

DSA4 Kampfregeln nach Marco

Kürzel

KR Kampfrunde
BE Behinderung
eBE Effektive Behinderung
AT Attacke-Wert
PA Parade-Wert
INI Initiative-Wert
GS Geschwindigkeits-Wert
SF Sonderfertigkeit
SP Schadenspunkte
OR Originalregeln

Anmerkungen

Standarderschwernis von +3 auf gezieltes Ausweichen ist zum Ausgleich für das Fehlen von Distanzklassen, die normalerweise Erschwernisse auf Ausweichen mit sich bringen würden. Es existieren Unmengen an fuddeligen Ergänzungen, Besonderheiten und Ausnahmen zu allen möglichen Bereichen der Regeln, von denen viele zur Vereinfachung weggelassen wurden.

Das muss nicht immer heißen, dass diese gar nicht berücksichtigt werden, sondern oft auch, dass der Spielleiter diese lieber spontan nach Meisterentscheid handhabt, um sein armes, dementes Hirn nicht zu überfordern. Falls jedoch gewünscht ist, bestimmte Aspekte präziser zu fixieren (auch wenn es keine OR dazu geben sollte), zum Beispiel weil das für die Art zu Kämpfen eines Charakters oder bestimmte Sonderfertigkeiten wichtig ist, dann bitte einfach Bescheid geben.

Auch aufführen?

BF von Waffeln

Distanzklassen

Hinterhalte

Überzahl

Kampfrunde (KR)

eine KR dauert ~3 Sekunden

pro KR 2 Aktionen: : Angriff, Abwehr und Sonstige

pro KR 2 Freie Aktionen: nicht weiter unterteilt

Ablauf einer Kampfrunde

Zu Beginn der KR in umgekehrter Initiativ-Reihenfolge Aktionen festlegen (Langsamster zuerst)

Freie Aktionen müssen nicht festgelegt werden, sondern können jederzeit durchgeführt werden

Die jeweils ersten festgelegten Aktionen werden in Initiativ-Reihenfolge (Schnellster zuerst) durchgeführt.

Die jeweils zweite festgelegte Aktion wird erst in **Initiativphase-8** ausgeführt.

Ausnahmen sind hier Paraden und Ausweichen, die immer als Reaktion erfolgen, also wenn der Kämpfer sich entscheidet, einen Angriff abwehren zu wollen.

- 1 Angriffs- und 1 Abwehraktion: keine Einschränkung
- 1 Angriffs- und 1 Sonstige Aktion: keine Einschränkung
- 1 Abwehr- und 1 Sonstige Aktion: keine Einschränkung
- 2 Abwehraktionen: Die 2. Abwehraktion ist um 4 erschwert (Ausnahme Schild- und Stabkämpfer)
- 2 Angriffsaktionen: Die 2. Angriffsaktion ist um 4 erschwert (Ausnahme Stabkämpfer)
- 2 Sonstige Aktionen: keine Einschränkung

Abwarten

Beim Festlegen der Aktionen zu Beginn der KR ist es möglich, eine Aktion als 'verzögert' festzulegen. In dem Fall muss definiert werden, wann die Aktion durchgeführt wird.

Beispiele:

- Ich warte mit der Bewegung, bis mein Nebenmann angegriffen hat
- Ich schlage zu, sobald jemand aus der Tür kommt

Es können nur Aktionen verzögert werden, die eine Aktion dauern (also z.B. kein Sprint).

Während des Abwartens sind keine anderen Aktionen möglich, jedoch kann das Abwarten abgebrochen werden. Freie Aktionen hingegen sind möglich.

Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, ist die Aktion verloren, es sei denn es gelingt eine Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die SP.

Am Ende der Kampfrunde (bei Initiativphase 0) verfallen alle ausstehenden Aktionen der Abwartenden in der entgegengesetzten Reihenfolge ihrer Initiative.

Es ist möglich, eine Abwarten-Aktion in die kommende Kampfrunde mitzunehmen.

Angriffsaktionen

Attacke (Nahkampfangriff)

je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. flinker oder kleiner Gegner) oder erleichtert (z.B. größer oder am Boden liegender Gegner)

Schuss (Fernkampfangriff):

je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. Dunkelheit oder entfernter Gegner) oder erleichtert (z.B. größer oder langsamer Gegner).

Abwehraktionen

Waffenparade (Abwehraktion)

je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. sehr großer Gegner) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner)

Einige Arten von Angriffen können von einer Waffenparade gar nicht abgewehrt werden (z.B. Bogenschüsse oder ein Ignifaxius).

Wert ist PA-Basis + Waffen-PA – eBE/2

Schildparade (Abwehraktion)

je nach Situation nach Meisterentscheid erschwert (z.B. sehr kleiner Gegner oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner)

Schildparade kann Angriffe abwehren, die mit einer Waffenparade nicht oder nur erschwert möglich sind (z.B. Angriffe von sehr großen Gegnern, Bogenschüsse oder einen Ignifaxius).

Wert ist PA-Basis + Schild-PA + Bonus aus SF – eBE/2

Als eBE wird auch hier die eBE der Waffe verwendet.

Gezieltes Ausweichen (Abwehraktion erschwert um 3)

je nach Situation nach Meisterentscheid weiter erschwert (z.B. großflächiger Zauber oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner).

Ist nur für Kämpfer mit der Sonderfertigkeit '**Ausweichen I**' oder höher möglich

Wert ist PA-Basis + Bonus aus SF – eBE

Als eBE wird hier die BE verwendet

Sonstige Aktionen

Bewegung

bewegt sich GS-Wert Schritte. 90° Drehung zählt als Schritt.

Sprint

bewegt sich GS-Wert x 3 Schritte. 90° Drehung zählt als Schritt, benötigt zwei Aktionen.

Während eines Sprints (also zwischen den zwei Aktionen) ist keine andere Handlung (auch kein ungezieltes Ausweichen) möglich

Zaubern

Zauber vorbereiten, gemäß dessen Regeln und der Repräsentation des Kämpfers:

gestikulieren, sprechen, konzentrieren, ... Je nach Zauber zumeist mehrere Aktionen

Erleidet der Zauberer währenddessen Schaden, Selbstbeherrschungsprobe erschwert um SP oder Abbruch

Laden

alle Handlungen, die notwendig sind, um eine Fernkampfwaffe schussbereit zu machen (Pfeil aus Köcher ziehen, Pfeil auflegen, Bogen spannen, etc.).

Je nach Waffe, zumeist mehrere Aktionen am Stück

Erleidet der Kämpfer währenddessen Schaden, Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die SP oder Abbruch falls nicht **schwere ???** Armbrust mit Kurbel oder Winde

Zielen

Anstatt nach den benötigten Ladeaktionen für eine Fernkampfwaffe direkt zu schießen, wird zusätzliche Zeit aufgewendet, um besonders genau zu zielen.

Sammelt pro 2 Aktionen Zielen je 1 Erleichterung auf die Fernkampfprobe

Kann maximal 4 Erleichterung ansammeln

Waffe ziehen

Der Kämpfer zieht Waffe oder Schild aus Scheide oder vom Rücken

1 Aktion von Gürtel/Arm/Brust, 2 Aktionen Waffe vom Rücken, 5 Aktionen Schild vom Rücken

Position

Kämpfer geht in kampfbereite Position, z.B. nach ungezieltem Ausweichen oder Aufstehen

Orientieren

Kämpfer verschafft sich Überblick über Kampfgeschehen in der Umgebung, INI steigt auf das für ihn mögliche Maximum. Benötigt zwei Aktionen. Welche Informationen der Kämpfer wahrnimmt (und ob dafür weitere Proben geworfen werden), ist Meisterentscheid

Taktik

Nach dem Orientieren gibt der Kämpfer kurze Anweisungen, um seine Mitstreiter zu informieren und positionieren. Nur wenige Aktionen nach 'Orientieren' verwendbar.

Kriegskunstprobe und die übrigen TaP* können als INI-Bonus auf die Mitstreiter verteilt werden (auch über deren Maximum hinaus).

Gescheiterte Probe führt zu INI-1 bei allen Mitstreitern.

Im Falle eines Kampfes gegen eine Übermacht Gegner ist die Probe um Überzahl x2 erschwert, baut im Erfolgsfall aber die Überzahl-Erschwernisse der Gruppe ab

Alles andere

Sonstige Aktionen, die man sich so ausdenken kann (z.B. Teppich wegziehen) und die nach Meisterentscheid gehandhabt werden.

Freie Aktionen

Schritt: Einzelner Schritt in eine beliebige Richtung

Drehen: 45° Drehung in eine beliebige Richtung

Passierschlag: Bewegt sich ein Kämpfer durch den "Kontrollbereich" eines anderen oder aus dem "Kontrollbereich" eines anderen heraus, kann zweiter einen Passierschlag durchführen. Kontrollbereich meint den Bereich, der in Reichweite der Nahkampfangriffe eines Kämpfers und von diesem klar einsehbar ist.

Ein Passierschlag ist ein um 4 erschwelter Angriff

Wenn ein Kämpfer sich durch eine Ausweichaktion aus dem "Kontrollbereich" eines anderen herausbegibt, kommt es NICHT zu einem Passierschlag

Ungezieltes Ausweichen: Verzweifelte Abwehraktion die je nach Situation nach Meisterentscheid weiter erschwert (z.B. großflächiger Zauber oder schnelles Geschoss) oder erleichtert (z.B. langsamer Gegner) sein kann.

Im Gegensatz zum Gezielten Ausweichen, springt der Kämpfer hier unkontrolliert aus dem Weg und es ist Meisterentscheid, in welche Richtung genau

Im Gegensatz zum Gezielten Ausweichen ist diese Aktion auch ohne die Sonderfertigkeit 'Ausweichen I' oder höher möglich

Durch Ungezieltes Ausweichen verliert der Kämpfer 4 Initiative

Nachdem ausgewichen wurde (egal ob erfolgreich oder nicht), kann nur noch weiter ausgewichen werden, bis der Kämpfer die Aktion Position oder Orientieren verwendet hat

Rufen: Kurzer Ruf ~3 Wörter

Alles andere: Sonstige sehr kurze Aktionen, die man sich so ausdenken kann (z.B. Waffe fallen lassen) und die nach Meisterentscheid gehandhabt werden.

Krits und Patzer

Angriff unbestätigte 1: „glücklicher Angriff“, Verteidiger hat nur halbe PA/AW zur Reaktion.

Angriff bestätigte 1: „kritischer Angriff“, Verteidiger hat nur halbe PA/AW zur Reaktion und doppelter Schaden

Angriff unbestätigte 20: „unglücklicher Angriff“, trifft nicht, unabhängig vom AT des Angreifers

Angriff bestätigte 20: „gepatzter Angriff“, trifft nicht, unabhängig vom AT des Angreifers) und Missgeschick nach Meisterentscheid

Abwehr unbestätigte 1: „glückliche Abwehr“, Abwehraktion gelungen

Abwehr bestätigte 1: „kritische Abwehr“, Abwehraktion immer gelungen und verbraucht keine Aktion für die aktuelle KR (es kann also nochmals pariert/ausgewichen werden).

Abwehr unbestätigte 20: „unglückliche Abwehr“, Abwehraktion immer misslungen.

Abwehr bestätigte 20: „gepatzte Abwehr“, Abwehraktion immer misslungen und Missgeschick nach Meisterentscheid

Die Verwendung der Begriffe glücklich und kritisch bei Angriffen, Schüssen und Paraden sind in den OR inkonsistent und verwirrend und passen nicht 1zu1 zu den hier verwendeten Begriffen.

Wunden

Bei starker Verwundung sind körperliche und geistige Fähigkeiten beeinträchtigt.

Bei Schaden > Wundschwelle (KO/2) erleiden Kämpfer eine (regeltechnische) Wunde.

- Pro Wunde sind alle Proben um zwei erschwert
- Ab 5 LeP ist ein Kämpfer kampfunfähig
- Ab 0 LeP ist ein Kämpfer lebensbedrohlich verletzt und stirbt innerhalb von KO * W6 KR
- Ab (KO*-1) LeP ist ein Kämpfer tot

Besonderheiten bei sehr verschiedenen Nahkampfwaffen

In manchen Fällen führt ein Kämpfer eine Waffe, die nicht gut für den Kampf gegen die Waffe des Gegners geeignet ist. In solchen Fällen kann einer der Kämpfer Vorteile oder Nachteile

z.B. in Form von Erschwernissen oder Erleichterungen nach Meisterentscheid erhalten.

Beispiele:

- Ein Kämpfer mit einem Speer kämpft gegen einen Kämpfer mit einem Kurzschwert. Auf Reichweite wäre der Speerkämpfer, im Nahkampf der Schwertkämpfer im Vorteil.
- Ein Kämpfer mit Zweihandaxt kämpft gegen einen Dolchkämpfer. Der Dolchkämpfer könnte die Angriffe des Axtkämpfers nicht (oder nur massiv erschwert) parieren.

Besonderheiten von Fernkampfwaffen

Erschwernisse und Erleichterungen auf Fernkampfangriffe hängen von verschiedenen Faktoren wie Sicht, Wind, Zielgröße, Entfernung, etc. ab.

Im Gegensatz zu den meisten anderen Aspekten ist die Bedeutung der Entfernung von der verwendeten Waffe abhängig.

Für jede Fernkampfwaffe ist spezifiziert, bis wann eine Entfernung als sehr nah (-2), nah (+-0), mittel (+4), weit (+8) oder extrem weit (+12) gilt.

Fernkampfattacken ins Kampfgetümmel

Wird auf einen Gegner geschossen, der sich grade im Nahkampf mit eigenen Verbündeten und ggf. weiteren Gegnern befindet, ist dies erschwert.

- Angriff +2 pro Person im Kampfgetümmel
- Schlägt der Angriff nur durch diese Erschwernis fehl, trifft er eine andere zufällige Person im Kampfgetümmel (egal ob Verbündeten oder Gegner)

Beispiel:

- Arjena und Rosarion kämpfen Schulter an Schulter gegen Orks A, B und C.
- Zoe besitzt einen Fernkampfwert von 15 mit dem Bogen.
- Versucht Zoe auf Ork A zu schießen, ist die Probe um +10 erschwert.
- Bei 1-5 trifft Zoe Ork AT
- Bei 6 bis 15 trifft Zoe zufällig einen anderen Kampfbeteiligten, also Arjena, Rosarion, Ork B oder Ork C.
- Bei 16+ trifft Zoe nicht

Geläufigste aktive Kampfsonderfertigkeiten

Wuchtschlag 200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Attacke um einen Wert X erschweren und richtet dann X zusätzlichen Schaden an, wenn er trifft

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Finte 200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Attacke um einen Wert X erschweren und erschwert damit die Reaktion des Ziels (Parade/Ausweichen) um X, wenn er trifft

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Meisterparade 200 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF kann sich seine Parade um einen Wert X erschweren und erleichtert damit seinen nächsten Angriff / seine nächste Parade um X, wenn er erfolgreich pariert.

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um X erschwert (egal was es für eine ist)

Sturmangriff 100 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF stürmt auf den Gegner zu und greift ihn an

- Gegner muss in geeigneter Entfernung stehen (Meisterentscheid)
- Benötigt zwei Aktionen
- Attacke ist um 4 erschwert und richtet 4 + GS/2 zusätzlichen Schaden an
- Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um 4 erschwert (egal welche)

Gezielter Stich 100 AP

Ein Kämpfer mit der entsprechenden SF versucht eine verwundbare Stelle des Gegners zu treffen

Attacke ist für Gegner ohne Schild um 4 + RS/2 erschwert

Attacke ist für Gegner mit Schild um 4 + RS/2 + Schild-PA erschwert

Attacke ignoriert RS und richtet eine automatische Wunde an

Für die Berechnung von weiteren Wunden durch den angerichteten Schaden ist zudem die Wundschwelle des Gegners um 2 gesenkt

Trifft er nicht, ist seine nächste Probe um 4 erschwert (egal was es für eine ist)

Aufmerksamkeit 200 AP

Orientierung (falls vorhanden) nur eine Aktion

Hinterhalt/Überraschung IN-Probe um 4 erleichtert

Angriff/Abwehr nicht schon zum KR-Beginn notwendig

Passierschlag um 4 erschwert

Ausweichen I/II/III 300/200/200 AP

Ausweichen erleichtert um 3/6/9