



Scriptorium Aventuris

BOSPARANS ARCHIVE
3W20 KAMPFREGEN



IMPRESSUM

Autor

Jan Schindzielorz

Layout, Regeldesign

Jan Schindzielorz

1. Auflage

2016

Dieses Produkt wurde unter Lizenz erstellt. Das Schwarze Auge und sein Logo sowie Aventuria, Dere, Myranor, Riesland, Tharun und Uthuria und ihre Logos sind eingetragene Marken von Significant GbR in Deutschland, den U.S.A. und anderen Ländern. Ulisses Spiele und sein Logo sind eingetragene Marken der Ulisses Medien und Spiele Distribution GmbH.

Dieses Werk enthält Material, das durch Ulisses Spiele und/oder andere Autoren urheberrechtlich geschützt ist. Solches Material wird mit Erlaubnis im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS verwendet.

Alle anderen Originalmaterialien in diesem Werk sind Copyright 2016 von Jan Schindzielorz und werden im Rahmen der Vereinbarung über Gemeinschaftsinhalte für SCRIPTORIUM AVENTURIS veröffentlicht.



AVENTURIEN

Ifirns Ozean



Swafnirs-rast

Golf von Riva

YETI-LAND

BÄRENINSELN

Bernstein-Bucht

Brechis-Bucht

ORKLAND

Salamandersteine

GRÜNE EBENE

TOTENMOOR

BORNWALD

Tobrische See

Meer der sieben Winde



Golf von Perricum

MARASKAN

ZYKLOPEN-INSELN

KHOM WÜSTE

Golf von Tuzak

BULI

SAJANA

ANDALKAN

Askanisches Meer

HEXENINSELN

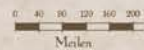
Salem-Grund

JANDRASKAN

ETLASKAN

JLASKAN

N



- 0-100 Schritt
- 100-200 Schritt
- 200-500 Schritt
- 500-1000 Schritt
- 1000-2500 Schritt
- 2500-5000 Schritt
- über 5000 Schritt
- unbekannt
- unter 1000 Einwohner
- 1000-5000 Einwohner
- 5000-10000 Einwohner
- über 10000 Einwohner

Perlenmeer



ANDRAN SETOKAN

AENIRO NUVAK

SUKKUVELANI

IBONKA

BLKU KOSSIKI PEKLADI

SORAK

ILVAT

UNAIEKK

NUMESI

ULIKKANI

IBEKLA

BENBUKKULA

Südmeer

Kaucatan

Charyptik

INHALTSVERZEICHNIS

Kapitel 1: Einführung	5	Stumpfschaden	27
Die wichtigsten Regeländerungen	7	Waffen-Regeln	27
		Trefferpunkte	27
Kapitel 2: Grundregeln	8	Fertigkeitsmodifikator	28
Allgemeine Fertigungsproben	9	Waffenschwierigkeit	28
Umrechnung der Modifikationen	9	Schadensbereich	28
Absolute und relative Schwierigkeit	9	Schusswaffen	29
Modifikation bei Vergleichsproben	10	Armbrüste	29
Umgang mit Schwierigkeiten	10	Blasrohre	29
Mindest-QS	11	Bögen	30
Einfluss von Hilfsmitteln	11	Wurfwaffen	30
Ausdauer	12	Klingenwaffen	31
Zustände	12	Dolche	31
Belastung	12	Fecht Waffen	31
Schmerz	12	Schwerter	32
Neuer Status Blutend	12	Zweihandschwerter	32
Neue Vorteile	12	Wuchtwaffen	33
Neue Nachteile	12	Kettenwaffen	33
		Schlagwaffen	33
Kapitel 3: Kampfregele	13	Stangenwaffen	34
Kampftechniken	14	Zweihandschlagwaffen	35
Erweiterung der Fertigkeiten	14	Rüstungen	36
Umrechnung der DSA5 Werte	14	Schilde	38
Steigerungsgruppen	14		
Der Gruppenkampf	15	Kapitel 5: Einsatzmöglichkeiten	39
Ablauf einer Kampfrunde	15	Kampfsonderfertigkeiten	
Phase 1: Kampfposition festlegen	16	im Gruppenkampf	40
Phase 2: Die 3W20-Proben	16	Kämpferische Einsatzmöglichkeiten	40
Phase 3: Bestes Drittel und Gruppen-QS	17	Zauber im Gruppenkampf	49
Phase 4: Kämpferische Aktionen	18	Neue Kampftechnik für Zauberer	49
Phase 5: Sonstige Aktionen	19	Einsatzmöglichkeiten von Zaubern	51
Sonstige Kampfregele	20	Liturgien im Gruppenkampf	56
Fliehen, Aufstehen, Waffe aufheben	20	Neue Kampftechnik für Geweihte	56
Kritischer Erfolg	20	Einsatzmöglichkeiten von Liturgien	58
Patzer	20		
Beengte Umgebung	20	Anhang	62
Kampf mit zwei Waffen oder Schild	20	Umrechnungstabelle für Probenmodifikationen	62
Vorteilhafte Position	21	Fertigungsproben und Schwierigkeiten	62
Passierschlag	21	Kampftechniken als Fertigkeiten	62
Ausweichen	21	Sichtmodifikator im Nahkampf	63
Reihenfolge des Handelns	21	Größenkategorie im Nahkampf	63
Taktische Bewegung	21	Fernkampf	63
Reiterkampf	21	Belastung	63
Fernkampf	22	Schmerz	63
Sichtmodifikator im Nahkampf	22	Die Phasen im Gruppenkampf	64
Größenkategorie im Nahkampf	23	Kampfwerte von DSA5 umrechnen	64
Kampfwerte umrechnen	23	Spieltipps zum Gruppenkampf	65
Passive Kampfsonderfertigkeiten	23	Neue Schadensarten	65
Schicksalspunkte-		Maximalwerte der Kampftechniken	65
Sonderfertigkeiten	25	Konvertierungshilfe	65
		Kampftechniken - Einsatzmöglichkeiten	68
Kapitel 4: Ausrüstung	26	Zauber - Einsatzmöglichkeiten	70
Schadensarten	27	Liturgien - Einsatzmöglichkeiten	71
Stichschaden	27	Benutzung des Kampfprotokolls	72
Hiebschaden	27	Benutzung des Heldendokuments	72

KAPITEL 1: EINFÜHRUNG

„Im Leben eines jeden Abenteurers gibt es zwei Arten von Entscheidungen. Jene, die den Lauf der Geschichte verändern und solche, die das nicht tun. Man muss sie treffen, ohne zu wissen von welcher Art sie sind.“

- Bosparanischer Gelehrter, 871 v.BF

Dieses alternative Regelsystem, mit vollem Namen 3W20 Fertigungsproben-System (3W20-FPS) richtet sich an Spieler und Meister, die bereits gut mit den DSA5-Regeln vertraut sind, den Kampf als wichtigen Teil des Rollenspiels ansehen, ihn schnell und kooperativ gestalten möchten und das DSA-typische 3W20-Probensystem grundsätzlich für geeignet halten, viele Situationen und Handlungen im Rollenspiel zu simulieren.

Die 3W20-FPS Regeln verändern DSA5 in einigen wesentlichen Punkten. Der Name des Systems gibt bereits Aufschluss über die erste wichtige Änderung. „3W20-FPS“ steht für ein einheitliches Fertigungsproben-System mit drei zwanzigseitigen Würfeln. Die meisten Proben in der aktuellen Version von DSA werden schon jetzt per 3W20-Wurf simuliert. Allerdings gibt es eine Ausnahme: den Kampf.

Dieses System baut die Regeln so um, dass künftig alle Bereiche, inklusive Kampfsimulation, über die 3W20 Fertigungsprobe abgebildet werden können. Die einzige Ausnahme bleiben weiterhin reine Eigenschaftsproben.

Der Untertitel „3W20 Kampfgeregeln“ deutet eine weitere entscheidende Veränderung des Regelwerkes an. Die Kampfsimulation wird komplett überarbeitet und neu geregelt. Es sollen vor allem zwei Eigenschaften der aktuellen DSA5-Kampfgeregeln verändert werden. Die erste Eigenschaft wird deutlich durch den Unterschied zwischen relativer Häufigkeit eines Ereignisses und dessen theoretischer Wahrscheinlichkeit bei der 1W20 Probe, wie sie nach DSA5-Regeln im Kampf eingesetzt wird. Die Streuung der Ergebnisse ist recht groß, das Würfelglück spielt eine große Rolle. Die Zahlenwerte auf dem Heldenbogen spiegeln theoretische Wahrscheinlichkeiten wieder. Einem Helden mit einem Attacke-Wert von 15 sollten theoretisch drei von vier Attacken gelingen. Am Spieltisch ist allerdings die relative Häufigkeit und nicht die theoretische Wahrscheinlichkeit entscheidend. Diese Regeln sollen verhindern, dass ein Held kaum eine erfolgreiche Attacke erzielt, weil sein Spieler



Pech beim Würfeln hat, obwohl seine Kampfwerte 75% Wahrscheinlichkeit angeben. Das kann nämlich frustrierend sein, besonders wenn es sich um einen Helden handelt, dessen Lebenssinn hauptsächlich im Verkloppen seiner Widersacher besteht.

Dieses System setzt auf den Einsatz der 3W20-Probe im Kampf. Die Berechnung der meisten Kampfwerte entfällt. Attacke und Parade in der Form, wie wir sie kennen, gibt es nicht mehr. Die Regeln für Fertigungsproben werden für alle Bereiche vereinheitlicht. Dadurch bleibt das Regelwerk homogen und intuitiv.

Eine weitere Eigenschaft des DSA5 Kampfes ist, dass die Heldengruppe gemeinsam gegen einen oder mehrere Gegner kämpft, es dabei aber selten zu Interaktionen zwischen den Helden kommt. Jeder kämpft der Reihe nach, mehr oder weniger unabhängig von den anderen. Während dieser Zeit müssen alle übrigen Spieler abwarten, bis ihr Held wieder an der Reihe ist. Das 3W20-FPS Regelsystem führt den kooperativen Gruppenkampf ein. Vereinfacht gesagt werden Kampfrunden künftig über eine Gruppen-Sammel-Vergleichsprobe simuliert. Die Helden kämpfen gleichzeitig, können sich gegenseitig unterstützen und ihre Aktionen aufeinander abstimmen. Dadurch fühlen sich Kämpfe dynamisch und taktisch an.

Die Ideen hinter 3W20-FPS

- ◆ Einheitliche Regeln und durchgehende Anwendung der 3W20 Probe, auch im Kampf
- ◆ Kampfregeln, die einen guten Kompromiss zwischen Realismus, Spielbarkeit und Geschwindigkeit darstellen
- ◆ Einführung des kooperativen Gruppenkampfes

Es kommt kaum zu langen Wartezeiten, in denen mehrere Spieler nicht aktiv am Geschehen teilnehmen können. Der Umbau der Kampfregeln auf das 3W20 System bietet zugleich die Chance, ein paar kleinere Unstimmigkeiten der aktuellen DSA5 Fertigungsprobe zu beheben.

Viele DSA-Spieler kennen diese Situation: es kann durch Würfelpech beziehungsweise Glück passieren, dass der gewandte Kletterer Kain eine Felswand (Probenerschwernis -2) nicht erklimmen kann, während sein ungeschickter, fettleibiger Bruder Abel völlig unbeeindruckt hinauf tänzelt, weil er beim Probenwurf eine doppelte 1 würfelt. Diese Situation ist in DSA5 zugegeben sehr unwahrscheinlich und viele Meister wissen, wie man diese Slapstick-Momente

vermeiden kann (wenn man es denn möchte) aber es ist regeltechnisch möglich, das so etwas passiert. In der Realität ist es völlig unmöglich und vielen Spielern verdirbt es die Laune, wenn ihre teuer erworbenen Fähigkeiten durch reines Würfelpech keinen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte nehmen.

Eine weitere Besonderheit zeigt sich bei sehr erfahrenen DSA5 Helden mit hohen Talent- und Eigenschaftswerten. Dort kommt es bei der 3W20 Probe zu der Situation, dass Probenmodifikationen von -5 (zum Beispiel die extrem schwierige Klettern Probe, Grundregelwerk Seite 24) praktisch keine Auswirkung auf die Erfolgswahrscheinlichkeit haben. Ein Held mit Talentwert 12 und Eigenschaftswerten von 16 hat eine Wahrscheinlichkeit von 99,3% eine Probe ohne Modifikation zu schaffen. Nur ein Patzer könnte den Erfolg verhindern. Angenommen, der Meister erhöht die Schwierigkeit, indem er den Felsen nass und rutschig macht (Modifikator -1). Außerdem klettert der Held in völliger Dunkelheit (-4). Die „extrem schwierige“ Probe -5 schafft der Held mit einer Wahrscheinlichkeit von immerhin noch 84,9%. Bei einem Helden mit Eigenschaftswerten von 18 zeigt sich der Effekt noch deutlicher. Die Erfolgswahrscheinlichkeit fällt von 99,3% nur auf 96,6%. Selbst wenn er sich zum Klettern zusätzlich eine Schuppenrüstung (Behinderung 2) anziehen würde (Probe dann insgesamt -7), läge die Erfolgsquote bei knapp 85%.

Diese beiden Situationen werden durch die Neuregelung der Proben-Modifikation unter Berücksichtigung von relativen und absoluten Schwierigkeiten entschärft. Durch die Einführung von Mindestvoraussetzungen, die erfüllt sein müssen, um eine Aufgabe lösen zu können, wird es unerfahrenen Helden unmöglich, die gleichen epischen Erfolge zu vollbringen wie legendäre Veteranen.

Ohne Spielerinnen und Heldinnen ausschließen oder diskriminieren zu wollen, wird in dieser Publikation aus pragmatischen Gründen das generische Maskulinum verwendet.



Die wichtigsten Regeländerungen

- Einführung von absoluter und relativer Schwierigkeit und Mindest-QS bei Fertigungsproben
- Ausdauer als Ressource für Kampfmanöver
- Kampftechniken werden zu Fertigkeiten. Der Kampf wird von 1W20 Proben auf 3W20 umgestellt.
- Veränderung der Steigerungskosten von Kampftechniken und Einführung von effektiver Belastung
- Kooperativer Gruppenkampf
- Einführung der Schadensarten Stich-, Hieb- und Stumpfschaden und des entsprechenden Rüstungsschutzes
- Der Waffenmodifikator wird ersetzt durch die Waffenschwierigkeit und die Schadensschwelle
- Waffen erhalten einen Fertigungsmodifikator, der ihre Geschwindigkeit, Reichweite und Vielseitigkeit im Kampf widerspiegelt.
- Erhöhung von Trefferpunkten und Rüstungsschutz
- Neue Waffen, Rüstungen und Schilde
- Neue Einsatzmöglichkeiten im Gruppenkampf für Kampftechniken, Zauber und Liturgien
- Jeweils eine neue Kampftechnik für Zauberer und Geweihte für den Gruppenkampf

Was sollen die Änderungen bewirken?

Das neue System rückt die Fähigkeiten der Helden in den Mittelpunkt, führt realistische Modifikationen bei Fertigungsproben ein und möchte verhindern, dass Glück oder Pech beim Würfeln die Spielerfahrung trübt. Es sorgt zusätzlich für eine Vereinheitlichung und Vereinfachung der Regeln, indem die jetzigen Kampfregeln durch ein Fertigkeitssystem ersetzt werden. Der Kampf wird durch die neuen Gruppenkampfregeln kooperativer, epischer, taktischer und bleibt jederzeit für alle Spieler spannend. Die Umstellung der Kampfregeln bringt eine komplette Überarbeitung aller Waffen, Rüstungen und Kampfsonderfertigkeiten mit sich.



KAPITEL 2: GRUNDREGELN

„Du kannst eine Mauer oft reparieren, fehlende Steine ersetzen, die Fugen füllen und neu verspachteln. Doch manchmal, mein Freund, musst du sie einreißen, um Platz für eine neue Mauer zu schaffen.“

- Edelbert, Bauer aus Hirschfurt

Nach dem ersten kleinen Überblick, was sich mit diesem Regelsystem ändert, wird es jetzt konkret. Einige Regeln werden verändert, viele können ohne Änderung beibehalten werden und ein paar Dinge verlangen nach neuen Regeln. Die umfangreichste Änderung ist die Einführung des Gruppenkampfes und die Neuregelung des Kampfes, darum wird diesen Regeln ein eigenes Kapitel gewidmet. Zunächst geht es um Veränderungen, die erforderlich sind, um dieses Regelsystem in die bestehenden DSA5-Regeln zu integrieren. Schließlich soll nicht alles komplett über den Haufen geworfen, sondern einige Bereiche einheitlicher und intuitiver gestaltet werden. Ebenso sollen alle Publikationen, vor allem die Abenteuer weiter genutzt werden können.

Einige Regeln werden DSA-Veteranen aus früheren Regelwerken bekannt vorkommen. So gibt es zum Beispiel ein Wiedersehen mit der *Ausdauer*, die im Kampf eine wichtige Rolle spielt. Ähnlich wie *Karma* und *Astralenergie* dient sie als Ressource. Mit ihrer Hilfe kann ein Held besondere Aktionen im Kampf ausführen.

Da der Kampf andere Mechanismen nutzt, als er es nach DSA5-Regeln tut, müssen alle Bereiche, die den Kampf betreffen, modifiziert werden. Die Rüstungen, Waffen und Kampfsonderfertigkeiten werden überarbeitet, deren Werte teilweise deutlich verändert.



Allgemeine Fertigungsproben

Umrechnung der Modifikationen

Trotz aller Änderungen, gelten im Grunde die DSA5 Regeln weiterhin, es sei denn in diesem Regelwerk wird eine Änderung konkret beschrieben oder eine DSA5 Regel kollidiert offensichtlich mit den 3W20 Regeln. Leider konnte nicht jedes Wort aller DSA5 Publikationen auf Kompatibilität geprüft werden. Es wird zwangsläufig hier und da individuelle Anpassungen der DSA5 Werte an die 3W20-FPS Regeln geben müssen, die hier nicht aufgeführt sind. Im Zweifel entscheidet der Meister beziehungsweise die Spielgruppe gemeinsam, wie mit Regelwidersprüchen umgegangen wird.

Hinweise für die Umrechnung von Werten aus DSA5 sind bei der jeweiligen Regeländerung zu finden. Dieses System nutzt die 1W20 Probe nur noch bei reinen Eigenschaftsproben. Alles andere wird mit der 3W20 Probe simuliert. Darum müssen alle Modifikationen aus DSA5, die sich auf eine 1W20 Probe beziehen, umgerechnet werden. Bei den meisten Regeländerungen wird diese Umrechnung direkt mit angegeben. Ebenso werden alle Werte, die mit einem 1W20 Wurf geprobt werden, bei der entsprechenden Neuregelung angepasst. Mit folgender Tabelle lassen sich Modifikationen für 1W20 Proben aus dem DSA5 Regelwerk auf die 3W20 Probe umrechnen. Falls Spieler oder Meister der Meinung sind, die Umrechnung ist in dem ein oder anderen Fall unpassend, sollten eigene Werte verwendet werden.

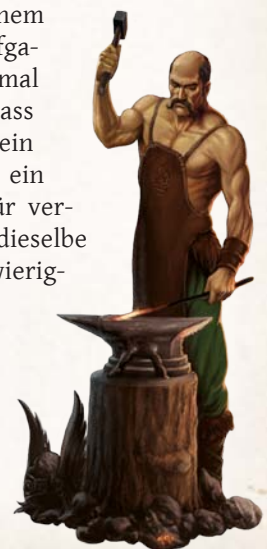
1W20 Modifikator +/-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3W20 Modifikator +/-	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6

Absolute und relative Schwierigkeit

Die Festlegung der Schwierigkeit einer Aufgabe ist in DSA5 durch Erschwernisse und Erleichterungen der Fertigungsproben geregelt. Eine extrem einfache Aufgabe modifiziert die Probe um +5, eine extrem schwere Probe um -5. Dabei wird das Können eines Helden zu wenig beachtet. Es gibt Aufgaben, die für den einen Helden eine unüberwindbare Hürde darstellen, während ein anderer kein Problem darin sieht, weil er jahrelange Übung hat. Das Schwierigkeitsempfinden ist bei den meisten Aufgaben relativ. Daher sollten die Modifikationen der Proben auch relativ sein. Zusätzlich sollte es Aufgaben geben, die ein gewisses Können voraussetzen, also nicht von jedem geschafft werden können. Bei DSA5 kann theoretisch jeder alles schaffen. Der schwächliche Schmiedegeselle kann ebenso gute Waffen herstellen wie sein erfahrener Meister, wenn der Spieler nur gut genug würfelt. Die Anforderungen einer Aufgabe können in einigen Fällen objektiv bewertet werden. Ein Gewicht von 20 Stein lässt sich leichter heben als eines von 50 Stein und dieses wiederum leichter als eines von 100 Stein. Ähnlich wie die Kletterer Schwierigkeitsgrade für ihre Felswände haben, gibt es beim 3W20-FPS Regelwerk absolute Schwierigkeiten von Aufgaben. Die Angabe der absoluten Schwierigkeit orientiert sich an der Qualität der Fertigungsprobe. Die Qualitätsstufen (QS) werden quasi zum Gradmesser der absoluten Schwierigkeit von Fertigungsproben.

Die Bewältigung einer Aufgabe verlangt nach einer bestandenen Probe, das bedeutet mindestens muss QS1 erreicht werden. Die Schwierigkeit einer Aufgabe ist also mindestens 1. Wenn es sich um eine normale Aufgabe handelt, sollte die Schwierigkeit mit 3-4 angegeben sein, bei einer schweren mindestens 5 und bei sehr schweren 8 oder mehr.

Die Angabe der absoluten Schwierigkeit ist so zu verstehen, dass die Aufgabe für einen Helden, der nach seinen Fähigkeiten auf dem Papier (Fertigkeitswert) die entsprechende QS theoretisch erreichen kann, moderat anspruchsvoll ist. Eine Schwierigkeit von 3 ist also für einen Helden moderat anspruchsvoll, wenn er in der betreffenden Fertigkeit über einen Wert von 7-9 verfügt und damit eine QS3 erreichen kann. Für einen Helden mit einem Fertigkeitswert von 5, ist die Aufgabe schon schwieriger, da er maximal QS2 erreichen kann. Das zeigt, dass die absolute Schwierigkeit allein noch nicht angibt, wie schwer ein Held die Aufgabe empfindet. Für verschiedene Helden kann ein und dieselbe Aufgabe (gleiche absolute Schwierigkeit) durchaus unterschiedlich schwer zu schaffen sein (relative Schwierigkeit). Um die relative Schwierigkeit abzubilden, wird eine Probe modifiziert.



Die Modifikation der Probe richtet sich nach der Schwierigkeit der Aufgabe und der Fähigkeit des Helden. Der Modifikator ergibt sich aus dem Vergleich der Fähigkeit des Helden mit der absoluten Schwierigkeit der Aufgabe. Die Formel dafür lautet:

Maximal mögliche QS - Schwierigkeit = Modifikator

Beispiel: Zwei Helden (Kain und Abel) möchten (müssen) nacheinander dieselbe Felswand erklimmen. Der Meister entscheidet, dass die Wand eine Schwierigkeit von 3 hat. Kain hat im Talent Klettern einen FW von 10. Er kann also maximal QS4 erreichen. Abel hat nur Klettern 5, also maximal QS2. Da die Wand für Kain kein größeres Problem darstellt, wird seine Probe um 1 erleichtert (QS4 - Schwierigkeit 3 = Probenmodifikator +1). Abel tut sich schwerer und muss eine Probe -1 ablegen (2-3=-1).

Schwierigkeit einer Aufgabe

- Bei jeder Aufgabe kann der Meister eine Schwierigkeit angeben. Diese beginnt bei 1 und ist nach oben hin nicht begrenzt.
- Durch den Vergleich von Fertigkeitswert mit der Schwierigkeit erhält man den Modifikator für die Probe.
- Eine Aufgabe ist „normal schwer“, also weder besonders schwer noch besonders leicht, wenn der Held mit seinem Fertigkeitswert theoretisch die Qualitätsstufe erreichen kann, die der Schwierigkeit entspricht.

Modifikation bei Vergleichsproben

Beim Wettstreit zwischen Kontrahenten kommt es oft ganz konkret auf bestimmte Fähigkeiten an. Das können je nachdem in welcher Disziplin sich die Helden messen zum Beispiel die Fertigkeiten Kraftakt, Athletik oder Schachspiel sein. Immer wenn es Mann gegen Mann geht (oder Frau gegen Frau oder Frau gegen Mann) und das Können eine entscheidende Rolle spielt, richtet sich die Schwierigkeit der Aufgabe nach der Stärke des Gegners. Die relative Schwierigkeit, und damit der Modifikator, berechnet sich aus der Differenz der jeweils maximal zu erreichenden QS.

QS von Held1 - QS von Held2 = Modifikator für Held1

Der Modifikator für den anderen Helden berechnet sich entsprechend umgekehrt.

Beispiel: Beim klassischen Armdrücken in der Taverne zwischen Kain (Kraftakt 10) und Abel (Kraftakt 7) bekommt der schwächere Abel einen Probenmodifikator von -1, weil Kain maximal QS4 erreichen kann und Abel nur QS3 (3-4=-1), während Kain eine Erleichterung von +1 bekommt (4-3=+1). Bei der anschließenden Partie Schach sieht es umgekehrt aus. Kain kann mit einem FW bei Rechnen von 3 (nein, Schach ist kein Glücksspiel) maximal eine QS1 erreichen. Darum erhält er für seine Probe einen Modifikator von -2, da Abel mit einem FW von 8 und maximal QS3 zwei Qualitätsstufen besser abschneiden kann als Kain (1-3=-2). Abel erhält +2, denn die Modifikationen für die relative Schwierigkeit erhalten immer beide Kontrahenten mit jeweils umgekehrten Vorzeichen.

Umgang mit Schwierigkeiten

Durch die geänderte Berechnung der Modifikationen können Angaben in DSA5 Publikationen, wie zum Beispiel in Abenteuern eine andere Schwierigkeit ausdrücken, als ursprünglich beabsichtigt. Hier sollte sich der Meister an der Einstufung aus dem Grundregelwerk (Seite 24) orientieren. Wenn er möchte, dass die relative Schwierigkeit, und damit die Modifikation der Probe für einen Helden, zum Beispiel bei -3 (sehr schwierige Probe laut DSA5) liegt, muss er die absolute Schwierigkeit entsprechend der Fähigkeiten des Helden anpassen. Hat der Held, der die Probe ablegen soll einen Fertigkeitswert von 7 (maximal QS3 möglich), sollte die absolute Schwierigkeit der Aufgabe demnach 6 sein. Allerdings bedeutet die selbe Aufgabe dann für einen Helden mit FW 3 (maximal QS1) eine Modifikation der Probe von -5.

Die relative Schwierigkeit ist immer dann wichtig, wenn es bei einer Aufgabe in erster Linie um das Können eines Helden geht und sich mehrere Helden an der Aufgabe versuchen wollen. Der Meister muss entscheiden, wann er die relative Schwierigkeit berechnet. Natürlich kann er auf die Berechnung verzichten und direkt einen Modifikator festlegen, der ihm geeignet erscheint.

Bedeutung für das Rollenspiel

Durch die Berücksichtigung der relativen Schwierigkeit, bedeutet eine Aufgabe nicht für jeden Helden die selbe Probenmodifikation. Dadurch werden die Fähigkeiten eines Helden stärker beachtet. Es lohnt sich eine Fertigkeit sehr hoch zu steigern, da so immer schwierigere Aufgaben zu schaffen sind. Im Vergleich zwischen zwei Helden wird der bessere durch die neue Regel deutlich bevorzugt. Das soll die Slapstick-Momente etwas entschärfen, wenn die vor Kraft strotzende Thorwalerin durch Würfelpech gegen den schmächtigen Dieb im Tauziehen verliert.

Mindest-QS

Die Schwierigkeit einer Herausforderung orientiert sich an den Qualitätsstufen, die bei einer Probe erreicht werden können. Schwierigkeit 4 bedeutet, die Aufgabe ist normal anspruchsvoll (kein Modifikator) für jemanden, der in der betreffenden Fertigkeit Qualitätsstufe 4 erreichen kann. Es gibt aber auch Herausforderungen, die sind einfach nicht von allen Bewohnern Aventuriens zu schaffen. Für diese Aufgaben sollte neben der Schwierigkeit noch die Mindest-QS angegeben werden. Ein Held, der diese Qualitätsstufe theoretisch gar nicht erreichen kann, sollte ohne weitere Hilfsmittel keine Probe ablegen können. Für einige Handwerks- und Wissenstalente gibt es diese Einschränkung in Form von Berufsgeheimnissen bereits. Die Mindest-QS wirkt genauso. Vor allem bei Körpertalenten sollte sie eine Rolle spielen.

Die Mindest-QS wirkt wie ein Berufsgeheimnis für Fertigkeiten, die kein Berufsgeheimnis haben.

Realistisch betrachtet macht es einfach keinen Sinn, dass die zarte Hofdame mit Körperkraft 9 und Kraftakt 1 den schweren Hinkelstein anheben möchte, in der Hoffnung, dass sie es irgendwie mit Glück doch schaffen kann. An dieser Stelle setzt der Meister für die Aufgabe eine Mindest-QS von 2 oder mehr. Das bedeutet nicht, dass die Hofdame die Aufgabe nicht trotzdem lösen kann. Ihre schwache Muskelkraft kann sie vielleicht durch einen scharfen Verstand ausgleichen und nutzt zum Beispiel einen improvisierten Hebel, um den Stein zu bewegen.

Die Mindest-QS unterscheidet sich von der Schwierigkeit. Sie legt fest, welche Qualität ein Held bei einer Fertigungsprobe mindestens erreichen muss, um die Herausforderung überhaupt angehen zu können. Erfüllt er diese Voraussetzung nicht, macht es keinen Sinn eine Probe zu erlauben, weil es vielleicht zu unrealistisch wäre, wenn es der Held durch enormes Würfelglück doch schaffen würde. Die Schwierigkeit hingegen bestimmt, wie hoch die Modifikationen der Probe sind.

Einfluss von Hilfsmitteln

Hilfsmittel sollen das Leben eines Abenteurers leichter machen. Mit dem richtigen Werkzeug lassen sich viele Aufgaben leichter und schneller erledigen. Manche Hilfsmittel erleichtern Fertigungsproben in dem Sinne, dass der Held sie im Rahmen seiner Möglichkeiten

Bedeutung für das Rollenspiel

Es soll belohnt werden, wenn Helden sich Gedanken machen, wie eine vermeintlich aussichtslose Situation durch den Einsatz der richtigen Hilfsmittel und durch effektive Zusammenarbeit doch noch erfolgreich gelöst werden kann.



leichter oder schwerer bestehen kann, indem sie Einfluss auf den Probenmodifikator nehmen. Die maximale Qualität, die erreicht werden kann, wird dadurch nicht gesteigert.

Es gibt allerdings auch Hilfsmittel, die die Qualität steigern können. Das bedeutet mit diesen Hilfsmitteln stehen dem Helden für die Probe auf das entsprechende Talent mehr Fertigungspunkte zur Verfügung. Ein Fernrohr zum Beispiel sorgt dafür, dass der Benutzer viel mehr in viel größerer Entfernung sehen kann, als es ihm seine natürliche Sinnesschärfe erlaubt. Oder das Schleppnetz, mit dem sich mehr und größere Fische fangen lassen als mit einer Angel.

Solche Hilfsmittel erhöhen die maximal erreichbare Qualität normalerweise um ein oder zwei Stufen, indem sie zusätzliche Fertigungspunkte für die Probe geben. Trotzdem bleibt die Aufgabe eine Herausforderung, weil diese Hilfsmittel keine Modifikationen bringen.

Es kann auch Mischformen geben, die es sowohl dem Ungeübten wie auch dem Meister einerseits einfacher machen und andererseits die Qualität steigern. Ein simpler Hebel sorgt bei einem Kraftakt dafür, dass die Aufgabe leichter fällt (Modifikation) und zugleich auch ein größeres Gewicht bewegt werden kann (höhere QS durch mehr Fertigungspunkte). Aber hier sind der Phantasie des Spielers und der Spieler keine Grenzen gesetzt. Letztendlich muss bei der Beurteilung eines Hilfsmittels abgewogen werden, ob es entscheidenden Einfluss auf die Qualität hat (höhere maximale QS), zum Gelingen der Probe im Rahmen der Möglichkeiten des Helden beiträgt (Erleichterung durch Modifikation) oder beides der Fall ist.



Ausdauer

Die Ausdauer (Au) bestimmt, wie lange ein Held körperlich anstrengende Aktionen durchführen kann. Sie wird in Ausdauerpunkten (AuP) berechnet. Ausdauer regeneriert mit 3W6 pro 5 Minuten (Heldenzeit nicht Spielerzeit). Die Ausdauerpunkte sind zu Beginn exakt so hoch wie die Lebensenergie und können den Wert der Lebensenergie zu keiner Zeit übersteigen. Bestimmte Vorteile und Sonderfertigkeiten lassen Ausnahmen zu. Fällt die Lebensenergie durch eine Verletzung, dann sinkt die Ausdauer um den gleichen Wert. Kampfmanöver verbrauchen Ausdauer und bilden somit das handfeste Gegenstück zu Zaubern und Liturgien.

Zustände

Das Zustandssystem ist eine gute Möglichkeit, die Verfassung eines Helden über die Lebensenergie hinaus zu beschreiben. In DSA5 kann jeder Zustand vier Stufen erreichen, wobei die vierte Stufe meist die Handlungsunfähigkeit bedeutet. Beim 3W20-FPS entfällt die Regelung, dass alle Erschwernisse aus Zuständen zusammen maximal -5 betragen können. Die Stufen steigen immer weiter an und die Erschwernisse addieren sich, bis der Held handlungsunfähig wird. Das geschieht, sobald er bei einem Zustand Stufe IV erreicht, oder eine an der Probe beteiligte Eigenschaft durch die Erschwernisse auf den Wert 0 sinkt.

Die Modifikationen der Eigenschaftswerte durch Zustände verändern keine abgeleiteten Werte.

Belastung

Alle Proben, für die Belastung eine Rolle spielt, werden um 1 pro Stufe der Belastung erschwert. Der zusätzliche Abzug auf Attacke und Verteidigung entfällt.

Schmerz

Ein Held erhält eine Stufe Schmerz erst, wenn seine Lebensenergie unter die Hälfte der Gesamtlebensenergie sinkt.

Neuer Status Blutend

Der Status Blutend wird eingeführt. Wird ein Held durch einen Sturz oder im Kampf so verletzt, dass er eine offene Wunde davonträgt, dann blutet er und erleidet, so lange der Status anhält, Blutungsschaden in Höhe von 4 Schadenspunkten (SP) pro Kampfrunde. Außerhalb von Kämpfen verliert ein blutender Held, der sich körperlich schont, 4 Punkte Lebensenergie pro 5 Minuten Spielzeit. Ist er körperlich aktiv kann der Abzug höher ausfallen. Hier entscheidet der Meister. Um die Blutung zu stoppen ist eine erfolgreiche Probe

auf Heilkunde Wunden sowie geeignetes Hilfsmaterial oder ein entsprechender Zauber nötig. Auch andere Personen können die Blutung stoppen.

Neue Vorteile

Hohe Ausdauer I-VII

Der Held ist körperlich fit und verfügt über eine bessere Ausdauer als der durchschnittliche Aventurier.

Regel: Das Maximum der Ausdauerpunkte steigt durch diesen Vorteil um 1 Punkt pro Stufe des Vorteils und liegt dadurch dauerhaft über der Lebensenergie.

Voraussetzungen: kein Nachteil Niedrige Ausdauer
AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Ausdauer) I-III

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Ausdauerpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 2 zusätzliche Punkte dazu, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: kein Nachteil Schlechte Regeneration (Ausdauer)

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Neue Nachteile

Niedrige Ausdauer I-VII

Der Held ist körperlich wenig leistungsfähig und verfügt über eine schlechtere Ausdauer als der durchschnittliche Aventurier.

Regel: Das Maximum der Ausdauerpunkte sinkt durch diesen Nachteil um 1 Punkt pro Stufe des Nachteils und liegt dadurch dauerhaft unter der Lebensenergie.

Voraussetzungen: kein Vorteil Hohe Ausdauer
AP-Wert: -2 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schlechte Regeneration (Ausdauer) I-III

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden die Rückgewinnung der Ausdauer während einer Regenerationsphase.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils bekommt der Held 2 Punkte weniger, wenn er regeneriert.

Voraussetzungen: kein Vorteil Verbesserte Regeneration (Ausdauer)

AP-Wert: -6 Abenteuerpunkte pro Stufe

KAPITEL 3: KAMPFREGELEN

„Oh ja, kämpft und ihr sterbt vielleicht. Flieht und ihr lebt, wenigstens eine Weile... Und wenn Ihr dann in vielen Jahren sterbend in eurem Bett liegt, wärt Ihr dann nicht bereit, jede Stunde einzutauschen von heute bis auf jenen Tag, um ein Mal nur, ein einziges Mal nur, wieder hier stehn zu dürfen und unsren Feinden zuzurufen. Ja, sie mögen uns das Leben nehmen, aber niemals nehmen sie uns unsre Freiheit!“

- Schottischer Freiheitskämpfer

DSA5 Kämpfe können trotz der vielen Veränderungen lange dauern. Gerade bei vielen Beteiligten füllt der Kampf einen Großteil der Spielsession. Der Hauptgrund ist die aktive Verteidigung, die jedem Kämpfer auf eine geglückte Attacke als Reaktion zusteht. Ein Angriff muss also zwei Hürden nehmen, um Schaden anzurichten. Die eigene Attacke muss gelingen und die gegnerische Verteidigung scheitern. Das kann sehr aufregend und spannend sein aber auch zäh und ermüdend. Ein Problem dabei ist, dass ein Spieler nach seiner eigenen Aktion unter Umständen minutenlang warten muss, bis er wieder an der Reihe ist. Da geht schon mal die Konzentration, die Spannung und die Atmosphäre verloren, wenn solche „Zwangspausen“ zum Beispiel für den Toilettengang genutzt werden, weil man in der 17. Kampfunde nicht mehr mit jeder einzelnen Finte der Mitspieler und anschließender Parade der Gegner mit fiebert.

Der kooperative Gruppenkampf bricht das System der sehr detaillierten Simulation einzelner Kampfhandlungen auf und lässt Gruppen in Sequenzen gegeneinander antreten, in denen alle Beteiligten gleichzeitig handeln. Die Helden führen pro gewürfelter Probe eine ganze Kampfunde aus, die aus mehreren Kampfszenen bestehen kann. Durch diese Variante wird der Kampf kooperativer und schneller. Alle Helden müssen sich gemeinsam eine Strategie überlegen und würfeln gleichzeitig um Erfolg oder Misserfolg. Es wird nicht jede einzelne Armbewegung simuliert, sondern jeweils ganze Kampfunden mit allen Beteiligten. Dank einer Besonderheit bleiben viele taktische Möglichkeiten, die individuellen Stärken jedes Helden einzubringen. Im Gruppenkampf wird erst gewürfelt und anschließend anhand des Ergebnisses eine Aktion ausgewählt. Der kooperative Gruppenkampf basiert außerdem auf dem Kernstück des modernen DSA: der 3W20 Probe.



Kampftechniken

Erweiterung der Fertigkeiten

Der Kern der 3W20-FPS Regeln ist die Umstellung des Probenwurfes im Kampf von einem auf drei zwanzigseitige Würfel. Die Kampfprobe wird an alle übrigen Fertigungsproben angeglichen. Die Kampftechniken verlieren ihre Sonderstellung und werden, neben Talenten, Zaubern und Liturgien zu Fertigkeiten. Dementsprechend werden jeder Kampftechnik drei Eigenschaften zugeordnet, auf die der Probenwurf abgelegt wird. Jede Kampftechnik erhält einen Fertigungswert (FW) und das Anwendungsgebiet *Gruppenkampf*.

Für die neuen Kampftechnikfertigkeiten gilt:

- Jede Kampftechnik startet bei einem FW von 0 und muss nicht aktiviert werden.
- Die Kampftechnik Schilde entfällt, da der beidhändige Kampf und damit auch der Schildkampf über andere Mechanismen geregelt werden.
- Die Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen werden zu Schlag Waffen beziehungsweise Zweihandschlag Waffen.
- Der Höchstwert jeder Kampftechnik entspricht dem Wert der niedrigsten an der Probe beteiligten Eigenschaft -2.

Umrechnung der DSA5 Werte

Bei der Heldenerschaffung gilt als Höchstwert für Kampftechniken der Höchstwert für Fertigkeiten aus DSA5 minus 2 (Grundregelwerk Seite 39). Also 8 für Unerfahren, Durchschnittlich und Erfahren, 11 für Kompetent und so weiter. Die Startwerte der Archetypen werden um 5 reduziert. Ein Wert bei der Kampftechnik *Hieb Waffen* von 12 wird zu einem Fertigungswert bei *Schlag Waffen* von 7. Der Mindestwert in DSA5 von 6 wird zum neuen Mindestwert 0.

Steigerungsgruppen

Die Kampftechniken sind in vier Steigerungsgruppen eingeteilt. Die Kosten für die Kampftechnik mit dem höchsten Fertigungswert in jeder Steigerungsgruppe berechnen sich nach dem Steigerungsfaktor D (Grundregelwerk Seite 50). Die Kampftechnik mit dem zweithöchsten Wert nach Faktor C und so weiter. Raufen bildet eine Ausnahme, hier gilt immer Steigerungsfaktor B. In den Steigerungsgruppen Schuss-/Wurf Waffen, Klingen Waffen und Wucht Waffen gibt es eine weitere Besonderheit. Der höchste Fertigungswert bestimmt den Minimalwert der anderen Fertigkeiten in der Gruppe. Der Fertigungswert jeder Kampftechnik in einer Gruppe beträgt mindestens ein Drittel des höchsten Wertes in dieser Gruppe. Wenn eine Fertigkeit auf 3 gesteigert wird, steigen alle anderen in dieser Gruppe kostenlos auf 1 an, sofern sie vorher auf 0 waren. Bei einer Steigerung einer Kampftechnik auf 6 steigen alle anderen in dieser Steigerungsgruppe kostenlos auf 2 und so weiter.

Kampftechniken	eBE	Probe	Steigerungsgruppe
Armbrüste	BE-1	IN/FF/FF	Schuss-/Wurf Waffen
Blasrohre	BE	IN/FF/KO	
Bögen	BE	IN/FF/KK	
Wurf Waffen	BEx2	IN/FF/GE	
Dolche	BE	GE/GE/KO	Klingen Waffen
Fecht Waffen	BEx2	IN/GE/GE	
Schwerter	BE	IN/GE/KK	
Zweihandschwerter	BE-1	GE/KO/KK	
Ketten Waffen	BE	MU/GE/KK	Wucht Waffen
Schlag Waffen	BE	KO/KK/KK	
Stangen Waffen	BE	IN/KO/KK	
Zweihandschlag Waffen	BE-1	KO/KK/KK	
Raufen	BEx2	GE/KO/KK	Raufen

Effektive Belastung eBE

Die Belastung durch Rüstung und Schilde wirkt sich auf den Kampf mit verschiedenen Waffen unterschiedlich stark aus. Einen schweren Zweihandhammer kann man in einer Plattenrüstung „artgerechter“ führen als einen schlanken Degen, weil man ihn mit weiten Schwüngen führt und es nicht so sehr auf schnelle Reflexe ankommt. Die effektive Belastung kann keinen Wert kleiner als 0 annehmen. Die Berechnung erfolgt nach der Anpassung der Belastung durch Sonderfertigkeiten. Es wird echt gerundet. Da die Berechnung der Belastung in dem Augenblick stattfindet, in dem die Rüstung angelegt wird und da ein Held nicht häufiger in verschiedene Rüstungen schlüpft als nötig, stellt die (Wieder-) Einführung der Effektiven Belastung für Kampftechniken keine Verlangsamung der Kampfsimulation dar. Die Belastung durch Übergepäck zählt weiterhin voll.

Bedeutung für das Rollenspiel

Durch die Steigerungsgruppen und den automatischen Anstieg soll berücksichtigt werden, dass das Training mit einer Waffe ebenso eine Verbesserung des Umgangs mit vergleichbaren Waffen bringt. Durch die Umwandlung der Kampftechniken zu Fertigkeiten, ergeben sich zwei Anwendungsgebiete. Möchte man mit seinem Bogen ein Tier auf der Jagd erlegen, nimmt man dafür die normalen DSA5 Regeln für Fertigungsproben und modifiziert sie entsprechend der Umrechnungstabelle unter Sonstige Kampfregeln. Für die Anwendung der Kampftechniken im Kampf gelten die Regeln für den Gruppenkampf.



Der Gruppenkampf

Ablauf einer Kampfrunde

Die Kampfunden werden als vergleichende Sammelproben zwischen den verfeindeten Gruppen abgebildet. Der Gruppenkampf beginnt, sobald alle Parteien sich der Situation bewusst sind und mindestens ein Mitglied jeder Gruppe eine offensive Aktion ausführen könnte. Der Gruppenkampf beginnt mit der ersten Kampfunde.

Überraschungs- oder Fernkampfangriffe werden vor dem eigentlichen Kampf mit normalen Proben auf die eingesetzten Fertigkeiten simuliert.

Beispiel: Lauryel möchte aus der Entfernung einen Pfeil auf eine Gruppe Orks abfeuern, die sie bis jetzt noch nicht bemerkt haben. Sie schleicht sich an die Gruppe heran bis sie in Schussdistanz ist und feuert. Dazu legt sie eine Probe auf die Kampftechnik Bögen (IN/FF/KK) ab. Die Probe wird nach den Regeln für Entfernung und Größe des Ziels modifiziert. Die Modifikationen, die sich nach DSA5 Regeln ergeben, werden entsprechend der Umrechnungstabelle auf Seite 7 angepasst. Die Orks können nicht ausweichen, da sie von dem Angriff überrascht wurden.

Zu Beginn jeder Kampfunde werden die Kampfpositionen bestimmt. Danach folgt der Probenwurf der kämpferischen Aktionen und die Ermittlung der automatisch erfolgreichen Aktionen (Bestes Drittel) anhand der übrig behaltenen

Die 5 Phasen einer Kampfrunde

- 👁 Kampfposition festlegen
- 👁 3W20-Probe der kämpferischen Aktionen
- 👁 Bestes Drittel und Gruppen-QS ermitteln
- 👁 Kämpferische Aktionen durchführen
- 👁 Sonstige Aktionen durchführen

Fertigkeitspunkte (*FP) und der zusätzlichen erfolgreichen Aktionen anhand der Gruppen-QS. Sind die erfolgreichen Aktionen und deren Reihenfolge ermittelt, erfolgt deren Durchführung. Am Ende jeder Kampfrunde können noch die sogenannten sonstigen Aktionen durchgeführt werden.

Phase 1: Kampfposition festlegen

Vor den Kampfhandlungen erfolgt die Ermittlung der Positionen der einzelnen Charaktere. Es empfiehlt sich eine Karte, Bodenplatte oder einfach ein Blatt Papier für den Kampf zu benutzen, um die Positionen festzuhalten. Die Kampfaufstellung bestimmt die zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten, welcher Held welchen Gegner angreifen kann und wer von welchen Angriffen betroffen sein kann. Es wird zwischen zwei Kampfpositionen unterschieden:

Nahkampfposition

Die Anzahl der gegnerischen Nahkämpfer bestimmt, wie viele der Helden sich im Nahkampf befinden und umgekehrt. Wenn vier Helden gegen vier Orks mit Nahkampfwaffen kämpfen, befinden sich alle vier Helden zwangsläufig im Nahkampf, weil jeder Ork versuchen wird, jeweils einen Helden in den Nahkampf zu verwickeln. Gleiches gilt bei einer feindlichen Überzahl an Nahkämpfern. Es können maximal drei Nahkämpfer gleichzeitig gegen einen Gegner antreten. Sobald jedes Mitglied einer Gruppe drei Nahkampfgegner hat, befinden sich alle weiteren Gegner automatisch in Fernkampfposition. Bei einer Überzahl der Helden können sich die überzähligen entscheiden, ob sie ebenfalls in den Nahkampf gehen oder im Fernkampf bleiben.

Nur wer sich im Nahkampf befindet, kann Nahkampffaktionen ausführen oder selbst davon betroffen werden. Fernkampffaktionen können im Nahkampf nicht ausgeführt werden. Es gibt Aktionen und Sonderfertigkeiten, die es zum Beispiel trotz gegnerischer Überzahl erlauben, aus der Nahkampfposition zu entkommen.

Fernkampfposition

Wer sich nicht in Nahkampfposition befindet, befindet sich automatisch in Fernkampfposition.

Kämpfer in dieser Position können nicht durch Nahkampfhandlungen betroffen werden und selbst keine ausführen.

Phase 2: Die 3W20-Proben der kämpferischen Aktionen

Alle Spieler, die am aktiven Kampfgeschehen teilnehmen, würfeln nun eine 3W20 Probe auf die Fertigkeit, die sie in dieser Kampfunde einsetzen möchten. Dies können alle Kampftechniken, Zauber oder Liturgien sein, die über eine Einsatzmöglichkeit für den Gruppenkampf verfügen (Kapitel 5). Eventuell müssen die Proben durch äußere Umstände und freundliche oder gegnerische Einflüsse modifiziert werden. Alle Kämpfer würfeln gleichzeitig oder kurz hintereinander und ermitteln die übrig behaltene Fertigkeit *FP.

• Auch hier gilt wieder: Modifikationen nach DSA5-Regeln können mit Hilfe der Tabelle auf Seite 7 entsprechend umgerechnet werden.

Die Fertigungsprobe auf kämpferische Aktionen im Gruppenkampf stellt die Ausgangslage dar, in die sich der Held und seine Gruppe im Kampfgeschehen gebracht haben. Je nachdem, wie gut oder schlecht diese ist, stehen die Kämpfer günstig oder ungünstig zum Gegner, und haben anschließend mehr oder weniger starke Manöver zur Auswahl. Eine sehr gut gelungene Probe könnte bedeuten, dass sich ein Nahkämpfer nach kurzem Geplänkel in eine gute Position gebracht hat, um einen vernichtenden Schlag anzubringen. Oder der Magier hat es durch geschickte Bewegungen geschafft, sich aus dem Getümmel zu entfernen und kann sich nun auf einen verheerenden Zauber konzentrieren, während dem unglücklichen Waffenknecht vielleicht nur die einfache Waffen-Parade bleibt. Das wäre dann eine weniger gut bestandene Probe. Eine Misserfolgsprobe könnte bedeuten, dass der Held einen taktischen Fehler begangen hat, sich zu weit vom nächsten Gegner befindet um anzugreifen oder von mehreren Feinden umringt wird.

Für den Meister empfiehlt es sich, beim Kampf der Helden gegen viele Gegner, jeweils drei gleiche Eigenschaftswerte für den Probenwurf zu nehmen. Das beschleunigt den Probenwurf und die anschließende Berechnung enorm. Wie viele und welche Aktionen jedem Kämpfer nun zur Verfügung stehen, wird im nächsten Schritt ermittelt.



Phase 3: Bestes Drittel und Gruppen-QS

Bestes Drittel

Nachdem alle Proben abgelegt wurden, wird ermittelt, was das Ergebnis für die einzelnen Kämpfer bedeutet. Eine bestandene Probe bedeutet nicht immer, dass der Held einen Angriff ausführen darf. Nur die Proben, deren Ergebnis im besten Drittel aller Proben liegt, eröffnen dem Helden automatisch mehrere Möglichkeiten. Alle anderen Helden müssen auf die Auswertung der Gruppen-QS warten. Misslungene Proben führen in keinem Fall zu einer Aktion in dieser Kampfrunde. Das Beste Drittel zeigt an, wie gut sich die einzelnen Helden in dieser Kampfrunde in Position gebracht haben.

In jeder Kampfrunde sind bis zu einem Drittel der kämpferischen Aktionen automatisch erfolgreich. Dies sind alle bestandenen Proben, deren übrig behaltene Fertigkeitspunkte (*FP) zum besten Drittel aller kämpferischen Proben in dieser Kampfrunde gehören.

Um zu berechnen, wie groß dieses Drittel ist, wird die Anzahl aller in dieser Kampfrunde abgelegten kämpferischen Proben beider Gruppen gezählt und durch 3 geteilt. Sonstige Aktionen werden bei der Ermittlung der automatisch erfolgreichen Aktionen nicht berücksichtigt. Bei der Berechnung des Drittels wird immer abgerundet. Kommt es zu einem Gleichstand und das beste Drittel würde dadurch größer als berechnet, wird die Aktion des Helden erfolgreich, der über den höheren Fertigkeitswert verfügt. Ist auch der gleich, werden beide Aktionen erfolgreich.

*Beispiel: Es stehen sich 5 Orks auf der einen und 4 Helden auf der anderen Seite gegenüber. Alle Kämpfer setzen kämpferische Aktionen ein. In die Berechnung der automatisch erfolgreichen Aktionen werden also 9 Proben einbezogen. Davon ist das beste Drittel, also die besten drei Proben, automatisch erfolgreich. Die fünf Orks haben 0, 2, 4, 5 und 4 Fertigkeitspunkte übrig, die vier Helden 6, 3, 0 und 5. Damit sind die Proben mit *FP6 und *FP5 automatisch erfolgreich, da sie das beste Drittel aller kämpferischen Proben bilden. Es haben bis jetzt ein Ork und zwei Helden eine erfolgreiche Aktion.*

Gruppen-QS

Neben den automatisch erfolgreichen Aktionen können zusätzlich noch weitere Handlungen ihre Wirkung entfalten. Je nachdem wie gut die Gruppe als Einheit im Vergleich mit dem Gegner abgeschnitten hat. Die übrig behaltene Fertigkeitspunkte

aller bestandenen kämpferischen Proben werden für jede Gruppe getrennt addiert. Der erhaltene Wert wird durch 3 geteilt und abgerundet. Somit steht die Gruppen-QS fest. Der Vergleich der Gruppen-QS bringt entweder ein Unentschieden oder einen Vorteil für eine der beiden Seiten. Bei einem Unentschieden kommen keine weiteren erfolgreichen Aktionen dazu und es geht weiter mit Phase 4. Unterscheiden sich die Gruppen-QS, dann bekommt die Gruppe mit der höheren die Möglichkeit, weitere Handlungen auszuführen.

Die Anzahl der weiteren erfolgreichen Aktionen ergibt sich aus der Differenz der beiden Gruppen-QS.

Hat eine Gruppe eine Gruppen-QS von 12 und die andere Gruppe hat 10, dann bekommt die bessere Gruppe zwei ($12-10=2$) weitere erfolgreiche Aktionen. Dadurch kann eine Gruppe mehr Aktionen bekommen, als sie bestandene Proben hat. Die überzähligen Aktionen können unter allen Mitgliedern der Gruppe aufgeteilt werden, wodurch einige Kämpfer in einer Kampfrunde mehr als eine Aktion ausführen können. Die Anzahl der insgesamt erfolgreichen Aktionen in einer Gruppe kann maximal so groß sein wie die Anzahl der Helden $\times 2$. Auch Helden mit einer misslungenen Probe können so zu einer Aktion kommen. Um die Qualität der weiteren Aktion(en) eines Helden zu bestimmen, müssen eventuell weitere Proben abgelegt werden. Diese ändern nichts an den bereits berechneten Werten (Bestes Drittel, Gruppen-QS).

Beispiel: Es kämpfen immer noch die 5 Orks gegen 4 Helden. Zwei Aktionen der Helden waren bereits automatisch erfolgreich. Der Vergleich der Gruppen-QS ergibt eine Gruppen-QS der Orks von $(0+2+4+5+4) / 3 = 5$ und eine Gruppen-QS der Helden von $(6+3+0+5) / 3 = 4$ (abgerundet). Die Orks gewinnen diesen Vergleich und erhalten eine erfolgreiche Aktion dazu ($5-4=1$). In dieser Kampfrunde erzielen die Helden zwei erfolgreiche Aktionen (2x Bestes Drittel) und die Orks ebenfalls zwei (1x Bestes Drittel + 1x Gruppen-QS).

Durch den Vergleich der Gruppen-QS ergibt sich die Anzahl der Fertigkeitsproben, die für die siegreiche Gruppe zusätzlich zu den automatisch erfolgreichen zu weiteren Aktionen mit Angriffsrecht führen. Damit steht die Anzahl der Aktionen fest, die in dieser Kampfrunde ausgeführt werden können.

Allen Kämpfern, die ihre Probe zwar bestanden haben aber trotzdem keine Aktion ausführen dürfen, bleibt in



Die 5 Phasen einer Kampfrunde

- ☞ Kampfposition festlegen
- ☞ 3W20-Probe der kämpferischen Aktionen
- ☞ Bestes Drittel und Gruppen-QS ermitteln
- ☞ Kämpferische Aktionen durchführen
- ☞ Sonstige Aktionen durchführen

dieser Kampfrunde nur eine Waffen-Abwehr oder das einfache Ausweichen.

Nun ist der Teil der Kampfrunde abgeschlossen, der die Ausgangsposition der Kämpfer beschreibt und es folgt die Durchführung der Kampfhandlungen.

Der 3W20 Probenwurf stellt die Ausgangslage in der Kampfrunde dar. Wie gut sich die einzelnen Kämpfer in Position bringen konnten, ergibt sich aus dem Besten Drittel. Die Gruppen-QS zeigt an, wie sich die Gruppe als geschlossene Einheit im Vergleich mit dem Gegner präsentiert.

Bedeutung für das Rollenspiel

Jedes Kampfsystem muss Kompromisse finden zwischen realistischer Simulation und Spielgeschwindigkeit. Darum wird auf eine detaillierte Bewegungssimulation während des Kampfes verzichtet. Statt immer eine Attacke und eine Parade, hat jeder Held so viele Aktion pro Kampf-
runde zur Verfügung, wie der Probenwurf ergibt. Die Anzahl der Gegner und eventuelle Sonderfertigkeiten bestimmen, wer sich in welcher Position befindet. Der Schwerpunkt beim 3W20-FPS liegt auf der taktischen Abstimmung der Aktionen in der Gruppe. Dadurch wird der Kampf dynamischer und fühlt sich kooperativer an.



Phase 4: Kämpferische Aktionen

Nachdem feststeht, welche bestandenen Fertigkeitstests zu erfolgreichen kämpferischen Aktionen führen, werden diese ausgeführt und ihre Wirkung ermittelt, zum Beispiel durch den Schadenswurf. Es werden die erfolgreichen Aktionen in der Reihenfolge ihrer Qualität ausgeführt. Die Aktion mit den meisten übrig behaltenen Fertigkeitstests beginnt. Wurden mehrere Fertigkeitstests mit gleicher *FP Anzahl bestanden, entscheidet der Initiative-Wert, bei erneutem Gleichstand der Fertigkeitstestwert und danach ein Wurf mit dem W6.

Ausführen oder Abwarten

Ein Spieler, der mit der Durchführung seiner Aktion an der Reihe ist, entscheidet zunächst, ob er sie gleich durchführen oder noch abwarten möchte. Vielleicht ergibt sich ein Vorteil daraus, abzuwarten, was der Gegner tut. Entscheidet sich der Spieler für Abwarten, ist der nächste Spieler in der Reihenfolge der Aktionen dran und so weiter. Der letzte Spieler am Ende der Reihenfolge kann seine Aktion nicht aufschieben und muss sie durchführen, sobald er dran ist. Danach beginnt die Reihe von vorne und wieder können alle Spieler bis auf den letzten ihre Aktionen aufschieben. Das geht solange, bis alle Spieler ihre Aktionen durchgeführt haben.

Entscheidet sich ein Spieler dafür, eine Aktion durchzuführen, wählt er zunächst, entsprechend seiner *FP, eine ihm zur Verfügung stehende Einsatzmöglichkeit aus. Im Unterschied zur Talentprobe legt der Spieler beim Gruppenkampf zuerst die Fertigkeitstestprobe ab und kann sich später noch für ein Einsatzgebiet entscheiden. Je nachdem, wie sich die Situation im Kampf entwickelt, ergeben sich dadurch neue taktische Möglichkeiten.

Möchte ein Spieler eine Einsatzmöglichkeit wählen, die die Nennung eines Zieles voraussetzt oder vor dem Würfeln modifiziert wird, kann er die Durchführung zwar aufschieben, die Aktion an sich ist aber schon festgelegt. Das Ziel kann nach dem Würfeln nicht mehr geändert werden. Ebenso ist es nicht möglich, die modifizierte und an ein Ziel gebundene Einsatzmöglichkeit nach dem Würfeln zu ändern.

Bestimmung des Ziels

In einer Kampfhandlung kann grundsätzlich jeder der Beteiligten zur Zielscheibe eines Angriffs werden. Dabei müssen die Regeln der Kampfpositionen beachtet werden, da man von Nahkampfhandlungen nur betroffen sein kann, wenn man sich in Nahkampfposition befindet. Hat der Gegner in dieser Kampfunde nur erfolgreiche Nahkampfaktionen, kommen nur Gruppenmitglieder als Ziel in Betracht, die sich ebenfalls in Nahkampfposition befinden. Das Ziel muss benannt werden, bevor die Wirkung der Aktion ermittelt wird, also zum Beispiel vor dem Schadenswurf.

Reaktion auf eine kämpferische Aktion

Einige Kampftechniken, Zauber und Liturgien bieten Einsatzmöglichkeiten, die eine direkte Reaktion auf den Angriff eines Gegners erlauben. Die Reaktion erfolgt unmittelbar nach der Aktion, gegen die reagiert werden soll, unabhängig von der ermittelten Reihenfolge, jedoch vor dem Schadenswurf.

Phase 5: Sonstige Aktionen

Diese Aktionen ergeben sich aus der Kampfsituation und können am Ende jeder Kampfrunde ausgeführt werden. Eine solche Aktion ist zum Beispiel das Aufheben einer verlorenen Waffe, das Aufstehen nach einem Sturz oder die Flucht aus dem Kampfgeschehen. Sonstige Aktionen werden auf Talente geprobt, die die beabsichtigte Handlung am besten widerspiegeln. Meistens wird es sich dabei um Körpertalente handeln. Welche Probe verlangt wird, entscheidet der Meister. Freie Aktionen aus DSA5 sind weiterhin möglich. Diese zählen nicht als Aktionen, in dem Sinn wie es kämpferische und sonstige Aktionen tun.

Bedeutung für das Rollenspiel

Die Gruppe kämpft gemeinsam. Es muss sich eine Strategie überlegt werden und jeder Held trägt zum Gelingen bei. Einerseits kann eine starke Gruppe einem schwachen Mitglied dank der Gruppen-QS zu erfolgreichen Aktionen verhelfen. Andererseits werden starke Kämpfer in einer eher wenig kampferprobten Gruppe nicht benachteiligt, da die besten Aktionen automatisch Erfolg haben, auch wenn der Rest der Gruppe Pech hat. Es muss abgewogen werden, welche Handlungen für die nächste Kampfrunde am effektivsten sind. Es ist beabsichtigt, dass die exakte Wahrscheinlichkeit von Erfolg und Misserfolg nicht ohne Weiteres zu berechnen ist. Das kommt der Realität näher als wenn man zu jedem Zeitpunkt auf den Prozentpunkt genau über Chance und Risiko der nächsten Schritte Bescheid weiß.

Bestimmung der Kamphandlungen mit Angriffsrecht

Für alle Freunde von mathematisch anmutenden Formeln, hier die Zusammenfassung des Textes der letzten zwei Seiten:

- Größe des besten Drittels (N1) = (Anzahl aller kämpferischen Fertigungsproben dieser Kampfunde) / 3 (abgerundet)
- Automatisch erfolgreiche Aktionen = (N1) kämpferische Fertigungsproben mit den meisten übrigen Fertigungspunkten (*FP)
- Gruppen-QS = (Anzahl der *FP aller kämpferischen Fertigungsproben in einer Gruppe) / 3 (abgerundet)
- Die Gruppe mit der höheren Gruppen-QS bekommt zusätzlich erfolgreiche Aktionen in Höhe des Unterschiedes der beiden Gruppen-QS = (N2). (insgesamt erfolgreiche Aktionen in einer Gruppe ist maximal so groß wie die Anzahl der Helden x 2)
- Insgesamt erfolgreiche Aktionen mit Angriffsrecht in dieser Kampfunde = N1 + N2



3W20 Kampf mit Attacke und Parade

Optionale Regel

Der Gruppenkampf stellt den Versuch dar, den Kampf in DSA schneller, dynamischer und vor allem kooperativer zu gestalten. Wem die Mechanik mit Attacke und aktiver Parade lieber ist, kann diese mit den 3W20 Kampfregeln benutzen. Die Umstellung ist dann deutlich geringer als in dem System mit Gruppenkampf. Alle Kampfsonderfertigkeiten können übernommen werden. Die Werte der Modifikationen, die sich auf eine 1W20 Probe beziehen, werden mit Hilfe der Umrechnungstabelle von Seite 7 angepasst. Alle Regeländerungen, die sich auf den Gruppenkampf beziehen, wie zum Beispiel die Ausdauer oder die neuen Kampfsonderfertigkeiten, werden nicht benötigt.

Attacke

Die Attacke geschieht mit einer 3W20 Probe auf die entsprechende Kampftechnik und den Fertigkeitswert und wird je nach äußeren Umständen oder eingesetzten Manövern eventuell modifiziert. Die QS der Attacke (AT-QS) wird ermittelt.

Parade

Die Parade wird ebenfalls mit einer 3W20 Probe auf die Kampftechnik simuliert. Diese ist um die gegnerische AT-QS erschwert. Der Verteidiger muss trotz der Erschwernis die gleiche QS (PA-QS) erreichen wie der Angreifer, um die Attacke vollständig abzuwehren.

Unvollständige Parade

Schafft der Verteidiger die Probe auf die Parade aber die PA-QS ist niedriger als die AT-QS, ist der Angriff unvollständig abgewehrt. Die Trefferpunkte werden nur um den Betrag der PA-QS verringert.

Durch diese Regel wird der Kampf im Vergleich zu DSA5 komplexer und langsamer, im Vergleich zum Gruppenkampf sehr viel langsamer, dafür bleibt die Komplexität gleich.



Sonstige Kampfregeln

Fliehen, Aufstehen, Waffe aufheben

Ein Held, der aus dem Kampf fliehen, nach einem Sturz aufstehen oder eine verlorene Waffe aufheben möchte, muss eine Probe auf Körperbeherrschung bestehen. Befindet sich der Held in Nahkampfsposition ist die Probe um die Anzahl der Gegner in Nahkampfsposition erschwert. Misslingt die Probe ist maximal zwei Gegnern in Nahkampfsposition ein Passierschlag gestattet. Flucht, Aufstehen oder einen Gegenstand aufheben ist immer möglich, wenn dem Helden eine Aktion zusteht. Die Handlung zählt nicht als kämpferische Aktion.

Kritischer Erfolg

Patzer und kritische Erfolge sind bei 3W20-FPS deutlich seltener. Bei DSA5 besteht eine fünf prozentige Chance auf einen Patzer oder einen kritischen Erfolg. Bei der 3W20 Probe liegt die Chance auf eine Doppel-1 beziehungsweise 20 bei 0,71% und die auf Dreifach-1 oder 20 bei 0,0125%.

Doppel-1: die TP werden verdoppelt.

Dreifach-1: der Gegner ist sofort kampfunfähig. Der Meister entscheidet ob das den Tod des Gegners bedeutet oder eine andere, weniger endgültige Form der Niederlage.

Patzer

Doppel-20: der Held verliert die Waffe aus den Händen.

Dreifach-20: die Waffe ist unwiederbringlich zerstört. Bei unzerstörbaren Waffen zählt die Dreifach-20 wie eine Doppel-20.

Beengte Umgebung

Die Einteilung der Waffen in kurz, mittel und lang entfällt. Die Modifikation für den Kampf in beengter Umgebung orientiert sich an der Länge und der Art wie die Waffe geführt wird. Grundsätzlich erleiden Waffen mit einer Länge bis zu 50 Halbfinger (HF) keine Abzüge. Ab 51 HF bis 150 HF wird die Probe um 3 erschwert und ab 151 HF um 5. Die Bewegung der Waffe spielt auch eine Rolle. Horizontale Stiche sind auch mit langen Waffen in einem engen Gang ohne größere Einschränkungen möglich. Ein Zweihandhammer braucht einen langen Beschleunigungsweg, um mit großer Wucht einen Feind zu treffen, was in beengter Umgebung schwieriger ist. Basierend auf den grundsätzlichen Abzügen, erleiden Angriffe, die Stichschaden verursachen, 2 Punkte weniger Abzug. Der Abzug in beengter Umgebung liegt in allen Fällen zwischen 0 und 5. Diese Regel gilt auch für den Status *Eingeengt*.

Kampf mit zwei Waffen oder Schild

Um mit zwei Waffen oder einer Waffe und einem Schild zu kämpfen, muss die jeweilige Sonderfertigkeit erlernt werden. Auch dann gilt weiterhin, dass jeder



Held nur so viele Aktionen pro Kampfrunde hat, wie der Probenwurf es erlaubt, egal ob er mit einer oder mit zwei Waffen kämpft. Kämpft er mit zwei Waffen oder einer Waffe und einem Schild, kann er Einsatzmöglichkeiten für Kampftechniken nutzen, die andere Kämpfer nicht haben. Die Probe wird auf die Kampftechnik der Waffe abgelegt, mit der er angreift. Beim gleichzeitigen Einsatz zweier Waffen oder einem Schild, wird auf die Kampftechnik der Haupthand geprobt. Die Erschwernisse für den Kampf mit zwei Händen und für den Kampf mit der schwachen Hand aus DSA5 entfallen. Dafür müssen

die entsprechenden Sonderfertigkeiten erlernt werden, um überhaupt mit zwei Waffen oder einem Schild kämpfen zu können. Der Vorteil *Beidhändig* entfällt.

Vorteilhafte Position

Die Regeln für eine vorteilhafte Kampfposition aus dem DSA5 Regelwerk entfallen, da sich die Position des Kämpfers im Gruppenkampf aus dem einleitenden 3W20-Wurf ergibt.

Passierschlag

Der Passierschlag wird sofort ausgeführt, wenn es die Situation zulässt, unabhängig der zur Verfügung stehenden Aktionen. Der Passierschlag kostet 5 AuP und verursacht Waffenschaden -2 Trefferpunkte (mindestens 1TP). Es muss keine Probe für den Passierschlag abgelegt werden. Auf die Durchführung kann verzichtet werden. Gegen einen Passierschlag ist keine Reaktion möglich.

Ausweichen

Der Wert *Ausweichen* entfällt, da das Ausweichen im Gruppenkampf über das Körpertalent *Körperbeherrschung* simuliert wird. Die Kampfsonderfertigkeit *Verbessertes Ausweichen I-III* wird durch eine Einsatzmöglichkeit für die jeweilige Kampftechnik ersetzt.

Reihenfolge des Handelns

Die Reihenfolge der Handlungen im Gruppenkampf richten sich nach den übrig behaltenen Fertigkeitpunkten und nur bei Gleichstand nach dem Initiative-Wert.

Taktische Bewegung

Um die Kampfsimulation zu vereinfachen wird auf eine exakte Bestimmung der Kämpfer verzichtet. Man befindet sich entweder in Nahkampf- oder in Fernkampfposition und kann von maximal drei Gegnern umringt sein. Die Bewegung erfolgt über entsprechende Einsatzmöglichkeiten für Kampftechniken im Gruppenkampf.

Reiterkampf

Für den Reiterkampf gelten grundsätzlich die gleichen Regeln, wie für den Kampf zu Fuß. Zusätzlich zu den Regeln für den Reiterkampf im DSA5 Regelwerk (Seite 240), gelten folgende Ausnahmen:

- Ein Reiter darf, wegen der vorteilhaften Position gegen einen Fußkämpfer, nach dem Probenwurf bis zu zwei Fertigkeitpunkten zu seinem Ergebnis addieren. Das Maximum der möglichen übrig behaltenen Fertigkeitpunkte kann dadurch nicht überschritten werden.
- Als Kampfreaktionen sind nur Einsatzmöglichkeiten speziell für Reiter und die Waffen-Abwehr, die Schild-Abwehr und die Meisterparade möglich.
- Rüstungen belasten auf dem Pferd genauso wie zu Fuß.
- Welche Einsatzmöglichkeiten für Kampftechniken vom Rücken eines Reittieres erlaubt sind, entscheidet die Gruppe nach Plausibilität.
- Ein *Sturmangriff* mit einem Pferd erhält die volle Geschwindigkeit des Pferdes als TP-Zuschlag, statt der halben.
- Wird *Umwerfen* mit einem Reittier eingesetzt, erhöhen sich die Trefferpunkte zusätzlich um den Schaden des jeweiligen Tieres.

In der jetzigen Fassung verfügt das Regelwerk noch nicht über spezielle Einsatzmöglichkeiten für Reiter. Das soll sich im Laufe der Zeit ändern.



Fernkampf

Die Modifikationen für den Fernkampf durch Reichweite, Größe des Ziels, Bewegung, eingeschränkte Sicht werden angepasst. Schüsse ins Kampfgetümmel erschweren die Probe grundsätzlich um 1. Vom Pferderücken ist der Fernkampf im Schritt um 2 erschwert, im Galopp um 4 und im Trab nur bei Glückstreffern mit einer Doppel-1 möglich. Zusätzlich reduziert sich der Fertigkeitswert (FW) im Schritt um 1 und im Galopp um 2.

Modifikatoren durch Reichweite

Nah	Probe +1 / FW +1
Mittel	+ / - 0
Weit	Probe -1 / FW -1

Modifikatoren durch Sicht

Sicht ungestört	+ / - 0
Leichte Störung	Probe -1
Ziel als Silhouette	Probe -2 / FW -1
Ziel schemenhaft	Probe -3 / FW -2
Ziel unsichtbar	Glückstreffer Doppel-1

Modifikatoren durch Bewegung

Ziel steht still	FW +1
Ziel bewegt sich leicht	+ / - 0
Ziel bewegt sich schnell	Probe -2 / FW -1
Ziel schlägt zusätzlich Kaken	Probe -4 / FW -2
Schütze geht	Probe -2 / FW -1
Schütze rennt	Probe -4 / FW -2

Modifikatoren durch Größe

Winzig	Probe -3 / FW -2	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	Probe -2 / FW -1	Schaf, Ziege
Mittel	+ / - 0	Mensch, Zwerg
Groß	Probe +2 / FW +1	Oger, Troll
Riesig	Probe +3 / FW +2	Drache, Riese

Sichtmodifikator im Nahkampf

Die Modifikation für eingeschränkte Sicht, wie sie im DSA5 Grundregelwerk Seite 239 beschrieben ist, wird dahingehend geändert, dass die Modifikatoren in gleicher Höhe für die 3W20 Probe als Erschwernisse gelten. Anstatt der AT- und Verteidigungswerte werden auf Stufe 4 die an der Probe beteiligten



Eigenschaftswerte halbiert.

Größenkategorie im Nahkampf

Die Modifikationen für die Probe im Nahkampf in Abhängigkeit der Größe des Ziels werden so verändert, dass bei winzigen Zielen eine Erschwernis von -2 und bei kleinen und mittleren Zielen keine Erschwernis zum Tragen kommt. Bei großen Zielen ist nur eine Schild-Abwehr oder Ausweichen möglich und bei riesigen Zielen nur Ausweichen.

Kampfwerte umrechnen

Die Umrechnung der Werte der Kampftechniken aus DSA5 wurde zu Beginn dieses Kapitels bereits beschrieben. Nun folgt die Anpassung der restlichen Werte aus DSA5 Publikationen an das 3W20-FPS Regelwerk. Dabei geht es hauptsächlich um die Angaben von Meisterpersonen, die keine ausführliche Charakterbeschreibung besitzen. Falls ein Kampftechnikwert angegeben ist, wird dieser wie bei den Archetypen um 5 reduziert.

Werte der Meisterpersonen berechnen

Ist kein Kampftechnikwert angegeben, lässt sich aus einem AT-Wert recht einfach der neue Kampftechnikwert ableiten. Der AT-Wert berechnet sich in DSA5 aus dem vollen Kampftechnikwert + jeweils drei volle Punkte über Mut 8. Demnach ist der neue Kampftechnikwert: $AT - (\text{jeweils } 3 \text{ volle Punkte über } 8) - 5$. Aus AT 15 und MU 12 wird also zum Beispiel ein Kampftechnikwert von $15 - 1 - 5 = 9$. Bei der Umrechnung von einem Fernkampfwert nimmt man Fingerfertigkeit statt Mut.

Da es in diesem System keine AT- und PA-Werte mehr gibt, funktioniert diese Umrechnung nur bei ausgeglichenen Werten. Bei stark offensiv oder defensiv ausgerichteten Kämpfern kann man für die Berechnung anstatt des AT Wertes den Durchschnittswert von AT und PA nehmen. Außerdem sollte der Meister bei wichtigen Personen und Gegnern die passenden Einsatzmöglichkeiten zuteilen. Darüber kann ebenfalls ein eher offensiv, beziehungsweise defensiver Kämpfertyp beschrieben werden.

Rüstungsschutz und Trefferpunkte

Der Rüstungsschutz und die Trefferpunkte der Waffen sind in diesem Regelwerk leicht höher als in DSA5. Darum sollten diese Werte bei der Umrechnung jeweils um 1-2 angehoben werden.

Kampfsonderfertigkeiten

Einige Gegner aus DSA5 Publikationen verfügen über Kampfsonderfertigkeiten, die es in der Form nicht mehr gibt. Der Meister sollte sich aus der Liste der Einsatzmöglichkeiten möglichst passende herausuchen.

Passive Kampfsonderfertigkeiten

Die aktiven Kampfsonderfertigkeiten, also die Basis- und Spezialmanöver der DSA5 Regeln, werden als Einsatzmöglichkeiten für Kampftechniken im Gruppenkampf neu geregelt. Die passiven Kampfsonderfertigkeiten können größtenteils übernommen werden. Auch hier kann die Umrechnungstabelle von Seite 7 benutzt werden. Einige Sonderfertigkeiten müssen neu geregelt werden.

Angriffshaltung (passiv)

Manchmal will ein Held seine Offensive stärken und ausschließlich angreifen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Angriffshaltung gedacht.

Regel: Der Kämpfer muss die Angriffshaltung zu Beginn der Kampfrunde ansagen. Er darf in dieser Kampfrunde nur Kampfaktionen ausführen, keine Reaktionen. Er erhält bei Treffern 2 TP zusätzlichen Schaden. Dafür ist seine 3W20 Probe um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: MU 13

Kampftechniken: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurf- waffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihand- schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaf- fen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Belastungsgewöhnung I-III (passiv)

Wer längere Zeit in einer Rüstung kämpft und auch einen Großteil der übrigen Zeit mit der Rüstung herumläuft, gewöhnt sich an die Beeinträchtigung und lernt damit umzugehen.

Regel: Stufe I erlaubt die Senkung der Belastung um einen Punkt. Stufe II erlaubt die Senkung des FW-Abzuges um einen Punkt. Stufe III erlaubt die Senkung der Belastung um einen weiteren Punkt. Belastung und FW-Abzug können maximal auf 0 abgesenkt werden.

Voraussetzungen: Stufe I: KO 13; Stufe II: KO 15, Belastungsgewöhnung I; Stufe III: KO 17, Belastungsgewöhnung II

Kampftechniken: alle

AP-Wert: Stufe I/II/III: 15/20/25 Abenteuerpunkte

Beidhändiger Kampf I-II (passiv)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann ein Held mit zwei Waffen kämpfen.

Regel: Beidhändiger Kampf I ist Bedingung für den gleichzeitigen Einsatz zweier Waffen im Kampf. Es können nur Waffen verwendet werden, die einhändig geführt werden und zusammen maximal eine Länge von 160 HF haben. Kettenwaffen können nicht für den beidhändigen Kampf genutzt werden und Fechtwaffen nur in Kombination mit Schwertern oder Dolchen. Stufe II reduziert die Abzüge durch den Fertigungsmodifikator für beide Waffen um jeweils einen Punkt.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 14, FW in jeder beteiligten Kampftechnik 5; Stufe II: GE 16, FW in jeder beteiligten Kampftechnik 7, Beidhändiger Kampf I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 25/30 Abenteuerpunkte

Einhändiger Kampf I-II (passiv)

Wer sich auf den einhändigen Kampf spezialisiert hat und auf den Einsatz eines Schildes oder einer zweiten Waffe verzichtet, der erhält Vorteile im Kampf.

Regel: Die Sonderfertigkeit Einhändiger Kampf reduziert beim einhändigen Kampf mit einer Waffe den Abzug durch den Fertigungsmodifikator um einen Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 12; Stufe II: GE 14, Einhändiger Kampf I

Kampftechniken: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Schildkampf I-II (passiv)

Mittels dieser Sonderfertigkeit (und nur mit dieser) kann ein Held im Kampf ein Schild gewinnbringend einsetzen.

Regel: Schildkampf I ist Bedingung für den Einsatz eines Schildes im Kampf. Es können nur Waffen

im Kampf mit dem Schild verwendet werden, die einhändig zu führen sind. Fechtwaffen können nicht sinnvoll mit einem Schild kombiniert werden. Schildkampf II reduziert die Belastung und die Abzüge auf den Fertigkeitswert durch Schilde um jeweils einen Punkt.

Voraussetzungen: Stufe I: GE 12, KO 12; Stufe II: GE 13, KO 13, Schildkampf I

Kampftechniken: Dolche, Schwerter, Hieb Waffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit einem *)

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Verteidigungshaltung (passiv)

Manchmal will ein Held seine Defensive stärken und sich ausschließlich verteidigen. Dafür ist die Sonderfertigkeit Verteidigungshaltung gedacht.

Regel: Der Kämpfer muss die Verteidigungshaltung zu Beginn der Kampfrunde ansagen.

Er darf in dieser Kampfrunde nur Kampfreaktionen ausführen, die keinen Schaden verursachen. Dafür ist seine 3W20 Probe um 2 erleichtert.

Voraussetzungen: IN 13

Kampftechniken: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurf Waffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Waffenkenntnis (passiv)

Die Kenntnis einer Waffengattung umfasst das tiefere Verständnis einer bestimmten Ausprägung der Kampfkunst.

Regel: Nur mit dem Erwerb einer bestimmten Waffenkenntnis ist es dem Kämpfer möglich, Kampftechniken über einen Fertigkeitswert von 14 hinaus zu steigern. Der Kämpfer muss zum Erlernen einer Waffenkenntnis drei Kampftechniken der gewünschten Waffengattung (der selben Steigerungsgruppe) auf 10 beherrschen und sich eingehend mit den Besonderheiten der Waffe beschäftigt haben, beispielsweise durch einige Jahre Training an einer Kriegerakademie, in der speziell diese Waffengattung gelehrt wird, oder durch andere



in dieser Kampfkunst erfahrene Lehrmeister.

Voraussetzungen: Alle Eigenschaften der Kampftechnik auf 14 und 3 Kampftechniken der selben Steigerungsgruppe auf 10

Kampftechniken: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte für die erste, 20 Abenteuerpunkte für die zweite, 40 Abenteuerpunkte für die dritte Waffenkenntnis

Zweihändiger Kampf I-II (passiv)

Helden, die hauptsächlich mit Zweihandwaffen kämpfen, gewöhnen sich an Gewicht und Größe der Waffe und entwickeln einen Kampfstil, der das volle Potential ihrer Waffen ausnutzt.

Regel: Die Sonderfertigkeit Zweihändiger Kampf reduziert beim zweihändigen Kampf mit einer Waffe den Abzug durch den Fertigungsmodifikator um einen Punkt pro Stufe der Sonderfertigkeit.

Voraussetzungen: Stufe I: KK 14; Stufe II: KK 16, Zweihändiger Kampf I

Kampftechniken: Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

AP-Wert: Stufe I/II: 15/20 Abenteuerpunkte

Schicksalspunkte-Sonderfertigkeiten

Einige der Sonderfertigkeiten aus DSA5, die mit Schicksalspunkten bezahlt werden, müssen den neuen Kampfregeln angepasst werden. Die Sonderfertigkeiten *Angriff verbessern*, *Parade verbessern*, *Fernkampf verbessern* und *Ausweichen verbessern* entfallen, können aber dank der Neuregelung durch *Probenwurf wiederholen* ersetzt werden. *Eigenschaft verbessern* wird geändert, so dass es auch für Kampftechniken gilt.

Probenwurf wiederholen

Eine misslungene Probe kann durch Glück doch noch gelingen. Mit dieser Sonderfertigkeit kann der Held eine misslungene Probe neu auswürfeln. Er muss alle an der Probe beteiligten Würfel neu werfen.

Regel: Mittels dieser Sonderfertigkeit kann der Held Schicksalspunkte einsetzen, um eine misslungene Probe noch einmal würfeln zu dürfen.

Voraussetzungen: keine

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



KAPITEL 4: AUSRÜSTUNG

„Ein Held ohne Ausrüstung ist nur ein Held. Ein Held mit Ausrüstung ist ein Held mit Ausrüstung!“

- Batu Khan, norbadischer Händler

Die Ausrüstung eines Helden spielt für viele Spieler eine entscheidende Rolle, ihren Charakter detailliert ausspielen zu können. Für kämpferische Abenteurer soll hier die Möglichkeit dazu geschaffen werden. Das Wort Ausrüstung bezieht sich in diesem Regelkontext hauptsächlich auf Waffen und Rüstungen.

Zunächst wird es eine umfangreiche Neuregelung der Waffen und ihrer Attribute geben. Dadurch soll eine deutliche Differenzierung der einzelnen Waffengattungen untereinander erreicht werden. Es werden drei verschiedene Schadensarten eingeführt und der entsprechende Schutz davor. Der Waffenschaden wird bei allen Waffen leicht erhöht, ebenso wie der Rüstungsschutz der Rüstungen. Es werden einige altbekannte Waffen wieder eingeführt aber auch ein paar neue. Die Anzahl der verschiedenen Rüstungskombinationen wird stark erhöht. Dadurch sollte jeder Spieler genug Auswahl haben, seinen Kämpfer für anstehende Prüfungen zu rüsten.

Eine weitere Änderung betrifft die Schilde. Im DSA5 Regelwerk wird der Kampf mit einem Schild über die entsprechende Kampftechnik abgewickelt. Hier fällt diese Kampftechnik weg, nicht aber die Möglichkeit des Schildkampfes. Nicht dass es bei DSA5 so war aber Sonderfertigkeiten und Einsatzmöglichkeiten im Gruppenkampf sorgen dafür, dass ein Schild nicht nur Dekoration ist, sondern wirklich effektiv eingesetzt werden kann. Die Regeländerung wurde notwendig, weil eine eigene Kampftechnik für Schilde nicht so recht zur Umstellung auf den Gruppenkampf passen wollte.



Schadensarten

Waffen verursachen Schaden und Rüstungen schützen davor. Soweit, so einfach - leider auch so unrealistisch. Ein Zweihandhammer verursacht nicht nur mehr, sondern auch anderen Schaden als ein Degen. Dieser Unterschied wird in den Regeln von DSA5 bisher nicht berücksichtigt. Für die unzähligen Rüstungen der Kriegsgeschichte war es zu jeder Zeit wichtig, einen möglichst guten Schutz gegen die zu dieser Zeit gebräuchlichen Waffen zu bieten. Boten die Rüstungen guten Schutz gegen Schwerthiebe, entwickelten die Schmiede spitze Panzerstecher, um die Rüstung durchstoßen zu können.

Da sich in Aventurien Waffen und Rüstungen unterschiedlicher Erdzeitalter und Regionen begegnen, spielt die unterschiedliche Durchschlagskraft verschiedener Waffen gegen bestimmte Rüstungen eine Rolle. Um eine bessere Differenzierung der Eigenschaften von Waffen, Rüstungen und Kampfmanövern zu ermöglichen, werden drei Schadensarten eingeführt. Ein Angriff erzeugt nicht einfach nur abstrakt Schaden, sondern entweder Stich-, Hieb- oder Stumpfschaden. Die meisten Waffen verursachen nur eine Art von Schaden. Einige, wie das weit verbreitete Langschwert, können mit einem Hieb oder mit einem Stich gegen den Feind geführt werden. Diese Waffen können verschiedene Schadensarten verursachen, jedoch immer nur eine gleichzeitig. Egal welcher Schaden erzeugt wird, die Schadenspunkte (SP) werden weiterhin von der Lebensenergie abgezogen. Die Unterscheidung ist aber wichtig, weil bestimmte Rüstungen besser gegen die eine und dafür eventuell schlechter gegen eine andere Art des Schadens schützen. Die Art des Schadens ist bei den jeweiligen Waffen angegeben, der Schutz gegen die Schadensart bei der jeweiligen Rüstung.

Stichschaden

Dieser Schaden wird hauptsächlich von Pfeilen, Bolzen, Speeren, Fechtwaffen, Dolchen und Schwertern verursacht. Aber auch bestimmte Hämmer und Äxte mit spitzen Dornen können Stichschaden verursachen. Die äußerlichen Verletzungen sind vergleichsweise klein, die Wunden reichen aber meist bis tief unter die Haut. Ab einem Schaden von 10 SP verursacht Stichschaden zusätzlich den Status *Blutend*.

Hiebschaden

Hiebschaden wird von Waffen verursacht, die über eine scharfe Schneide verfügen und mit einem Hieb gegen den Gegner geführt werden. Der Hiebschaden hat nichts mit den Hieb Waffen aus den DSA5-Regeln zu tun. Waffen, die Hiebschaden verursachen sind zum Beispiel Äxte, Sensen, Schwerter, Säbel oder Dolche. Ab einem Schaden von 10 SP verursacht Hiebschaden zusätzlich eine Stufe *Schmerz*.

Stumpfschaden

Stumpfschaden wird von Waffen angerichtet, die mit einer stumpfen Fläche und mit großer Wucht gegen den Feind geführt werden. Vor allem Hämmer und Knüppel aber auch Stürze verursachen Stumpfschaden, der meistens zu Prellungen oder Knochenbrüchen führt. Ab einem Schaden von 10 SP verursacht Stumpfschaden zusätzlich eine Stufe *Betäubung*.

Schadensarten	Zusatzeffekt ab 10 SP
Stichschaden	Status <i>Blutend</i>
Hiebschaden	Eine Stufe <i>Schmerz</i>
Stumpfschaden	Eine Stufe <i>Betäubung</i>

Waffen-Regeln

Trefferpunkte

Die Angabe der Trefferpunkte wird vereinfacht. Einhändig geführte Waffen verursachen $1W6+X$ und zweihändig geführte verursachen $2W6+X$ Trefferpunkte. Eine Ausnahme bilden die Kettenwaffen. Je höher der Anteil des Würfelerggebnisses an den Trefferpunkten ist, desto größer ist die Streuung der Ergebnisse. Da Kettenwaffen nicht so präzise geführt werden können wie andere Waffen, passt eine große Streuung hier besonders gut.

Der konstante Teil der Trefferpunkte wird bei allen Waffen erhöht, um auch hier den Faktor Glück etwas zu reduzieren. Da auch der Rüstungsschutz angehoben wird, sollte sich für einen gerüsteten Kämpfer unter dem Strich nicht viel ändern. Für Leicht- oder Ungerüstete werden Treffer noch gefährlicher, was beabsichtigt ist.



Fertigkeitsmodifikator

Die Nahkampfaffen bekommen einen Modifikator für den Fertigkeitswert. Dieser bildet den Unterschied zwischen den Waffen bei Reichweite, Vielseitigkeit und Geschwindigkeit ab. Lange Waffen sind besser als kurze, schnelle besser als langsame und Waffen mit Parierstange sind vielseitiger einsetzbar, weil sie sich nicht nur für den Angriff sondern auch für die Abwehr gut eignen. Die AT-Abzüge aufgrund von unterschiedlichen Reichweiten entfallen.

• Nur die Abzüge für die unterschiedliche Waffenreichweite entfallen. Die Abzüge für den Kampf in beengter Umgebung (Seite 20) bleiben bestehen.

• Durch den FM kann der Fertigkeitswert nicht unter 0 sinken. Entsprechende Sonderfertigkeiten reduzieren die Abzüge. Führt der Held zwei Waffen, dann muss der Fertigkeitsmodifikator für jede Waffe berücksichtigt werden. Der Fertigkeitsmodifikator von Waffen und Schilden wirkt nur im Kampf und nur auf die Kampftechnik, die zur entsprechenden Waffe gehören. Der FM von Rüstungen wirkt auf alle Fertigkeiten, die auch von Belastung beeinflusst werden, solange die Rüstung getragen wird.

Fertigkeitsmodifikator bei Waffen

- Modifiziert den Fertigkeitswert der zur Waffe gehörenden Kampftechnik
- Ersetzt die AT-Abzüge durch unterschiedliche Waffen-Reichweite
- Spiegelt die Vielseitigkeit, Reichweite und Geschwindigkeit einer Waffe wider

Waffenschwierigkeit

Durch die Einführung der Schadensarten und den Wegfall von Attacke und Parade, verändern sich die Werte der Waffen. Der AT/PA-Modifikator entfällt.

Wie bei den Fertigkeitstests gibt es auch bei den Waffen eine Schwierigkeit. Einige Waffen lassen sich leichter führen als andere. Einige setzen ein gewisses Maß an Können voraus, um das gesamte Potential nutzen zu können. Um diesen Unterschied regeltechnisch abzubilden, erhalten Waffen eine Waffenschwierigkeit (WS). Analog den Talentproben, bestimmt die Waffenschwierigkeit den Modifikator der Fertigkeitstest. Erst wenn ein Held bei der entsprechenden Fertigkeit die QS der Waffenschwierigkeit erreichen kann, entfaltet die Waffe ihr volles Potential. Für jede QS, die er unter der Waffenschwierigkeit liegt, wird die Kampftechnikprobe für diese Waffe um einen Punkt erschwert.

Dabei geht es nicht um die gewürfelte, sondern um die theoretisch maximal mögliche QS. Eine Waffe mit WS3 kann ab einem Fertigkeitswert von 7 ohne Erschwernisse geführt werden, weil man ab FW 7 theoretisch Qualitätsstufe 3 erreichen kann. Mit einem FW von 4-6 (maximal QS2 möglich) bringt die Waffe einen Modifikator von -1 (QS2 minus WS3). Bei einem FW von 0-3 sogar einen Modifikator von -2 (QS1-WS3). Bei FW über 7 ändert sich nichts, das bedeutet, es gibt durch diese Regel keine Erleichterungen, im Unterschied zu der Schwierigkeit bei Talentproben.

Der Fertigkeitsmodifikator (FM) wird vor der Bestimmung der Modifikation durch die Waffenschwierigkeit verrechnet. Ebenso der FM von Schilden und Rüstungen. Es wird also erst der Fertigkeitswert entsprechend des FM modifiziert und danach mit der Waffenschwierigkeit verglichen. Kann der Held durch die Abzüge des FM die Stufe der Waffenschwierigkeit nicht mehr erreichen, erhält er dadurch die entsprechende Probenschwernisse.

Schadensbereich

Als Leiteigenschaften gelten alle drei an der Probe beteiligten Eigenschaften. Es wird bei jeder Waffe ein Bereich für die Eigenschaften angegeben, in dem die Waffe den vollen Schaden anrichtet. Dafür wird der Durchschnitt der drei Eigenschaften berechnet und echt gerundet. Außerhalb dieses Bereichs, richtet die Waffe für jeden Punkt darüber oder darunter einen Punkt mehr beziehungsweise weniger Schaden an. Hat eine Waffe einen Schadensbereich von 14-15, dann richtet sie zum Beispiel in der Hand eines Helden mit den Eigenschaftswerten 12/13/13 (=12,66=13) einen Trefferpunkt weniger an als angegeben. Bei einem Helden mit 16/16/15 (=15,66=16) verursacht sie einen TP mehr. Schusswaffen haben keinen Schadensbereich, da der Schaden in der Regel nicht von den körperlichen Fähigkeiten des Helden beeinflusst wird. Die Modifikation durch den SB wird erst nach allen anderen Faktoren berechnet.



Schusswaffen



Armbrüste

Probe: IN/FF/FF

Effektive Belastung = BE-1

Besonderheit: Einem Angriff aus der Reichweite nah und mittel kann nicht ausgewichen werden.

Waffe	TP	ST	WS	LZ	RW	M	G	L	P
Balestrina	1W6+5	Stumpf	2	1	10/25/40	Kugeln	0,75	40	160
Balläster-Armbrust	1W6+5	Stumpf	2	2	20/60/100	Kugeln	3,00	80	200
Eisenwalder	1W6+6	Stich	1	2/10	10/50/80	Bolzen	3,75	90	500
Handarmbrust	1W6+5	Stich	1	2	10/25/40	Bolzen	0,75	40	100
Leichte Armbrust	1W6+8	Stich	1	3	10/50/80	Bolzen	3,25	110	180
Schwere Armbrust	1W6+12	Stich	3	4	20/100/160	Bolzen	6,50	80	360

TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; WS=Waffenschwierigkeit; LZ=Ladezeit in Aktionen; RW=Reichweite nah/mittel/weit; M=Munition; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber

Blasrohre

Probe: IN/FF/KO

Effektive Belastung = BE

Besonderheit: Einem Angriff aus der Reichweite nah und mittel kann nicht ausgewichen werden.

Waffe	TP	ST	WS	LZ	RW	M	G	L	P
Kurzes Blasrohr	1W6+2	Stich	1	2	5/20/35	Pfeile	0,50	50	5
Langes Blasrohr	1W6+3	Stich	1	2	10/30/50	Pfeile	0,75	120	8
Altoumer Giftröte	1W6+2	Stich/Gift	1	2	10/25/40	Pfeile	0,50	70	unverk.

TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; WS=Waffenschwierigkeit; LZ=Ladezeit in Aktionen; RW=Reichweite nah/mittel/weit; M=Munition; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber





Bögen

Probe: IN/FF/KK

Effektive Belastung = BE

Besonderheit: Einem Angriff aus der Reichweite nah kann nicht ausgewichen werden.

Waffe	TP	ST	WS	LZ	RW	M	G	L	P
Elfenbogen	1W6+7	Stich	2	1	50/100/200	Pfeile	0,50	180	300
Kompositbogen	1W6+8	Stich	3	1	20/80/120	Pfeile	0,75	140	90
Kurzbogen	1W6+6	Stich	1	1	15/50/80	Pfeile	0,50	130	45
Kriegsbogen	1W6+9	Stich	4	1	40/100/160	Pfeile	1,00	160	120
Langbogen	1W6+10	Stich	2	1	30/100/180	Pfeile	1,00	200	75

TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; WS=Waffenschwierigkeit; LZ=Ladezeit in Aktionen; RW=Reichweite nah/mittel/weit; M=Munition; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber

Wurfwaffen

Probe: IN/FF/GE

Effektive Belastung = BEx2

Besonderheit: -

Waffe	TP	ST	WS	SB	LZ	RW	M	G	L	P
Schleuder	1W6+4	Stumpf	2	12-14	1	10/25/60	Kugeln	0,25	70	5
Diskus	1W6+5	Hieb	3	15-17	1	5/25/35	-	1,25	25	25
Schneidezahn	1W6+6	Hieb	3	14-15	1	5/10/15	-	1,00	50	60
Wurfbeil	1W6+4	Hieb	3	14-15	1	5/10/15	-	0,75	40	30
Wurfdolch	1W6+3	Stich	3	13-14	1	5/10/15	-	0,50	30	25
Wurfkeule	1W6+3	Stumpf	2	12-14	1	5/10/15	-	1,00	50	5
Wurfring	1W6+5	Hieb	2	13-15	1	10/20/30	-	0,75	35	15
Wurfstern	1W6+3	Stich	2	12-15	1	5/10/15	-	0,25	10	20
Wurfspeer	2W6+5	Stich	2	15-16	1	10/25/50	-	0,75	140	40

TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; LZ=Ladezeit in Aktionen; RW=Reichweite nah/mittel/weit; M=Munition; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber

Klingenwaffen

Dolche

Probe: GE/GE/KO

Effektive Belastung = BE

Besonderheit: Keine Waffen-Parade gegen Kettenwaffen und Zweihandwaffen möglich. Können in Kombination mit einer zweiten Klingenwaffe den Kreuzblock ausführen.

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Basiliskenzunge	1W6+3	Stich	-3	1	11-15	0,50	30	50
Dolch	1W6+2	Stich	-2	1	10-15	0,50	30	30
Drachenzahn	1W6+3	Stich	-2	1	11-15	0,50	40	65
Hakendolch	1W6+2	Stich	-2	1	11-16	0,50	55	75
Jagdmesser	1W6+2	Stich	-2	1	11-15	0,25	30	40
Katar	1W6+2	Stich	-3	1	12-14	0,75	40	45
Linkhand	1W6+2	Stich	-2	1	11-16	0,50	30	80
Mengbilar	1W6+2	Stich/Gift	-3	1	11-15	0,50	25	120
Messer	1W6+1	Stich	-4	1	10-16	0,25	25	10
Ogerfänger	1W6+3	Stich	-3	1	11-15	0,75	35	90
Schwerer Dolch	1W6+3	Stich	-2	1	11-15	0,75	35	45
Waqqif	1W6+3	Stich	-2	1	11-15	0,50	45	55

Fechtwaffen

Probe: IN/GE/GE; **Effektive Belastung** = BEx2; **Besonderheit:** Keine Waffen-Parade gegen Kettenwaffen und Zweihandwaffen möglich. Können in Kombination mit einer zweiten Klingenwaffe den Kreuzblock ausführen. Zwei Fechtwaffen gleichzeitig zu führen ist nicht möglich.

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Florett	1W6+5	Stich	+1	4	14-16	0,50	100	300
Rapier	1W6+5	Stich/ Hieb	+1	3	13-16	1,00	100	200
Stockdegen	1W6+4	Stich	0	3	14-16	0,75	80	350
Wolfsmesser	1W6+5	Stich/ Hieb	+1	3	14-15	0,75	100	300

TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; FM=Fertigkeitsmodifikator; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber



Schwerter

Probe: IN/GE/KK; **Effektive Belastung** = BE; **Besonderheit:** Keine Waffen-Parade gegen Kettenwaffen möglich.

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Amazonensäbel	1W6+6	Stich/ Hieb	0	2	12-15	1,50	100	200
Barbarenschwert	1W6+7	Stich/ Hieb	-1	2	12-14	1,75	90	140
Breitschwert	1W6+6	Hieb	-1	1	11-14	1,50	90	160
Entermesser	1W6+5	Stich/ Hieb	-1	1	11-16	1,00	75	100
Haumesser	1W6+5	Hieb	-1	1	11-16	1,25	60	50
Khunchomer	1W6+6	Hieb	0	2	12-15	1,25	80	200
Kurzschwert	1W6+4	Stich/ Hieb	0	1	11-14	1,00	60	120
Langschwert	1W6+6	Stich/ Hieb	+1	2	12-15	1,25	100	250
Nachtwind	1W6+6	Stich/ Hieb	0	2	13-14	1,50	100	270
Robbentöter	1W6+6	Stich/ Hieb	0	1	11-15	1,00	90	300
Säbel	1W6+5	Stich/ Hieb	0	1	11-15	1,00	80	160
Sklaventod	1W6+6	Hieb	-1	2	13-14	1,25	90	210
Tulamidisches Kurzschwert	1W6+4	Stich/ Hieb	0	1	11-14	1,00	60	140
Zyklopäisches Kurzschwert	1W6+5	Stich/ Hieb	0	1	11-15	1,00	60	140



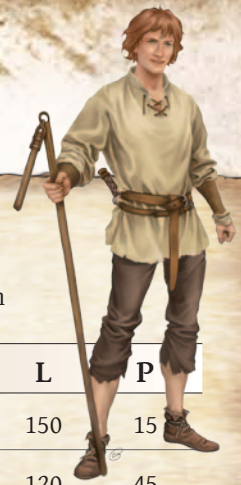
Zweihandschwerter

Probe: GE/KO/KK; **Effektive Belastung** = BE-1; **Besonderheit:** -

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Anderthalbhänder(2H)	2W6+4	Stich/ Hieb	-1	2	12-14	2,25	125	320
Andergaster(2H)	2W6+7	Hieb	-3	4	13-15	4,00	200	400
Barbarenzweihänder(2H)	2W6+6	Hieb	-3	3	13-15	4,50	165	360
Boronssichel(2H)	2W6+7	Hieb	-3	3	12-16	3,00	170	450
Doppelkhunchomer(2H)	2W6+5	Hieb	-2	3	12-15	2,25	130	350
Großer Sklaventod(2H)	2W6+6	Hieb	-2	3	12-16	2,50	130	360
Richtschwert(2H)	2W6+9	Hieb	-3	2	13-16	5,00	130	unverk.
Rondrakamm(2H)	2W6+4	Stich/ Hieb	-1	3	12-14	2,50	135	unverk.
Tuzakmesser(2H)	2W6+5	Stich/ Hieb	-2	2	13-14	2,00	130	360
Zweihänder(2H)	2W6+5	Hieb	-2	2	12-15	3,25	170	380

2H=zweihändig; TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; FM=Fertigkeitsmodifikator; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber

Wuchtwaffen



Kettenwaffen

Probe: MU/GE/KK; **Effektive Belastung** = BE-1; **Besonderheit:** keine Waffen-Abwehr möglich (*Ausnahme)

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Dreschflegel*(2H)	2W6+2	Stumpf	-2	2	12-15	3,50	150	15
Kettenstab	1W6+4	Stumpf	-2	3	13-15	2,50	120	45
Kriegsflegel*(2H)	2W6+5	Stumpf	-2	2	12-15	4,00	150	50
Morgenstern	1W6+6	Stumpf	-2	3	11-14	2,75	100	90
Ogerschelle	2W6+3	Stumpf	-3	3	12-15	4,00	120	180
Ochsenherde(2H)	3W6+4	Stumpf	-3	4	13-15	5,50	110	250

Schlagwaffen

Probe: KO/KK/KK; **Effektive Belastung** = BE; **Besonderheit:** Keine Waffen-Abwehr gegen Kettenwaffen möglich.

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Beil	1W6+4	Hieb	-2	1	10-15	0,75	40	20
Brabakbengel	1W6+6	Stich/ Stumpf	-2	1	10-14	2,50	90	100
Keule	1W6+3	Stumpf	-3	1	9-13	1,00	75	8
Knüppel	1W6+2	Stumpf	-4	1	9-13	0,75	75	1
Kriegsbeil	1W6+6	Hieb	-1	2	11-14	1,50	65	65
Lindwurmschläger	1W6+5	Hieb	-1	1	10-14	1,00	50	120
Magierstab, kurz	1W6+3	Stumpf	-2	1	9-15	0,75	50	unverk.
Magierstab, mittel	1W6+4	Stumpf	-1	1	9-15	1,25	100	unverk.
Molokdeschnaja	1W6+6	Hieb	-1	2	11-14	1,75	100	90
Orknase	1W6+6	Hieb	-1	2	11-14	1,75	110	75
Rabenschnabel	1W6+6	Stich/ Stumpf	-1	1	12-15	1,75	110	100
Schmiedehammer	1W6+4	Stumpf	-3	1	9-13	1,25	50	60
Skraja	1W6+5	Stich/ Hieb	-1	1	10-14	1,25	70	50
Sonnenzepter	1W6+5	Stich/ Hieb	-2	1	9-14	1,25	70	unverk.
Streitaxt	1W6+6	Hieb	-1	2	11-14	1,75	95	70
Streitkolben	1W6+6	Stumpf	-1	1	10-14	1,75	80	65

2H=zweihändig; TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; FM=Fertigkeitsmodifikator; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber



Stangenwaffen

Probe: IN/KO/KK

Effektive Belastung = BE

Besonderheit: *können zusammen mit einem Schild verwendet werden.

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Drachentöter (4H)	4W6+6	Stich	-5	2	11-15	7,00	400	unverk.
Dreizack (2H)*	2W6+3	Stich	-1	1	11-15	1,75	140	50
Dschadra (2H)*	2W6+3	Stich	-1	1	11-15	2,00	200	120
Efferdbart (2H)*	2W6+3	Stich	-2	1	11-15	1,75	120	80
Glefe (2H)	2W6+4	Hieb	-1	2	12-14	3,25	200	50
Hakenspieß (2H)	2W6+3	Stich/Hieb	0	1	11-14	3,25	250	65
Hirtenstab (2H)	2W6	Stumpf	+1	1	10-15	1,50	140	5
Hellebarde (2H)	2W6+4	Stich/Hieb	0	2	12-14	3,50	210	80
Holzspeer (2H)*	2W6+2	Stich	-1	1	10-15	1,50	150	10
Jagdspieß (2H)*	2W6+3	Stich	0	1	10-15	2,25	200	75
Kampfstab (2H)	2W6+1	Stumpf	+1	1	11-15	1,75	165	40
Korspieß (2H)	2W6+4	Stich/Hieb	0	2	12-14	3,25	180	200
Magierstab, lang (2H)	2W6	Stumpf	+1	1	10-14	1,50	150	unverk.
Partisane (2H)*	2W6+3	Stich	0	1	11-14	2,50	200	80
Saufeder (2H)*	2W6+3	Stich	0	1	11-14	3,00	200	100
Schnitter (2H)	2W6+3	Hieb	-1	1	11-14	1,75	130	120
Sense (2H)	2W6+3	Hieb	-2	2	12-15	2,00	170	20
Speer (2H)*	2W6+3	Stich	-1	1	10-15	2,00	190	25
Sturmsense (2H)	2W6+3	Hieb	-1	1	10-15	2,00	180	40
Zweililie (2H)	2W6+4	Stich/Hieb	+1	3	13-15	1,50	140	200

4H=vierhändig; 2H=zweihändig; TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; FM=Fertigkeitsmodifikator; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halbfinger; P=Preis in Silber



Zweihandschlagwaffen

Probe: KO/KK/KK

Effektive Belastung = BE-1

Besonderheit: -

Waffe	TP	ST	FM	WS	SB	G	L	P
Barbarenstreitaxt (2H)	2W6+4	Hieb	-3	2	12-13	3,75	120	150
Echsische Axt (2H)	2W6+4	Hieb	-2	2	11-13	3,00	150	unverk.
Felsspalter (2H)	2W6+3	Hieb	-2	2	11-13	3,50	120	250
Holzfälleraxt (2H)	2W6+1	Hieb	-3	1	9-12	1,75	110	35
Kriegshammer (2H)	2W6+3	Stumpf	-3	1	11-12	2,75	100	125
Langaxt (2H)	2W6+2	Hieb	-2	1	9-12	3,50	180	150
Pailos (2H)	2W6+2	Stich/Hieb	-2	1	10-12	2,50	175	400
Vorschlaghammer (2H)	2W6+1	Stumpf	-4	1	11-13	3,50	90	30
Warunker Hammer (2H)	2W6+2	Stich/Stumpf	-3	1	11-12	3,25	150	175
Zwergenschlägel (2H)	2W6+2	Schlag	-2	1	10-12	3,25	100	120

2H=zweihändig; TP=Trefferpunkte; ST=Schadenstyp; FM=Fertigkeitsmodifikator; WS=Waffenschwierigkeit; SB=Schadensbereich; G=Gewicht in Stein; L=Länge in Halffinger; P=Preis in Silber



Rüstungen

DSA5 bietet bis jetzt noch nicht die Rüstungsvielfalt, die man von früheren Editionen gewohnt ist. Teilweise ist das dem Ziel geschuldet, dass der Kampf schneller gestaltet werden sollte, was zwangsweise eine Vereinfachung der Rüstungsregeln zur Folge hatte. Ein wichtiges Ziel der 3W20-FPS Regeln ist, einen guten Kompromiss zwischen Realismus und Spielbarkeit zu erreichen. Während des Kampfes soll möglichst wenig Rechenaufwand erforderlich sein. Rüstungen und Waffen bekommen mehr Attributswerte als bei DSA5, um sie stärker zu differenzieren. Der damit verbundene Rechenaufwand findet allerdings größtenteils bei der Ausstattung des Helden statt. Einmal ausgerüstet, hat der Spieler alle relevanten Werte für den Kampf jederzeit bereit.

Es wird zunächst weiterhin davon ausgegangen, dass es sich um komplette Rüstungen handelt, die die wichtigsten Körperteile bedecken. Für die Ausgestaltung des Charakters können natürlich in Absprache mit dem Spielleiter zusätzliche Rüstungsteile verwendet oder Garnituren verändert werden. Spieler und Meister sollten darauf achten, dass die Werte plausibel bleiben. Die hier genannten Rüstungen sollten nicht miteinander kombiniert werden.

Da in den Kampfregeln verschiedene Schadensarten eingeführt werden, erhalten alle Rüstungen nicht nur einen Rüstungsschutz, sondern drei Werte, die jeweils den Schutz gegen die verschiedenen Schadensarten Stich, Hieb und Stumpf darstellen. Der Rüstungsschutz für alle Rüstungen wird leicht erhöht. Dadurch soll der Rüstungsvorteil eines gepanzerten Kämpfers gegenüber einem ungerüsteten betont werden.

Die zusätzlichen Abzüge auf Geschwindigkeit und Initiative durch Rüstungen entfallen und werden durch einen Abzug auf den Fertigkeitswert ersetzt. Dieser Fertigkeitsmodifikator (FM) gilt bei jeder Fertigkeit, für die Belastung eine Rolle spielt. Es sollte einem Helden schließlich nicht möglich sein, unter Belastung die gleiche Qualität (QS) erreichen zu können, wie unbelastet. Die Abzüge steigen bei Rüstungen, die steif sind und sich nicht den Bewegungen des Körpers anpassen. Durch die Sonderfertigkeit *Belastungsgewöhnung* können diese Abzüge reduziert werden.

Unter den Ketten- und Plattenrüstungen wird Unterkleidung getragen, die, falls nicht extra angegeben, bei den Werten bereits berücksichtigt wurde. „Zeug“ bezeichnet jeweils Arm- und Beinschienen, sowie passende Handschuhe und einen Helm aus dem entsprechenden Material, falls der Spieler einen Helm wünscht.

Die neuen Rüstungsregeln

- Die Anzahl der verfügbaren Rüstungen wird stark erhöht
- Rüstungen erhalten drei Werte für den Rüstungsschutz gegen die verschiedenen Schadensarten
- Der Rüstungsschutz wird bei allen Rüstungen erhöht
- Die zusätzlichen Abzüge auf Initiative und Geschwindigkeit entfallen
- Rüstungen bekommen neben der Belastung einen Modifikator für den Fertigkeitswert



Rüstungen	Rüstungsschutz Stich/Hieb/Stumpf	BE	FM	G	P
Dünne Stoffkleidung	1/1/1	0	+1	1,0	4
Dicke Stoffkleidung	1/2/2	0	0	1,5	6
Lederkleidung mit Stoffunterkleidung	3/3/2	0	-1	2,0	10
Verstärktes Fechtthemd mit Lederhose	4/2/2	0	0	2,0	35
Wattierte Lederkleidung	3/3/3	0	-1	3,0	13
Lederkleidung mit Arm- und Beinwickeln	3/4/3	0	-1	3,0	15
Fellkleidung mit Lederzeug	3/4/4	0	-1	4,0	8
Verstärkter Waffenrock mit Lederzeug	4/4/4	1	0	4,0	45
Langer wattierter Waffenrock, Lederbeinschienen	4/4/5	1	-1	4,0	30
Tuchrüstung mit Lederzeug	4/5/4	1	-1	3,0	65
Kettenweste mit Lederzeug	5/4/5	1	-1	6,0	100
Kettenhemd mit Lederzeug	5/5/5	2	-1	10	180
Lamellenlederrüstung mit Lederzeug	6/6/4	2	-2	6,0	35
Wattierte Lederrüstung mit Lederzeug	5/5/6	2	-2	5,0	45
Wattiertes Kettenhemd mit Lederzeug	6/5/6	2	-1	11	200
Langes Kettenhemd und Lederbeinschienen	6/6/5	2	-1	12	200
Wattierter Eisenmantel	5/6/6	2	-1	9,0	450
Fünflagenharnisch mit Lederzeug	6/6/6	3	-1	7,0	600
Kettenhemd mit Kettenzeug	6/6/6	3	-2	11	220
Spiegelpanzer mit Kettenzeug	6/7/5	3	-2	13	350
Kettenhemd mit Plattenzeug	6/7/6	3	-2	12	280
Amazonenrüstung	7/5/6	3	0	8,0	unverk.
Hartholzarnisch	6/6/7	3	-3	7,0	1200
Leichter Plattenpanzer mit Plattenzeug	6/7/7	3	-3	8,0	350
Ringpanzer mit Plattenzeug	7/7/7	4	-3	9,0	500
Schuppenpanzer mit Kettenzeug	8/7/6	4	-3	12	400
Bronzeharnisch mit Plattenzeug	7/8/7	4	-3	13	600
Schwerer Plattenpanzer mit Plattenzeug	7/8/8	4	-3	17	500
Kettenhemd unter Garethter Platte	7/9/8	5	-3	15	650
Komplette Plattenrüstung über Kettenhemd	9/11/9	6	-4	24	2500

BE=Belastung; FM=Fertigkeitsmodifikator; G=Gewicht in Stein; P=Preis in Silber

Schilde

Der Schildkampf erfährt eine entscheidende Neuregelung. Der Einsatz eines Schildes wird nicht mehr über eine eigene Kampftechnik, sondern über die erlernbare Sonderfertigkeit *Schildkampf II* abgebildet.

Schilde besitzen, wie Waffen, Trefferpunkte und verursachen Schaden, wenn man mit ihnen angreift. Dieser Angriff geschieht mit der Kampftechnik der neben dem Schild geführten Waffe. Zu den detaillierten Regeln des Schildkampfes folgt später mehr. Zusätzlich erhöhen Schilde die Belastung und haben einen Fertigungsmodifikator wie Rüstungen, sind in dem Sinne aber weder Waffen noch Rüstungen, sondern eher Ausrüstungsgegenstände. Sie bieten effektive Einsatzmöglichkeiten im Kampf, die das Leben eines Helden verlängern können. Ein Held kann einen Schild zur Verteidigung einsetzen. Die Trefferpunkte des Gegners werden dann nicht von der Lebensenergie, sondern von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen.

Eine weitere Besonderheit der Schilde ist, dass ihr Stumpfschaden direkt von der Ausdauer des Gegners abgezogen wird, da ein Schlag mit dem Schild den Gegner aus dem Gleichgewicht bringen kann. Man kann Schildschläge also dazu nutzen, den Gegner zu ermüden.

Die Belastung und der Fertigungsmodifikator simulieren die Einschränkungen, die ein Kämpfer im Kampf mit einem Schild hinnehmen muss. Durch die Sonderfertigkeit *Schildkampf II* können diese Einschränkungen verringert werden.



Schild	TP	Schadenstyp	SP	BE	FM	G	P
Amazonenschild	1W6+3	Stumpf	35	1	-2	4,0	80
Dornenbuckler*	1W6+2	Stich	28	0	-1	2,0	40
Drachenklaue*	1W6+3	Stich	26	0	-1	2,0	40
Faustschild*	1W6	Stumpf	25	0	-1	1,5	20
Großschild	1W6+3	Stumpf	45	2	-2	6,5	120
Holzschild	1W6+1	Stumpf	34	1	-2	3,5	50
Knochenschild	1W6+2	Stich/Stumpf	32	1	-2	3,0	25
Lederschild	1W6	Stumpf	28	1	-1	2,5	25
Mattenschild	1W6	Stumpf	24	1	-1	2,0	20
Panzerarm*	1W6+1	Stich/Stumpf	28	0	-1	2,5	40
Thorwalerschild	1W6+2	Stumpf	36	1	-2	4,5	60
Turmschild	1W6+3	Stumpf	55	2	-3	8,5	180

TP=Trefferpunkte; SP=Strukturpunkte; BE=Belastung; FM=Fertigungsmodifikator; G=Gewicht in Stein; P=Preis in Silber

KAPITEL 5: EINSATZMÖGLICHKEITEN

„Der berühmte Gladiator Bragomas war eine Urgewalt in der Arena. Er gewann alle seine Kämpfe durch einen gewaltigen Schlag auf den Kopf seines Gegners. Niemand konnte ihm Paroli bieten. Land auf, Land ab sprach man von Bragomas dem Knochenbrecher, dem Unbesiegten. Bis eines Tages die flinke Sadicci gegen ihn antrat. Sie wich Bragomas' Schlägen aus. Ein um's andere Mal. Solange bis Bragomas die Kräfte verließen. Dann kam die Stunde der Sadicci, der Erbarmungslosen. Sie tänzelte um den wankenden Koloss und versetzte ihm den entscheidenden Hieb. Als er zu Boden sank, gab die Menge keinen Mucks von sich. Es war totenstill.“

- Al'Anfanischer Sklavenhändler

Die Einsatzmöglichkeiten bilden eine zentrale Neuerung der 3W20-FPS Regeln. Es ist nun möglich seine Taktik noch bis zum letzten Moment zu ändern, je nachdem wie sich die Situation im Kampf verändert. Bei DSA5 war es oft ärgerlich, wenn man zum entscheidenden Wuchtschlag ausholt und ihn wieder nicht schafft. Mit den neuen Regeln heißt es jetzt nicht mehr alles oder nichts. Selbst wenn die Würfel es nicht so gut meinen bleiben häufig genug Fertigungspunkte für einen normalen Angriff oder eine normale Abwehr übrig. Und wenn alles klappt, kann man den vernichtenden Schlag anbringen. Im Unterschied zu den DSA5 Regeln muss man sich vor dem Würfeln nicht auf eine Aktion festlegen und kann auf veränderte Situationen reagieren. Die Kosten für das Erlernen der Einsatzmöglichkeiten wurden niedrig angesetzt. Das soll es Kämpfern ermöglichen, im Kampf eine große Auswahl an Manövern zu haben.

Für Zauberer und Geweihte wird eine neue Kampftechnik geschaffen, die Magie beziehungsweise Götterwirken mit Nahkampftechniken verbindet. Außerdem können sie ihre kämpfenden Freunde durch ihre Zauber unterstützen, weil das wohl der Gruppe von jedem einzelnen Mitglied abhängt. Dadurch sind sie im Kampf nicht auf die Opferrolle oder eine sehr defensive Kampfweise beschränkt.



Kampfsonderfertigkeiten im Gruppenkampf

Die Basis- und Spezialmanöver aus DSA5 werden angepasst und in Form von Einsatzmöglichkeiten für die entsprechenden Kampftechniken verwendet. Diese Einsatzmöglichkeiten erweitern jeweils das Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* bei allen angegebenen Kampftechniken und werden über die entsprechende Kampfsonderfertigkeit erworben. Einige ermöglichen eine direkte Reaktion auf die Kampfhandlung eines Gegners.

Da im Gruppenkampf bei kämpferischen Aktionen zunächst die Probe auf eine Fertigkeit abgelegt und erst später die konkrete Aktion gewählt werden kann, ist eine Probenerschwernis wie bei den Kampfsonderfertigkeiten aus DSA5 nicht sinnvoll. Darum verfügen die kämpferischen Einsatzmöglichkeiten über Bedingungen, die erfüllt sein müssen, wenn man sie ausführen möchte. Diese Einsatzbedingung wird in Form von Mindest-*FP angegeben. Wenn bei der 3W20 Fertigungsprobe mindestens diese Anzahl Fertigungspunkte übrig behalten wurde, kann die Einsatzmöglichkeit als Aktion oder Reaktion gewählt werden. Zur schnellen Einordnung steht die Mindest-*FP in Klammern hinter dem Namen der Kampfsonderfertigkeit zusammen mit dem Typ der Handlung.

Kampfmanöver einsetzen

- Nach dem 3W20 Probenwurf steht fest, welche Aktionen erfolgreich sind und wie viel FP jeder Held übrig hat (*FP).
- Anhand der *FP und der ihm zur Verfügung stehenden Aktionen sucht sich jeder Held eine oder mehrere Einsatzmöglichkeiten für die benutzte Kampftechnik heraus.
- Der Einsatz verbraucht eine feste Anzahl Ausdauerpunkte und weitere in Höhe der effektiven Belastung

Unter „Voraussetzungen“ steht, was der Held erfüllen muss, um die Sonderfertigkeit erlernen zu können. Unter „Kosten“ ist aufgeführt, wie viel Ausdauerpunkte der Einsatz verbraucht. Hier wird die effektive Belastung (eBE) zu den Kosten hinzugerechnet. Alle kämpferischen Einsatzmöglichkeiten für den Gruppenkampf können nur gewählt werden, wenn der Spieler in der Kampfrunde mindestens eine erfolgreiche Aktion ausführen darf. Einige sind nur als erste Aktion (falls der Held mehrere Aktionen

hat) durchführbar. Alle Kampfsonderfertigkeiten, die einen AP-Wert von 0 haben sind für alle Helden von Beginn an verfügbar. Alle weiteren müssen für die entsprechenden Abenteuerpunkte gekauft werden.

Kämpferische Einsatzmöglichkeiten

Waffen-Angriff (0) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Diese Einsatzmöglichkeit bildet die Grundlage jeder kämpferischen Auseinandersetzung. Der Held führt einen Angriff aus und erzeugt Schaden bei seinem Gegner.

Wirkung: TP

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 0 AuP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Waffen-Abwehr (0) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Die Abwehr reduziert den gegnerischen Schaden um die gewürfelte QS x 2. Kettenwaffen und Fernkampfangriffe können nicht mit der Waffen-Abwehr pariert werden.

Wirkung: gegnerische TP - (QS x 2)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 0 AuP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte



Ausweichen (0) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für das Talent *Körperbeherrschung*.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Angriff eingesetzt werden. Es muss zusätzlich eine Probe auf *Körperbeherrschung (Ausweichen)* abgelegt werden, die um 2 + QS des gegnerischen Angriffs + effektive Belastung erschwert und um die eigene QS erleichtert ist. Gelingt die Probe, ist der Held ausgewichen und der gegnerische Angriff hat keine Wirkung. Misslingt die Probe erleidet der Held 2 SP zusätzlich.

Wirkung: gegnerischem Angriff ausweichen

Voraussetzungen: GE 11

Mindest-*FP: 0

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Verbessertes Ausweichen (0) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für das Talent *Körperbeherrschung*.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Angriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Es muss zusätzlich eine Probe auf *Körperbeherrschung (Ausweichen)* abgelegt werden, die um 2 + QS des gegnerischen Angriffs + effektive Belastung erschwert und um die eigene QS erleichtert ist. Gelingt die Probe, ist der Held ausgewichen, der gegnerische Angriff hat keine Wirkung und der Held kann einen Passierschlag ausführen. Misslingt die Probe erleidet der Held 2 SP zusätzlich.

Wirkung: gegnerischem Angriff ausweichen + Passierschlag

Voraussetzungen: GE 13

Mindest-*FP: 0

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schildschlag (0) Kampfkation

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit einem *)

Regel: Der Stumpf-Schaden des Schildes reduziert die gegnerische Ausdauer. Rüstung schützt nicht gegen Ausdauerschaden. Schilde, die Stichschaden

verursachen, richten gewöhnlichen Schaden an. Außerdem erhält der Gegner ab QS4 bei Stumpf-Schaden eine Stufe von Betäubung und bei Stich-Schaden den Status Blutend. Gegen einen Schildschlag ist keine Waffen-Abwehr möglich.

Wirkung: Schildschaden, ab QS4: *Betäubung/Blutend*

Voraussetzungen: *Schildkampf I*

Mindest-*FP: 0

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Schild-Abwehr (0) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit einem *)

Regel: Diese Reaktion kann unmittelbar auf einen Angriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Sie verringert die TP des Angriffs um die gewürfelte QS x 2. Die TP werden von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen. Die Schildparade ist gegen alle Waffen möglich, auch gegen Fernkampfangriffe.

Wirkung: gegnerische TP - (QS x 2), TP werden von Strukturpunkten des Schildes abgezogen

Voraussetzungen: *Schildkampf I*

Mindest-*FP: 0

Kosten: AuP in Höhe der TP

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Durchatmen (0) Kampfkation

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Der Held zieht sich etwas aus dem Kampfgeschehen zurück, um sich zu erholen. Er regeneriert Ausdauerpunkte in Höhe der dreifachen gewürfelten QS+1.

Wirkung: AuP + 3 x (QS+1)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: -

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Rücken freihalten (1) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Der Kämpfer hält durch geschickte taktische Bewegung auf dem Schlachtfeld einem Verbündeten den Rücken frei, indem er den Feind auf sich zieht oder ihm den Weg zum Verbündeten abschneidet. Dieser kann sich dadurch besser auf die eigene Aktion konzentrieren. Der Verbündete erhält für diese Kampfrunde Fertigungspunkte in Höhe der erzielten *FP dazu. Nur in Nahkampfposition einsetzbar.

Wirkung: ein Verbündeter + *FP

Voraussetzungen: Kriegskunst 4

Mindest-*FP: 1

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Rückzug (1) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen.

Regel: Der Kämpfer zieht sich aus der Nahkampfposition hinter die eigenen Reihen zurück und befindet sich ab sofort in Fernkampfposition. Er kann sich GS x 2 Schritt bewegen. Das spielt eine Rolle, falls er verfolgt wird oder aus der Reichweite eines Zauberers oder Fernkämpfers fliehen möchte.

Wirkung: Wechsel von Nah- in Fernkampfposition

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 1

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

Schlachtruf (1) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Der Kämpfer wendet sich mit fester und

entschlüssener Stimme an seine Verbündeten und wandelt deren Ungewissheit und Furcht in Aggressivität und Siegeswillen um. Bis zu QS+1 Verbündete haben in dieser Kampfrunde jeweils 2 *FP mehr.

Wirkung: QS+1 Verbündete +2 Fertigungspunkte

Voraussetzungen: Überreden 4

Mindest-*FP: 1

Kosten: 5 AuP + eBE

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Vorstoß (1) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen.

Regel: Der Kämpfer bricht entweder zentral durch die gegnerischen Reihen oder er umgeht sie geschickt auf der Seite um feindliche Fernkämpfer in den Nahkampf zu verwickeln. Bis zu zwei Gegner in Fernkampfposition befinden sich nun in der Nahkampfposition des Helden. Sie können nun keine Fernkampfaktionen mehr durchführen und im Nahkampf angegriffen werden. Der Kämpfer kann sich bis zu GS x 2 Schritt bewegen.

Wirkung: bis zu 2 Gegner von Fern- in Nahkampfposition bringen.

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 1

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gegner binden (2) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen.

Regel: Der Kämpfer nimmt es mit bis zu drei Gegnern gleichzeitig auf und bindet diese durch die Verwicklung in Kampfhandlungen an sich. Die gebundenen Gegner können nur noch ihn angreifen, bis sie sich durch ein anderes Manöver in eine neue Position bringen. Durch die Aktion können Verbündete eventuell aus der Nahkampfposition in die Fernkampfposition gelangen und im Nahkampf nicht mehr angegriffen werden.

Wirkung: bis zu 3 Gegner in Nahkampfhandlungen verwickeln und an sich binden.

Voraussetzungen: MU 12

Mindest-*FP: 2

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Haltegriff (2) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für die **Kampftechnik** Raufen.

Regel: Mit dieser Aktion kann ein Gegner festgehalten werden. Er erleidet den Status *Fixiert* und *Eingeengt* und verliert jede Runde 5 AuP, solange er festgehalten wird. Für die Aktion muss der Angreifer beide Hände frei haben. Um sich zu befreien, muss eine vergleichende gezielte Probe *Kraftakt (Ziehen & Zerren)* gegen den Angreifer gewonnen werden. Diese kann sofort und dann einmal pro Kampfrunde gewürfelt werden. Kann nur gegen gleich große oder kleinere Gegner eingesetzt werden.

Wirkung: Gegner erleidet Status *Fixiert* und *Eingeengt*

Voraussetzungen: KK 12

Mindest-*FP: 2

Kosten: 4 AuP + eBE pro Runde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Doppelter Waffen-Angriff (3) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen

Regel: Mit einem doppelten Waffen-Angriff kann ein Kämpfer, der mit zwei Waffen kämpft, zwei Gegner in einer Kampfrunde angreifen oder einen Gegner zweimal. Der erste Angriff verursacht normale TP, der zweite TP-2. Die Trefferpunkte werden für jeden Angriff getrennt ausgewürfelt.

Wirkung: 2 Angriffe, 1 x TP, 1 x TP-2

Voraussetzungen: *Beidhändiger Kampf I*

Mindest-*FP: 3

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Kreuzblock (3) Kampffreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen

Regel: Mit dem Kreuzblock kann ein Held mit zwei Dolchen oder einer Fechtwaffe und einem Dolch eine Waffen-Abwehr gegen Waffen der Kampftechnik *Zweihandschwerter*, *Stangenwaffen* und *Zweihandhieb* durchführen. Diese verringert die TP des Angriffs um die gewürfelte QS+1. Kettenwaffen können nicht mit dem Kreuzblock pariert werden.

Wirkung: gegnerische Nahkampf TP - (QS+1)

Voraussetzungen: *Beidhändiger Kampf I*

Mindest-*FP: 3

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Finte (3) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Durch den Einsatz einer Finte, können die *FP eines Gegners reduziert werden. Eigene *FP werden von denen eines Gegners abgezogen. Maximal können *FP in Höhe der erzielten QS abgezogen werden. Die *FP des Gegners können nicht unter 0 sinken. Die Finte verursacht normalen Waffenschaden. Nur in Nahkampfform einsetzbar. Gegen den Effekt der Finte kann sich nicht verteidigt werden, nur gegen den Schaden.

Wirkung: TP, gegnerische *FP reduzieren

Voraussetzungen: GE 12

Mindest-*FP: 3

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kräftiger Stich (4) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Durch einen präzisen Stich verursacht der Kämpfer mehr Schaden. Die Trefferpunkte erhöhen sich um die gewürfelte QS.

Wirkung: TP (Stich) + QS

Voraussetzungen: GE 12

Mindest-*FP: 4

Kosten: 6 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Präziser Schuss/Wurf (4) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen

Regel: Der Schütze konzentriert sich auf den Schuss oder Wurf und führt diesen besonders präzise aus. Dadurch verursacht er mehr Schaden. Die Trefferpunkte erhöhen sich um die gewürfelte QS. Nur in Fernkampfposition einsetzbar.

Wirkung: TP + QS

Voraussetzungen: FF 12

Mindest-*FP: 4

Kosten: 6 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte



Wuchtschlag (4) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Durch einen Wuchtschlag verursacht der Kämpfer mehr Schaden. Die Trefferpunkte erhöhen sich um die gewürfelte QS.

Wirkung: TP (Hieb/Stumpf) + QS

Voraussetzungen: KK 12

Mindest-*FP: 4

Kosten: 6 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Gegner einschüchtern (5) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Der Kämpfer lässt einen martialischen Ruf erschallen und macht bedrohliche Gesten, die Gegner einschüchtern. Bis zu QS+1 Gegner haben in dieser Kampfunde jeweils 2 *FP weniger.

Wirkung: QS+1 Gegner -2 Fertigkeitpunkte

Voraussetzungen: Einschüchtern 5

Mindest-*FP: 5

Kosten: 5 AuP + eBE

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gezielter Angriff (5) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen

Regel: Der Kämpfer greift gezielt eine wenig geschützte Stelle des Gegners. Der Angriff verursacht um QS+1 erhöhten Schaden. Der Rüstungsschutz des Gegners wird halbiert (abgerundet).

Wirkung: TP + QS, gegnerischer RS/2

Voraussetzungen: FW 6

Mindest-*FP: 5

Kosten: 6 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Betäubungsschlag (5) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Der Kämpfer schlägt mit einem stumpfen Teil seiner Waffe oder mit der Faust auf den Kopf des Gegners. Nicht gegen Gegner einsetzbar, die eine höherer QS in dieser Runde erzielt haben.

Wirkung: 3 SP, pro 2 QS 1 Stufe *Betäubung*

Voraussetzungen: KK 12

Mindest-*FP: 5

Kosten: 6 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Schutzschild (6) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit einem *)

Regel: Der Kämpfer eilt einem Verbündeten zu Hilfe und hält seinen Schild schützend vor ihn. Diese Reaktion kann unmittelbar auf einen Angriff auf den Verbündeten, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Sie verringert die TP des Angriffs um die gewürfelte QS x 2. Die TP werden von den Strukturpunkten des Schildes abgezogen. Nur gegen Nahkampfangriffe möglich.

Wirkung: gegnerische TP - (QS x 2), TP werden von Strukturpunkten des Schildes abgezogen

Voraussetzungen: Schildparade

Mindest-*FP: 6

Kosten: AuP in Höhe der TP

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Doppelschlag (6) Kampfkation

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Mit einem Doppelschlag kann ein Kämpfer zwei Gegner in einer Kampfrunde angreifen. Der erste Angriff verursacht normale TP, der zweite TP-2. Die Trefferpunkte werden für jeden Gegner getrennt ausgewürfelt. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: Angriff auf 2 Gegner, 1 x TP, 1 x TP-2

Voraussetzungen: GE 14, FW 8

Mindest-*FP: 6

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Meisterparade (6) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf*

für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Die Parade reduziert den gegnerischen Schaden um die gewürfelte QS x 3. Kettenwaffen und Fernkampfangriffe können nicht mit der Meisterparade pariert werden.

Wirkung: gegnerische TP - (QS x 3)

Voraussetzungen: FW 8

Mindest-*FP: 6

Kosten: 4 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Tiefschlag (6) Kampfkation

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für die **Kampftechnik:** Raufen

Regel: Der Kämpfer schlägt oder tritt dem Gegner in eine sehr empfindliche Körperregion und verursacht große Schmerzen. Der Gegner erleidet TP und eine Stufe *Betäubung*.

Wirkung: TP, 1 Stufe *Betäubung*

Voraussetzungen: FW 6

Mindest-*FP: 6

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Sturmangriff (7) Kampfkation

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken:** Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Regel: Mit einem Sturmangriff kann ein Kämpfer auf einen Gegner in Fernkampfform anstürmen und diesen in Nahkampfform angreifen. Der Angriff richtet Waffenschaden + QS + halbe Geschwindigkeit (GS) an. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: einen Gegner von Fern- in Nahkampfform bringen und angreifen.

Voraussetzungen: KO 12

Mindest-*FP: 7

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Doppelschuss (7) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Bögen

Regel: Der Schütze legt zwei Pfeile auf die Sehne und schießt beide auf den selben Gegner ab. Beide Pfeile richten normale TP an, werden aber einzeln ausgewürfelt. Nur in Fernkampfposition einsetzbar. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: 2 Angriffe, 1 x TP, 1 x TP

Voraussetzungen: Präziser Schuss, FF 14, FW 8

Mindest-*FP: 7

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Umwerfen (8) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Stangenwaffen, Raufen

Regel: Der Gegner fällt zu Boden und erleidet den Status *Liegend*. Nicht gegen Gegner einsetzbar, die eine höherer QS in dieser Runde erzielt haben.

Wirkung: 3 SP, Gegner erleidet Status *Liegend*

Voraussetzungen: KK 13

Mindest-*FP: 8

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Riposte (8) Kampffreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff mit einer geringeren QS als die der Riposte, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Der Angriff wird abgewehrt und verursacht keinen Schaden. Dem Verteidiger steht ein Passierschlag zu.

Wirkung: gegnerischem Angriff abwehren + Passierschlag

Voraussetzungen: GE 14

Mindest-*FP: 8

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Entwaffnen (8/11) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Fechtwaffen, Schwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter, Raufen

Regel: Wurde die Kampftechnikprobe mit mindestens 8 *FP bestanden, kann einem Gegner eine einhändig geführte Waffe aus der Hand geschlagen werden. Mit 11 *FP sogar eine Zweihandwaffe. Nur einsetzbar gegen Gegner, die eine geringere QS gewürfelt haben. Der Gegner verliert sofort seine Waffe.

Wirkung: TP/2, Gegner entwaffnen

Voraussetzungen: GE 14

Mindest-*FP: 8/11

Kosten: 8 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Angriff von Hinten (9) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter, Raufen

Regel: Der Kämpfer bringt sich in eine so gute Kampfposition, dass er einen Gegner geschickt umkreist und ihn von Hinten angreifen kann. Dadurch verursacht er enormen Schaden. Nur einsetzbar gegen Gegner, die eine geringere QS gewürfelt haben oder sich im Nahkampf mit mindestens einem anderen Verbündeten befinden. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: TP + (2 x QS)

Voraussetzungen: GE 14

Mindest-*FP: 9

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte



Windmühle (9) Kampffraktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff mit einer geringeren QS als die der Windmühle, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Der Kämpfer hat den Angriff seines Gegners vorhergesehen und nutzt den Schwung der gegnerischen Waffe direkt für einen eigenen Angriff. Der feindliche Angriff verursacht keinen Schaden und dem Helden steht ein Passierschlag zu, der volle TP Schaden verursacht. Nur in Nahkampfform und nur gegen Kampftechniken einsetzbar, mit denen das Manöver Windmühle durchführbar ist.

Wirkung: gegnerischem Angriff abwehren + Passierschlag (volle TP)

Voraussetzungen: FW 8

Mindest-*FP: 9

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Hammerschlag (9) Kampffraktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Der Kämpfer legt all seine Kraft in einen mächtigen Angriff, der dem Gegner enormen Schaden zufügt. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: TP + (2 x QS)

Voraussetzungen: Wuchtschlag, KK 15

Mindest-*FP: 9

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 20 Abenteuerpunkte

Todesstoß (10) Kampffraktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter

Regel: Der Kämpfer findet eine Schwachstelle in der Rüstung seines Gegners und stößt mit voller Kraft zu. Der Rüstungsschutz des Gegners wird ignoriert.

Wirkung: TP (Stich) + QS als SP

Voraussetzungen: Gezielter Stich, GE 15

Mindest-*FP: 10

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Tödlicher Schuss/Wurf (10) Kampffraktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen

Regel: Der Schütze

nimmt sich Zeit und zielt genau auf eine verwundbare Stelle des Gegners und verursacht dadurch

mehr Schaden. Der Rüstungsschutz des

Gegners wird ignoriert. Nur in Fernkampfform einsetzbar. Nur als erste Aktion einsetzbar.



Wirkung: TP + QS als SP

Voraussetzungen: Präziser Schuss, FF 15

Mindest-*FP: 10

Kosten: 10 AuP + eBE

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Rundumschlag (10) Kampffraktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Mit einem Rundumschlag kann ein Kämpfer drei Gegner in einer Kampfrunde angreifen. Der erste Angriff verursacht normale TP, der zweite TP-2 und der dritte TP-3. Die Trefferpunkte werden für jeden Gegner getrennt ausgewürfelt. Nicht bei eigener Überzahl einsetzbar.

Wirkung: Angriff auf 3 Gegner, 1 x TP, 1 x TP-2, 1 x TP-3

Voraussetzungen: Doppelschlag, GE 15

Mindest-*FP: 10

Kosten: 15 AuP + eBE

AP-Wert: 25 Abenteuerpunkte

Wirbelwind (12) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Der Wirbelwind ist eines der zerstörerischsten Kampfmanöver, die je entwickelt wurden. Der Kämpfer führt entweder zwei Waffen oder eine Zweihandwaffe in weiten Schwüngen und wirbelt dabei um die eigene Achse drehend durch die Schar der Gegner. Er richtet bei bis zu vier Gegnern vollen Waffenschaden an. Der Schaden wird einzeln ausgewürfelt. Nur bei eigener Unterzahl einsetzbar.

Wirkung: Angriff auf 4 Gegner, jeweils TP

Voraussetzungen: Rundumschlag, KO 15

Mindest-*FP: 12

Kosten: 20 AuP + eBE

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Bragomas Knochenbrecher (14) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Der Knochenbrecher zielt darauf ab, einen Gegner mit einem brutalen Schlag auf den Kopf schnellstmöglich zu besiegen. Der Angriff verursacht 3W6+QS zusätzlichen Schaden. Alle Gegner in Nahkampfposition müssen eine Probe auf Selbstbeherrschung bestehen, um nicht angsterfüllt die Flucht zu ergreifen. Nur einsetzbar gegen Gegner, die in dieser Kampfrunde keine erfolgreiche Aktion ausführen können. Nur in Nahkampfposition einsetzbar. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: TP (Stumpf) + 3W6 + QS

Voraussetzungen: Hammerschlag, KK 16

Mindest-*FP: 14

Kosten: 15 AuP + eBE

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Sadiccis Todestanz (14) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Zweihandschlagwaffen

Regel: Der Kämpfer hat durch geschickte Manöver eine sehr gute Position erreicht. Er steht frei vor seinem schutzlosen Gegner und kann den entscheidenden Schlag anbringen. Der Angriff verursacht 3W6+QS zusätzlichen Schaden. Alle Gegner in Nahkampfposition müssen eine Probe auf Selbstbeherrschung bestehen, um nicht angsterfüllt die Flucht zu ergreifen. Nur einsetzbar gegen Gegner, die in dieser Kampfrunde keine erfolgreiche Aktion ausführen können. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: TP (Hieb) + 3W6 + QS

Voraussetzungen: Angriff von Hinten, GE 16

Mindest-*FP: 14

Kosten: 15 AuP + eBE

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte

Volltreffer (14) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für folgende **Kampftechniken**: Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen

Regel: Der Schütze kontrolliert seinen Atem, zielt und schafft es den perfekten Schuss/Wurf abzugeben. Er trifft eine wenig bis gar nicht geschützte Stelle des Gegners. Der Rüstungsschutz des Gegners wird ignoriert und der Angriff verursacht doppelten Waffenschaden + QS. Nur als erste Aktion einsetzbar.

Wirkung: (2 x TP) + QS als SP

Voraussetzungen: Tödlicher Schuss/Wurf, FF 16

Mindest-*FP: 14

Kosten: 15 AuP + eBE

AP-Wert: 30 Abenteuerpunkte



Zauber im Gruppenkampf

Bei allen Bemühungen, den Probenmechanismus möglichst einheitlich zu gestalten, unterscheiden sich einige Bereiche im Rollenspiel so sehr von anderen, dass sich diese Unterschiede zwangsläufig in den Regeln niederschlagen müssen. Während es bei der Regelung der körperlichen Auseinandersetzung mit dem Feind im Kampf durchaus realistisch ist, dass die zur Verfügung stehenden Manöver stark vom Verhalten der Verbündeten und der Gegner abhängen, ist es bei Zaubersprüchen und Liturgien etwas anders. Ein Kämpfer muss auf den Gegner reagieren und jede Gelegenheit zum Angriff nutzen, möglichst ohne selbst getroffen zu werden. Manchmal ist ein schneller Reflex entscheidend. Zauber unterscheiden sich von Kampftechniken, weil jeder Spruch ein vorher zu benennendes Ziel und eine feststehende Wirkung hat. Die Erschwernisse für Zauber senken theoretisch die Qualität und nehmen damit Einfluss auf die Berechnung der erfolgreichen kämpferischen Aktionen durch das beste Drittel und die Gruppen-QS. Dieser Nachteil gegenüber den Kampfsonderfertigkeiten gleicht sich dadurch aus, dass Zauber in der Regel nicht pariert werden können. In manchen Fällen ist es möglich auszuweichen.

Kämpferische Zaubersprüche werden ebenso wie Kampftechniken mit einem 3W20 Wurf geprobt, Ziel und Art der Aktion stehen aber vorher fest. Kämpfer bestimmen mit der 3W20 Probe die Ausgangsposition im Kampfgetümmel und die dadurch möglichen Manöver anhand der übrig behaltene Fertigkeitpunkte. Magiern zeigt die (eventuell modifizierte) Probe an, wie gut sie sich auf ihren Zauber konzentrieren konnten, ob das Ziel getroffen wurde und welche Wirkung sich entfaltet.

Neue Kampftechnik für Zauberer

Zwei Ausnahmen von der Regel der Nutzung von Zaubern und Liturgien im Kampf gibt es aber. Mit diesem Regelwerk wird eine neue Möglichkeit für Zauberkundige und Geweihte geschaffen, sich im Kampf zur Wehr zu setzen. Neben den bekannten Zaubern und Liturgien gibt es jeweils eine neue Art von Kampftechnik. Diese verfügen im Unterschied zu Zaubern und Liturgien über verschiedene Einsatzmöglichkeiten. Es ist also möglich, ebenso wie bewaffnete Kämpfer, ersteinmal die Ausgangsposition zu erwürfeln und später die beste Einsatzmöglichkeit zu wählen. Die Möglichkeiten sind hier allerdings deutlich eingeschränkter als beim bewaffneten Kampf. Die Kampftechniken sind für Zauberer und Geweihte gedacht, die über die nötigen körperlichen Voraussetzungen verfügen, um sich im Nahkampf einem Gegner zu stellen. Die Kampftechniken können erlernt werden, wenn Spieler und Meister der Meinung sind, sie passen zu dem Helden.

Pugna Magicae MU/KL/GE

Pugna Magicae ist eine Kampftechnik, die von einigen kampfproben Magiern im Geheimen entwickelt und zur Perfektion gebracht wurde. Der Zaubernde bewegt sich im Nahkampf geschickt um seine Gegner herum und attackiert sie mit Schlägen und Tritten. Doch statt seiner Hände und Füße treffen magische Schockwellen und Impulse den Gegner. Die Technik kann auch zur Verteidigung benutzt werden. Die Energiewellen werden dann zur Abwehr der feindlichen Waffe genutzt. Der Zauber muss aktiviert werden. Einsatzmöglichkeiten für diese Kampftechnik sind mit (PM) gekennzeichnet und haben eine



Mindest-*FP. Pugna Magicae kann nicht modifiziert werden. Der Fertigkeitswert kann höchstens den Wert der niedrigsten an der Probe beteiligten Eigenschaft erreichen.

Probe: MU/KL/GE

Zauberdauer: je nach Einsatzmöglichkeit

AsP-Kosten: je nach Einsatzmöglichkeit

Reichweite: Nahkampf

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: selbst/Wesen

Merkmal: Telekinese/Veränderung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Einsatzmöglichkeiten für Pugna Magicae

(PM) Schockimpuls (0) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Pugna Magicae.

Regel: Der Zauberer schlägt den Gegner mit einem Schockimpuls, der aus seiner Faust entspringt und richtet physischen Schaden an. Nur in Nahkampfform einsetzbar.

Wirkung: 1W6+3 + QS Trefferpunkte (Stumpf)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 0 AsP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

(PM) Arcane Parade (0) Kampffreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Pugna Magicae.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Die Abwehr reduziert den gegnerischen Schaden um die gewürfelte QS+1. Der Zauberer verstärkt seinen Arm für Sekundenbruchteile durch transparente Energie und wehrt einen Angriff des Gegners ab. Alle Nahkampfangriffe können so abgewehrt werden.

Wirkung: gegnerische TP - (QS+1)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 2 AsP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

(PM) Schockwelle (4) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Pugna Magicae.

Regel: Durch eine Schockwelle verursacht der Zauberer mehr Schaden. Die Welle richtet 1W6+6 + QS Trefferpunkte an. Nur in Nahkampfform einsetzbar.

Wirkung: 1W6+6 + QS Trefferpunkte (Stumpf)

Voraussetzungen: FW 6

Mindest-*FP: 4

Kosten: 6 AsP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

(PM) Impulstritt (6) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Pugna Magicae.

Regel: Der Zauberer sammelt arcane Energie in seinem Körper und entlädt diese durch Fußtritte aus der Drehung gegen maximal zwei Gegner. Der Angriff verursacht bei jedem Gegner 1W6+3 + QS Trefferpunkte. Die Trefferpunkte werden für jeden Gegner einzeln ausgewürfelt. Nur in Nahkampfform einsetzbar.

Wirkung: bis zu 2 Gegner 1W6+3 + QS Trefferpunkte (Stumpf)

Voraussetzungen: Schockwelle, GE 14

Mindest-*FP: 6

Kosten: 8 AsP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

(PM) Schockexplosion (8) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Pugna Magicae.

Regel: Der Zauberer sammelt arcane Kräfte, um sie gebündelt zur Explosion zu bringen. Die Explosion breitet sich kugelförmig um den Zaubernden aus und fügt bis zu drei Gegnern 1W6 + (QS x 2) Schaden zu. Der gewürfelte Schaden gilt für alle Gegner. Nur in Nahkampfform einsetzbar.

Wirkung: bis zu 3 Gegner 1W6 + (QS x 2) Trefferpunkte (Stumpf)

Voraussetzungen: Schockwelle, KL 15

Mindest-*FP: 8

Kosten: 15 AsP + eBE

AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Kämpferische Einsatzmöglichkeiten von Zaubern

Alle Zauber, die der Zaubernde auf sich selbst wirkt oder die dem Betroffenen keine Reaktion (Ausweichen, Parade) erlauben, können ohne Anpassung aus DSA5 übernommen werden. Andere Zauber können in Absprache mit dem Meister ebenfalls übernommen werden. Eventuell wird eine Überarbeitung entsprechend der neuen Regeln nötig. Da die Kämpfe nach den neuen Regeln deutlich weniger Kampfrunden dauern, sollte die Zauberdauer der Sprüche, die man im Gruppenkampf nutzen möchte, reduziert werden.

Für einige Kampfzauber erfolgt diese Anpassung für den Einsatz im Gruppenkampf auf den folgenden Seiten. Dabei verändern sich hauptsächlich die Zauberdauer, die Höhe des Schadens und Effekte, die sich auf entfallene Werte wie AT oder PA beziehen. Einige Magiergilden haben es sich zum Ziel gesetzt, immer effektivere Kampfzauber zu entwickeln, die schnell gewirkt werden können. Der Gruppenkampf dauert oft nicht länger als vier bis fünf Kampfrunden. Ein Kampfzauber der vier oder mehr Aktionen braucht, wäre wirkungslos. Für solche Zauber gibt es neue Einsatzmöglichkeiten, die jedem sofort nach Erlernen des jeweiligen Zaubers zur Verfügung stehen. Alle Zauber, die hier eine Einsatzmöglichkeit für den Gruppenkampf erhalten, können nur über diese im Gruppenkampf eingesetzt werden und zählen als kämpferische Einsatzmöglichkeit. Wenn nichts weiter geregelt ist, kann jeder Zauber in Nah- und Fernkampfsposition eingesetzt werden.

Die beschriebenen Einsatzmöglichkeiten können nicht modifiziert werden.

Misslingt ein Zauber im Gruppenkampf, kostet er die Hälfte der Astralpunkte. Gelingt er aber es kommt nicht zu einer erfolgreichen Aktion, kostet der Zauber nichts.

Es handelt sich nicht um eigenständige Zauber, sondern um neue Einsatzmöglichkeiten. Die vollständige Angabe der Werte dient zur besseren Orientierung.

Alptraum MU/CH/GE Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Alpgestalt* im Gruppenkampf.

Wirkung: Den Verzauberten befällt panische Angst. Er erhält QS/2 Stufen (abgerundet) des Zustands Furcht. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Hexen, Scharlatane

Steigerungsfaktor: A

Armatrutz KL/IN/FF Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Armatrutz* im Gruppenkampf.

Wirkung: Die Haut des Zauberdnden verhärtet sich, ohne ihre Flexibilität zu verlieren. Der Rüstungsschutz erhöht sich, die Belastung bleibt unverändert. Die Höhe des zusätzlichen Rüstungsschutzes muss der Zaubernde vor der Probe festlegen. Maximal ist ein zusätzlicher RS von 5 möglich.

Probe: KL/IN/FF

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 2, 4, 8, 12, 16 AsP für RS 1, 2, 3, 4, 5

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Axxeleratus KL/IN/FF Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Axxeleratus* im Gruppenkampf.

Wirkung: Die Bewegungen des Verzauberten werden übernatürlich beschleunigt. Dies bringt folgende Erleichterungen: +2 Fertigkeitpunkte auf alle Proben, INI x 2, Reaktionen auf Angriffe des Verzauberten benötigen +2 bei den Mindest-*FP.

Probe: KL/IN/FF

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS x 5 in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Heilung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Balsam Salabunde KL/IN/FF Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Balsam Salabunde* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte erhält verlorene LeP in

Höhe der verwendeten AsP zurück. Die QS senkt die Kosten um 1 AsP pro QS.

Probe: KL/IN/FF

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 1 AsP pro LeP - QS, mindestens 4 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Balsam Tempore IN/CH/KO Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Balsam Salabunde* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte regeneriert für QS Kampfrunden in jeder Runde verlorene LeP in Höhe der QS.

Probe: IN/CH/KO

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 12 AsP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Heilung

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Bannbaladin MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Bannbaladin* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte sieht in dem Zauberer eher einen Freund als eine Bedrohung und wird ihn nicht angreifen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 in Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende, übernatürliche Wesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B



Blitz dich find MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Blitz dich find* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet und erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Verwirrung*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 6 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: A

Corpofesso KL/IN/KO Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Corpofesso* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Krämpfe und körperliche Schmerzen und erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Schmerz*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 6 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 in Kampfrunden

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C

Corpofrigo KL/CH/KO Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Corpofrigo* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Erfrierungen und Lähmungen. Er erleidet 1W6 + QS Schadenspunkte und ab QS3 eine Stufe *Paralyse*, ab QS6 zwei Stufen *Paralyse*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/CH/KO (modifiziert um ZK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: B

Ecliptifactus MU/IN/CH Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Ecliptifactus* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Schatten des Zauberers wird durch diesen Zauberspruch belebt und kämpft für ihn. Er hat exakt die gleichen Werte wie der Zauberer, kann aber selbst nicht zaubern. Er kann im Kampf nur die Waffen nutzen, die auch der Zauberer nutzen kann. Je nach QS erhält der Schatten folgende Modifikationen:

QS1: -8 LeP, **QS2:** -4 LeP, **QS3:** keine Veränderung, **QS4:** +4 LeP, **QS5:** +8 LeP, **QS6:** +12 LeP

Mit dem Ecliptifactus kann der Magier immer nur einen Schatten heraufbeschwören. Erst nach Ablauf der Wirkungsdauer kann er den Zauber erneut wirken. Der Schatten ist außer durch Zauber mit dem Merkmal Antimagie nicht durch Magie beeinflussbar und erleidet keine Zustände. Sinken seine LeP auf 0, so verliert der Zaubernde schlagartig seine gesamte Astralenergie, davon 2 AsP permanent. Es dauert 7 Wochen, bis der Schatten sich regeneriert hat. Bis dahin besitzt der Zaubernde keinen Schatten und kann den Zauberspruch entsprechend auch nicht anwenden. Der Held bekommt für die Zeit ohne Schatten den Nachteil Stigma (siehe Regelwerk Seite 178).

Probe: MU/IN/CH
Zauberdauer: 2 Aktion
AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro Kampfrunde
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: aufrechterhaltend
Zielkategorie: Lebewesen
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: C

Erzstrahl MU/KL/CH Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Archofaxius* im Gruppenkampf.

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Erzstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Das getroffene Ziel erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ Trefferpunkte Schaden und eine Stufe des Zustandes *Belastung*, der nach 5 Minuten wieder endet. Dem Erzstrahl kann nur ausgewichen werden, wenn er aus

Fernkampfposition abgegeben wird. Waffen-Abwehr ist nicht möglich, Schild-Abwehr schon. Trifft der Erzstrahl sein Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.

Probe: MU/KL/CH
Zauberdauer: 1 Aktion
AsP-Kosten: 10 AsP
Reichweite: 16 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: alle
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: C

Erzexplosion MU/KL/KO Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Archosphero* im Gruppenkampf.

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Erzball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Erzball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden. Der Radius der Explosion beträgt 4 Schritt. Der Schaden beträgt $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte. Getroffene Gegner erleiden zusätzlich eine Stufe des Zustandes *Belastung*, der nach 5 Minuten wieder endet.

Probe: MU/KL/KO
Zauberdauer: 2 Aktionen
AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Druiden
Steigerungsfaktor: D

Feuerexplosion MU/KL/KO Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Ignisphaero* im Gruppenkampf.

Wirkung: Aus den Händen des Zaubernden schießt ein Feuerball, der in gerader Linie sein Ziel trifft. Der Feuerball explodiert, wenn er sein Ziel oder auf ein großes, festes Hindernis trifft. Auch die Gefährten des Zauberers können getroffen werden. Der Radius der Explosion beträgt 4 Schritt. Der Schaden beträgt $2W6 + (QS \times 3)$ Trefferpunkte. Entflammbare Ziele erleiden zusätzlich den Status *brennend*.

Probe: MU/KL/KO
Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 32 AsP
Reichweite: 32 Schritt
Wirkungsdauer: sofort
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Elementar
Verbreitung: Gildenmagier
Steigerungsfaktor: D

Fulminictus KL/IN/KO Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Fulminictus* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte erleidet Schaden, der auf seine Aura einwirkt und eine Reihe kleiner innerer Verletzungen erzeugt. Er erleidet $2W6 + (QS \times 2)$ als Schadenspunkte. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: C

Hexengalle KL/IN/CH Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Hexengalle* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Speichel der Hexe verwandelt sich augenblicklich in ätzende Säure, die für die Hexe selbst jedoch harmlos ist. Der Speichel verursacht $1W6+1 + QS$ Trefferpunkte und $1W6$ Säureschaden als Schadenspunkte in jeder weiteren Kampfrunde. Dem Spuckangriff kann ausgewichen werden. Waffen-Abwehr ist nicht möglich, Schild-Abwehr schon. Trifft die Spucke ihr Ziel, werden die TP durch den RS des Ziels vermindert.

Probe: KL/IN/KO

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 4 AsP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Wesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Horriphobus MU/IN/CH Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Horriphobus* im Gruppenkampf.

Wirkung: Dem Verzauberten gegenüber wirkt der Zaubernde wie eine Angst einflößende Gestalt aus seinen Alpträumen. Er erhält $QS/2$ Stufen (abgerundet) *Furcht*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Ignifaxius MU/KL/CH Kampffaktion

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Ignifaxius* im Gruppenkampf.

Wirkung: Aus den Fingern des Zaubernden schießt ein Flammenstrahl, der in gerader Linie sein Ziel trifft.

Das getroffene Ziel erleidet

$2W6 + (QS \times 2)$ Treffer-

punkte Schaden und

$1W6$ Feuerschaden als

Schadenspunkte in je-

der weiteren Kampf-

runde. Dem Flam-

menstrahl kann nur

ausgewichen wer-

den, wenn er aus Fern-

kampfposition abge-

geben wird. Waffen-

Abwehr ist nicht mög-

lich, Schild-

Abwehr schon. Trifft der

Flammenstrahl sein

Ziel, werden die TP

durch den RS des

Ziels vermindert.

Probe: MU/KL/CH

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Merkmal: Elementar

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: C



Paralysis KL/IN/KO Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Paralysis* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Körper des Verzauberten versteift und verhärtet sich. Er erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Paralyse*. Wird er vollständig paralyisiert (Stufe IV), verwandelt sich sein Körper in eine unzerstörbare Substanz, ohne sein Gewicht zu verändern. Ein so versteinertes Körper ist durch gewöhnliche Waffen, Feuer oder Stürze nicht zu verletzen. Das Opfer kann sich nicht bewegen, fühlen oder hören, aber innerhalb seines Sichtfeldes sehen. Die Wirkung von Giften und Krankheiten kommt zum Stillstand. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/IN/KO (modifiziert um ZK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 2 Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Gildenmagier

Steigerungsfaktor: B

Radau KL/FF/KK Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Radau* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Besen oder ein anderer Stock oder Stab nach Wahl des Zaubernden greift von sich aus einen Gegner im Nahkampf an. Er gilt während des Zaubers als unzerbrechlich und magisch und schlägt zum Beginn jeder Kampfrunde mit 1W6 + QS zu. Er braucht keine erfolgreiche Aktion dafür, das bedeutet er ist unabhängig vom besten Drittel und der Gruppen-QS in jeder Runde als erstes an der Reihe. Der Zauber endet, sobald er nicht mehr aufrecht erhalten wird.

Probe: KL/FF/KK

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP (Aktivierung) + 4 AsP pro Runde

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Objekt

Merkmal: Telekinese

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: B

Schwerer Arm MU/CH/GE Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für

Plumbumbarum im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Zaubernde lähmt den Willen und den Körper des Ziels, wodurch dieses kaum noch in der Lage ist, seine Waffe zu führen. Es erleidet QS/2 als Abzug auf den FW und als Erschwernis für alle Proben während der Wirkungsdauer.

Probe: MU/CH/GE (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 3 Kampfunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Druiden, Gildenmagier, Scharlatane

Steigerungsfaktor: B

Somnigravis MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Somnigravis* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Zauberspruch betäubt den Verzauberten. Er wird schläfrig und erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Betäubung*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um SK)

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen

Steigerungsfaktor: B

Sturmböe KL/CH/KO Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Aeolito* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Zaubernde erschafft eine stürmische Windböe, die beim Ziel 1W6 + QS Trefferpunkte und ab QS3 den Status *Liegend* verursacht.

Probe: KL/CH/KO

Zauberdauer: 1 Aktion

AsP-Kosten: 8 AsP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Lebewesen

Merkmal: Elementar

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: B

Liturgien im Gruppenkampf

Mit DSA5 wurden Zauber und Liturgien regeltechnisch vereinheitlicht. Das wird beibehalten. Darum gilt alles was im vorangegangenen Abschnitt über Zauber gesagt wurde, entsprechend auch für Liturgien.

Neue Kampftechnik für Geweihte

Auch Geweihten ist es möglich, ihre von ihrer Gottheit verliehenen Kräfte zu bündeln und sie im Nahkampf einzusetzen. Wie Zauberer und Kämpfer verfügen sie damit über eine Kampftechnik, die es erlaubt, erst die Qualität der Aktion zu ermitteln und anschließend, je nach Situation, aus verschiedenen Einsatzmöglichkeiten zu wählen. Bellum Iustum kann nicht modifiziert werden. Der Fertigkeitswert kann höchstens den Wert der niedrigsten an der Probe beteiligten Eigenschaft erreichen.

Bellum Iustum MU/IN/GE

Bellum Iustum (der gerechte Krieg) ist eine Kampftechnik, die von Geweihten hauptsächlich zur Selbstverteidigung entwickelt wurde. Es lassen sich damit aber auch effektive Angriffe ausführen. Der Geweihte ist darauf trainiert, seinen Geist komplett in die Obhut seiner Gottheit zu geben und spirituelle Kraft in kinetische Energie zu verwandeln, mit deren Hilfe er physische Gewalt abwehren oder selber ausführen kann. Unter Rondra Geweihten ist dieser Kampfstil eher selten anzutreffen, da sie den rondragefälligen Kampf mit Schwert und in Rüstung bevorzugen. Die Liturgie muss aktiviert werden. Einsatzmöglichkeiten für diese Kampftechnik sind mit (BI) gekennzeichnet und haben

eine Mindest-*FP, wie die Einsatzmöglichkeiten von Kampftechniken. Auch hier gilt, dass nur Geweihte diese Nahkampftechnik erlernen sollten, die über die entsprechenden körperlichen Voraussetzungen verfügen. Ob Bellum Iustum zu einem Helden passt, sollte der Spieler mit dem Meister und den anderen Spielern der Gruppe absprechen. Bellum Iustum kann nicht modifiziert werden. Der Fertigkeitswert kann höchstens den Wert der niedrigsten an der Probe beteiligten Eigenschaft erreichen.

Probe: MU/IN/GE

Liturgiedauer: je nach Einsatzmöglichkeit

KaP-Kosten: je nach Einsatzmöglichkeit

Reichweite: Nahkampf

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: selbst/Wesen

Verbreitung: allgemein

Steigerungsfaktor: C

Einsatzmöglichkeiten für Bellum Iustum

(BI) Himmelsfaust (0) Kampffaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Bellum Iustum.

Regel: Der Geweihte schlägt den Gegner mit seiner Faust, die durch göttliche Gunst für den Moment des



Schlagens hart wie Stein wird und richtet physischen Schaden an. Nur in Nahkampfposition einsetzbar.

Wirkung: 1W6+3 + QS Trefferpunkte (Stumpf)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 0 KaP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

(BI) Eiserner Wille (0) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Bellum Iustum.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Der Geweihte sammelt seine Hoffnung und den Glauben an seine Gottheit und wandelt die Energie in einen Schutzpanzer um. Seine Haut wird exakt in dem Moment und nur an der Stelle des Treffers so widerstandsfähig wie dickes Eisen. Der Schaden verringert sich um QS+1 Trefferpunkte.

Wirkung: gegnerische TP - (QS+1)

Voraussetzungen: keine

Mindest-*FP: 0

Kosten: 2 KaP + eBE

AP-Wert: 0 Abenteuerpunkte

(BI) Stählerner Wille (4) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Bellum Iustum.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Der Geweihte hat die Konzentration auf die Stärke des Glaubens perfektioniert. Seine Haut wird exakt in dem Moment und nur an der Stelle des Treffers so widerstandsfähig wie ein Stahlpanzer. Der Schaden verringert sich um QS x 2 Trefferpunkte.

Wirkung: gegnerische TP - (QS x 2)

Voraussetzungen: FW 6

Mindest-*FP: 4

Kosten: 6 KaP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte



(BI) Göttlicher Zorn (6) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Bellum Iustum.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. Der Geweihte bittet die Gottheit nicht nur um Schutz, sondern um Vergeltung. Wenn die Waffe des Gegners den Geweihten trifft, erscheint ein gleißender Blitz und der Schaden wird auf den Angreifer zurückgeworfen. Der Geweihte erleidet keinen Schaden, muss die Trefferpunkte aber von seiner Karmaenergie abziehen. Der Angreifer erleidet die Trefferpunkte seines Angriffes selbst. Nur in Nahkampfposition einsetzbar.

Wirkung: Schaden wird von KaP abgezogen, TP auf Angreifer zurückwerfen

Voraussetzungen: Stählerner Wille, IN 14

Mindest-*FP: 6

Kosten: TP als KaP + eBE

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

(BI) Macht des Glaubens (10) Kampfreaktion

Durch diese Sonderfertigkeit erwirbt der Held eine Einsatzmöglichkeit im Anwendungsgebiet *Gruppenkampf* für Bellum Iustum.

Regel: Kann unmittelbar auf einen Nahkampfangriff, vor dem Schadenswurf, eingesetzt werden. In großer Not fleht der Geweihte seine Gottheit um Beistand an. Er entzieht der Umgebung sämtliche spirituelle Energie, die er zusammen mit dem Rest seiner Karmaenergie in eine undurchdringliche Blase aus purem Glauben verwandelt. Bei ihrer Entstehung erzeugt die Blase eine Druckwelle, die alle Gegner und Verbündete im Umkreis von 5 Schritt von den Füßen reißt. Um der Druckwelle zu widerstehen muss eine Probe auf Körperbeherrschung bestanden werden, die um die QS des Geweihten erschwert ist. Die Blase hat einen Durchmesser von zweieinhalb Schritt, bewegt sich mit dem Geweihten und kann von keinem Gegenstand durchdrungen werden, der sich schneller bewegt als ein vom Baum fallendes Blatt. Der Geweihte kann selbst keine kämpferischen Aktionen mehr durchführen, bis die Blase verschwindet.

Wirkung: Schutz vor Angriffen, Gegner und Verbündete erleiden eventuell Status *Liegend*



Voraussetzungen: IN 16
Mindest-*FP: 10
Kosten: alle KaP, mindestens 20
AP-Wert: 15
 Abenteuerpunkte

Einsatzmöglichkeiten von Liturgien

Alle Liturgien aus DSA5, die der Geweihte auf sich selbst wirkt oder die dem Betroffenen keine Reaktion (Ausweichen, Parade) erlauben, können ohne Anpassung übernommen werden. Sollen sie im Gruppenkampf eingesetzt werden, zählen sie als sonstige Aktionen und zählen damit weder zum besten Drittel noch zur Gruppen-QS.

Ebenso wie einige Zauber eignen sich auch ein paar Liturgien gut für den Gruppenkampf. Für diese Liturgien gibt es neue Einsatzmöglichkeiten. Diese stehen jedem sofort nach Erlernen der jeweiligen Liturgie zur Verfügung. Alle Liturgien, die hier eine Einsatzmöglichkeit für den Gruppenkampf erhalten, können nur über diese im Gruppenkampf eingesetzt werden. Einsatzmöglichkeiten für Liturgien können nicht modifiziert werden.

Blendstrahl MU/KL/IN Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Blendstrahl* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Verzauberte wird geblendet. Er erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Verwirrung*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: MU/KL/IN
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 4 KaP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: QS in Kampfunden
Zielkategorie: Lebewesen
Verbreitung: Praios (Antimagie und Ordnung)
Steigerungsfaktor: A

Ermutigung MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Ermutigung* im Gruppenkampf.

Wirkung: Das Ziel wird zuversichtlicher und mutiger. Für QS 1, 3 und 5 erhält es jeweils Mut +1, für QS 2, 4 und 6 zusätzlich einen Fertigkeitpunkt mehr für alle Proben während der Wirkungsdauer. Bei QS 3 also insgesamt Mut +2 und FP +1. Dieser Effekt ist nicht stapelbar, das heißt beim nochmaligen Wirken

verdrängt der neue Effekt den bestehenden.

Probe: MU/IN/CH
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: Berührung
Wirkungsdauer: QS in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Rondra (Sturm)
Steigerungsfaktor: B

Friedvolle Aura MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Friedvolle Aura* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Geweihte strahlt die Güte und Macht seiner Gottheit aus und kann von einem Gegner nur schwer angegriffen werden. Die Überwindung kostet den Angreifer 8 *FP, das heißt er hat für seine Aktion gegen den Geweihten 8 *FP weniger zur Verfügung. Zauber oder Liturgien gegen den Geweihten sind um die erreichte QS erschwert.

Probe: MU/IN/CH
Liturgiedauer: 1 Aktion
KaP-Kosten: 8 KaP
Reichweite: selbst
Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten
Zielkategorie: Kulturschaffende
Verbreitung: Hesinde (Magie und Wissen), Peraine (Heilung und Landwirtschaft)
Steigerungsfaktor: B



Heilsegen für einen KL/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Heilsegen* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Geweihte bittet seine Gottheit um Beistand und Hilfe für einen Freunde. Ein Verbündeter erhält sofort 10 verlorene LeP zurück und in jeder der nächsten 3 Kampfrunden jeweils weitere 5 verlorene LeP. Die Lebenspunkte können nicht über das Maximum steigen. Die QS verringert die Kosten.

Probe: KL/IN/CH

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 25 KaP - (QS x 2)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 3 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

Kleiner Bann MU/MU/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Kleiner Bann wider Untote* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Bann verursacht 2W6 + (QS x 2) SP gegen ein untotes Wesen. Der Bann trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen.

Probe: MU/MU/CH

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Untote

Verbreitung: Boron (Tod)

Steigerungsfaktor: B

Heilsegen für alle KL/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Heilsegen* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Geweihte bittet seine Gottheit um Beistand und Hilfe für seine Freunde. Bis zu QS Verbündete erhalten sofort 5 verlorene LeP zurück und in jeder der nächsten 3 Kampfrunden jeweils weitere 3 verlorene LeP. Die Lebenspunkte können nicht über das Maximum steigen. Die QS verringert die Kosten.

Probe: KL/IN/CH

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 25 KaP - (QS x 2)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: maximal 3 Kampfrunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Peraine (Heilung)

Steigerungsfaktor: B

Kleiner Bannstrahl MU/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Kleiner Bannstrahl* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Bannstrahl richtet gegen einen Dämon 2W6 + (QS x 2) SP an. Gegen Dämonen aus Blakharaz' Domäne wird der Schaden verdoppelt. Der Bannstrahl trifft automatisch sein Ziel und dieses kann sich dagegen nicht verteidigen. Der kleine Bannstrahl ist nicht davon abhängig, ob der Himmel zu sehen ist. Der Strahl entsteht direkt beim Dämon, auf den der Strahl wirken soll.

Probe: MU/IN/CH

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 16 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Dämonen

Verbreitung: Praios (Antimagie)

Steigerungsfaktor: B

Schlaf KL/IN/CH Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Schlaf* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Geweihte betäubt den Betroffenen. Dieser erhält QS/2 Stufen (abgerundet) *Betäubung*. Der Gegner kann weder ausweichen noch parieren.

Probe: KL/IN/CH (modifiziert um SK)

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie:
Kulturschaffende

Verbreitung: Boron (Traum)

Steigerungsfaktor: B



Schlangenstab MU/KL/IN Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Schlangenstab* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der auf den Boden geworfene Stab, ein Ast oder ein vergleichbarer langer Holzgegenstand des Geweihten verwandelt sich in eine Giftschlange. Die Schlange verteidigt den Geweihten, das heißt sie greift Gegner an, die sich dem Geweihten in böser Absicht nähern. Sie gilt während der Liturgie als gesegnet (Objektsegen) und greift zum Beginn jeder Kampfrunde an. Sie braucht keine erfolgreiche Aktion dafür, das bedeutet sie ist unabhängig vom besten Drittel und der Gruppen-QS in jeder Runde als erstes an der Reihe. Der Biss verursacht ab der nächsten Kampfrunde einmalig 1W6 + QS SP und 2 Stufen Schmerz und in jeder weiteren QS Schadenspunkte. Die Dauer der Vergiftung beträgt 15 Minuten.

Probe: MU/KL/IN

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS x 3 in Minuten

Zielkategorie: Objekt

Verbreitung: Hesinde (Magie)

Steigerungsfaktor: B

Wieselflink IN/IN/GE Kampfaction

Der Held erhält eine Einsatzmöglichkeit für *Wieselflink* im Gruppenkampf.

Wirkung: Der Geweihte wird flinker und schneller. Für QS 1, 3 und 5 erhält es jeweils Gewandtheit +1, für QS 2, 4 und 6 zusätzlich einen Fertigungspunkt mehr für alle Proben während der Wirkungsdauer. Bei QS 3 also insgesamt Gewandtheit +2 und FP +1. Dieser Effekt ist nicht stapelbar, das heißt beim nochmaligen Wirken verdrängt der neue Effekt den bestehenden.

Probe: IN/IN/GE

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS in Minuten

Zielkategorie:

Kulturschaffende

Verbreitung: Phex (Schatten)

Steigerungsfaktor: B



EIGENE EINSATZMÖGLICHKEITEN



ANHANG

Umrechnungstabelle für Probenmodifikationen

1W20 Modifikator +/-	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3W20 Modifikator +/-	0	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6

Fertigkeitsproben und Schwierigkeiten

- Bei jeder Aufgabe kann der Meister eine Schwierigkeit angeben. Diese beginnt bei 1 und ist nach oben hin nicht begrenzt.
- Durch den Vergleich von Fertigkeitswert (QS) mit der Schwierigkeit erhält man den Modifikator für die Probe.
- Eine Aufgabe ist „normal schwer“ (+/-0), also weder besonders schwer noch besonders leicht, wenn der Held mit seinem Fertigkeitswert theoretisch die Qualitätsstufe erreichen kann, die der Schwierigkeit entspricht.
- Die Mindest-QS muss ein Held theoretisch erreichen können um eine Probe ablegen zu können.
- Hilfsmittel können entweder die Probe erleichtern, die verfügbaren Fertigungspunkte erhöhen oder beides.

Kampftechniken als Fertigkeiten

Kampftechniken	eBE	Probe	Steigerungsgruppe
Armbrüste	BE-1	IN/FF/FF	Schuss-/Wurfaffen
Blasrohre	BE	IN/FF/KO	
Bögen	BE	IN/FF/KK	
Wurfaffen	BEx2	IN/FF/GE	
Dolche	BE	GE/GE/KO	Klingenaffen
Fechtaffen	BEx2	IN/GE/GE	
Schwerter	BE	IN/GE/KK	
Zweihandschwerter	BE-1	GE/KO/KK	
Kettenaffen	BE	MU/GE/KK	Wuchtaffen
Schlagaffen	BE	KO/KK/KK	
Stangenaffen	BE	IN/KO/KK	
Zweihandschlagaffen	BE-1	KO/KK/KK	
Raufen	BEx2	GE/KO/KK	Raufen

Sichtmodifikator im Nahkampf

Die Modifikation für eingeschränkte Sicht, wie sie im DSA5 Grundregelwerk Seite 239 beschrieben ist, wird dahingehend geändert, dass die Modifikatoren in gleicher Höhe für die 3W20 Probe als Erschwernisse gelten. Anstatt der AT- und Verteidigungswerte werden auf Stufe 4 die an der Probe beteiligten Eigenschaftswerte halbiert.

Größenkategorie im Nahkampf

Die Modifikationen für die Probe im Nahkampf in Abhängigkeit der Größe des Ziels werden so verändert, dass bei winzigen Zielen eine Erschwernis von -2 und bei kleinen und mittleren Zielen keine Erschwernis zum Tragen kommt. Bei großen Zielen ist nur eine Schild-Abwehr oder Ausweichen möglich und bei riesigen Zielen nur Ausweichen.

Fernkampf

Die Modifikationen für den Fernkampf durch Reichweite, Größe des Ziels, Bewegung, eingeschränkte Sicht werden angepasst. Schüsse ins Kampfgetümmel erschweren die Probe grundsätzlich um 1. Vom Pferderücken ist der Fernkampf im Schritt um 2 erschwert, im Galopp um 4 und im Trab nur bei Glückstreffern mit einer Doppel-1 möglich. Zusätzlich reduziert sich der Fertigkeitwert (FW) im Schritt um 1 und im Galopp um 2.

Belastung

Alle Proben, für die Belastung eine Rolle spielt, werden um 1 pro Stufe der Belastung erschwert. Der zusätzliche Abzug auf Attacke und Verteidigung entfällt.

Schmerz

Ein Held erhält eine Stufe Schmerz erst, wenn seine Lebensenergie unter die Hälfte der Gesamtlebensenergie sinkt.



Modifikatoren durch Reichweite

Nah	Probe +1 / FW +1
Mittel	+ / - 0
Weit	Probe -1 / FW -1

Modifikatoren durch Größe

Winzig	Probe -3 / FW -2	Ratte, Kröte, Spatz
Klein	Probe -2 / FW -1	Schaf, Ziege
Mittel	+ / - 0	Mensch, Zwerg
Groß	Probe +2 / FW +1	Oger, Troll
Riesig	Probe +3 / FW +2	Drache, Riese

Modifikatoren durch Bewegung

Ziel steht still	FW +1
Ziel bewegt sich leicht	+ / - 0
Ziel bewegt sich schnell	Probe -2 / FW -1
Ziel schlägt zusätzlich Kaken	Probe -4 / FW -2
Schütze geht	Probe -2 / FW -1
Schütze rennt	Probe -4 / FW -2

Modifikatoren durch Sicht

Sicht ungestört	+ / - 0
Leichte Störung	Probe -1
Ziel als Silhouette	Probe -2 / FW -1
Ziel schemenhaft	Probe -3 / FW -2
Ziel unsichtbar	Glückstreffer Doppel-1

Die Phasen im Gruppenkampf

Die 5 Phasen einer Kampfrunde

- 👁 Kampfposition festlegen
- 👁 3W20-Probe der kämpferischen Aktionen
- 👁 Bestes Drittel und Gruppen-QS ermitteln
- 👁 Kämpferische Aktionen durchführen
- 👁 Sonstige Aktionen durchführen



Bestimmung der Kamphandlungen mit Angriffsrecht

Für alle Freunde von mathematisch anmutenden Formeln:

- 👁 Größe des besten Drittels (N1) = (Anzahl aller kämpferischen Fertigungsproben dieser Kampfunde) / 3 (abgerundet)
- 👁 Automatisch erfolgreiche Aktionen = (N1) kämpferische Fertigungsproben mit den meisten übrigen Fertigungspunkten (*FP)
- 👁 Gruppen-QS = (Anzahl der *FP aller kämpferischen Fertigungsproben in einer Gruppe) / 3 (abgerundet)
- 👁 Die Gruppe mit der höheren Gruppen-QS bekommt zusätzlich erfolgreiche Aktionen in Höhe des Unterschiedes der beiden Gruppen-QS = (N2). (insgesamt erfolgreiche Aktionen in einer Gruppe ist maximal so groß wie die Anzahl der Helden x 2)
- 👁 Insgesamt erfolgreiche Aktionen mit Angriffsrecht in dieser Kampfunde = N1 + N2

Kampfwerte von DSA5 umrechnen

Werte der Meisterpersonen berechnen

Neuer Kampftechnikwert:

Alter Kampftechnikwert -5 oder

AT - (jeweils 3 volle Punkte Mut über 8) -5 oder

(AT+PA)/2 - (jeweils 3 volle Punkte Mut über 8) -5 oder

Alter Fernkampfwert - (jeweils 3 volle Punkte über Fingerfertigkeit 8) -5

Rüstungsschutz und Trefferpunkte

Die Angaben der Werte für Rüstungsschutz und Trefferpunkte von Gegnern und NPC in DSA5 Publikationen sollten um 1-2 erhöht werden.

Eigenschaftswerte für unbekannte Kampftechniken

Tiere und andere Kreaturen nutzen oft keine Waffen, sondern Klauen oder Zähne. Der Meister entscheidet welche Eigenschaften er für die Probe benutzen möchte.

Spieltipps zum Gruppenkampf

- ☞ Sobald der Held ahnt, dass er unmittelbar vor einem Kampf steht, sollte er die Waffen bereit machen, die er im Kampf nutzen möchte und eventuelle Stärkungszauber wirken. Während des Kampfes verbrauchen diese Dinge wertvolle Aktionen.
- ☞ Für einen schnellen Ablauf ist es empfehlenswert, dass alle relevanten Kampfwerte auf dem Heldenbogen vermerkt sind und dieser bereit liegt. Der Spieler sollte alle Einsatzmöglichkeiten, Zauber und Liturgien kennen, die seinem Helden zur Verfügung stehen.
- ☞ Wenn jeder Spieler die erreichten *FP mit Hilfe von Würfeln (zwei W6 oder ein W20), die er vor sich ablegt, anzeigt, kann die Gruppen-QS schneller berechnet werden und jeder Spieler weiß, welche Aktionen ihm zur Verfügung stehen.
- ☞ Der Meister sollte für die 3W20 Probe bei mehreren Gegnern drei gleiche Eigenschaftswerte annehmen. Das verändert die Wahrscheinlichkeiten nur minimal, bringt aber eine enorme Erleichterung bei der Berechnung. Anstatt auf 11, 13, 12 könnte er zum Beispiel auf 12, 12, 12 würfeln.
- ☞ Wenn der Meister die Kampfprotokolle verwendet, kann er die *FP jedes Kämpfers eintragen und hat einen Überblick über die Aktionen des besten Drittels und die Gruppen-QS.
- ☞ Die Spieler sollten in gefährlichen Situationen nicht mit Schicksalspunkten geizen.

Neue Schadensarten

Schadensarten Zusatzeffekt ab 10 SP

Stichschaden	Status <i>Blutend</i>
Hiebschaden	Eine Stufe <i>Schmerz</i>
Stumpfschaden	Eine Stufe <i>Betäubung</i>

Maximalwerte der Kampftechniken

Heldenerschaffung Nach Spielbeginn

Unerfahren, Durchschnittlich, Erfahren: 8	Maximal so hoch, wie der niedrigste an der Probe beteiligte Eigenschaftswert -2. Fertigungsmodifikatoren können das Maximum anheben.
Kompetent: 11	
Meisterlich: 14	
Brillant: 17	
Legendär: 18	

Konvertierungshilfe

Natürlich muss man nicht extra einen neuen Helden erstellen, um nach den 3W20-FPS Regeln zu spielen. Man kann seine bestehenden Helden auf das neue System umstellen. Als Konvertierungshilfe folgt eine Aufstellung aller Änderungen, die sich auf Abenteurerpunkte beziehen. In der linken Hälfte stehen alle Bereiche der DSA5 Regeln, die eine Veränderung erfahren, mit den dazugehörigen Abenteurerpunkten, die man für das Erlernen investieren musste. Die rechte Hälfte zeigt die entsprechenden neuen Regelemente, ebenfalls mit den Kosten in Abenteurerpunkten. Man kann sich zuerst anhand der linken Spalte alle Abenteurerpunkte notieren, die frei werden und diese dann für die entsprechenden Vorteile und Sonderfertigkeiten der rechten Spalte ausgeben. Oder man wählt neue Einsatzmöglichkeiten aus, die nicht in der Liste stehen. Zusätzlich muss man die Abenteurerpunkte, die für die Steigerung der (DSA5) Kampftechniken verwendet wurden, berechnen und nach den neuen Regeln neu verteilen. Dabei gilt zu beachten, dass die DSA5 Startwerte geteilt durch 2 die 3W20 Startwerte ergeben. Der DSA5 Händler mit Stangenwaffen 8, startet nach diesen Regeln bei 4.

Die Einsatzmöglichkeiten für den Gruppenkampf sind teilweise deutlich billiger als bei DSA5, da ein Kämpfer möglichst viele Optionen im Kampf haben sollte. Der limitierende Faktor ist nun nicht mehr die Anzahl der Sonderfertigkeiten, die ein Held beherrscht, sondern die Ausdauer, die er durch den Einsatz verbraucht.

DSA5		AP-Wert (DSA5)	3W20-FPS	AP-Wert (3W20)
Vorteile			Vorteile / Kampfsonderfertigkeiten (KSF)	
Beidhändig		15	Beidhändiger Kampf I-II (KSF)	25/30
Herausragende Kampftechnik		8/12/16	Nur die Kosten ändern sich	16
Waffenbegabung		5/10/15	--	--
--		--	Hohe Ausdauer I-VII	6 pro Stufe
--		--	Verbesserte Regeneration I-III	10 pro Stufe
Nachteile			Nachteile	
--		--	Niedrige Ausdauer I-VII	-2 pro Stufe
--		--	Schlechtere Regeneration I-III	-6 pro Stufe
Allgemeine Sonderfertigkeiten			Einsatzmöglichkeiten (EM)	
Anführer		10	Schlachtruf (EM)	5
Schicksalspunkte Sonderfertigkeiten			Schicksalspunkte Sonderfertigkeiten	
Angriff verbessern		5	Probenwurf wiederholen	15
Ausweichen verbessern		5	Probenwurf wiederholen	15
Eigenschaft verbessern		5	Probenwurf wiederholen	15
Fernkampf verbessern		5	Probenwurf wiederholen	15
Parade verbessern		5	Probenwurf wiederholen	15
Kampfsonderfertigkeiten			Kampfsonderfertigkeiten (KSF) / Einsatzmöglichkeiten (EM)	
--		--	Angriffshaltung (KSF)	10
Belastungsgewöhnung		20/30	Belastungsgewöhnung I-III (KSF)	15/20/25
Beidhändiger Kampf I-II		20/35	Beidhändiger Kampf I-II (KSF)	25/30
Einhändiger Kampf		10	Einhändiger Kampf I-II (KSF)	15/20
Entwaffnen		40	Entwaffnen (EM)	20
Finte I-III		15/20/25	Finte (EM)	10
Haltegriff		5	Haltegriff (EM)	5
Hammerschlag		25	Hammerschlag (EM)	20
Klingenfänger		10	--	--
Kreuzblock		10	Kreuzblock (EM)	10
Präziser Schuss/Wurf I-III		15/20/25	Präziser Schuss/Wurf (EM)	15

DSA5	AP-Wert (DSA5)	3W20-FPS	AP-Wert (3W20)
Kampfsonderfertigkeiten		Kampfsonderfertigkeiten (KSF)/ Einsatzmöglichkeiten (EM)	
Präziser Stich I-III	15/20/25	Kräftiger Stich (EM)	15
Riposte	40	Riposte (EM)	20
Rundumschlag I-II	25/35	Rundumschlag (EM)	25
Schildspalter	15	--	--
Sturmangriff	25	Sturmangriff (EM)	15
Tiefschlag	10	Tiefschlag (EM)	10
Todesstoß	30	Todesstoß (EM)	25
Verbessertes Ausweichen I-III	15/20/25	Verbessertes Ausweichen (EM)	15
Verteidigungshaltung	10	Verteidigungshaltung (KSF)	10
Vorstoß	10	Vorstoß (EM)	0
--	--	Waffenkenntnis (KSF)	10/20/40
Windmühle	25	Windmühle (EM)	20
Wuchtschlag I-III	15/20/25	Wuchtschlag (EM)	15
Wurf	10	--	--
Zu Fall bringen	20	Umwerfen (EM)	20
--	--	Zweihändiger Kampf I-II	15/20
Zauber		Einsatzmöglichkeiten für Zauber (Pugna Magicae)	
--	--	(PM) Schockimpuls	0
--	--	(PM) Acrane Parade	0
--	--	(PM) Schockwelle	10
--	--	(PM) Impulstritt	10
--	--	(PM) Schockexplosion	15
Liturgien		Einsatzmöglichkeiten für Liturgien (Bellum Iustum)	
--	--	(BI) Himmelsfaust	0
--	--	(BI) Eiserner Wille	0
--	--	(BI) Stählerner Wille	10
--	--	(BI) Göttlicher Zorn	10
--	--	(BI) Macht des Glaubens	15
Kampftechnik		Kampfsonderfertigkeit	
Schilde	C	Schildkampf I-II	15/20

Kampftechniken - Kämpferische Einsatzmöglichkeiten

Einsatzmöglichkeit	Mindest- *FP	Kampftechniken / Talent
Waffen-Angriff	0	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Waffen-Abwehr	0	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Ausweichen	0	Körperbeherrschung
Verbessertes Ausweichen	0	Körperbeherrschung
Schildschlag	0	Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit *)
Schild-Abwehr	0	Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit *)
Durchatmen	0	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Rücken freihalten	1	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Rückzug	1	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Schlachtruf	1	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Vorstoß	1	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Gegner binden	2	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen, Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Haltegriff	2	Raufen
Doppelter Waffen-Angriff	3	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen
Kreuzblock	3	Dolche, Fechtwaffen
Finte	3	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Kräftiger Stich	4	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Präziser Schuss/Wurf	4	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfaffen
Wuchtschlag	4	Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Gegner einschüchtern	5	
Gezielter Angriff	5	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Schlagwaffen
Betäubungsschlag	5	Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen

Kampftechniken - Kämpferische Einsatzmöglichkeiten

Einsatzmöglichkeit	Mindest-*FP	Kampftechniken / Talent
Schutzschild	6	Dolche, Schwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, (Stangenwaffen mit *)
Doppelschlag	6	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Meisterparade	6	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Tiefschlag	6	Raufen
Sturmangriff	7	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Raufen
Doppelschuss	7	Bögen
Umwerfen	8	Stangenwaffen, Raufen
Riposte	8	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter
Entwaffnen	8/11	Fecht Waffen, Schwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter, Raufen
Angriff von Hinten	9	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen, Zweihandschwerter, Raufen
Windmühle	9	Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Kettenwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Hammerschlag	9	Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Todesstoß	10	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter
Tödlicher Schuss/Wurf	10	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen
Rundumschlag	10	Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Wirbelwind	12	Schwerter, Zweihandschwerter, Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Bragomas Knochenbrecher	14	Kettenwaffen, Schlagwaffen, Stangenwaffen, Zweihandschlagwaffen
Sadiccis Todestanz	14	Dolche, Fechtwaffen, Schwerter, Zweihandschwerter, Schlagwaffen, Zweihandschlagwaffen
Volltreffer	14	Armbrüste, Blasrohre, Bögen, Wurfwaffen

Zauber - Kämpferische Einsatzmöglichkeiten

Pugna Magicae

Einsatzmöglichkeit	Mindest-*FP	Kampftechnik
(PM) Schockimpuls	0	Pugna Magicae (MU/KL/GE)
(PM) Arcane Parade	0	Pugna Magicae (MU/KL/GE)
(PM) Schockwelle	4	Pugna Magicae (MU/KL/GE)
(PM) Impulstritt	6	Pugna Magicae (MU/KL/GE)
(PM) Schockexplosion	8	Pugna Magicae (MU/KL/GE)

Einsatzmöglichkeit	Probe	Modifikation	Verbreitung
Alptraum	MU/CH/GE	SK	Druiden, Hexen, Scharlatane
Armatrutz	KL/IN/FF	--	Allgemein
Axxeleratus	KL/IN/FF	--	Elfen
Balsam Salabunde	KL/IN/FF	-	Allgemein
Balsam Tempore	IN/CH/KO	--	Allgemein
Bannbaladin	MU/IN/CH	SK	Allgemein
Blitz dich find	MU/IN/CH	SK	Allgemein
Corpofresso	KL/IN/KO	SK	Gildenmagier
Corpofrigo	KL/CH/KO	ZK	Gildenmagier
Erzstrahl	MU/KL/CH	--	Druiden
Erzexplosion	MU/KL/KO	--	Druiden
Feuerexplosion	MU/KL/KO	--	Gildenmagier
Fulminictus	KL/IN/KO	ZK	Elfen
Hexengalle	KL/IN/CH	--	Hexen
Horriphobus	MU/IN/CH	SK	Gildenmagier
Ignifaxius	MU/KL/CH	--	Gildenmagier
Paralysis	KL/IN/KO	ZK	Gildenmagier
Radau	KL/FF/KK	--	Hexen
Schwerer Arm	MU/CH/GE	SK	Druiden, Gildenmagier, Scharlatane
Somnigravis	MU/IN/CH	SK	Elfen
Sturmböe	KL/CH/KO	--	Allgemein

Liturgien - Kämpferische Einsatzmöglichkeiten

Bellum Iustum

Einsatzmöglichkeit	Mindest- *FP	Kampftechnik
(BI) Himmelsfaust	0	Bellum Iustum (MU/IN/GE)
(BI) Eiserner Wille	0	Bellum Iustum (MU/IN/GE)
(BI) Stählerner Wille	4	Bellum Iustum (MU/IN/GE)
(BI) Göttlicher Zorn	6	Bellum Iustum (MU/IN/GE)
(BI) Macht des Glaubens	10	Bellum Iustum (MU/IN/GE)

Einsatzmöglichkeit	Probe	Modifikation	Verbreitung
Blendstrahl	MU/KL/IN	--	Praios
Ermutigung	MU/IN/CH	--	Rondra
Friedvolle Aura	MU/IN/CH	--	Hesinde, Peraine
Heilsegen für einen	KL/IN/CH	--	Peraine
Kleiner Bann	MU/MU/CH	--	Boron
Kleiner Bannstrahl	MU/IN/CH	--	Praios
Schlaf	KL/IN/CH	SK	Boron
Schlangenstab	MU/KL/IN	--	Hesinde
Wieselflink	IN/IN/GE	--	Phex

Benutzung des Kampfprotokolls

Übrig behaltene Fertigkeitenspunkte pro Kampf- runde. *FP die zu erfolg- reichen kämpferischen Aktionen führen, können für den schnellen Über- blick eingekreist werden.

In dieser Kampf- runde hat der Ork 2 Aktionen.

Aktueller Stand der Ausdauer-, Karma- und Astralpunkte

Name oder Bezeichnung

Nah- oder Fernkampf

Aktueller Stand der Lebensenergie

*FP	Name: Orkanführer				LE
2	Position: Nahkampf			eBE 1	32
0	INI	Eigenschaften			FW
⑦		12	12	12	9
4		Stich	Hieb	Stunpf	GS 8
⑥	5	RS	4	5	4
		TP		1W6+6	SK 1
					ZK 1
		AuP 32 26 21 15			
		KaP			
		AsP			
		Status	Blutend		LE/2
		Zustand	Schmerz I		16

Geschwindigkeit

Seelenkraft

Zähigkeit

Rüstungsschutz und Trefferpunkte des jeweiligen Schadenstyps

Hälfte der Lebensenergie +1 Schmerz

Eigenschafts- und Fertigkeitenswerte. Bei Meisterpersonen vereinfacht die Annahme dreier gleicher Werte die Berechnung.

Benutzung des Heldendokuments

Durch die Regeländerungen verändern sich die Angaben auf dem Heldendokument. Besonders die Seite mit den Kampf- werten wurde grundlegend neu gestaltet. Wer sich seinen eigenen Heldenbogen entwerfen möchte, kann sich an der Vorlage auf der nächsten Seite orientieren. Auf Seite 1 muss nur das Feld für Ausweichen durch Ausdauer ersetzt werden. Es folgt eine kleine Ausfüllhilfe:

1

Ganz oben werden wie gewohnt die Werte für Geschwindigkeit, Lebensenergie, Initiative, Seelenkraft, Zähigkeit und für die Eigenschaften eingetragen. Neu ist das Feld für Ausdauer. Der Wert für Ausweichen entfällt.

2

Da die Kampf- techniken jetzt Fertigkeiten sind, verfügen sie über drei Eigenschaften und den Kampf- technikwert. Neu ist die effektive Belastung eBE.

3

Neben den Kampf- sonderfertigkeiten ist Platz für alle Einsatzmöglichkeiten und deren Mindest- *FP, die der Held beherrscht.

4

Bei Waffen, Rüstungen und Schilden werden alle Werte so eingetragen, wie sie in der Ausrüstungstabelle stehen. Die Anpassung durch Sonderfertigkeiten, Waffenschwierigkeit (WS) und Schadensbereich (SB) erfolgt später.

5

Hier werden alle Stufen der verschiedenen Zustände eingetragen. Unter Belastung wird der Wert gleiche Wert wie auf Seite 2 des Heldenbogens eingetragen, der sich nach der Modifikation durch Sonderfertigkeiten ergibt.

6

Jetzt werden die Werte ermittelt, die für den Kampf wichtig sind. Dadurch hat man später alle wichtigen Dinge auf einen Blick und muss während des Kampfes nicht lange rechnen. Alle Modifikationen durch Sonderfertigkeiten, Zustände, Waffenschwierigkeit, Schadensbereich, sowie durch den Fertigungsmodifikator von Waffen, Rüstungen und Schilden und die effektive Belastung der Kampf- techniken werden nun für die verschiedenen Kampfsets ermittelt. Vielleicht hat ein Held eine Kombination für den Nahkampf, eine für den Fernkampf und eine dritte für den Turnierskampf. Alle Varianten können mit ihren endgültigen Werten eingetragen werden.

7

Schließlich ist noch Platz für die Lebensenergie und die Ausdauer. Ab der Hälfte der Lebensenergie erleidet der Held eine Stufe Schmerz, die einige andere Werte verändern kann.

Heldendokument

Scriptorium Aventuris

Kampf

GS LE AU INI SK ZK

MU KL IN CH FF GE KO KK 1

Kampftechniken	eBE	Probe	Ktw.	Steigerung
Armbrüste	BE-1	IN/FF/FF		Schuss-/ Wurfaffen
Blasrohre	BE	IN/FF/KO		
Bögen	BE	IN/FF/KK		
Wurfaffen	BEx2	IN/FF/GE		Klingenwaf- fen
Dolche	BE	GE/GE/KO	2	
Fechtaffen	BEx2	IN/GE/GE		Wuchtwaf- fen
Schwerter	BE	IN/GE/KK		
Zweihandschwerter	BE-1	GE/KO/KK		Raufen
Kettenaffen	BE	MU/GE/KK		
Schlagaffen	BE	KO/KK/KK		
Stangenaffen	BE	IN/KO/KK		
Zweihandschlag- affen	BE-1	KO/KK/KK		
Raufen	BEx2	GE/KO/KK		

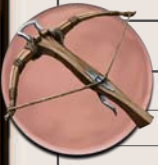
Maximal 2, wie niedrigste Proben-Eigenschaft -2

Kampfsonderfertigkeiten	Einsatzmöglichkeiten, *FP
	3



Nahkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik/Probe	TP	ST	FM	WS	SB	L	G
W1								
W2								
W3								
W4								



Fernkampfwaffen

Waffe	Kampftechnik/Probe	TP	ST	RW	WS	SB	LZ	Munition	G
W5									
W6									
W7									
W8									



Rüstungen

Rüstung	RS Stich/Hieb/Stumpf	BE	FM	G
R1				
R2				
R3				

Schild	TP	ST	BE	FM	SP	G
S1						
S2						

Zustand	Stufe I (-1)	Stufe II (-2)	Stufe III (-3)	Stufe IV (-4)
Belastung				
Betäubung				
Entrückt				
Furcht				
Paralyse				
Schmerz				
Verwirrung				



Aktuelle Kampfwerte

Kampfsets (W + R + S)	Belastung			Kampftechnikwert			Rüstungsschutz Stich/Hieb/Stumpf	effektive TP (SB beachten, Schadenstyp)
	ohne Abzüge	mit Sonderfertigkeiten	effektive Belastung	Ktw	mit FM	mit Sonderfertigkeiten		

Lebensenergie (1/2 LE verloren + 1 Schmerz)

Max Aktuell

Ausdauer (maximal so hoch wie LE)

Max Aktuell

6

7

ERGÄNZUNGEN UND ANMERKUNGEN



AVENTURIEN

BOSPARANS ARCHIVE – 3W20 KAMPFREGLN

Tief unter dem heutigen Vinsalt haben mutige Abenteurer eine erstaunliche Entdeckung gemacht. Sie bahnten sich einen Weg durch verfallene Katakomben und erreichten bisher unbekannte Gewölbekeller einer untergegangenen Stadt: die Archive Bosparans. Dort fanden sie uralte Schriften, die den Lauf der Geschichte verändern könnten.

Eine dieser Schriften liegt nun vor Dir. Sie enthält neue Kampfregeln für DSA5, die auf dem 3W20 Probenmechanismus basieren, inklusive vieler neuer Waffen, Rüstungen und Kampfmanöver mit überarbeiteten Werten.

Um die verschiedenen Waffen noch individueller zu gestalten, erhalten sie einen Fertigungsmodifikator und eine Waffenschwierigkeit. Die Kampfwerte für Attacke und Parade, sowie die aktive Parade gibt es in der bekannten Form nicht mehr.

Die Kampfsimulation wird grundlegend verändert und künftig durch den kooperativen Gruppenkampf dargestellt. Die Helden kämpfen gleichzeitig und gemeinsam und haben je nach Würfelerggebnis verschiedene taktische Manöver zur Auswahl.

Zauberer und Geweihte erhalten eine neue Nahkampftechnik, mit der sie ihre magischen und gottgegebenen Kräfte einsetzen können. Alle Zauber und Liturgien werden durch neue Einsatzmöglichkeiten für den Gruppenkampf fit gemacht.

Dazu erfolgt eine Überarbeitung der Fertigungsprobe und die Einführung von relativen Schwierigkeiten und individuellen Modifikationen.

Auf ins Abenteuer!

