/Würfelsystem zu übernehmen ist unmöglich. Es ist demnach nicht das Anliegen des QS in allen Gesichtspunkten des Kampfes eine realistische Umsetzung zu erzielen, sondern auch darauf zu achten, wo es Sinn macht und wo man auf Realismus verzichtet, damit man die Regeln schnell und einfach einsetzen kann.

Ein zweiter ganz wichtiger Punkt war es, nicht nur ein realistischeres System zu erschaffen, sondern vor allem eines, was sich nicht durch ein erhöhtes Maß an Zusatzregeln auszeichnet. Das System sollte möglichst einfach anzuwenden sein und weder viele Berechnung beinhalten, noch viele komplexe Regelmechanismen. Die Kompatibilität mit dem ursprünglichen DSA-Kampfsystem sollte außerdem trotz allem beibehalten werden.

Das QS ist aufgebaut wie ein Baukasten. Es gibt einige Grundregeln, die unabdingbar sind, die meisten Regeln sind jedoch nicht zwingend notwendig um das QS anzuwenden. Sie können beliebig benutzt, weggelassen oder auch kombiniert werden, je nachdem was einem gefällt und was nicht.

Unabhängig von dem QS gab es auch eine größere Anzahl von Hausregeln, die sich im Laufe der Zeit angesammelt haben. Diese sind nicht mit dem QS zu verwechseln. Im Anhang werden diese Hausregeln vorgestellt. Sie lassen sich mit dem QS oder auch völlig unabhängig davon benutzen. Diese finden sich im 2. Teil unter optionale Regelergänzungen.

Anzumerken ist noch, dass die Autoren das QS aus dem ursprünglichen **QuerVergleichsAutoTreffersystem(kurz: QVAT)** entwickelt haben. Es ist jedoch nicht mit dem QVAT zu verwechseln. Der bewusste Verzicht auf eine positive Qualität zum Beispiel ist eine wesentliche Änderung, ebenso die vielen zusätzlichen Überlegungen. Allerdings ist das QVAT der Vater des QS und ohne das QVAT wären vermutlich die ganzen Überlegungen nicht zustande gekommen.

10. Fragen zum QS

Nun gilt es noch ein paar inhaltliche Fragen zum QS zu klären, die sich im Laufe der Zeit angesammelt haben:

Sind Autotreffer realistisch?

Autotreffer sind bislang nicht den Regelwerken von DSA eingeführt worden. Andere Systeme benutzen sie jedoch. Prominentestes Beispiel ist sicherlich **D&D**. Die Frage die sich für viele Rollenspieler und vor allem Kampffinteressierte stellt, ist, ob ein Autotreffersystem realistischer ist als z.B. das DSA-Kampfsystem.

Die Frage ist nicht einfach zu beantworten. Es gibt sowohl die Meinung, dass es natürlich realistischer ist, wenn man nicht einfach daneben schlagen kann oder höchstens dies sehr

selten geschehen sollte. Ein Autotreffersystem sorgt dafür, dass genau dieses Problem weitgehend behoben wird. Allerdings kann man auch die Meinung vertreten, dass es keineswegs so ist, dass man immer einen Gegner trifft. Bewegung, Unerfahrenheit und diverse andere Punkte könnten dazu führen, dass man nicht immer einen Gegner in Bedrängnis bringt.

Die Autoren haben sich bewusst für die erste Sichtweise entschieden. Bei DSA will man einen Kämpfer spielen, der auch etwas kann, der gegen einen unterlegenen Gegner leicht und eher schnell gewinnt. Auch haben die Autoren eher den Wunsch, dass Kämpfer so gut sind, wie in Filmen und Comics, und dort kommt es nur selten vor, dass der Held nicht trifft. Die Mehrzahl der Schläge kommt beim Gegner an und es liegt an ihm zu parieren oder auszuweichen. Der Verteidiger wird also ständig gefordert, etwas gegen einen möglichen Treffer und eine damit verbundene Verletzung zu unternehmen.

Autotreffer ist zudem eigentlich nicht ganz richtig. Man trifft nämlich nicht immer und automatisch. Eigentlich wäre es logischer von einer automatischen Bedrohungssituation zu sprechen, aber um unnötige und verkomplizierende Ausdrücke zu vermeiden, wird auch weiterhin von einem Autotreffer gesprochen.

Jede Spielrunde muss natürlich selbst wissen, was sie will. Die Originalregeln von DSA sind nicht besser oder schlechter als das QS. Es ist eine Geschmacks- und Interpretationsfrage.

Statischer Kampf vs. Beschreibender Kampf

Manchmal ist beschreibender Kampf, also ein Kampf in welchem wirklich alle Aktionen der Helden und der Gegner beschrieben werden, einfach spannender. Besser als ein rein statisch betrachteter Kampf ist er jedoch nicht. Nachteil des beschreibenden Kampfes ist manchmal das Problem, dass man die Handlungen sich nicht immer bis in alle Details vorstellt. Ein weiteres Problem ist der Zeitfaktor. Der statische Kampf bei dem man nur würfelt und eher weniger beschreibt ist das genaue Gegenteil.

Das QS ist für beide Formen geeignet. Im QS kann man sehr genau sich vorstellen was, passiert, denn durch die Qualität hat man nun ein Maß für die Angriffe. Waren sie gut oder schlecht? Im Originalsystem konnte man zwar eine gewisse Form der Qualität erkennen, nämlich bei Glücklichen Attacken usw., aber das QS kann bei allen Schlägen bestimmen wie gut sie waren, nicht nur bei Glücklichen Attacken und zudem auch noch wesentlich differenzierter.

Dies hilft wesentlich bei beschreibenden Kämpfen. Aber auch für eher statische Kämpfe kann man das QS benutzen. Zudem bietet es ein paar taktische Möglichkeiten mehr. So kann man nun die Meisterparade wesentlich häufiger benutzen und muss nicht auf eine gelungene AT des Gegners warten und hat somit als guter Kämpfer einen größeren Spielraum für Folgemanöver. Außerdem muss man sich nun anders Kämpfen nähern. Eine Übermacht stellt nun eine größere Gefahr dar, so dass man unweigerlich eine ganz andere Taktik suchen muss, um Gegner zu überwinden.

Was ist einem lieber? Ein Krieger, der sein Jugend damit verbracht hat, ausgebildet zu werden in den Kampfkünsten, aber nach den Regeln (bei AT 12) nur in 60% aller Angriffe eine Gefahr darstellt? Oder lieber jemand, der wie in vielen Filmen, einen Angriff nach dem anderen setzt und somit mit wesentlich weniger Angriffen einen schwachen Gegner überwindet?

Natürlich kann man auch die misslungenen Attacken interpretieren. Aber wie glaubwürdig ist es, wenn ein Krieger mit ein klein wenig Würfelpech 10 KR lang nichts tun kann, nur weil seine Attacke 12 ist und er 13, 14, 15, 13, 17, 18, 15, 17, 19, 13 würfelt. Selbst wenn

es nur 5 KR waren ist dies immer noch ärgerlich. Dabei wurde noch nicht einmal berücksichtigt, dass der Gegner noch abwehren kann.

Was ist das QVAT?

Das QuerVergleichsAutotrefferSystem (kurz: QVAT) ist ein Regelsystem des Kampfgelprojektes. Hier sollen nicht alle einzelnen Punkte des QVAT erläutert werden. Die Grundzüge des QVAT beinhalten den Autotreffer und die Qualität, die jedoch anders berechnet wurde und auch positive Werte annehmen konnte. Das QVAT wird auch in dieser Spielhilfe als Alternative angeboten(siehe Seite???)

Ist QS nicht das gleiche wie QVAT?

Ja und Nein, also ein eindeutiges Jein. Die Autoren haben eine ganze Weile mit dem Originalsystem gespielt, dann mit dem QVAT.

Das QS ist so etwas wie eine modifizierte Neuauflage des QVAT. Das Autorenteam ist aber erstens ein ganz anderes, hat sich zudem eigene Gedanken gemacht und das übernommen was sie gut fanden, das weggelassen was sie nicht wollten und eigene Ideen integriert. Das QVAT war ein System mit sehr viel Zufall. Dadurch, dass es eine positive Qualität gab konnte auch ein ungeübter Kämpfer bei einem guten Wurf einen sehr guten Schlag landen. Beim QS ist dies nicht mehr möglich.

Probleme ade mit dem QS?

DSA hat wie jedes andere System auch Stärken und Schwächen. Probleme des Originalsystems können auch durch das QS nur minimal gelöst werden. Das QS erhebt auch gar nicht den Anspruch das Rad neu zu erfinden. Es soll nur den Übergang zu einem Autotreffersystem und einer anderen Bewertung des Würfelwurfes beim Kampf verändern. Grundlegende Elemente des Kampfes wie Sonderfertigkeiten, Manöver, Werte usw., ob sie nun sinnig oder unsinnig dem einzelnen Spieler erscheinen mögen, bleiben unverändert. Eine völlige Überarbeitung soll das QS nicht sein, nur eine andere Interpretation!

Anpassung an das DSA-Regelwerk

Die Anpassung an die DSA-Regeln ist minimal. Es stellt kein großes Problem dar und ist relativ leicht zu erlernen. Dies liegt daran, dass man bewusst darauf verzichtet hat, grundlegende Mechanismen zu ändern, sondern sie nur anders interpretiert.

Manöver und Sonderfertigkeiten, sowie alle Regeln des Kampfes können nach wie vor verwendet finden. Bisher gab es noch keinen wirklich erkennbaren Grund, dass eine Sonderfertigkeit nicht wie gewünscht funktioniert oder wirklich anders verläuft. Die Gewichtung der Meisterparade mag jedoch etwas höher liegen, da sie nun öfters angewandt werden kann, nämlich bei jedem Angriff.

Außerdem kann das QS ohne Probleme für alle Edition von DAS einschließlich der 4.Edition genutzt werden.

Finte sinnlos?

Nein. Die Finte ist nicht sinnlos, sondern bringt genau dieselben Vorteile wie früher. Das man nun leichter parieren kann, weil es die Qualität gibt, hat eigentlich keinen Effekt auf die Finte, noch auf sonst eine Sonderfertigkeit (Ausnahme siehe oben).

Das QS ist doch wie D&D

Falsch. Ist es tatsächlich nicht. D&D geht nämlich gar nicht von einer aktiven Rolle der Verteidigung aus, sondern der Angriff ist nur von dem Können des Angreifers abhängig. Der Wurf wird lediglich ein wenig beeinflusst von einigen Werten des Angriffs. Der Angriffswurf entscheidet jedoch völlig allein, ob es zu einem Treffer kommt oder nicht. Dem Verteidiger wird damit die aktive Rolle abgesprochen. Das QS geht genau von dem Gegenteil aus und fordert eine wesentlich aktivere Rolle des Verteidigers.

Nach wie vor gibt es einen Austausch von AT und PA. Die PA fällt nicht weg! Der AT-Wurf ersetzt nicht die PA!

Probleme beim rechnen?

Die Berechnung der Qualität ist so leicht, dass es niemanden schwer fallen wird. Es stellt noch nicht einmal eine große Mühe dar. Modifikatoren zu berechnen dauert unter Umständen wesentlich länger. Der Vorgang erfordert lediglich eine Differenz zu bestimmen. Dies sollte für die meisten Spieler machbar sein ;)

Es gibt wesentlich schrecklichere Dinge und selbst die Modifikatoren bei einem Zauber zu bestimmen ist mühseliger.

Warum kann man denn nicht mehr daneben schlagen?

Kann man doch! Bei einer 20 schlägt man daneben. Und dies ist auch gut so. Denn kaum ein professioneller Kämpfer schlägt in mehr als 5% aller Angriffe durch Pech daneben. Meistens spielen andere Faktoren, wie der Gegner oder der Boden eine Rolle. Dies wird mit dem QS abgedeckt, da der Angreifer, je nach Würfelwurf der Wert, es dem Verteidiger schwerer oder leichter macht, nicht getroffen zu werden.

11. Probleme des Original-Kampfsystems



Es folgt nun eine Vormerkung zu den Original-Regeln. Die weiter unten aufgeführten Punkte, haben sich die Autoren zum Anlass genommen, überhaupt über ein alternatives Kampfsystem nachzudenken. Dabei ist zu beachten, dass die genannten Probleme vielleicht nicht für jeden Spieler

ein Problem sind. Allerdings hat sich aus Erfahrung verschiedener Spielrunden gezeigt, dass es eben jene Punkte der Original-Regeln sind, die am meisten diskutiert werden. Auch die Autoren sehen darin die Schwächen des Original-Systems. Andere Spieler mögen eine andere Sichtweise haben. Es wurde allerdings probiert, für den alle Spielrichtungen auch Alternativen zu finden. Einige Vorschläge dazu finden sie am Ende des Abschnitts.

Im Wesentlichen gab es 5 Punkte, die aus Sicht der Autoren immer wieder Probleme bereiteten:

- **Zu lange Kämpfe, besonderst bei mehreren Beteiligten**
- **Unrealistisch oft misslungene Attacken**
- **Interpretationsschwierigkeiten bei Attacken**
- **Zu ungefährlicher Kampf gegen Übermächte**
- **Die Unübersichtlichkeit des Ausweichens**

Nachfolgend wird es eine kurze Erläuterung zu den 5 Punkten geben und auch der Ansatz des Lösungsvorschlages beschrieben, der bei der Überlegung zur Entwicklung des QS genutzt wurde. Festgehalten muss noch einmal, dass es sicherlich abweichende Meinung gibt, ob diese 5 Punkte wirklich Probleme sind. Die Autoren können natürlich nicht für alle Spieler sprechen, sondern nur von sich selbst. Die Spielhilfe soll einfach eine Alternative bieten für diejenigen, die diese 5 Punkte auch als Problem betrachten und ihrer Spielweise eher durch diese neue Regelung gefördert sehen als wie durch die Original-Regeln.

Zu lange Kämpfe, besonderst bei mehreren Beteiligten

Oftmals ist ein Kampf nach den ursprünglichen Regeln einfach zu langwierig und insbesondere bei einer größeren Gruppe kann der Attacke- und Paradowechsel zu einer sehr anstrengenden und langweiligen Angelegenheit für Spieler und vor allem Meister verkommen. Insbesondere, wenn alle Beteiligten gute Kämpfer sind und dementsprechend hohe Paradowerte haben, kann sich ein Kampf manchmal ewig hinziehen. Noch

wesentlich problematischer wird es, wenn ein guter Kämpfer sehr lange gegen einen schwachen Gegner braucht nur weil er Pech hat, oder solche sinnigen Sonderfertigkeiten wie Meisterparade gar nicht erst anwenden darf, weil die Attacken des schlechten Gegners misslingen.

Lösungsvorschlag: Das QS ist wesentlich schneller, da es eine größere Frequenz von erfolgreichen Angriffen und Treffern bietet und somit die Kämpfe beschleunigt. Auch bei größeren Gruppen lassen sich alle Regeln einfach und übersichtlich anwenden. Da dieses System zudem den Kampf gefährlicher gestaltet, eben weil es eine erhöhte Chance auf Treffer gibt, wird jeder es sich wirklich zweimal überlegen, ob man in einen Kampf geht. Auch dies kann zu einer Verkürzung des Kampfes führen. Charaktere werden viel eher probieren, Kämpfen aus dem Weg zu gehen, sich Alternativen einfallen lassen, oder Kämpfe nicht bis zum Ende durchzustehen.

Zwar muss man eine erhöhte Zahl von Würfeln ablegen, denn schließlich musste man früher die misslungenen Attacken nicht parieren, aber wirklich gute Kämpfer können nun wesentlich mehr ihre SF Meisterparade benutzen, denn sie können sie bei jedem Angriff nutzen und zudem bei schlechten Gegnern sogar noch von der Qualität profitieren. Somit werden Kämpfe schneller beendet.

Zudem waren die Kämpfe recht eintönig, was den Schlagabtausch anging. Die Frequenz von AT-PA war recht stupide. Im QS gibt es zwar immer noch diese Frequenz, diese wird allerdings nun etwas langsamer umgesetzt und der einzelne Wurf bekommt eine größere Bedeutung, da mit ihm die Qualität des Angriffs „gemessen“ wird.

Anmerkung: Das Qualitätssystem verlangt durchaus einige Würfe zusätzlich ab und man könnte annehmen, dass dadurch die Kämpfer eher länger werden. Die Autoren haben jedoch diese Regeln dafür aufgestellt, wesentlich bewusster in Kämpfe zu gehen. Durch diese Regeln sind Kämpfe noch gefährlicher und man sollte sich gut überlegen ob man einen Kampf wagt. Die Zahl der Runden verringert sich aber tatsächlich, da einem guten Kämpfer in jeder Runde die Möglichkeit zusteht, auf die Sonderfertigkeit Meisterparade zu setzen (nicht wie vorher, wo er auf eine gelungene Attacke des Gegners warten musste) und somit weitere Manöver wie die Finte öfters einzusetzen. Insbesondere bei einem guten gegen einen schlechteren Kämpfer zeigt sich diese Möglichkeit, denn der schlechte Kämpfer macht wesentlich häufiger Fehler bei seinem Angriff, was der gute Kämpfer dementsprechend auch häufiger ausnutzen kann.

Unrealistisch oft misslungene Attacken

Einer der größten Schwachpunkte ist die zu oft misslungene Attacke eines Kämpfers. Ein ausgebildeter Kämpfer mit einem anfänglichen guten Wert von 13 bei seiner Attacke schafft es in 35% seiner Schläge nicht, sein Gegenüber in Bedrängnis zu bringen, selbst wenn es sich nur um einen einfachen Gegner handelt, der im Kampf nicht sonderlich gut ausgebildet ist. Zudem steht dem Gegner ja auch normalerweise noch eine Reaktion zu, was bedeutet, ein Kämpfer wird in noch mehr als 35% seiner Angriffe keinen Schaden verursachen, selbst gegen vermeintlich schwache Gegner.

Eigentlich muss man erwarten, dass ein professioneller Kämpfer besser dasteht gegen einen unerfahrenen Kämpfer! Natürlich kann es sein, dass der Nichtkämpfer gewinnt, aber die Chancen sind einfach viel zu hoch. Der Nichtkämpfer steht einfach manchmal zu gut da, gegen einen professionellen Kämpfer!

Lösungsvorschlag: *Es gibt keine misslungenen(d.h. daneben schlagenden) Attacken bis auf den Patzer mehr. Jeder Angriff findet sein Ziel bzw. stellt eine Bedrohung durch einen Treffer des Gegners dar, es hängt jedoch von dem Wurf und dem Wert ab, wie gut ein Kämpfer das macht. Dementsprechend schwer oder leicht kann der Verteidiger abwehren oder ausweichen. Zudem kann ein schlechter Angriff viel häufiger auch manchmal keinen Schaden machen, denn er macht sehr wenige TP und kann auf RS treffen.*

Anmerkung: Manöver und SF werden hier nicht speziell aufgeführt. Das liegt daran, dass speziell noch unerfahrene Kämpfer es sich wenig leisten können, auf SF zurück zugreifen, da diese ja auch ein Risiko bieten! Zudem verfügen einige unerfahrene Kämpfer noch nicht einmal nach ihrer Ausbildung über grundlegende SF wie Finte, Wuchtschlag und Meisterparade.



Interpretationsschwierigkeiten bei Attacken

Bei einer misslungenen Attacke war sich ein Spielleiter nun gezwungen, sich über das Warum und Wieso des gescheiterten Angriffs Gedanken zu machen. Doch manchmal hatte man da sehr große Schwierigkeiten, etwas Passendes zu finden, wenn durch schieres Würfelpech der Krieger 4 misslungene Attacken hintereinander hatte.

***Lösungsvorschlag:** Man kann nun wesentlich besser beurteilen, was passiert ist. Durch den Einsatz von Qualität kann man genauer festlegen, woran ein Kämpfer gescheitert ist. Entweder es war ein Patzer, oder ein schlecht geführter Angriff oder der Verteidiger war eben gut. Man hat weniger die Probleme als Meister zu interpretieren, was eine misslungene Attacke bedeutet(z.B. Zögern, schwacher Angriff, abgleiten, automatisches Ausweichen etc.). Man kann nun erkennen, wie gut ein Angreifer jeden einzelnen Angriff durchführt. Es ist auch erkennbar, dass ein Kämpfer mit einem hohen Attacke-Wert weniger und nicht so schwerwiegende Fehler macht, als ein Nichtkämpfer. Es war einfach manchmal höchst unbefriedigend, wenn ein professioneller Kämpfer es auch nach vielen KR nicht schafft zu treffen.*

Anmerkungen: Die Autoren gehen in ihrer Überlegung davon aus, dass ein Angreifer prinzipiell einen Gegner mit einer Waffe bedrohen kann und es vor allem auf den Verteidiger ankommt aktiv etwas gegen eine mögliche Verletzung zu unternehmen. Das später eingeführte Modell des Autotreffers soll dies verdeutlichen. Die Autoren wissen, dass es durchaus auch die Meinung gibt, dass ein Bewaffneter nicht immer seinen Gegner mit einer Waffe trifft. Dennoch wurde sich für dieses Modell entschieden, da die Autoren der Meinung sind, dass es wesentlich öfters vorkommt, dass man es schafft den Verteidiger zu treffen und es wirklich nur an dem Verteidiger liegt, dem Schaden zu entgehen. Der Angreifer beeinflusst natürlich oft die Chance der Verteidigung, denn ein schlechter Kämpfer ist eher unsicher beim Angriff. Dies wurde in den Regeln durch die Qualität berücksichtigt.



Zu ungefährlicher Kampf gegen Übermächte

Dieser Punkt soll nicht bedeuten, dass die Kämpfe früher nicht gefährlich waren. Wegen der nun allgemein niedrigen Lebensenergie, den Wunden und weiterer Regeln ist der Kampf wirklich gefährlich geworden. Jedoch gab es einen Punkt, der immer noch nicht sehr realistisch war. So ist es völlig in Ordnung, wenn ein Krieger einen Bauer leicht in Schach halten kann, aber wenn er gegen drei oder vier Bauern gleichzeitig kämpft war es manches Mal sehr seltsam, dass der Krieger nicht mehr Treffer abbekam und verlor. Eigentlich sollte jemand in Überzahl so viele Vorteile haben, dass nur ein wahrer Schwertmeister (mit den entsprechenden SF) überleben und gewinnen kann.

***Lösungsvorschlag:** Grundsätzlich hat man eigentlich keine Chance gegen Übermächte mehr, denn jeder Angriff trifft ja und man kann dem nicht entgehen. Dennoch kann ein gerüsteter Kämpfer gegen zwei sehr schwache Gegner bestehen und mit dem Einsatz von SF ist es auch weiterhin möglich es zu schaffen, aber das gelingt nur wirklich erfahrenen Helden.*

Will man sich gegen mehrere schwächere Gegner behaupten, muss man entweder eine Rüstung trage um die meisten Treffer abfangen zu können, eine wesentlich bessere Waffe führen, um seine Gegner schnell auszuschalten und/oder über machtvolle SF verfügen wie Klingensturm und Klingenwand.

Anmerkung: Zudem ist es für diejenigen, denen es lieber ist gegen eine Übermacht bestehen zu können und das heroische Spiel mehr mögen, möglich die optionale Regel für das Ausweichen zu übernehmen. Dann können die Helden einfach ein wenig mehr!

Anmerkung: Die Autoren sind sich durchaus bewusst, dass es auch in der Realität Beispiel geben mag, wo es einem einzelnen Kämpfer gelingt, eine größere Gruppe in Schach zu halten, aber dies sind Ausnahmen. In den meisten Kämpfen ist es so, dass eine Überzahl ein deutliches Anzeichen für einen Sieg ist. Das QS bietet die Möglichkeit auch gegen mehrere Kämpfer zu bestehen, aber das ist selten und man braucht meistens eine Rüstung oder SF wie etwa Klingenwand und Klingensturm. Also werden nur wirklich erfahrene Kämpfer es mit mehreren Gegnern aufnehmen können.



Die Unübersichtlichkeit des Ausweichens

Das Ausweichen wurde oftmals ein wenig mühselig geregelt und die Modifikatoren der Probe waren schlecht zu merken. Dazu kommt auch noch die Frage, in welcher Distanzklasse man sich nun befindet und welche Nachteile dabei entstehen. Wie einige andere Regeln auch, sind die Ausweichenregeln zwar eine nette Ergänzung für den Kampf, aber leider verkomplizieren sie den Kampf auch, denn man muss sich zu viele Gedanken für den einzelnen Wurf machen. Insbesondere ein Spielleiter, der eine größere Anzahl von Kämpfern betreuen muss, kann sehr schnell die Übersicht verlieren.

Das Ausweichen als Alternative zur Parade stellt seit längerer Zeit ein Problem dar, denn es ist anders geregelt als die Parade und man muss sich daher auch andere Gedanken dazu machen.

***Lösungsvorschlag:** Ausweichen stellte sich einfach als zu kompliziert und unausgewogen heraus. Die neuen Regeln vereinfachen ein wenig und versuchen, Ausweichen etwas realistischer zu erfassen.*

Allerdings kann man diesen Punkt auch weglassen und anstelle der Vorschläge auch ganz normal auf das Original-Ausweichen zurückgreifen

Anmerkung: Das Problem ist, dass eine Vereinfachung allerdings auch einige SF, Manöver und Kampfhandlungen allgemein verändern würde und die Balance nur sehr schwer wieder herzustellen ist. Deshalb werden hier zwei Modelle vorgestellt. Das erste Modell beinhaltet nur einige kleinere Korrekturen und belässt das Ausweichen grundlegend so wie es ist. Allerdings kann man auch auf Variante I zurückgreifen, welche versucht ein einfaches Ausweichen-Modell darzustellen.

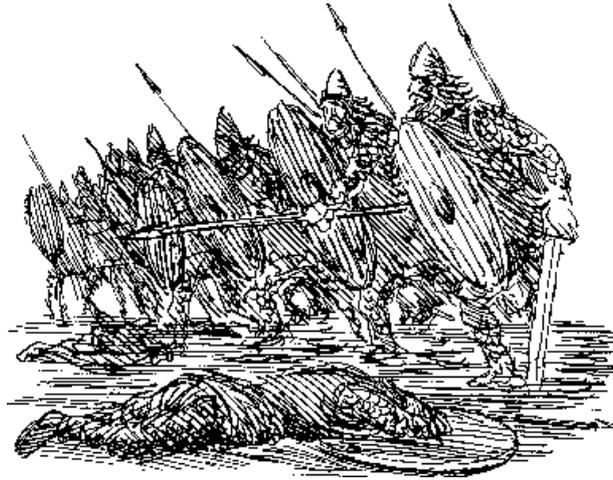
Anmerkung der Autoren zu den aufgeführten Problemen: Uns ist bewusst, dass die oben genannten Kritikpunkte, nicht von jedem Spieler so gesehen werden. Das erwarten wir auch gar nicht. Uns liegt nichts daran, diese Regeln als „überlegenerere“ Regeln zu

betrachten. Wir haben sie für uns selbst entworfen, weil sie uns besser gefielen. Sie sollen als Anreiz für andere Spieler und als Spielhilfe für jene dienen.

Es liegt auf jeden Fall nicht in unserer Absicht, dass QS als das bessere System zu betrachten, wohl aber als eine gute Alternative zu dem bestehenden Regeln.

Es gibt viele Spieler, die eben genau jene Punkte nicht als Schwäche sehen, die wir als Schwäche empfinden. Es ist eine Geschmacksfrage und mehr kann man dazu auch nicht sagen.

Die Sichtweise und Betrachtung, was für jemanden ein guter Kampf ist und was gute Kampfregeln sind ist von Spieler zu Spieler und von Gruppe zu Gruppe unterschiedlich.



Teil 2: Das Qualitätssystem

12. Die Grundregeln des Qualitätssystems



Die oben genannten Schwachpunkte aus Sicht der Autoren, sollen in dem Qualitätssystem nun behoben werden, ohne die Grundstruktur des DSA-Kampfes zu beseitigen. Ganz grundlegende Werte sollen beibehalten werden. Auch der eigentliche Ablauf einer Kampfunde bleibt gleich. Die Veränderungen haben sich vielmehr durch eine neue Interpretation von Attacke und Parade ergeben. Es wurden nur wenige neue Begriffe und Werte eingeführt, damit sich jeder Spieler sehr schnell zurecht finden kann. Es sollte auf jeden Fall der Versuch gemacht werden, so wenig wie möglich von den eigentlichen Regeln zu verändern und auch die Terminologie beizubehalten und alles sehr kompatibel zu den offiziellen DSA-Regeln zu belassen.

Was ebenfalls sehr wichtig war, ist die Tatsache, dass eine Verkomplizierung zu vermeiden war. Deshalb sollten die grundlegenden Änderungen sehr simpel und einfach sein, ohne sich während des Spiels lange Gedanken machen zu müssen. Es existiert zwar ein kleiner Rechenprozess, dieser ist allerdings wirklich einfach und ist sehr schnell erledigt.

Nachfolgend sind die wesentlichen Grundlagen und Basisregeln des QS beschrieben. Zu jedem Bereich existiert ein Beispiel, das die Regel verständlicher machen soll. Sollte es einen Verweis auf **Variante** geben, so bedeutet dies eine Abwandlung der Regelung, die ebenfalls genutzt werden kann, ohne das Konzept des QS zu verändern. Es ist als Alternative oder Ergänzung zu sehen. So soll es ermöglicht werden, dass diese Spielhilfe je nach Stil der jeweiligen Runde angepasst werden kann. Es ist darüber hinaus durchaus möglich, weitere kleinere Korrekturen vorzunehmen. Wie eine eiserne Regel des Rollenspiels besagt: Was einem nicht gefällt, sollte man weglassen.



Der Autotreffer

Die erste grundlegende Änderung ist die Einführung des so genannten Autotreffers. Damit ist nicht gemeint, dass ein Kämpfer den anderen automatisch trifft, sondern, dass es jedem Menschen(oder Zwergen, oder Elfen...) normalerweise gelingt, seinen Gegner mit einem Schlag, Stich oder Hieb zu bedrohen, also seine Waffe so zu schwingen, dass er den Körper des Gegners treffen würde, wenn dieser nichts unternimmt. Die Bezeichnung Autotreffer meint nicht, dass der Verteidiger nur passiv sich verteidigen kann, oder er keine Parade- oder Ausweichmöglichkeit mehr besitzt². Die Waffe wird in die Richtung des Gegners gelenkt und führt somit zu einem „Autotreffer“ auf dessen Körper. Ein Attackewurf ist nicht notwendig um jemanden zu treffen, sondern der Attacke-Wurf bewertet, wie gut und gefährlich dieser Angriff war(siehe auch Optimaler Angriff und Qualität). Damit ist nun der Verteidiger gefordert. Dieser muss aktiv etwas unternehmen, um einem Angriff zu entgehen. Modifikatoren der Attacke und Parade gelten wie üblich, also durch äußere Umstände und Manöver.

² Bei D&D ist es üblicherweise so, dass man als Verteidiger durch seine Fertigkeiten nur den Wurf des Angreifers modifiziert. Dies ist beim QS nicht so. Es orientiert sich ganz nach dem Original DSA-Vorbild. Eine Parade oder die Möglichkeit des Ausweichens steht dem Verteidiger zu, ja es ist sogar so, dass viel mehr an der Verteidigung hängt als vorher, da die Autoren glauben, dass der Verteidiger immer derjenige ist, der etwas leisten muss, um nicht getroffen zu werden.

Festgehalten werden muss, dass der Autotreffer nicht die Parade oder das Ausweichen überflüssig macht. Der Verteidiger muss wie gewohnt eine Parade oder Ausweichen würfeln. Der Autotreffer regelt nicht in sich schon ein Verteidigungsmanöver. Es wird stets von dem Verteidiger abhängen, ob ein Treffer auch trifft.

Beispiel: Druan hat eine Attacke von 15. Nach den Originalregeln würde dies bedeuten, dass er bei einem Wurf von 1-15 seinen Gegner treffen würde (bei einer 1 wäre es ein Spezialfall, dann könnte ihm natürlich eine glückliche Attacke gelungen sein!). Diesem allerdings würde auch noch eine Parade oder die Möglichkeit des Ausweichens zustehen. Nach der neuen Regelung muss Druan nun keine Angst mehr haben daneben zu hauen (außer bei einer 20). Er trifft seinen Gegner immer, bzw. es gelingt ihm immer, seine Waffe bei einem Kampf in die Richtung seines Gegners zu schwingen. Der Attackewurf den er macht wird aber angeben, wie gut er dies macht. Bei einer 1-15 wird Druan einen sehr guten Angriff machen, bei 16-19 einen weniger guten, aber er wird dennoch seine Waffe auf den Gegner schwingen und ihn vielleicht treffen.

Zusammenfassung: Egal was man würfelt, der Verteidiger gerät immer durch die Waffe des Angreifers in Gefahr und muss aktiv etwas gegen diese Gefahr unternehmen. Eine 1 ist auch weiterhin eine mögliche glückliche Attacke. Eine 20 bedeutet, dass man auf jeden Fall daneben geschlagen hat und eventuell einen Patzer gemacht hat.



Der Optimale Angriff

Auch wenn der Angriff jedoch eigentlich immer sein Ziel trifft, so ist es jedoch meistens unterschiedlich schwer diesem Schlag auszuweichen oder diesen zu parieren. Ein professioneller Kämpfer wie ein Krieger und ein Schwertgeselle haben sicherlich wesentlich schlimmere Schläge in ihrem Repertoire als ein Handwerker und machen auch weniger Fehler im Kampf als dieser.

Deswegen wird der Attackewurf nun als ein Indikator für die Qualität des Angriffs bewertet. Ein Angriff ist dann besonders

erfolgreich, wenn dem Angreifer ein **Optimaler Angriff** gelingt. Ein Optimaler Angriff gelingt dann, wenn der Angreifer bei seiner Attacke höchstens soviel würfelt, wie seine modifizierte Attacke beträgt. Modifizierte Attacke bedeutet, dass alle üblichen Modifikatoren wie DK, WM, Sicht, Bodenverhältnisse und Manöver zur Geltung kommen.

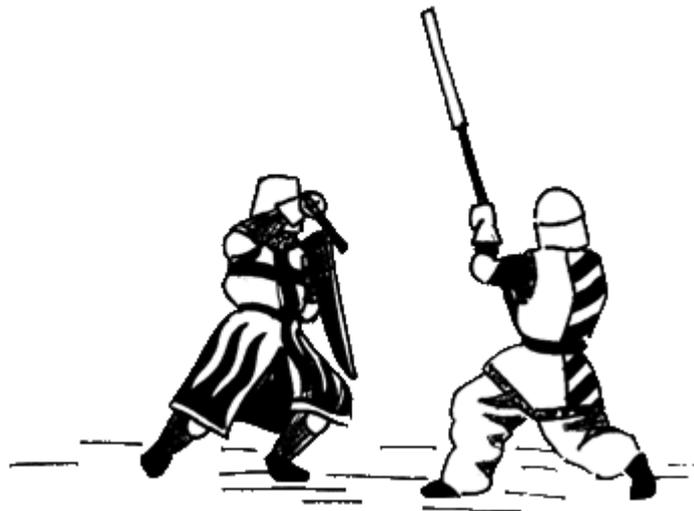
Je höher der Wert in Attacke ist, umso häufiger wird einem Angreifer dementsprechend auch ein Optimaler Angriff gelingen.

Diese Regelung führt dazu, dass professionellere Kämpfer mit hohen Attacke-Werten auf wesentlich häufiger gute Angriffe ausführen als schlechte Kämpfer(siehe auch Qualität).

Beispiel: Alrik der Krieger hat eine Attacke von 13, Lutz der Bauer eine Attacke von 9. Alrik würde bei einem Wurf von 1-13 ein optimaler Angriff gelingen, Lutz nur bei 1-9. Bei einer 1 gilt allerdings zudem natürlich die Regel der glücklichen Attacke. Bei einer 20 kann es auch zu einem Patzer kommen und Alrik hat auf jeden Fall Lutz nicht getroffen

Rein statistisch gesehen werden 65% aller Angriffe von Alrik Optimale Angriffe sein und von Lutz nur 45%. Der Rest der Angriffe sitzt meisten auch (bis auf die 20er), aber ist kein Optimaler Angriff gewesen, d.h. der Angriff war nicht so gut geführt(siehe Qualität).

Zusammenfassung: Würfelerggebnis bis zum Attackewert sind Optimale Angriffe. Alles was über den Attackewert gewürfelt ist, ist kein Optimaler Angriff mehr. Wenn dies eintritt, so muss man die Qualität berechnen.



Die Qualität

Wenn ein Angreifer über seinen Attacke-Wert würfelt, hat er keinen optimalen Angriff gelandet. Nun ist es an der Zeit zu sehen, von welcher **Qualität** der Angriff aber dennoch war.

Die Qualität berechnet sich aus der Differenz von Wert und Wurf der Attacke. Die Qualität ist die Erleichterung der Parade oder des Ausweichens des Verteidigers. Die Qualität kann nur 0 sein(wenn man bis zum Attacke-Wert gewürfelt hat und einem somit ein optimaler Angriff gelungen ist) oder nimmt einen negativen Wert an(wenn man über seinen Attacke-Wert gewürfelt hat). Eine positive Qualität kann es nicht geben!³

Sollte kein Optimaler Angriff stattgefunden haben, wird die Qualität automatisch von dem TP-Minimum(**TPM**) des Waffenschadens abgezogen und dies entspricht den TP. Das TPM ist der Schaden einer Waffe, der sich ergibt, wenn man mit allen Würfeln eine gewürfelt 1 annehmen würde. Ein Schwert hat z.B. einen TPM von 5 (1W6+4 würde bei einer gewürfelten 1 genau 5 TP ergeben.), ein Dolch einen von 2 (1W6+1 ergibt 1+1, also 2) und eine Ochsenherde einen von 6 (3W6+3 ergibt 1+1+1+3, also 6). Man muss also bei einer misslungenen Attacke nicht mehr würfeln, sondern macht einfach das **TPM minus die Qualität** als Schaden

Dies führt dazu, dass recht treffsichere Waffen, also Waffen die einen hohen +Wert (**Additionsfaktor**) haben, prinzipiell mehr Schaden auch bei schlechten Angriffen machen. Der TP/KK einer Waffe wird immer auch auf den Minimumschaden angerechnet. Starke Charaktere machen somit auch bei schlechten Treffern mehr Schaden

Beispiel: Druans Barbarenschwert macht als Minimum Schaden wegen der 1W6+6 TP genau 7 TP. Wenn Druan eine Qualität von +3 erwürfelt muss er den Schaden den er verursacht nicht auswürfeln, sondern es sind 4 TP (7-3=4). Beispiel: Alrik der Krieger hat eine Attacke von 13 und würfelt eine 16. Die Differenz ist der beiden Werte ist -3. Dies bedeutet, das Alrik eine Qualität von -3 hat. Somit ist das Ausweichen oder die Parade seines Gegners um 3 Punkte erleichtert und er macht mit seiner Waffe 3 TP weniger. Lutz der Bauer hätte bei einem Attacke-Wert von 9 und einem Wurf von 16 sogar nur eine Qualität von -7 gehabt. Das wäre vermutlich ein Angriff gewesen, welchen fast jeder abgewehrt hätte und hätte der Angriff dennoch getroffen, hätte Lutz 7 TP weniger gemacht und somit keinen Schaden gemacht.

Zusammenfassung: Die Qualität ist die Different von Attackewert und Attackewurf. Qualität ist immer ein negativer Wert. Die Qualität erleichtert für den Verteidiger die den Paradowurf oder den Ausweichen-Wurf. Außerdem verändert sie auch die Trefferpunkte.

³ Eine positive Qualität gab es nur im QVAT!

Variante I (einfacher Abzug): Diese einfache und ursprüngliche Regelung ist noch stark an das QVAT angepasst. Die Qualität wird einfach von den TP des Angriffs abgezogen und die Parade oder das Ausweichen des Verteidigers ist um die Qualität erleichtert.

Variante II(Prozent-Abzug): Eine weitere Möglichkeit, welche jedoch einen größeren Aufwand an Berechnung erfordert, ist die Möglichkeit, für jeden Qualitätspunkt, nicht 1 TP abzuziehen, sondern je 10%. Dies führt dazu, dass Waffen mit hohem Grundschaden, schneller an TP verlieren bei schlechten Angriffen. Nachteil bei dieser Variante ist allerdings, dass sie einen erhöhten Rechenaufwand voraussetzt. Diese Variante ist etwas für echte Rechenfreunde und nur bedingt einsetzbar.

Beispiel: Eine Ochsenherde mit 3W6+3 macht nach dem QS auch bei einer Qualität von -3 immer noch 3W6 TP ($3W6+3-3=3W6$). Das heißt, dass die Ochsenherde immer noch zwischen 3 und 18 TP macht, im Durchschnitt also 10,5. Bei Variante II sieht das ein wenig anders aus. Hier bedeutet eine Qualität von -3, dass die TP um 30% verringert werden. Würde also der Kämpfer mit der Ochsenherde und der Qualität von -3 beim Schaden 15 TP auswürfeln, würde er nach dem QS 12 TP machen(denn $15-3=12$), nach Variante II hingegen 10 TP(denn $15 \times 0,7=10,5$, aufgerundet zu 10. dies wird dann von den TP abgezogen).

Variante III (Trefferpunkt-Minimum): Egal wie schlecht man durch die Qualität getroffen hat, das Minimum an TP beträgt immer 1. Dies soll der Tatsache Rechnung tragen, dass ein nicht abgewehrter Angriff immer Schaden anrichten könnte. Zwar ist es nur ein TP und kein SP und selbst der leichtgerüstete Kämpfer hat somit keine Problem, anders sieht es aber aus, wenn man mit dem Zonentreffersystem spielt und man vielleicht eine ungeschützte Stelle trifft.

Beispiel: Xaron der Magier würfelt den Schaden aus, welchen er mit seinem Kampfstab (1W6+1) macht. Leider ist Xaron ein Magier und wie viele seines Standes keine Kampfmaschine, also hatte er bei seinem Angriff nur eine Qualität von -5 erzielt. Er würfelt und erzielt 4 TP. Nun muss aber noch die Qualität abgezogen werden, was bedeutet, Xaron hat -1 TP gemacht ($4-5=-1$). Der Angriff wird also als 1 TP gewertet. Wenn Xaron jetzt Glück hat, hat er den Krieger in Garether Platte am Kopf getroffen, dort trägt dieser keinen Helm und somit würde er 1 SP anrichten. An allen anderen Trefferzonen ist der Krieger leider geschützt. Xaron würfelt und trifft leider die Brust. Klunk!

Variante IV (Verhältnis-Abzug bei leichten und schweren Waffen): Es ist auch möglich, den Abzug der TP von der Waffe abhängig zu machen. Waffen mit 1W6 verlieren pro Qualitätspunkt einen TP, Waffen mit 2W6 für jeden Qualitätspunkt 2 TP, Waffen mit 3W6 für jeden Qualitätspunkt 3 TP. Dies hat zur Folge, dass

Ochsenherden, Zweihänder und andere schwere Waffen nicht ganz so gefährlich in unkundiger Hand sind. Diese Regelung sorgt dafür, dass schwere Waffen auch wesentlich schneller bei schlechter Qualität an TP verlieren.

Wem die Multiplikatoren zu hoch oder niedrig sind, kann sie natürlich ändern! Es hat sich aber für den Spielverlauf als günstiger erwiesen, einfache und leicht zu berechnende Multiplikatoren zu nehmen, deshalb raten die Autoren eher davon ab andere Multiplikatoren zu nehmen.

Beispiel: Daryion ergreift eine Ochsenherde(3W6+3 TP). Er ist jedoch kein Kämpfer und macht nur eine Qualität von -4. Das heißt er macht 12 TP weniger Schaden(3x4=12, 3 wegen 3W6 der Waffe, mal 4 wegen der Qualität. Bei einem Schwert(eine 1W6-Waffe) hätte er bei gleicher Qualität nur 4 TP weniger gemacht, bei einem Zweihänder(eine 2W6-Waffe) 8 TP.

Variante V (Das Quervergleichsautotreffersystem, kurz QVAT):

Kurz sei hier auch das ursprüngliche QVAT vorgestellt. Man nimmt die Differenz von AT-Wert und AT-Wurf und halbiert die Differenz. Der Wert vor dem Komma wird als Erleichterung oder Erschwernis benutzt und ebenso als Modifikator der TP. Dabei kann es sowohl negative als auch positive Qualität geben.

Beispiel: Rowin hat ein AT-Wert von 15 und würfelt eine 12. Die Differenz ist 3 halbiert 1,5. Also hat er eine Qualität von +1. Diese wird als Erschwernis der PA oder des Ausweichens angerechnet für seinen Gegner, zudem macht er 1 TP mehr Schaden. Hätte Rowin eine 18 gewürfelt hätte er eine Qualität von -1 und es gäbe für seinen Gegner eine Erleichterung von 1 auf PA und Rowin würde 1 TP weniger Schaden machen.

Glückliche Attacke und Parade und Patzer

Auch die Regeln zu Glücklichen Attacken, Paraden und Patzern kann übernommen werden, auch wenn hier ein Vorschlag gemacht wird, wie man die Regeln noch besser anpassen kann. Eine Glückliche Attacke kann man als eine Finte und einen Wuchtschlag bewerten und zwar mit einem Aufschlag gleich der Differenz von gewürfelter 1 zu seinem modifizierten Attacke-Wert. Das sorgt dafür, dass gute Kämpfer auch bessere Glückliche Attacken machen. Die Parade kann genauso gehandhabt werden, nur dass es sich hier um eine Meisterparade handelt.

Hier nun eine kleine Übersicht zu den einzelnen Punkten:

Glückliche Attacken:

Würfelt der Angreifer eine 1, gilt der Schlag in jedem Fall als getroffen. Nun würfelt er einen Kontrollwurf gegen seinen AT-Wert (mit allen eventuellen Modifikatoren). Misslingt er, ist es ein ganz normaler Treffer. Gelingt der Wurf, wird der Parade oder Ausweichen-Wert des Gegners um die Differenz zwischen dem

Wert des Kontrollwurfs und des tatsächlichen AT-Wertes vermindert und die Trefferpunkte der Waffe werden um denselben Betrag angehoben(nicht eventuelle Wuchtschläge und KK-Zuschläge). Würfelt man bei seinem Kontrollwurf genau seinen AT-Wert, wird das als eine **Finte und Wuchtschlag +1** gewertet.

Beispiel: Rowin der Schwertmeister hat eine AT von 18 und würfelt eine 1. Nun muss er noch mal würfeln. Bei einer 19 und 20 wäre es ein ganz normaler Treffer. Rowin würfelt aber eine 5! Die Differenz von AT-Wert und AT-Wurf ist 13 ($18-5=13$), somit hat Rowin eine Finte 13 und einen Wuchtschlag 13 gelandet. Rowin hat kein Manöver eingesetzt. Rowin ist Rondrageweiheter und wenn sein armer Gegner die Finte 13 nicht pariert oder ausweicht gibt es mit dem Rondrakamm $2W6+15$ (dabei ist noch kein TP/KK einberechnet). Möge Boron Rowins Widersacher in seinen Hallen willkommen heißen!

Variante I (keine Modifikatoren): Man benutzt keine Modifikatoren beim Kontrollwurf, um die Stärke des der Finte und des Wuchtschlags zu bestimmen, sondern den unmodifizierten Attacke-Wert.

Beispiel: Normalerweise müsste Dalamar alle Modifikatoren einrechnen, also auch angesagte Manöver. Dies würde aber bedeuten, dass er eine sehr schlechte Attacke von nur noch 5 hätte und er entsprechend nur einen sehr schlechten Kontrollwurf machen kann. Wenn er allerdings keine Modifikatoren einrechnen braucht kommt er immerhin auf 12, so dass seine Chancen schon recht gut sind, was Wuchtschlag und Finte beim Kontrollwurf angeht.

Variante II (1 als Bezugswert): Es ist auch möglich, den Kontrollwurf zu machen, nur um zu sehen, ob es eine glückliche Attacke ist oder nicht. Die Stärke der Finte und des Wuchtschlag werden aber anhand der erwürfelten 1 zum Attacke-Wert bestimmt.

Beispiel: Druan würfelt bei der Attacke eine 1. Nun muss er einen Kontrollwurf machen. Seine Attacke ist 16. Sein Kontrollwurf zeigt eine 15. Nun hat er allerdings nicht einen Wuchtschlag und eine Finte +1 erzielt, sondern beide Manöver sind +15, denn der Bezugswert ist die 1 zu seiner Attacke und nicht die 15 des Kontrollwurfs.

Variante III (Verzicht auf Wuchtschlag und/oder Finte): Wem es zu machtvoll erscheint, dass man sowohl eine Finte als auch einen Wuchtschlag macht, kann dies weglassen und die Originalregel benutzen oder auch nur eines von beiden verwenden!

Glückliche Paraden:

Würfelt der Verteidiger eine 1, gilt die Parade in jedem Fall als gelungen. Misslingt der Kontrollwurf, passiert nichts weiter. Gelingt er, dann wird die Differenz vom Kontrollwurf und dem PA-Wert als

Meisterparade behandelt und der Verteidiger bekommt diese Punkte als Erleichterung bei seiner nächsten Aktion. Würfelt man genau seinen PA-Wert beim Kontrollwurf, wird das Ergebnis als **Meisterparade +1** gewertet.

Beispiel: Praiodan von Lichtbinge zu Ehrenstein hat ausnahmsweise mal Glück. Er hat bei seiner Parade von 16 eine 1 gewürfelt. Nun muss er bestätigen. Er würfelt leider nur eine 14, aber immerhin. Die Differenz von PA-Wert und PA-Wurf ist 2 ($16-14=2$). Somit ist ihm eine Meisterparade von +2 gelungen. Hätte er bei seinem Kontrollwurf eine 17-20 gewürfelt, wäre es nur eine normaler Parade gewesen. Bei 16 wäre es auch eine Meisterparade von +1 gewesen!

Attacke-Patzer:

Würfelt der Angreifer bei der Attacke eine 20, dann wird ein Kontrollwurf(ein weiterer Attackewurf) nötig. Misslingt dieser, dann ist dem Angreifer ein Patzer passiert. Wenn der Kontrollwurf gelingt, ist es eine gewöhnliche misslungene Attacke, die daneben ging. Modifikatoren werden voll angerechnet.

Sollte man eine Attacke von mehr als 20 haben, gelingt einem selbst bei einem Patzer noch eine Attacke, wenn der Kontrollwurf ein Ergebnis von AT-Wert-20 anzeigt!

Eine 20 beim Kontrollwurf ist jedoch immer ein Patzer!

Die Berechnung der Qualität geht übrigens von dem ersten Wurf, also der 20 aus. Sollte ein Kämpfer einen Attacke Wert von 20 oder mehr haben, so ist die Qualität als 0 zu bewerten!

Wichtig: Bei einem Attacke-Patzer muss man auf jeden Fall die Qualität feststellen. Dies ist wichtig, da ja der Gegner z.B. anschließend ein eigenes Manöver wie eine Meisterparade einsetzen will und diese erleichtert ist durch den Patzer(man berechnet die Qualität ganz normal von dem Wurf 20 aus)

Beispiel: Rashim hat Pech. Er würfelt eine 20 bei seiner Attacke. Wegen vieler Modifikatoren hat er nur einen AT-Wert von 14. Nun kommt sein Kontrollwurf. Er würfelt eine 2. Glück gehabt. Somit ist seine Attacke kein Patzer, aber misslungen mit einer Qualität von -6 (man benutzt seinen Wurf der 20 zeigte und nicht den Kontrollwurf.) Hätte Rashim eine 15-20 beim Kontrollwurf gewürfelt, hätte er auf die Patzertabelle würfeln müssen.

Später ist Rashim ein wirklich großer Held mit AT 22 geworden. Leider hat er Pech und würfelt eine 20. Sein Kontrollwurf zeigt jedoch eine 2. $AT\ 22-20$ ist gleich 2. Er hat also es dank seines Könnens geschafft, seinen Patzer in einen erfolgreichen Angriff umzuwandeln!

Paradepatzer:

Würfelt der Verteidiger bei der Parade eine 20, dann wird ein Kontrollwurf(ein weiterer Paradowurf) nötig. Misslingt er, dann ist

dem Verteidiger ein Patzer passiert. Wenn der Kontrollwurf gelingt, ist es eine gewöhnliche misslungene Parade. Modifikatoren werden voll angerechnet.

Sollte man eine Parade von mehr als 20 haben, gelingt einem selbst bei einem Patzer noch eine Attacke, wenn der Kontrollwurf ein Ergebnis von PA-Wert-20 anzeigt!

Eine 20 beim Kontrollwurf ist jedoch immer ein Patzer!

Beispiel: Hardas, Sohn des Kurolas hat eine 20 gewürfelt. Sein PA-Wert ist 16. Wenn er bei dem Kontrollwurf nun eine 17-20 würfelt muss er auf die Patzertabelle würfeln. Bei 1-16 wurde er getroffen, aber wenigstens hat er keinen Patzer gemacht.

Nach Jahren des Heldenlebens ist Hardas besser geworden, aber weil er schon immer ein kleines bisschen paranoid war, hat er alles daran gesetzt, seine Verteidigung für den Ernstfall zu stählen und hat inzwischen eine Parade von 24! Er würfelt aber eine 20. Der Kontrollwurf zeigt eine 3. PA 24-20 ist gleich 4. Er hat es also doch geschafft zu parieren. Paranoia und Vorsicht zahlen sich also doch aus ;)

Zusammenfassung: Glückliche Attacken und Paraden und Patzer bleiben bestehen. Eine Glückliche Attacke und eine Glückliche Parade muss bestätigt werden und führt bei dem Kontrollwurf zu einer Finte/Wuchtschlag des Kontrollwertes bzw. zu einer Meisterparade.

Sonderfertigkeiten und Manöver

Alle Sonderfertigkeiten und Manöver können bestehen bleiben. Sie sind ohne Probleme mit der neuen Regelung kompatibel. Ansagen und Erschwernisse bleiben so, wie sie auch sind und werden wie üblich verrechnet.

Wenn man ein (erschwertes) Manöver macht, wird der Attacke-Wert entsprechend modifiziert. Man muss nun höchstens so hoch würfeln wie der modifizierte Wert, damit das Manöver gelingt. **Gelingt** das Manöver, treten die üblichen Regeln in Kraft. **Misslingt** das Manöver, so kommen die Regeln für das Manöver nicht zum tragen und man muss sich mit der schlechten Qualität des Angriffs auseinandersetzen.

Beispiel: Druan will einen Wuchtschlag machen. Er entscheidet sich für einen Wuchtschlag+2. Da Druan eine Attacke von 15 ursprünglich hat, aber jetzt einen Wuchtschlag+2 macht, sinkt seine Attacke auf 13(die Attacke wurde modifiziert). Bei einer 1-13 ist ihm sein Wuchtschlag gelungen und er macht 2 TP mehr, sollte er eine 14-19 würfeln, hat keinen optimalen Angriff gelandet und muss die Qualität berechnen. Fällt zum Beispiel eine 15, so ist der Wuchtschlag misslungen und er macht keine 2 TP mehr. Seine Qualität wäre -2 (man muss von der modifizierten Attacke von 13 aus gehen!) und somit wäre die Parade des Gegners um 2 Punkte erleichtert und Druan würde 2 TP weniger machen.

Außerdem bedeutet ein misslungener Wuchtschlag, dass seine nächste Aktion (vermutlich eine Parade) um die Erschwernis des Manövers erschwert ist, in diesem Fall also um 2!

Das Ausweichen

Das Ausweichen wird hier nicht einheitlich geregelt, da es für das neue Kampfsystem eigentlich keine Rolle spielt, ob man es bei der alten Regelung belässt oder nicht. Der Vorschlag der hier gemacht wird, ist allerdings, Ausweichen zu vereinfachen, denn es hat sich als schwer zu handhaben erwiesen, wie die Regelung im Original ist. Statt mit einer Waffe zu parieren, steht es dem Kämpfer frei, auszuweichen. Der Ausweichen-Basiswert wird folgendermaßen berechnet:

Ausweichen-Basiswert: $[(IN+GE) \times 3] / 10$ (Alternativ kann man auch bei der alten Berechnung bleiben!)

Dieser Wert kann sich durch situationsbedingte Modifikatoren (siehe SF-Beschreibung), SF und anderer Modifikatoren verändern. Die meisten Modifikatoren, die für die Parade gelten, werden auch für das Ausweichen verwendet (offensichtliche Ausnahmen sind situationsbedingt). Die Aktion Ausweichen verbraucht, wenn noch vorhanden, die Reaktion der Kampfrunde (auch, wenn sie umgewandelt werden sollte). Ist die Reaktion nicht mehr vorhanden, werden durch die Aktion Ausweichen nur noch freie Aktionen verbraucht. Üblicherweise sinkt durch diese Aktion die INI des Kämpfers um **4 Punkte** und er bewegt sich automatisch **eine Distanzklasse** von seinem Gegner weg (dies kann durchaus bedeuten, dass man in den Einflussbereich anderer Kämpfer kommt und Passierschläge hinnehmen muss). Die freie Aktion Ausweichen ist für den Kämpfer um die volle INI-Differenz zwischen ihm und seinem Gegner erschwert (Erleichterung gibt es nicht). Die Erschwernis kann jedoch dabei nie mehr als **6 Punkte** betragen.

Die erste Aktion Ausweichen, für die die reguläre Reaktion verbraucht wird, **kann**, wenn die SF *Ausweichen I* beherrscht wird, als **meisterliches Ausweichen** benutzt werden. In diesem Fall kann der Initiativverlust von 4 Punkten durch eine zusätzliche Ansage vermindert oder sogar abgebaut werden. Eine Ansage von zusätzlich 4 Punkten würde also bedeuten, dass man keinen Initiativverlust erleidet. Zudem gibt es keine Erschwernis durch eine eventuelle INI-Differenz zum Gegner und die Modifikationen für die Distanzklasse fallen ebenfalls weg.

Variante I (einfaches Ausweichsystem): Jeder Charakter ist in der Lage sowohl eine Parade auszuführen, als auch einmal auszuweichen. Er hat beide Möglichkeiten offen in einer KR. Das Ausweichen ersetzt alle Freien Aktionen des Charakters. Sollte er Ausweichen I/II/III erlernen, kann er jeweils ein weiteres Mal ausweichen. Jedes Ausweiche oder auch die Parade ist nach dem ersten Mal um jeweils 3 Punkte erschwert.

Man kann auch festlegen, dass jeder 3-mal ausweichen kann und durch die SF Ausweichen I/II/III es einfach immer weniger mit Erschwernissen versehen wird.

Verlust von INI oder die Änderung der DK, sowie eine zusätzliche Erschwernis bei verschiedenen DK gibt es hier nicht. Ein Charakter bleibt auch beim Ausweichen immer in der selben DK und benötigt auch keine Aktion Positionierung.

Diese Regelung macht Charaktere mit gutem Ausweichen-Wert, sehr gut im Kampf. Man sollte sich überlegene, ob man diese Regel einsetzt, denn die Regel bedeutet auch, dass die SF Ausweichen I/II/III fast unerlässlich für einen guten Kämpfer wird.

Die Berechnung des Ausweichen-Basiswert ist oben erläutert(kann aber natürlich auch durch die Originalregel erfolgen).

Wichtig ist zudem, dass es keinen INI-Verlust beim Ausweichen gibt, sondern der SL bestimmt einfach am Ende des Kampfes, wie viele Erschöpfungspunkte der Charakter hinnehmen muss.

Beispiel: Mandriel wird von zwei Soldaten bedrängt. Sie greifen ihn jeweils einmal an. Zunächst pariert Mandriel den ersten Soldaten, bei dem zweiten Soldaten entscheidet sich Mandriel auszuweichen, allerdings ist das Ausweichen um 3 Punkte erschwert. Wenn jetzt noch ein dritter Soldat ihn angreifen würde und Mandriel mindestens über Ausweichen I verfügen würde, könnte er nochmals Ausweichen, allerdings wäre dies dann um 6 Punkte erschwert.

Variante II (Einbeziehung der INI-Modifikatoren): Waffen, die wesentlich langsamer sind, also einen negativen Modifikator auf die Initiative haben, sollte man auch leichter ausweichen können. Deshalb kann man den Modifikator einfach auf das Ausweichen dazurechnen.

Beispiel: Mandriel wird mit einer Waffe angegriffen, die einen INI-Modifikator von -2 besitzt. Dies bedeutet, dass er nun seinen Ausweichen-Wert von 9 auf 11 erhöhen kann für diese Probe(9+2 Punkte wegen dem Modifikator). Sollte Mandriel versuchen einem Florett auszuweichen, hat er nur noch einen Wert von 6(9-3 Punkte wegen dem Modifikator).

Zusammenfassung des Regelmechanismus

- Eine Attacke ist entweder ein Optimaler Angriff oder hat eine (negative) Qualität.
- Bei einem Optimalen Angriff muss man ganz normal parieren oder Ausweichen als Verteidiger.
- Bei einem Angriff mit Qualität wird die Parade oder das Ausweichen um den Betrag der Qualität erleichtert.
- Wenn eine (negative) Qualität entsteht, wird diese mit dem Schaden verrechnet

- Der Standard dieser Prozedur ist der TPM. Jede Waffe hat ein TPM. Davon wird die Qualität abgezogen.

Ein paar Gedanken zu Übermächtigen und Paraden

Jeder muss natürlich selbst entscheiden mit seiner Spielrunde, wie er den Kampf gestalten will. Das QS legt eher Wert auf Kämpfe, die sehr gefährlich sind und wo man bei Überzahlen weniger Chancen hat als bisher. Das QS geht aber zumindest den Kompromiss ein, realistischere Kämpfe nicht zu Lasten der Spielbarkeit einzuführen. Realistisch können Kämpfe auch nicht wirklich sein, zumindest erschwert die Grundstruktur von DSA realistische Kämpfe. Dies ist nicht als negative Kritik zu verstehen, sondern einfach eine Tatsache.

Für diejenigen die Heroische Kämpfe bevorzugen, sei an dieser Stelle eine Hilfe eingefügt. Zunächst einmal wurde im Vergleich zu den Vorgängern des QS der Minimumschaden eingeführt. Dies führt zu einer Abschwächung der schweren Waffen, zu weniger Würfeln und weniger Schaden allgemein. Durch die Verwendung des Minimumschadens werden misslungene Attacken, also Attacken die eine Qualität haben, entschärft und sind nicht mehr so gefährlich wie früher. Einige misslungene Attacken machen so noch nicht einmal Schaden. Das führt dazu, dass Helden wieder etwas länger leben ;)

Andererseits wurde der Autotreffer nicht verändert, was immer noch dazu führt, dass man mehr Treffer einsteckt als früher. Aber es ist von dem QS ja so gewollt. Nur ein wirklich guter Kämpfer sollte auch gegen eine Übermacht eine Chance haben. Sollte es allerdings so sein, dass man ein heroisches Spiel bevorzugt, sollte man auf folgende Überlegung zurückgreifen: Ein Kämpfer nach DSA-Regeln ist nur deshalb in der Lage, sich gegen mehrere andere Kämpfer zu behaupten, weil mehrere Faktoren eine Rolle spielen. Zunächst einmal die misslungenen Attacken des Gegners, die ohne Folge bleiben, der Rüstungsschutz, der einen Teil der TP abfängt und die Fähigkeit des Kämpfers an sich, also hohe Attacke und Parade und Sonderfertigkeiten.

Der Rüstungsschutz bleibt ganz normal erhalten, verbleiben also die beiden Möglichkeiten, die die Häufigkeit der Treffer regulieren. Für einen eher heroischen Kampfstil müsste man also die Frequenz der Treffer ändern. Es müssten einfach weniger Treffer stattfinden, damit ein Held länger überlebt und sich eher gegen eine größere Gruppe stellt. Wenn man will, dass man weiterhin Autotreffer zulässt, muss somit die Möglichkeit gegeben werden, auch öfters etwas gegen diese zu unternehmen. Eine Möglichkeit ist somit eine größere Anzahl von Aktionen um sich gegen die Treffer zu erwehren oder sie zu parieren.

Eine Möglichkeit ist auf zusätzliches Ausweichen zu setzen(siehe vereinfachte Regel zum Ausweichen. Eine weitere ist es, mehr Paraden zu zulassen. Die wäre eine Möglichkeit. Man sollte jedoch keine Sonderfertigkeit deshalb abwerten.

Die zusätzliche Parade sollte nicht so leicht sein, sonst würde die SF: Klingenswand ihren Sinn verlieren. So wäre es möglich als Parade

einen Wert zu bestimmen, der nur die Hälfte der Parade ist und für jede weitere Parade entweder um weitere Punkte(z.B. 2 oder 3) abnimmt oder gleich bleibt.

Diese Gedanken sind jedoch noch in der Entwicklung und noch nicht wirklich ausgereift, können aber bereits dem einen oder anderen Spieler vielleicht als Möglichkeit dienen.

Beispiel: Rowin will drei Gegner parieren seine, Parade ist 16. Für den ersten Hieb gilt auch die Parade 16, Für den zweiten Hieb wird sie halbiert auf 8 und wenn er noch die dritte Parade haben will dann entweder auch 8 oder mit einem Abzug von 2 oder 3(je nach Vereinbarung der Spielrunde), also 6 oder 5.

Teil 3: Ergänzungen

13. Optionale Regelergänzungen



Unter Optionale Regeln wurde eine Reihe von Hausregeln zusammengefasst, die nicht notwendigerweise mit dem QS gespielt werden müssen, sondern unabhängig davon sind. Sie eignen sich aber durchaus auch als Ergänzungen zum QS. Prinzipiell wurde auch bei diesen Optionalen Regeln dafür gesorgt, dass die Veränderungen zum original DSA4-

Kampfsystem kompatibel sind und nur wenige Spezialfälle aufweisen. Auch hier wird versucht, eine etwas realistischere Regelung zu finden die dennoch einfach und überschaubar ist. Allerdings soll der Realismus nicht zu Lasten der Spielbarkeit gehen, deshalb sind manchmal Kompromisse nötig und manchmal wurde auch Realismus auch verzichtet, da ansonsten das Spielgleichgewicht zu stark verändert worden wäre.

Zunächst gibt es eine neue Regelung des Bruchfaktors, die tatsächlich eigentlich die alte Regel lediglich so modifiziert, dass wirklich gute Waffen auch nicht so leicht zerbrechen.

Als nächstes kommt ein längerer Abschnitt über Initiative und verschiedene Alternativen und Ergänzungen zu den üblichen bisher benutzten Regeln.

Zudem wurde auch ein Abschnitt über die Ausdauer und Erschöpfungsregeln hinzugefügt, die bislang wegen der Komplexität den Kampf eher Verkompliziert haben, aber eigentlich eine sehr realistische und lobenswerte Regelung waren.

Zum Schluss gibt es noch ein kleineres Sammelsurium an verschiedenen Regelerweiterungen zum Thema Kampf, die von einer Alternative für Finten bei schweren Waffen über Distanzklassenregeln bis hin zu Ergänzungen zur Rüstungsgewöhnung reichen!

Als sehr nützliche, aber auch recht komplexe Regeln, die eher nur für die Spieler gedacht sind, die etwas mehr Zeit in den Kampf investieren, ist eine kleine Regelung verschiedener Schadens- und Rüstungsarten gedacht. So schützt nun ein Ketthemd sehr gut gegen Schwerter, aber nicht so gut gegen Wuchtwaffen.

Es gibt zwar ein paar kleine Tabellen, aber die sollen nur als Hilfe gedacht sein und sind nicht wirklich entscheidend für das Spiel. Man kann auch sehr gut ohne diese Tabellen auskommen. Sie erleichtern vor allem das Verständnis der Regeln

Die Kennzeichnung **Ersatzregel** bedeutet, dass diese Regel eine offizielle ersetzt. Eine **Zusatzregel** tut dies nicht, sondern führt eine ganz neue Regel ein, von der keine offizielle Regel betroffen ist.

Bruchfaktor (Ersatzregel)

Bislang war es so, dass der Bruchfaktor eigentlich nicht immer das widerspiegelt hat, was er eigentlich bedeuten sollte. Selbst Schwerter von sehr guter Qualität und Herkunft(mit einem BF im negativen Bereich) zerbrachen relativ schnell. Natürlich brauchte es eine wenig länger, um den BF in einen Bereich zu heben, wo die Waffen zerbrachen, doch im Verhältnis zu weniger guten Waffen, war es dennoch zu schnell. Legendäre Waffen waren somit nicht ausgenommen und irgendwann zerbrachen auch sie. Das war sehr unbefriedigend und spiegelte auch in der Spielwelt wieder. Denn wozu von legendären Waffen sprechen, wenn diese sich ebenfalls als zerbrechlich bzw. nicht so robust herausstellten wie ihr Ruf eigentlich war.

Bruchfaktortest

Diese neue Bruchfaktorregel soll verdeutlichen, dass wirklich gute Waffen sehr selten Schaden nehmen oder zerbrechen. Ein Bruchfaktortest kommt auch hier immer dann zustande, wenn eine glückliche Attacke pariert wird, ein Treffer pariert wird der mehr als 15 TP und ein Wuchtschlag oder eine Variante davon war usw.

- Man addiert zu dem Bruchfaktor der Waffe 8 Punkte
- Gewürfelt wird der Test mit 2W6
- Zeigen die Würfel ein Ergebnis gleich des BF oder kleiner, zerbricht die Waffe.
- Ist das Ergebnis im Bereich von mehr als BF bis hin zu BF+8, steigt der BF um einen Punkt
- Ist das Ergebnis größer, passiert nichts.
- Damit ist eine BF-7 Waffe unzerbrechlich!
- Waffen mit sehr geringem BF bleiben wesentlich länger stabil!

Beispiel: Ein Schwert hat BF 1. Bei einer 2-9 erhöht sich der BF um einen Punkt (1+8=9). Bei einer 10, 11, 12 passiert nichts. Zudem zerbricht die Waffe nicht, da man ja nicht 1 oder niedriger würfeln kann.

Eine andere Waffe hat BF 3. Bei 2 und 3 zerbricht sie sofort, bei 4-11 steigt der BF um einen Punkt (3+8=11). Bei 12 passiert nichts.

Eine besondere Waffe hat BF -4. Bei einer 2, 3 und 4 steigt der BF um 1 (-4+8=4), bei 4-12 passiert nichts, zudem kann sie nicht sofort zerbrechen, da man ja nicht -4 oder weniger würfeln kann.

Anmerkung: am besten man stellt sich eine Art Skala vor. Zunächst der Bereich wo gar nichts passiert, dann der Bereich wo der BF um einen Punkt steigt und dann den Bereich wo die Waffe zerbricht.

Es folgt nun eine kleine Tabelle auf der sie jedes mögliche Ergebnis einsehen können. Man muss lediglich in der Zeile des Bruchfaktors der Waffe nachschauen. So ersparen sie sich auch jede Berechnung, sondern können mühelos ablesen.

Sie benötigen die Tabelle nicht während des Spiels, aber sie können sie aus Gründen der Übersichtlichkeit gerne benutzen. Außerdem erklärt die Tabelle die Regel sehr einfach und ist besser dazu geeignet zu erklären als 1000 Worte ;)

Bruchfaktor-Tabelle

Tabelle	Zerbrochen	Bruchfaktor +1	Waffe unbeschädigt
Bruchfaktor der Waffe			
-7	nie	nie	immer

-6	nie	2	3 bis 12
-5	nie	2 bis 3	4 bis 12
-4	nie	2 bis 4	5 bis 12
-3	nie	2 bis 5	6 bis 12
-2	nie	2 bis 6	7 bis 12
-1	nie	2 bis 7	8 bis 12
0	nie	2 bis 8	9 bis 12
1	nie	2 bis 9	10 bis 12
2	2	3 bis 10	11 bis 12
3	2 bis 3	4 bis 11	12
4	2 bis 4	immer	nie
5	2 bis 5	immer	nie
6	2 bis 6	immer	nie
7	2 bis 7	immer	nie
8	2 bis 8	immer	nie
9	2 bis 9	immer	nie
10	2 bis 10	immer	nie
11	2 bis 11	immer	nie
12	immer	nicht notwendig	nie

Der Eintrag immer bedeutet, dass der BF immer um 1 Punkt steigt. Der Eintrag nie bedeutet dementsprechend, dass der BF in dieser Situation nicht steigt. Ansonsten gelten die angegebenen Zahlenergebnisse.

Initiative (Ersatzregel)

Einer der wichtigsten Neuerungen der 4. Edition von DSA ist die Einführung der Initiative gewesen.

Das Problem was bei der Initiative auftritt, ist die große Anzahl von Möglichkeiten der Veränderung ihrer Höhe. Durch Wunden, Patzer, niedrige Lebensenergie, Manöver und Aktionen lässt sich die Initiative verändern. An sich ist dies natürlich eine Tatsache, die nicht ganz unrealistisch ist. Leider ergibt sich grundlegend dabei aber auch ein Problem. Kein Spieler kann sich eigentlich immer und jederzeit für seine Charakter merken, wann immer sich seine Initiative verändert, ohne das damit einiges an Aufwand und Rechnerei verbunden ist, die den Kampf unnötiger Weise verlängert und mühselig gestaltet. Und dies ist bei vielen Spielern der Fall. Der Meister steht vor dem Problem, dass er oftmals eine weitaus größere Anzahl von Figuren übernimmt und dementsprechend es noch schwerer hat, die Übersicht zu wahren.

Eine Veränderung des Initiativ-Systems von DSA würde allerdings bedeuten, dass es zu einem Ungleichgewicht mancher SF/Manöver kommen würde. Eine komplette Neuregelung würde also auch eine komplette Überarbeitung aller Punkte bedeuten, bei denen Initiative eine Rolle spielt.

Deshalb ist es von größerem Wert, wenn man die Initiative im Grunde so belässt, sie allerdings ein wenig vereinfacht.

Initiative-Wert

Folgende Initiative-Modifikatoren werden bei der Berechnung der Initiative berücksichtigt:

- Behinderung durch die Rüstung und das Gewicht der Ausrüstung
- INI-Modifikatoren **beider** getragener Waffen
- Sonderfertigkeiten, die die INI ändern
- Einbußen durch *Erschöpfung* oder *Wunden*
- Anzahl der Freunde und Feinde im Kampf

Die Aktion Orientieren

Mit dem Aufwand zweier Handlungen ist es möglich, sich einen Überblick über das Kampfgeschehen zu verschaffen und seine Kampfposition zu verbessern. Gelingt eine IN-Probe am Ende dieser 2 Handlungen, steigt die Initiative des Kämpfers auf einen Wert, als ob er eine 6 gewürfelt hätte (zusätzlich aller Modifikatoren, die durch andere Faktoren ausgelöst werden wie z.B. Wunden oder Zauber).

Folgende Umstände modifizieren diese Regelung:

- Für jeweils volle **4 Punkte** in *Kriegskunst* wird die IN-Probe um **1 Punkt** erleichtert
- Die SF *Aufmerksamkeit* ermöglicht es, entweder die Dauer des Orientierens auf **1 Aktion** zu verkürzen, oder die IN-Probe als gelungen zu betrachten
- Die SF *Kampfgespür* ermöglicht es, sich in **1 Aktion** und ohne IN-Probe zu orientieren

Die Aktion Taktik

Diese Aktion wird je nach Situation unterschiedlich behandelt. Eine bessere taktische Position bedeutet nicht automatisch mehr Initiative. Es sollte viel eher auf Modifikationen der Umgebung geachtet werden. Erhöhte Kampfpositionen z.B. sind vielleicht nur von einem geübten Auge von etwas weiterer Entfernung zu sehen. Die abstrakte Form solcher Entscheidungen kann, wenn nicht ausgespielt, durch eine schnelle Probe auf *Kriegskunst* geregelt werden.

Manöver mit Initiative-Beschränkung

Manöver, die eine INI-Beschränkung haben, verlieren diese. Die INI-Differenz der beiden Kämpfer ist aber eine Erschwernis für das Manöver. Eine Erleichterung gibt es allerdings nicht!

Beispiel: Beowulf entscheidet sich für den Hammerschlag. Er hat eine Initiative von 15, sein Gegner von 17. Normalerweise könnte Beowulf keinen Hammerschlag machen. Sein Gegner jedoch greift Beowulf Freund Rowin an. Somit hat Beowulf immer noch zwei Handlungen und setzt den Hammerschlag ein. Da seine Initiative jedoch 2 Punkte weniger ist als die seines Gegners, ist sein Manöver um weitere 2 Punkte erschwert.

Kampfhandlungen (Ersatzregel)

Bei einigen Kampfhandlungen hat sich gezeigt, dass ein paar Überarbeitungen angebracht waren. In diesem Bereich wurden vor allem die Bewertungen einzelner Punkte abgeändert. Es ist nicht sehr entscheidend für das Spiel, sondern eher eine pure Hausregel. Sie können sie benutzen, oder einfach weglassen, ganz wie es ihnen beliebt. Die neue Regel ist von ihrer Komplexität her, etwas genauso wie früher.

Aktionen und Reaktionen

Pro Kampfrunde haben alle am Kampf beteiligten Personen 2 Handlungen. Üblicherweise handelt es sich bei ihnen um eine Aktion und eine Reaktion. Zudem hat man noch 2 freie Aktionen. Beträgt die Initiative weniger als 10, verliert man eine freie Aktion. Hat sie einen Wert von mehr als 20, gewinnt man eine freie Aktion dazu, bei mehr als 30 eine weitere usw. Eine Aktion kann frühestens in der eigenen Initiativphase erfolgen, eine Reaktion kann jederzeit erfolgen. Freie Aktionen können frühestens in der eigenen Initiativphase erfolgen, zudem kann in jeder Initiativphase nur eine freie Aktion eingesetzt werden. Ausweichen, was als freie Reaktion gilt, kann auch vor der eigenen Initiativphase eingesetzt werden. (Diese Regel ist bereits im Aventurischen Arsenal enthalten.)

Beispiel: Der gewandte Alrik hat eine Initiative von 21. Damit hat er einen Wert von über 20 und hat somit statt der normalen 2 freien Aktionen sogar 3. Diese kann er jedoch erst einsetzen, wenn er an der Reihe ist, nicht vorher. Einzige Ausnahme besteht im Ausweichen, dass kann er auch schon probieren, wenn er noch nicht an der Reihe war. Das kann durchaus auch mehrmals sein, nämlich wenn wer bevor er dran ist mehrmals angegriffen wird. Dabei verliert er natürlich auch immer eine seiner freien Aktionen.

Umwandeln von Aktionen und Reaktionen

Üblicherweise hat jeder Kämpfer eine Aktion und eine Reaktion. Eine Umwandlung derselben muss spätestens in der eigenen Initiativphase angesagt werden. Mit der SF *Aufmerksamkeit* kann zu jeder Zeit umgewandelt werden. Die Umgewandelte Handlung ist um **4 Punkte** erschwert.

Die umgewandelte Aktion kann frühestens **8 Initiativphasen nach der ersten Aktion** stattfinden, die umgewandelte Reaktion **frühestens in der eigenen Initiativphase**. Die aus einer Umwandlung entstandene Aktion findet immer **nach** einer regulären Aktion derselben Initiativphase statt.

Mit *Kettenwaffen, Peitschen, Zweihandflegeln, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwertern/-säbeln und Infanteriewaffen sowie improvisierten Waffen* ist eine Umwandlung von Handlungen nicht möglich.

Der Aufschlag von **4 Punkten** kommt bei folgenden Situationen nicht zum tragen:

- Während eines *Ausfalls*
- Mit dem Talent *Kettenstäbe* oder *Stäbe* und einem Talentwert von **10** oder mehr
- Mit einem *Schild*
- Mit der SF *Defensiver Kampfstil*

Distanzklassen (Ersatzregel)

Der Kampf beginnt immer in der größtmöglichen Distanzklasse. Für jeweils **4 INI-Punkte** Differenz zu seinem Gegner kann ein Kämpfer versuchen die Distanz zu seinem Gegner zu Beginn des Kampfes um jeweils eine Distanzklasse vermindern. Dazu macht er je eine Attacke–Probe für 4 Punkte Differenz, bei deren Gelingen er eine weitere DK vorrückt. Es gelingt ihm nicht automatisch mit mehr INI heranzukommen.

Um die Distanzklasse während eines Kampfes zu vermindern, muss dem Kämpfer eine nicht parierte Attacke gelungen sein, die mit einer freien Aktion Schritt kombiniert wird. Diese Attacke kann nach allen Regeln, die auch bei einem normalen Schlag verwendet werden, modifiziert werden (z.B. Finte, Punkte aus Meisterparade). Will man sich gleich um zwei Distanzklassen nähern, muss man eine um 8 Punkte erschwerte Attacke schaffen.

Um die Distanzklasse zu erhöhen, hat man verschiedene Möglichkeiten:

- Man benutzt eine AT-Aktion (kann nach allen Regeln einer Attacke modifiziert werden) in Kombination mit der freien Aktion Schritt. Nun kann sich der Gegner entscheiden: Entweder lässt er diesen Versuch zu und der Kämpfer entfernt sich um eine Distanzklasse (man erleidet keinen Treffer! Dieser Wurf dient nur dem Vergrößern der DK, nicht dem Schaden.) oder der Gegner versucht dies zu verhindern und wendet eine PA-Aktion auf. Pariert er die Attacke und wendet eine freie Aktion Schritt auf, hat er eine Erhöhung der Distanzklasse verhindert. Schafft er die PA-Aktion nicht, muss er einen Treffer hinnehmen und die Distanzklasse erhöht sich.
- Das Verkleinern der DK funktioniert genauso, nur dass man hier auf keinen Fall Schaden erleidet.
- Durch eine freie Reaktion *Ausweichen* kann man sich um eine Distanzklasse entfernen.

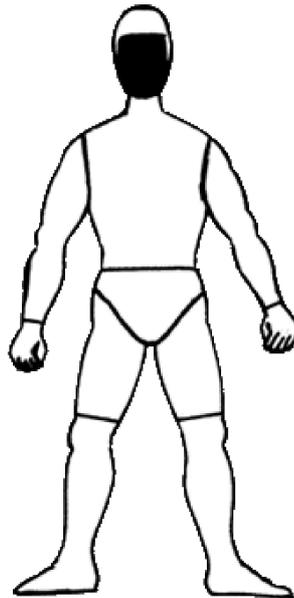
Will oder kann man sich nicht auf seine Ausweichen-Fähigkeit verlassen, kann man auch die Distanzklasse nach und nach vergrößern. Dazu muss man sich, wenn man in der größtmöglichen Distanzklasse der gegnerischen Waffe befindet, ein weiteres mal entfernen und als nächstes verhindern, dass der Gegner diese Distanz wieder verringern kann. Schafft er es nicht, sie zu

verringern, kann man sich in der nächsten Aktion umdrehen und fliehen.

Trefferzonen (Ersatzregel)

Der Spieler würfelt bei ungezielten Treffern selbst aus, was er trifft oder wo er selbst getroffen wurde. Dazu wird die Trefferzonentabelle benutzt(Tipp: einfach die Tabelle auf ein Dokument oder die Rückseite kopieren oder die Wahrscheinlichkeiten auf das BE-Schaubild mit dem Heldenrundriss schreiben!).

Der SI braucht zur Entlastung gar nicht zu würfeln, sondern kann den Wurf zur Bestimmung der Trefferzone immer den jeweiligen Spielern überlassen. Dies gilt sowohl dann, wenn ein Spielercharakter, als auch dann wenn ein Nichtspielercharakter getroffen wurde. Dies vereinfacht einfach auch die Übersichtlichkeit für den Spielleiter, da dieser bereits genug Verwaltung übernimmt. Außerdem wird die Berechnung des BE-Wertes bei Zonen nicht mit 15 oder 20 durchgeführt, sondern mit 17 (oder 18), weil dies eine bessere Bewertung ermöglicht!



Überraschung und Hinterhalt (Ersatzregel)

Bei einem gelungenen Hinterhalt haben die Kämpfer, die im Hinterhalt liegen eine freie Aktion, die sie zum Fernkampf oder zum Nähern an den Gegner nutzen können. Damit die Opfer in irgendeiner Weise reagieren können, muss ihnen eine modifizierte

Intuitionsprobe gelingen. Personen, die die Gabe Gefahreninstinkt haben, dürfen **zudem** eine Probe auf diese Gabe ablegen.

Die IN-Probe wird folgendermaßen modifiziert:

- Für jeweils volle **4 Punkte** in *Kriegskunst* um **1 Punkt**
- Die SF *Aufmerksamkeit* erleichtert die Probe um **2 Punkte**
- Die SF *Kampfgespür* erleichtert die Probe um **2 Punkte**
- Die SF *Blindkampf* erleichtert die Probe um **2 Punkte**

Alternative für Finten (Ersatzregel)

Infantriewaffen, Kettenwaffen und Zweihandwaffen können keine Finten machen. Diese Waffen sind einfach zu schwerfällig. Stattdessen muss man eine KK-Probe ablegen, wenn man so eine Waffe parieren will. Dies geschieht immer, wenn mit der Waffe mindestens so viele TP angerichtet werden, wie der Gegner KK hat. Die Probe ist um die Differenz erschwert. Die Folge ist eine Selbstverletzung an der eigenen Waffe durch das Zurückschleudern oder der Verlust der Waffe. Die Schärfe einer Waffe des Angreifers (also TP wegen des Stahls) spielt bei dieser Regel keine Rolle, TP/KK aber sehr wohl!

Beispiel: Praiodan schwingt seinen riesigen Zweihänder gegen einen kleinen Goblin mit KK 9. Wenn der Zweihänder nun 10 oder mehr TP anrichtet, muss der Goblin eine KK-Probe ablegen die um jeden TP mehr als 9, um 1 Punkt erschwert ist. Praiodan macht 12 TP, der Goblin muss also eine KK-Probe +3 ablegen, würfelt eine 19. Somit fliegt ihm entweder sein Säbel aus der Hand oder der Goblin bekommt 1W6+3 TP ab(sein eigener Säbel). Haha, mit einem Praiodan sollte sich kein Goblin anlegen.

Das Ausweichen von mehreren Geschossen (Zusatzregel)

Sollte man von z.B. zwei oder mehr Bogenschützen angegriffen werden, die fast zeitgleich auf einen feuern, kann man auch diese Alternative benutzen. Dem ersten Geschoss muss mit Ausweichen+10 ausgewichen werden, alle weiteren Geschosse erschweren die Probe zusätzlich und zwar um das Doppelte ihrer Anzahl(drei Geschosse erschweren die Probe also um 6, was bedeutet, das die Ausweichen-Probe um 16 erschwert ist). Bei dem Wurf kann es passieren, dass man einem Geschoss ausgewichen wäre, aber einem zweiten oder dritten Geschoss nicht. Sollte dies eintreten, also z.B. eine um 10 Punkte erschwerte Probe gelungen sein, aber nicht eine um 12, so wurde der Charakter eben nur von einem, nicht aber von 2 Geschossen getroffen.

Beispiel: Dalamar versucht zwei Pfeilen, die auf ihn abgeschossen worden sind, auszuweichen. Dalamar hat einen Ausweichen-Wert

von 17(er hat die SF Ausweichen I+II und er hat sogar einen Akrobatik-TaW von 15). Die Probe ist um $(10+2 \times 2)=14$ Punkte erschwert. Er würfelt eine 7. Das reicht zwar nicht für beide Pfeile, aber einem Pfeil ist er ausgewichen, denn eine einfache +10 Probe hat er geschafft.

Parieren von Wurfgeschossen (Zusatzregel)

Wurfgeschosse, wie Dolche, Messer und Beile(jedoch keine Speere) könne mit einer Nahkampfwaffe der DK N pariert, bzw. weggeschleudert werden, Dazu ist eine Parade+10 erforderlich. Eine Waffe mit DK H ist zu klein, eine Waffe mit DK S oder P ist dafür zu unhandlich und schwer zu bewegen. Für jede Entfernung unter Mittel ist die Probe um zusätzlich 2 Punkte erschwert, für jede Probe über Mittel um 2 Punkte erleichtert. Die Behinderung eines Helms sollte ebenfalls eingerechnet werden!

Beispiel: Rowin sieht sich einem großen, bösen Ork gegenüber. Der Ork hält einen Wurfdolch parat und wirft auf Rowin. Rowin befindet sich in der Entfernung Nah. Dies bedeutet, dass Rowin eine Pa-Probe schaffen muss, die um 12 Punkte (Grunderschwernis von 10 +2 Punkte wegen der Entfernung von Nah) erschwert ist. Bei einem PA-Wert von 15 sieht das nicht sonderlich gut aus, aber immer noch besser als Ausweichen.

Rüstungsgewöhnung (Ersatzregel)

Änderung I: Bei der SF *Rüstungsgewöhnung III* wird der INI-Verlust durch die Behinderung **nicht** ignoriert.

Änderung II: Es gibt durchaus auch die Möglichkeit Rüstungsgewöhnung auch nur im Bereich einer Rüstung zu erwerben. Alle Kosten und Voraussetzungen sind identisch, außer dass man nicht verschiedene Rüstungen tragen muss, sondern nur eine einzige. Ansonsten sind spezialisierte Kämpfer mit nur einer Rüstung im Nachteil.

Beispiel: Der mürrische, kleine Hardas trägt seit sehr, sehr langer Zeit ein Kettenhemd. Er ist einer der besten Kämpfer seiner Generation. Leider konnte er sich bislang die Sonderfertigkeit Rüstungsgewöhnung III noch nicht holen, da er die Voraussetzungen nicht erfüllt. Eigentlich eine sehr unlogische Sache, denn sicherlich hat er mehr Zeit in diesem Kettenhemd verbracht als irgendjemand anderes und dennoch werden Kämpfer nicht so sehr davon behindert die eine Vielzahl von verschiedenen Rüstungen getragen haben

Wundschwelle (Ersatzregel)

Die Original-Regel, wann ein Charakter eine Wunde erhält ist etwas irritierend und auch umständlich. Deshalb hier eine klare und einfache Regelung. Die aufgerundete, halbe Konstitution (KO) eines Charakters, ist seine Wundschwelle. Sobald er mehr SP erleidet, als diese Wundschwelle ist, erleidet er eine Wunde. Sobald er mehr als Wundschwelle x2 SP erleidet, bekommt er 2 Wunden usw.

Vorteile und Nachteile wie Eisern und Glasknochen werden einfach bei Berechnung der Wundschwelle einrechnet.

Beispiel 1: Madayano, ein unschuldiger kleiner Zahori-Hexer, ist nicht gerade mit einer großen Konstitution gesegnet. Er hat eine Konstitution von 10. Das bedeutet, er hat eine Wundschwelle von 5 (10 geteilt durch 2 macht 5). Sollte er jemals Schaden erleiden, der seine Wundschwelle übersteigt, so erleidet er eine Wunde. Wenn also ein Treffer mehr als 5 SP bei Madayano verursacht, und somit seine Wundschwelle übersteigt, so erleidet er eine Wunde. Sollte ein Treffer mehr als Wundschwelle x2 SP verursachen, so wären es 2 Wunden. Dies würde bei Madayano folglich bei 11 SP eintreten (denn Wundschwelle $5 \times 2 = 10$, also ab 11 SP entstehen 2 Wunden)

Beispiel 2: Madayanos viel ausdauernderer Freund Zaphirio würde bei einer Konstitution von 17 eine Wundschwelle von 9 haben und erst ab 10 SP eine Wunde erleiden. Zwei Wunden sogar erst bei 19 SP.

Beispiel 3: Ein zyklöpäischer Krieger mit der gleichen Konstitution wie Zaphirio, also 17, der jedoch noch über den Vorteil Eisen verfügt, hat eine Wundschwelle von 11 (17 geteilt durch 2 ergibt 8,5, gerundet zu 9, +2 wegen dem Vorteil macht 11).

Ausweichen-Steigerungen (Ersatzregel)

Wer nicht will, dass man zu stufenartig den Wert in Ausweichen verbessert, kann dies auch mit folgender Ersatzregel regulieren.

Ausweichen I kostet 300 AP, Ausweichen II 200 AP und Ausweichen III ebenfalls 200 AP. Dies bedeutet, dass man insgesamt 700 AP ausgibt um die maximale Anzahl von Bonuspunkten durch die Sonderfertigkeit zu bekommen.

Dies bedeutet, um ein etwa gleichwertiges System hinzubekommen sollte man auch nicht viel mehr als 700 AP zahlen für 9 Bonuspunkte.

Als relativ fair hat sich folgendes erwiesen. Jeder Punkt Ausweiche kostet 100 AP. Zwar bezahlt man dann für Punkt 8 und 9 mehr, aber es ist dennoch relativ fair und man kann so auch in dem unteren Bereich besser regulieren und muss sich nicht gleich Ausweichen I holen und ist plötzlich 3 Punkte besser.

Außerdem ist es immer noch fair gegenüber Helden, die durch die Erschaffung automatisch Ausweichen I bekommen, denn es ändert auch nicht ihre Kosten.

Blutverlust (Zusatzregel)

Bislang gab es bei DSA keine Regeln für verbluten. Charaktere bekamen zwar Probleme, wenn ihre LeP unter der Hälfte waren und es zog Einbußen nach sich auf verschiedene Werte, nach dem Kampf jedoch bestand streng genommen keine Regel dafür, dass sie verbluten könnten.

Die Regel für Blutverlust muss einerseits relativ realistisch sein, andererseits sich auch leicht in die DSA-Regeln einfügen und nicht unnötig kompliziert sein. Darüber hinaus sollte sie auch nicht alle Spieler immer nerven, denn das Leben als Abenteurer ist schon gefährlich genug, da will man auch nicht immer noch verbluten.

Jeder Charakter, der unter der Hälfte seiner LeP ist, verblutet, wenn man sich nicht um die Wunde kümmert.

Jede Spielrunde verliert er einen weiteren LeP, bis er versorgt wird. Die Blutung kann versorgt werden, indem der Verletzte oder ein anderer Heilkundiger die Verletzungen entsprechend versorgt. Dazu ist keine Heilkunde, Wunden-Probe notwendig, es reicht aus, wenn man mindestens 1 Punkt in dem Talent hat.

Die Regel sorgt dafür, dass man sich zunehmend bewusst wird, in welcher Lage sich ein Verletzter befindet. Da die meisten Heldengruppen zumindest einen Heiler aufweisen und sich meist nach einem Kampf versorgen lassen, wird diese Regel nur selten Anwendung finden, was auch gut so ist. Sie gibt dem Spielleiter jedoch die Möglichkeit relativ einfach aufzuzeigen, in welchem Zustand sich ein Held befindet und das er sich verarztet lassen muss, will er nicht die Folgen einer Blutung tragen.

Der Einfachheit müssen sie nicht darauf achten, aus welcher Schadensquelle eine Verletzung stammt, um die **Zusatzregel** für Blutungen anzuwenden. Sie können einfach davon ausgehen, dass Verbrennungen oder stumpfe Waffen zum Beispiel, eine ähnliche Verletzung wie scharfe Waffen verursachen, die ebenfalls behandelt werden müssen. Bei Verbrennungen mag dies einfach zu begründen sein, stumpfe Waffen könnten z.B. innere Blutungen oder Verletzungen verursacht haben, die allmählich zum Tod führen.

Beispiel: Pellas von Pailos, ein stolzer Krieger der Zyklopeninseln hat ein Höchststand der Lebensenergie von 40 Punkten. In seinem letzten Kampf wurde er verletzt und verlor 25 Lebenspunkte, so dass er jetzt nur noch 15 hat. Das ist unter der Hälfte seiner Lebenspunkte. Somit ist er am verbluten. Alle 5 Minuten, also jede Spielrunde verliert er einen weiteren Lebenspunkt, bis er bewusstlos wird und schließlich bei 0 Lebenspunkten ankommt. An diesem Punkt liegt er im Sterben und man macht mit den ganz normalen Regeln weiter.

Da Pelleas jedoch erfahren ist in der Versorgung der Wunden (er hat einen Heilkunde-Talentwert von 4) versorgt er nach dem Kampf seine Wunden mit seinen Bandagen und alles ist gut.

Variante I: Bei eine Energiestand von unter der Hälfte braucht man einen Heilkunde-Talentwert von mindestens 1, bei unter einem Drittel von 2, bei unter einem Viertel von 3 und bei 5 oder weniger Punkten einen von 4 um die Blutung ohne Probe zu stillen. Hat man nicht den erforderlichen Wert, so muss man eine normale Heilkunde, Wunden-Probe ablegen, deren Gelingen oder Misslingen über die Stillung entscheidet.

Variante II: Man kann auch dem Verletzten eine KO-Probe zugestehen, die bei der Hälfte/Drittel/Viertel(5 oder weniger um +1/+2/+4/+8 erschwert ist, damit die Blutung von selbst aufhört.

Ausdauer und Erschöpfung (Ersatzregel)

Eine der umständlichsten Regeln, ist der Ausdauerverlust im Kampf. Zwar ist das eigentlich Ziel dieser Regel, die Simulation von Erschöpfung während des Kampfes, sehr realistisch, aber die Umsetzung ist zu kompliziert und komplex. Aus diesem Grund soll hier eine **Ersatzregel** vorgestellt werden.

Jeder Treffer einer Waffe, welcher nicht abgewehrt wird, verursacht den Verlust von Ausdauerpunkten. Die Höhe des Verlustes beträgt die vollen TP.

Außerdem verlieren alle Kämpfer alle 5 KR je 1W6+BE Ausdauerpunkte. Somit verliert ein Kämpfer in schwerer Rüstung schneller Ausdauerpunkte und wird müde, als ein Leichtgerüsteter.

Unterscheidungen, ob eine Waffe zu schwer ist usw., können sie ignorieren aus Gründen der Einfachheit, oder sie strechen weitere Punkte nach dem INI-Modifikator der Waffe ab. Die Folgen niedriger Ausdauer ignorieren sie einfach, arbeiten sie grundsätzlich nur mit Erschöpfung.

Sollte die Ausdauer irgendwann auf 0 fallen, so treten die üblichen Auswirkungen auf. Es ist also jedem Kämpfer zu raten, seine freien Aktionen zum Atem holen zu benutzen. Man kann auch bei mehr als einer freien Aktion, mehrfach in einer Runde Atem holen

Außerhalb des Kampfes ist die Berechnung von Ausdauerverlust meist nicht so wichtig, da die Charaktere meist Zeit haben, den Verlust der Ausdauer nicht durch die Aktion Atem holen zu regenerieren, sondern auf anderem Weg, durch verschlafen(???). Deswegen ist die Regel meist nur in Kampfsituation anzuwenden.

Beispiel: Druan verliert genauso wie sein Gegner in jeder Kampfunde einen Punkt Ausdauer. Druan ist ein verdammt guter Kämpfer und wird fast nie getroffen, doch dann passiert es doch einmal. Druan hat sein Barbarenschwert Kronsch zu spät gehoben

und wird von dem Schwert seines Gegners erwischt. Er bekommt 6 TP ab. Druan verfügt über eine Rüstung mit RS 3 und bekommt so nur 3 SP ab. Aber das ändert nichts daran, dass er 6 Ausdauerpunkte verliert, denn 6 war die Anzahl der Trefferpunkte.

Atem holen

Das Simulieren von Atem holen während eines Kampfes gestaltet sich ebenfalls als zu schwierig. Deshalb auch hier eine einfache und übersichtliche Regelung.

Mit einer freien Aktion kann man Atem holen. Wenn man dies tut, so gewinnt man so viele Ausdauerpunkte hinzu, wie man $\frac{1}{2}$ KO (also wie Wundschwelle) hat. Jedes mal wenn man Atem holt, bekommt man einen Punkt Erschöpfung. Man kann durchaus auch mehrmals in einer Kampfrunde Atem holen und so mehr Ausdauerpunkte bekommen. Jede Aktion Atem holen ist eine Freie Aktion (oder eine normale Aktion, wenn man keine Freie Aktion mehr hat).

Beispiel: Nach einiger Zeit hat Druan nur noch 8 Ausdauerpunkte. Zwar ist er ein großer, gemeiner Wolfstierkrieger, aber langsam wird es eng. Sollte seine Ausdauer auf 0 fallen hat er ernsthafte Probleme. So entschließt sich Druans Spieler, dass der Gjalskerländer mit einer freien Aktion Luft holen soll. Druans Wundschwelle ist 9, also bekommt er 9 Ausdauerpunkte dazu und hat wieder 17. Natürlich bekommt er auch einen Erschöpfungspunkt und da er bereits den lieben langen Tag unterwegs war hat er bereits 12 Erschöpfungspunkte angesammelt. Somit hat er nun 13. Aber er ist ein zäher Tierkrieger mit Konstitution 17. Also noch keine Probleme in sicht.

Der Kampf dauert aber länger als Druan erwartet hatte. Er hat noch mehrmals Atem geholt und ist nun bei 17 Erschöpfungspunkten. Sollte er noch einmal Atem holen oder anderweitig Erschöpfung bekommen, so hat er dann Überanstrengung und somit praktisch gesehen mehr BE, was ihn im Kampf immer mehr behindern wird.

Zauberei und Liturgien

Um umständliche Überlegungen zu vermeiden, handhaben sie den Verlust der Ausdauer im Kampf bei Zaubern und bei Liturgien gleich. Jeder Astralpunkt oder jeder Karmapunkt bedeutet den Verlust von je einem Punkt Ausdauer.

Dies hört sich sehr viel an, ist aber nicht sehr schlimm für Zauberer oder Geweihte, da sie Atem holen können und ebenso wie Kämpfer damit Erschöpfung aufbauen. Zudem ist das Wirken eines Zaubers oder einer Liturgie eine anstrengende Sache und diese Regel bildet dies ab.

Beispiel: Ein Magier wirkt einen Ignifaxius mit einer Stärke von 3W6. Er erzielt 9 TP und bezahlt (wegen seines Stabzaubers) nur 8

Astralpunkte. Somit verliert er nicht nur die 8 Astralpunkte, sondern auch 8 Ausdauerpunkte.

Ein Geweihter der Peraine wirkt dagegen einen Heilungssegen. Er verbraucht 5 Karmapunkte. Dies bedeutet, dass er auch 5 Ausdauerpunkte verliert.

Zusammenfassung:

- Alle 5 KR verliert man 1W6+BE Ausdauerpunkte.
- Jeder TP führt zu dem Verlust von einem Punkt Ausdauer
- Atem holen verbraucht eine freie Aktion und bringt $\frac{1}{2}$ KO(Wundschwelle) Ausdauerpunkte zurück. Dabei bekommt man aber einen Punkt Erschöpfung.
- Zauber und Liturgien verbrauchen Ausdauer im Verhältnis 1 Ausdauerpunkt = 1 Astralpunkt/Karmapunkt.
- Sollte die Ausdauer auf 0 fallen, kommen die üblichen Auswirkungen.
- Niedrige Ausdauer(Hälfte/Drittel/Viertel) wird ignoriert.

Schadensarten (Zusatzregel)

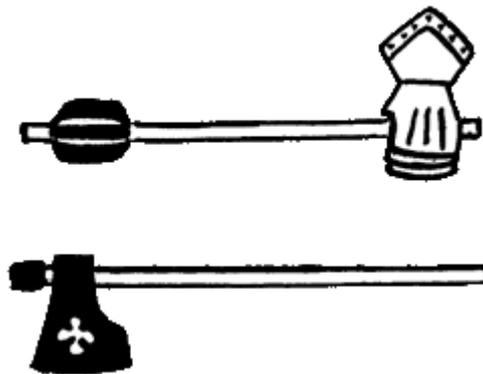
Bei DSA wird die Art des Schadens normalerweise sehr allgemein gehalten. Es gibt meistens keine präzise Formulierung, welcher Art die Verletzung ist, die man sich zugezogen hat. Dieses abstrakte Vorgehen hat einige Vorteile, so ist es zum Beispiel relativ mühelos einsetz- und anwendbar und man muss sich nicht mit Tabellen herumärgern. Es spielt keine Rolle, was für ein Schaden entsteht, ob eine Waffe einen Schnitt oder einen Schlag verursacht. Leider ergibt sich aber dadurch auch das Problem, dass nicht berücksichtigt wird, dass einige Schadensarten einigen Rüstungen recht wenig ausmachen.

Ein Beispiel hier für ist das Schwert und das Kettenhemd. Nach der wissenschaftlichen einiger Mittelalterforscher ergab sich, dass das Schwert in den meisten Fällen tatsächlich nicht das Kettenhemd zerschlagen konnte, sondern man lediglich stumpf getroffen wurde. Das Kettenhemd schützte den Kämpfer also wirklich ganz gut vor Schnittwunden. In den DAS wird darauf keine Rücksicht genommen.

Aus diesem Grund soll die vorliegende Regelung die besonderen Schadensarten ins Spiel bringen. Es soll keine so detaillierte Regel wie vergleichsweise bei Härnmaster werden. Dafür ist Das eher nicht geschaffen und so kompliziert und komplex soll die Regel auch nicht ausfallen. Vielmehr wurde versucht, eine einfache Regel zu finden. Ähnlich wie bei den verschiedenen Pfeil- und Bolzenarten haben wir uns entschlossen, den RS zu modifizieren. Bei Schadensarten, denen eine bestimmte Rüstung wenig entgegensetzen hat, wird der RS halbiert. Bei Schadensarten, wo die Rüstung besonders effektiv wirkt, wird der RS verdoppelt.

Diese **Zusatzregel** ist besonders dann gut zum Spielen geeignet, wenn man mit Zonentreffern und Ausdauer und Erschöpfung spielt.

Man sollte sie jedoch nur einsetzen, wenn man sich darüber bewusst wird, dass es durchaus aufwendiger wird den Kampf zu gestalten. Verzichten sie darauf, wenn es ihnen zu mühselig ist. Eine realistische Regelung für Waffen und Rüstungen bietet DSA auch eigentlich nicht. Dies ist aber auch so gewollt. Immerhin ist es mit der Vernachlässigung dieses Bereiches des Realismus einfacher möglich, dass die Waffen und Rüstungen verschiedener Kulturen relativ gleichwertig sind. Ein Thorwaler und ein Horasier mögen ganz andere Arten von Waffen besitzen und gewisse Vorteile und Nachteile haben, aber sie sind beide ziemlich gleichwertig im Kampf, was unter realen Umständen nicht so sein würde.



Stumpf

Dabei handelt es sich um einen kraftvollen Schlag, der darauf abzielen soll, Blessuren, Blutergüsse und Quetschungen zu verursachen. Schlimmsten falls kommt es zu Brüchen oder Zerschmetterungen.

Scharf

Diese Angriffe sollen blutende Schnitte verursachen. Typische Beispiel sind Klingenwaffen jeder Art wie etwa Schwerter und Säbel. Diese Waffen versuchen meist, dem Opfer einen Schnitt zu verursachen, oder gar ihm etwas abzuschlagen. Natürlich spielt auch bei diesen Waffen die Wucht des Angriffs eine Rolle, aber der Unterschied zu stumpfen Waffen ist die Klinge.

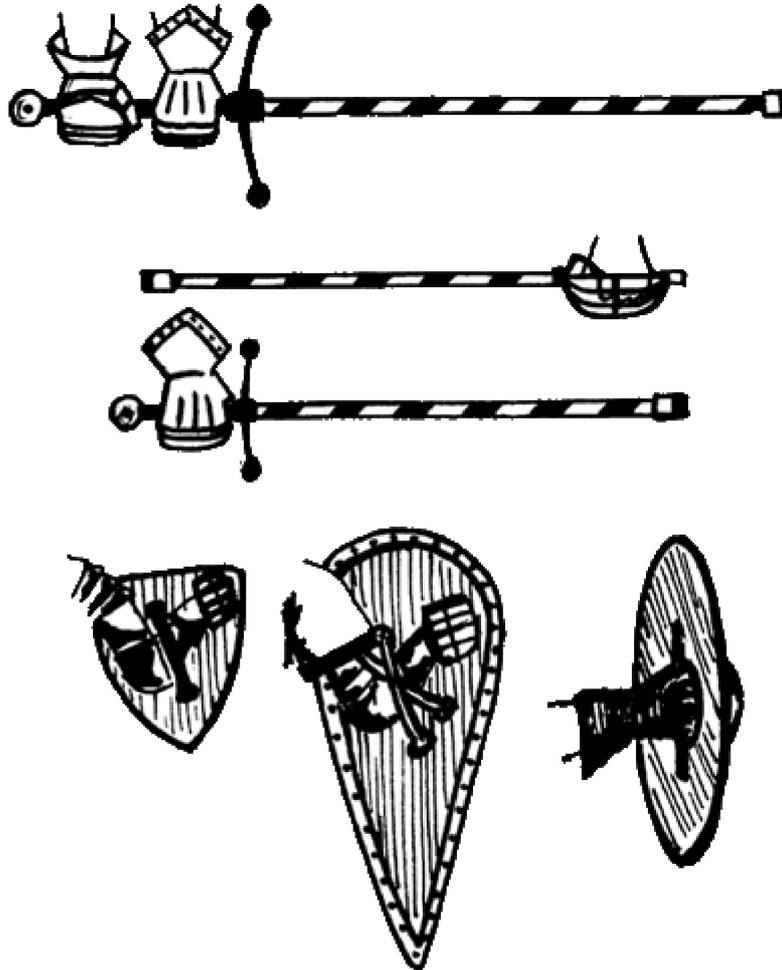
Stich

Im Gegensatz zum Schnitt, sollen hier Angriffe den Gegner durchbohren. Typische Waffen sind Speere, Pfeile und Fechtwaffen, die genau darauf abzielen. Es geht weniger um die Stärke eines Angriffs, auch wenn sie eine Rolle spielen kann, sondern vielmehr darum, eine ungeschützte Stelle des Gegners zu treffen und ihn so schwer zu verletzen.

Mischformen

Einige Waffen haben mehr als nur eine Schadensart. Es kommt durchaus auch darauf an, wie man eine Waffe führt. Ein Kurzsword zum Beispiel ist sowohl in der Lage Schnitte zu

verursachen (Scharf) als auch jemanden gezielt zu durchbohren wie mit einem Dolch(Spitz). In einem solchen Fall kommt es ganz darauf an, unter welchem Talent man die Waffe gerade führt.



Waffentabelle

Talent	Waffe	Schadensart
Anderthalbhänder	alle	Scharf
Dolche	alle	Spitz
Fecht Waffen	alle	Spitz
Hieb Waffen	Beil	Scharf
	Brabakbengel	Stumpf, Spitz
	Byakka	Scharf(wenn Stachel, dann auch Spitz)
	Fackel	Stumpf
	Fleischerbeil	Scharf
	Haumesser	Scharf
	Keule	Stumpf, (wenn mit Stachel, dann auch Spitz)
	Knüppel	Stumpf
	Lindwurmschläger	Stumpf, Scharf
	Molokdeschnaja	Stumpf, Scharf
	Orknase	Stumpf, Scharf
	Rabenschnabel	Stumpf, Spitz
	Schmiedehammer	Stumpf
	Sichel	Scharf
	Skraja	Stumpf, Scharf

	Sonnenzepter	Stumpf
	Streitaxt	Stumpf, Scharf
	Streitkolben	Stumpf
	Stuhlbein	Stumpf
	Wurfbeil	Scharf
	Wurfkeule	Stumpf
	Zwergenskraja	Stumpf, Scharf
Infantriewaffen	Glefe	Scharf, Spitz
	Korspieß	Stumpf, Scharf, Spitz
	Neethaner Langaxt	Scharf, Spitz
	Alle anderen	Spitz
Kettenstäbe+Kettenwaffen	alle	Stumpf
Peitsche	Peitsche	(Stumpf)
Säbel	alle	Scharf
Schwerter	alle	Scharf (Ausnahme: Turnierschwert>>>Extraregelung)
Speere	Korspieß	Stumpf, Scharf, Spitz
	Alle anderen	Spitz
Stäbe	alle	Stumpf
Zweihandfegel	alle	Stumpf
Zweihandhiebaffen	Zwergenschlägel	Stumpf
	Gruufhai	Stumpf, Scharf(wenn mit Stachel, dann auch Spitz)
	Kriegshammer	Stumpf
	Pailos	Stumpf, Scharf(wenn mit Stachel, dann auch Spitz)
	Schnitter	Scharf
	Spitzhacke	Stumpf, Spitz
	Vorschlaghammer	Stumpf
	Warunker Hammer	Scharf, Stumpf, Spitz
	Alle anderen	Stumpf, Scharf
Zweihandschweter/-säbel	alle	Scharf
Handgemenge-Waffen	alle	Stumpf

Diese Regelung dient auch dazu, von den Spielern, wie auch von den Gegnern den Helden sich andere Wege zu suchen, um mit gerüsteten Widersachern fertig zu werden. Wenn ein Schwert eher uneffektiv ist, so muss man sich etwas anderes einfallen lassen, die Waffe wechseln oder sich nicht mit Gerüsteten anlegen.

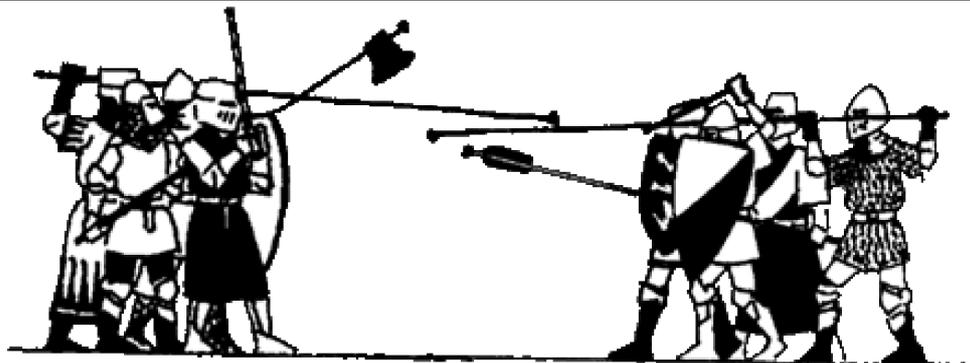
Sonderfertigkeiten wie etwa Gezielter Stich können nun einem erfahren Kämpfer ermöglichen, Stellen zu treffen, an denen die Rüstung schwach ist. Selbst eine Ritterrüstung hat Schwachstellen, die so ausgenutzt werden können. Wer aber stupide auf einen Ritter schlägt, wird ihn höchstens irgendwann müde gekämpft, aber ihn nicht großartig verletzt haben.

Für das Spiel mit verschiedenen Schadensarten, ist es natürlich auch wichtig zu sehen, welche Rüstung man trägt. Da dies hier nicht den Detailreichtum von *Härnmaster* annehmen soll, sondern der Spielbarkeit nicht abträglich sein soll und man auch lange Berechnungen, Tabellen usw. verzichten will (die Komplexität ist bereits hoch genug für die durchschnittliche Spielrunde) gilt folgende einfache Regel.

Immer wenn der Waffenschaden auf eine Rüstung trifft, die gegen eine bestimmte Art des Schadens besonders effektiv ist, dann verdoppelt sich der Rüstungsschutz.

Rüstungstabelle

Rüstungsart	Rüstung	Stumpf	Scharf	Spitz
Kleidung	alle	/	/	/
Tuch-,Fell- und Filzrüstungen	Gambeson	+	/	-
	Mattenrücken	+	/	-
	Tuchrüstung	/	+	-
	Wattierte Kappe	+	/	/
	Wattiertes Unterzeug	+	/	/
	Unterzeug mit Kettenteilen	-	+	/
Lederrüstungen	alle	/	/	/
Exotische Rüstungen	Maraskanischer Hartholzarmisch	-	/	+
	Mammutonpanzer	/	/	/
Kettenrüstungen	alle	-	+	/
Plattenrüstungen	alle	/	+	+
Helme	alle	/	+	-



1. Die Rüstung oder das Rüstungsteil ist besonders unempfindlich gegen die Schadensart(+).
 2. Die Rüstung oder das Rüstungsteil ist weder besonders empfindlich oder unempfindlich gegen die Schadensart(/).
 3. Die Rüstung oder das Rüstungsteil ist besonders empfindlich gegen die Schadensart(-).
- Für Rüstungskombinationen gilt die bessere Bewertung, es wird immer echt gerundet.

Der Gebrauch der Tabellen:

Keine Angst! Diese beiden Tabellen dienen tatsächlich lediglich der Übersichtlichkeit. Man muss sie weder die ganze Zeit benutzen, noch benötigt man sie wirklich, man kann auch mit gesundem Menschenverstand und Logik entscheiden.

Es ist wirklich recht einfach. Immer wenn eine Rüstung von einer Waffe getroffen wird, muss man lediglich wissen, wie empfindsam die Rüstung gegenüber der Schadensart der Waffe ist.

Ist die Rüstung empfindsam(-), halbieren sie den Rüstungsschutz der Rüstung. Ist sie unempfindsam(entweder + oder /), dann belassen sie den Rüstungsschutz wie er ist.

Beispiel: Madayano ist in den Besitz eines Säbels gelangt. Nun will er allen zeigen wie gut er ist und stellt sich einem Ork in den Weg. Der Ork, ein Veteran aus dem Orkensturm lächelt nur müde, als er den tapsigen Menschen auf sich zugehen sieht. Er vertraut voll auf sein Byakka und sein Kettenhemd, welches er einstmals einem der Blankhäute abgenommen hat.

Madayano trifft zwar, jedoch führt er den Säbel unter dem Talent Säbel und schwingt es dementsprechend. Also wird er eher kreisende Bewegungen machen und versuchen einen Schnitt gegen den Wanst des Orks zu führen. Nur Pech eben, dass ein Kettenhemd das ziemlich gut wegstecken wird. Der RS an dieser Stelle ist somit verdoppelt, was bedeutet der RS ist nicht 4 in der Bauchgegend, sondern 8. Mit viel Glück wird Madayano mit dem Säbel 9 TP machen, also 1 SP.

Variante I (härtere Rüstungen): Anstelle einer Halbierung können sie den Rüstungsschutz auch einfach herauf oder herab setzen. So wäre es z.B. denkbar, dass ein Kettenhemd gegen Angriffe der Schadensart Scharf einfach einen RS-Punkt dazu bekommen, bei Angriffen der Schadensart Stumpf jedoch einen RS-Punkt abgezogen bekommen. Sie können auch mehr Punkte abziehen, wenn sie dies wollen. Genau für diesen Fall wurden in der Tabelle drei unterschiedliche Symbole verwendet!

Beispiel: Bei einem Kettenhemd bedeutet, dass ein Angriff mit einem Schwert (scharf) den RS verdoppelt(+), bei einem Florett, kommt der normale RS zum tragen(/) und bei einem Kriegshammer, wird der RS sogar halbiert (-)

Variante II (Ich bin ein Skelett): Als Alternative können sie auch einfach bestimmen, das die TP bei einer bestimmten Schadensart/Rüstung-Kombination halbiert werden. So könnten z.B. Kettenhemden von Angriffen mit der Schadensart Scharf nur die Hälfte der TP abbekommen.

Beispiel: Praiodan ist mit einem Schwert bewaffnet und kämpft einen Übungskampf gegen Rowin. Beide tragen Schwert (1W6+4) und Kettenhemden (RS 4) an. Als Praiodan Rowin trifft würfelt er 8 TP aus. Da Rowin ein Kettenhemd trägt und dieses gegen Waffen mit der Schadensart Scharf, so wie es bei einem Schwert der Fall ist, sehr unempfindsam ist, werden die TP halbiert. Das bedeutet, dass Rowin nur 4 TP abbekommt und seine Rüstung alles absorbiert.

Anhang

14. Kleiner Glossar

Autotreffer(AT)

Bezeichnung für einen Angriff der prinzipiell davon ausgeht, dass ein Angreifer seine Waffe automatisch ohne Wurf, in Richtung des Gegners lenkt und ihn damit durch einen Treffer bedroht. Die Abkürzung ist AT.

Optimaler Angriff(OA)

Ein optimaler Angriff findet dann statt, wenn maximal bis zum AT-Wert gewürfelt wird und somit der Verteidiger keinen Bonus auf Grund der Qualität für seine Reaktion erhält. Die Abkürzung ist OA.

Qualität(Q)

Die Qualität gibt die Güte des Angriffs an. Jeder optimale Schlag hat eine Qualität von 0. Jeder Wurf über den AT-Wert bedeutet, dass die Qualität um 1 Punkt sinkt. Die Qualität ist als Erleichterung der Reaktion des Verteidigers gedacht. Eine positive Qualität kann es nicht geben! Die Abkürzung ist Q

Kontrollwurf

Überprüfung und Bestätigung bei glücklichem Angriff/Abwehr oder Patzern. Es handelt sich um einen AT- oder PA-Wurf.

Additionsfaktor(AF)

Der Additionsfaktor ist der +Wert einer Waffe. Bei einem Schwert (1W+4) ist der Additionswert somit 4. Der Wert spiegelt (vermutlich) die Schärfe und Genauigkeit einer Waffe wieder. Die Abkürzung ist AF

Wuchtfaktor

Der Wuchtfaktor ist die Anzahl der W6 bei einer Waffe. Bei einer Ochsenherde (3W+3) wäre der Wuchtfaktor somit 3. Der Wert gibt (vermutlich) die Schwere und Wucht einer Waffe wieder. Der Wuchtfaktor kann viel Schaden versuchen, gerade bei schweren Waffen, allerdings ist der Wert variabel und somit kann er bei einigen Situationen auch dazu führen, dass der Schaden sehr gering ist.

TP-Minimum(TPM)

Das TP-Minimum ist die Anzahl der TP die eine Waffe macht, wenn alle Würfel bei der Schadensbestimmung eine 1 zeigen würden. Ein Schwert macht beispielsweise 1W+4, somit wäre das TP-Minimum 5 TP. Dazu kommt jedoch der TP/KK Die Abkürzung ist TPM

15. Quellen

Die hier aufgeführten Quellen sind eine Sammlung rund um DAS und vor allem zum Thema Kampf und Kampfregeln.

www.alveran.org

Hier kann man sich das QS herunterladen.

www.daidalos-rpg.de

Diese Seite beschäftigt sich mit dem Freien Rollenspiel. Inhaltlich geht es dabei auch um den Kampf. Allerdings auf eine ganz andere Art und Weise als üblich.

www.kampfregele-projekt.de

Hier kann man sich die beiden Kampfregelprojekte QuerVergleichsAutortrefferSystem downloaden und auch das 3W6-System zum Kampf betrachten.

www.thorwal-standard.de

Auch auf dieser Seite gibt es einige interessante Inhalte zum Thema Kampf. Man spielt hier eine Version des QVAT

www.ulisses-spiele.de

Die Heimat von DSA ;)

www.wiki-aventurica.de

Im Wiki findet man eine ganze Sammlung von verschiedenen Regelerweiterungen, nicht nur zum Kampf.

16. Danksagung



Zu Anfang wollen wir uns bei unseren Mitspielern **Michael Heinz** und **Alexander Mai** bedanken, die mit uns gemeinsam die neuen Regeln ausprobiert haben, ohne sich (allzu sehr) zu beschweren. Sie haben selbst einige der Entwürfe mitgestaltet und uns darauf hingewiesen, was gut funktionierte und was weniger gut.

Danken wollen wir auch **Mark Wachholz**, **Andreas John** und **Johannes Heck**, die uns sofort auf unsere Fragen geantwortet haben. Natürlich danken wir auch dem gesamten Team von Alveran, die unser Projekt bei sich aufgenommen haben.

Dann auch noch lieben Dank an **Daniel Westheide**, der sich die Mühe gemacht hat, auf Fehlersuche zu gehen und gute Vorschläge für das Layout hatte.

Auch **Hedbenga** und dem Kampfgel-Projekt unseren Dank, denen wir das QVAT zu verdanken haben. Ohne diese Vorarbeit hätten wir vermutlich uns nie mit diesem Themen befasst.

Danke auch an die Teilnehmer des Alveran-Forums, die uns auf ein paar Probleme hingewiesen haben. Einige der aufgeführten Varianten entstammen ihren klugen Überlegungen.



17. Merkblatt für die QS-Regeln

- Eine Attacke ist entweder ein **Optimaler Angriff** oder hat eine (negative) **Qualität**. Optimal, wenn man höchstens soviel bei der Attacke würfelt, wie auch der modifizierte AT-Wert ist, nicht optimal, und d.h. es gibt einen Qualitätswert, wenn man darüber würfelt.
- 1 und 20 haben spezielle Regeln. Eben Patzer und Glückliche AT.
- Bei einem **Optimalen Angriff** muss man ganz normal parieren oder Ausweichen als Verteidiger. Die PA oder das Ausweichen wird nur durch die ganz normalen Modifikatoren beeinflusst.
- Bei einem Angriff mit **Qualität** wird die Parade oder das Ausweichen um den Betrag der Qualität erleichtert. Der Betrag der Qualität ist die (negative) Differenz von AT-Wert und Wurfresultat der Attacke.
- Wenn eine (negative) Qualität entsteht, wird diese mit dem Schaden verrechnet, d.h. sie wird normalerweise von dem **TPM** abgezogen.

- Das **TPM** ist der minimale Schaden, den eine Waffe verursachen würde, also wenn alle Würfel eine 1 zeigen würden.
- Varianten beachten! Varianten mögen z.B. das TPM ersetzen!