

DSA 1 Regelfinder für Meister

Wolf Stettler, rpg@programmiererei.ch

Version 1.2, Januar 2022

Dies ist eine Hilfe für Meister DSA 1 (Kaiser-Retro-Box), um wichtige Regeln im BdR während des Abenteuers schnell zu finden.

Proben

Mit 1W20 +/- Modifikator auf die am besten passende Eigenschaft würfeln.

Modifikatoren:

+ für schwierige Proben

- für einfache Proben

(BdR S. 13 f.)

Veränderungen von Werten

- Metallrüstungen bewirken einen Geschicklichkeitsmalus. (BdR S. 35, Werte siehe MS)
- Bonus für Körperkraft ≥ 13 : TP der Waffe + 1 (BdR S. 24)
- Malus für Körperkraft ≤ 8 : TP der Waffe -1 (BdR S. 24)
- Bonus für Geschicklichkeit ≥ 13 : Attacke oder Parade + 1 (BdR S. 24 f.)
- Malus für Geschicklichkeit ≤ 8 : Attacke oder Parade -1 (BdR S. 25)

Kampf

Initiative

- Kämpfer mit höchstem Mutwert beginnt, danach absteigend. (BdR S. 19)
- Bei mehreren Angreifern kann deren Mut zusammengezählt werden oder der Seite in Überzahl die höchste Initiative gegeben werden (Meisterentscheid).
- Bei Überraschungsangriffen (aus Versteck, Hinterhalt) haben die Angreifer die Initiative (Meisterentscheid). (BdR S.19)
- Der Meister Kann auch entscheiden, dass bei einem Überraschungsangriff in der ersten Runde keine Parade möglich ist. (BdR S. 19)

Nahkampf

- Ablauf einer Runde:
 1. Angriff 1W20 auf Attackewert Angreifer
 2. Parade 1W20 auf Paradowert Verteidiger
 3. Trefferpunkte (TP) nach Waffe (siehe Meisterschirm)
 4. Schadenspunkte (SP) = TP - Rüstungsschutz (RS) (siehe Meisterschirm)
- Beim Kampf gegen mehrere Gegner darf der einzelne Kämpfer einen Gegner, den er soeben verwundet hat, in der nächsten Kampfunde nicht wieder attackieren. (BdR S. 21)
- Jeder Kämpfer hat pro Kampfunde 1 Attacke und 1 Parade. D.h., wer von mehreren Gegnern gleichzeitig angegriffen wird, kann nur beim ersten versuchen zu parieren. (BdR S. 21)
- *"Mörderischer Schlag" (Zusatzregel, BdR S. 21): Bei einem Angriffswurf von 1 oder 2 ist keine Parade möglich und es gibt keinen Rüstungsschutz. Gilt nur für Helden.*
- Bruchfaktor: Bei einer gelungenen Parade würfeln beide Gegner mit 2W6. Die Waffe zerbricht, wenn das Resultat (Summe) kleiner oder gleich ihrem Bruchfaktor ist. (BdR S. 35)
- Ein Zauberstab verhält sich im Kampf wie ein Knüppel, ist aber unzerbrechlich. (BdR S. 56)

Fernkampf

1. Probe auf Geschicklichkeit, je nach Distanz und Grösse des Ziels erschwert. (BdR S. 40 f., MS)
2. Trefferpunkte (TP) nach Waffe (z.B. 1W6+1)
3. Nachladen benötigt Zeit (2 Runden für Bögen, 20 Runden für Armbrüste, BdR S. 41).

Magie

- Nach Angaben des verwendeten Zaubers. (BdR S. 52 ff.)
- Ein Zauberer kann einen eigenen Zauberspruch rückgängig machen, indem dieser Rückwärts gesprochen wird. Dies kostet nochmals so viele ASP wie der ursprüngliche Zauber. (BdR S. 46)
- Bei Zaubern gegen die Helden beträgt deren Magieanfälligkeit (entspricht der Monsterklasse bei den Monstern): Klugheit + (Stufe x 2). (BdR S. 51)
- Astralenergie regeneriert sich nur zwischen Abenteuern. (BdR S. 46)

Zwergeninstinkt

- 3W6 muss grösser als der Wert des Schatzes / der Geheimtür sein. (BdR S. 45)

Charaktererstellung

1. Name und Geschlecht wählen, evtl. Porträt oder Wappen zeichnen.
2. Eigenschaftswerte der Reihe nach auswürfeln (jeweils 1W6 + 7)
3. Typus bestimmen (welche Typen in Frage kommen hängt von den erwürfelten Eigenschaftswerten ab, siehe BdR S. 43 ff.)
4. Stufe: 1 (BdR S. 15)
5. Lebensenergie: Hängt vom Typus ab. (BdR S. 44, 46, 50, 51).
6. Astralenergie: Für Elfen und Magier. (BdR S. 50 f.)
7. Abenteuerpunkte: 0
8. Vermögen: $(1W6 + 6) * 10$ Silbertaler (BdR S. 15)
9. Attacke: 10, Parade: 8 (BdR S. 19)
10. Ausrüstung kaufen (Vermögen nachführen!), Waffen und Rüstungen mit TP und RS eintragen (Einschränkungen durch Typen beachten). Allgemeine Ausrüstung eintragen.
11. Tragkraft (in Unzen, 25g): Körperkraft * 100 (BdR S. 32)
12. Mitgeführte Last (in Unzen): Gewicht der Ausrüstung zusammenzählen.

Mögliche Hausregeln / Anpassungen

- Kein Bruchfaktor (Grund: Wahrscheinlichkeit, dass eine Waffe bricht ist viel zu hoch). Z.B. nur bei geworfener 20 auf Angriff/Parade würfeln (siehe Patzer unten).
- Mörderischer Angriff auf Angriffswurf 1 begrenzen (Grund: 10% Chance auf Mörderischen Angriff ist zu hoch).
- Patzer einführen (Grund: Ausgleich für mörderischen Angriff).
- Nachladezeiten für Fernwaffen senken (Grund: Lange Nachladezeiten machen Fernwaffen weitgehend nutzlos).
- Möglichkeit Lebens- und Astralenergie während eines Abenteuers zu regenerieren.

Abkürzungen

ASP	Astralpunkte
AT	Attacke
BdR	Buch der Regeln
MS	Meisterschirm
PA	Parade
SP	Schadenspunkte
TP	Trefferpunkte
W6	6-seitiger Würfel
W20	20-seitiger Würfel

Quellen

Das Buch der Regeln - oder das Gesetz des Schwarzen Auges (2018), (Teil der Kaiser Retro Box), Ulisses Spiele GmbH, Waldems. ulisses-spiele.de

Disclaimer

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.

History

1.0	1. Dez 2019	Ursprungsversion
1.1	2. Dez 2019	Disclaimer hinzugefügt
1.2	10. Jan 2022	Tippfehler korrigiert