

©2011 Ulisses
Spiele GmbH



Passive Parade für DSA 3

(PPDSA3)

von Mirko Krech

schwarztag@web.de
www.mirkoswelten.de



„[DAS SCHWARZE AUGE](#), AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA und RIESLAND sind eingetragene Marken der Significant Fantasy Medienrechte GbR. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet.“

Vorwort

DSA war schon immer dafür bekannt, eine aktive Parade zu haben wie es manch andere Systeme auch besitzen. Auch wir haben in unserer Runde jahrelang mit diesem System gespielt, doch mir selbst als Spielleiter war dies immer etwas zu umständlich und zeitraubend, auch noch für jeden NSC in einer Gruppe eine Parade würfeln zu müssen. Oft zogen sich dadurch Kämpfe sehr in die Länge, was das Beschreiben der einzelnen Szene nach nur kurzer Zeit zu einem monotonen „Angriff – Pariert“ Dialog enden ließ. Vor allem der Kampf mit größeren Gruppen war teils abendfüllend.

Wir versuchten das QVAT-System, welches es damals im Internet gab und spielten auch dies eine lange Zeit. Es beschleunigte die Kämpfe etwas, aber es bedeutete auch sehr viel mehr Rechnerei, bei jeder einzelnen Kampfrunde.

Andere Systeme setzten oft auf einen passiven Wert und ich freundete mich immer mehr damit an. Für einen DSA-Spieler ist es immer etwas seltsam, keine aktive Parade mehr zu haben, denn zwangsläufig denkt er plötzlich, „Hey, ich kann mich ja gar nicht mehr wehren“, doch dies ist ein Trugschluss. Die Verteidigungsmöglichkeiten sind in einen Wert zusammengefasst und so muss der Gegner diese Hürde erst einmal überwinden.

So haben wir angefangen, in unserer Gruppe, welche immer noch DSA3 spielt, eine passive Parade zu etablieren. Zu Beginn war dies gar nicht so einfach, denn auf ein bestehendes System, ein anderes aufzusetzen erforderte viele Tests und Würflerei. Schlussendlich haben wir eine Formel gefunden, mit der wir einen passiven Wert, den Verteidigungswert, darstellen können.

Unsere Tests zeigten, dass nur diese kleine Änderung, den Kampf erheblich beschleunigte. Auch wurde der Schaden an Spielern und NSC's erhöht, da vom Schaden der Waffe nun keine RS mehr abgezogen wurden und auch der Schaden aller Waffen pauschal erhöht wurde. Dies macht die Kämpfe zwar gefährlicher, aber auch spannender.

Ich bin mir im Klaren, dass dieses System nicht perfekt ist, und jede Gruppe für sich schauen muss, wie sie eventuell solch ein System umsetzt. Es wurde hauptsächlich für unsere Gruppe geschrieben und nicht um das DSA Regelsystem zu revolutionieren. Aber wenn jemand Interesse hat, etwas Neues auszuprobieren, ist dies hier vielleicht ein guter Ansatz. Jede Spielrunde darf natürlich dieses System so anpassen, wie es für die eigene Gruppe passt.

Passive Parade --- Verteidigungswert VE

Es entfällt die aktive Parade und die Kämpfe sollen schneller laufen. Es wird ein neuer Wert, der **Verteidigungswert (VE)** eingeführt, gegen den man seine Attacke würfeln muss. In diesen Wert fließen die Parade, das Ausweichen und der Rüstungsschutz ein. Die Wertigkeit liegt dabei eher auf Parade und dem Rüstungsschutz, da dort Steigerungs-Punkte verbraucht werden. Auch spielt die Behinderung durch Rüstung eine Rolle bei der Parade.

Die Behinderung spielt beim Ausweichen-Wert keine Rolle mehr, da dieser etwas weniger Wertigkeit in der Berechnung des Verteidigungswertes bekommt (Ausnahme siehe unten).

Greift ein Gegner nun einen Helden an (oder umgekehrt), so muss dieser eine Attacke erschwert um den VE-Wert schaffen, um zu treffen. Schafft er diese, so kann er direkt Schaden würfeln und diese dem Gegner zufügen.

Formel Verteidigungswert:

VE = (PAx3 + RSx3 + Ausweichen)/9 (Echt gerundet)

Dieser Wert wird vorab für jede Waffengattung berechnet und bei jeder Waffe eingetragen. Es dürfte sich auf den Bögen sicherlich ein Plätzchen finden, wo man eine weitere Zahl eintragen kann. Dies muss man nur einmal machen und dieser Wert ändert sich nur, wenn sich einer der Werte in der Formel verändert, was nicht so oft an einem Abend geschehen sollte. Wird öfter mal ein Rüstungsstück verändert, z.B. Helm aufsetzen oder nicht, so empfiehlt es sich vorher den Wert für beide Zustände auszurechnen.

Ausnahme 1: Es gibt keinen VE Wert von null. Sollte ein NSC oder Spieler aus irgendeinem Grund einen VE von null haben, so hat er automatisch einen Wert von eins.

Ausnahme 2: Es kann sein, dass ein Gegner zum Beispiel nur eine Attacke von 7 hat und der Held einen VE-Wert von 7. Der Gegner würde den Helden eigentlich nie treffen. Die zeigt, dass der Held dem Gegner weit überlegen ist, allerdings gilt hier die Regel, dass eine 1 immer trifft und auch einem so unterlegenen Gegner ein glücklicher Treffer gelingen kann.

Ein Beispiel:

Die Kriegerin Ariane hat mit ihrem Schwert eine Attacke von 14, eine Parade von 12, einen Rüstungsschutz von 6 und einen Ausweich-Wert von 10.

Sie berechnet also Parade mal 3, den Rüstungsschutz mal drei und zählt diese zwei Sachen mit ihrem Ausweichenwert zusammen. Das ganze teilt sie dann durch neun und hat so ihren VE Wert errechnet. In diesem Fall hätte Ariane einen VE-Wert von 7 $(12 \times 3 + 6 \times 3 + 10) / 9$.

Ein Ork greift im Spiel nun Ariane mit einem Attacke Wert von 12 an. Durch den VE-Wert von 7, den Ariane hat, muss der Ork eine erschwerte Probe um 7 schaffen, was bedeutet, er hat in dem Fall nur einen AT-Wert von 5. Liegt er über diesem Wert, so wird er Ariane keinen Schaden zufügen.

Der Ork selbst hat einen VE-Wert von nur 5 (den man vorher berechnet hat), und so muss Ariane selbst eine Attacke von 9 schaffen um ihn zu verletzen, da sie eine Attacke von 14 besitzt, aber die 5 Punkte abziehen muss.

Klingt kompliziert? Im ersten Moment schon, aber man darf nicht vergessen, dass man diese Werte nicht zu Beginn eines jeden Kampfes, oder gar Runde ausrechnet, sondern schon vor dem Spielen. Es hat sich sogar gezeigt, dass jeder Spieler sehr schnell sich den VE-Wert seines Gegners gemerkt hat und so gar nicht mehr nachfragen muss. So würfelt er nur einmal, weiß ob er getroffen hat oder nicht und würfelt dann noch schnell den Schaden aus, wenn er getroffen haben sollte.

Beschreibung eines Kampfes

Durch das höhere Tempo, ist es einfacher einen Kampf spannender zu beschreiben. Auch durch den erhöhten Schaden (Siehe unten), wird ein Kampf sehr viel schneller zu Ende sein, was eine Beschreibung der Szene ebenfalls erleichtert. Aber wenn der Gegner durch den eigenen VE-Wert keinen Schaden macht, hat er dann nur nicht getroffen, pariert oder ist man selbst ausgewichen? Da alle Werte im VE-Wert vereint sind, kann entweder der Spieler, oder der Gegner (Also der SL) selbst beschreiben, was in dem Fall geschehen ist. Hat seine harte Rüstung den Schlag ignoriert, ist er heldenhaft ausgewichen oder hat er den Schlag geschickt pariert? Beschreibt die Szene, so wie es euch gefällt, auch dies kann die Beschreibungen spannender gestalten. Lasst euch ruhig zu spektakulären Szenen inspirieren.

Unparierbare Attacke oder mehrere Gegner

Dieses System hat natürlich ein Problem bei unparierbaren Attacken, die es nun mal im DSA System gibt. Dafür musste eine Lösung her. Man könnte natürlich sagen, der VE-Wert wird einfach ignoriert, aber da dort auch der RS-Wert eingetragen ist, wäre das etwas unlogisch, denn die Rüstung kann man nur schwer ignorieren. So wird es noch einen weiteren Wert geben, den man vorab notiert.

Schlägt ein Gegner, z.B. durch einen Patzer seines Kontrahenten eine unparierbare Attacke, so kann er den normalen Verteidigungswert ignorieren. Allerdings spielt die Rüstung eine Rolle und seine Schwierigkeit liegt nun bei RS/2 (Immer abgerundet). Auch beim Kampf gegen mehrere Gegner schlagen die weiteren Gegner unparierbare Attacken, welche auch gegen den RS/2 (Immer abgerundet) gehen.

Also wird bei den Helden und auch bei den NSC's vorab der RS/2 (immer abgerundet) Wert eingetragen. Am besten notiert man ihn sich dort, wo man seine Gesamt RS eingetragen hat mit einem Schrägstrich dahinter.

Beispiel:

Die Kriegerin Ariane hat mit ihrem Schild einen RS/2 Wert von 3.

Ariane kämpft gegen zwei Orks. Der erste schlägt eine Attacke gegen sie erschwert um ihren VE-Wert von 7. Er schafft es mit einem guten Wurf und macht Schaden. Der zweite Gegner schlägt eine unparierbare Attacke, da Ariane sich mit ihrem VE-Wert nur gegen einen Gegner verteidigen kann. Dieser muss nun nicht ihren VE-Wert von 7 überwinden, sondern nur ihren RS/2 Wert von 3. Da der Ork eine Attacke von 12 hat, reicht ihm dabei eine 9. Er würfelt eine 7 und fügt Ariane weiteren Schaden zu. Für Ariane wird die Situation mit den zwei Orks langsam brenzlig.

Fernkampf

Ein ähnliches Problem hat man bei Fernkampfangriffen. Pfeile zu parieren ist normalerweise nicht möglich und auch Geschossen auszuweichen ist schwer, wenn man z.B. nicht sieht, dass auf einen Geschossen wird oder man durch einen Pfeilhagel gar nicht weiß, welcher Pfeil einen nun treffen könnte.

Deswegen wird bei einem Fernkampfangriff kein VE-Wert genommen. Der Spielleiter entscheidet ganz normal über die Erschwernis der Fernkampf-Probe, wobei er auf jeden Fall die Probe um den RS/2 Wert (Immer abgerundet) erschwert.

Ausnahme: Ein Charakter, wenn er zum Beispiel auf einen Schützen zu rennt, weit genug weg ist und so die Chance hat einem Pfeil auszuweichen, kann weiterhin ganz normal auf Ausweichen würfeln, wenn der Spielleiter dies zulässt. Hier muss allerdings der Charakter seine Behinderung vom Ausweichen-Wert abziehen. Dies geht aber wirklich nur, wenn er den Schützen sieht und so erahnen kann, wann dieser den Pfeil abschießt um dann zu reagieren.

Schaden erhöhen

Der Schaden in den Kämpfen wird allein schon durch den Umstand erhöht, dass keine Rüstung mehr von dem Schaden abgezogen wird. Diese ist ja bereits in dem VE-Wert eingerechnet. Um die Kämpfe noch etwas schneller zu gestalten, und den hohen Lebenspunkten der Charaktere in DSA 3 entgegenzuwirken, bekommen alle Waffen pauschal +1 Schaden hinzu.

Neuer Schadenswert der Waffen:

SP=TP der Waffe +1

Anmerkung: Es ist natürlich möglich dies auch auf +2 oder +3 Punkte zu erhöhen. Allerdings kann dies sehr schnell gefährlich für die Helden werden. Bei unseren Spieltests hat sich der +1 Wert gut bewährt, was euch aber nicht daran hindern soll, selbst mit den Werten zu experimentieren.

Kampf-Zauberei

Es gibt bei DSA3 natürlich unterschiedlichste Zauber, von denen manche Trefferpunkte, aber andere Schadenspunkte verursachen. Hier haben wir lange überlegt. Soll der Zauberer auch gegen RS/2 würfeln. Das wäre unlogisch, denn die Rüstung eines Gegners, erschwert ja nicht unbedingt das Zaubern. Soll man allen Schaden bei Zaubern von TP einfach auf SP umwandeln? Da würden einige Zwerge ganz schön murren, die mit hohem Rüstungsschutz gerne die verhassten Magier aufs Korn nehmen und auch mal einen dicken Ignifaxius überleben können, wenn sie Glück haben.

Das bedeutet, dass die Regeln bei Kampfzaubern grundsätzlich so bleiben wie sie sind. Parieren kann man einen Zauber sowieso nicht, höchstens Ausweichen, wenn man ihn kommen sieht (und was auch weiterhin möglich sein sollte, wobei hier die Behinderung abgezogen wird). Bekommt also der Gegner einen Flammenstrahl zu spüren, so kann er wie bisher die volle RS abziehen. Allerdings benachteiligt dass die Zauberei nun etwas, gegenüber den normalen Kämpfen, deren Schaden ja erhöht wird.

Deswegen muss der erhöhte Schaden natürlich auch für Zauber gelten. Auf alle Zauber wird ebenfalls pauschal +1 Schaden pro Würfel dazugerechnet. Da dies auch bei Zaubern mit Schadenspunkten getan wird, gleicht sich dies gut zu den Kämpfern aus.

Ein Beispiel:

Bei einem Ignifaxius, wo der Magier selbst die Anzahl der W6 festlegt, sollte der Schaden folgendermaßen erhöht werden. Würfelt er 4W6, so ändert sich das dann in $4 \times 1W6 + 1$. Er kann also seine 4W6 würfeln und 4 SP draufhauen.

Bei einem Fulminictus, würfelt der Zauberer $3W6 + \text{Stufe}$. Auf jeden W6 packt er einen Schaden drauf, also $(3 \times W6 + 1) + \text{Stufe}$.

Weitere Zauberei

Es ist mir klar, das DSA sehr viele Zauber hat, welche AT und PA beeinflussen können. Oft werden KK Werte, oder andere Grundeigenschaften verändert. Dies erforderte auch im normalen System immer Rechnerei, um die Werte neu auszurechnen. Zusätzlich müsste man nun immer den VE-Wert angleichen, auch wenn sich die Eigenschaften durch andere Ereignisse verändern. Wir selbst, in unserer Gruppe haben nie solche Rechenorgien veranstaltet und der Spielleiter hat stets pauschal entschieden, wenn sich die Kampfwerte, aus irgendwelchen Gründen verändern sollten.

So halten wir es nun auch mit dem VE-Wert. Es gibt sicherlich Zauber, wo man schnell den neuen VE-Wert berechnen kann, zum Beispiel den Armatrutz, der den RS-Wert konkret erhöht. Dies geht schnell und muss nur einmal gemacht werden.

Tipp: Sollte ein Spieler Zauber haben, welche Eigenschaften oder Werte verändern, die Einfluss auf den VE Wert haben, so spricht einfach mit dem Spielleiter vorher darüber, inwieweit der Zauber den VE-Wert verändern soll. Ein Spieler lernt nicht andauernd neue Zauber, so dass der Aufwand, den man im Vorfeld dafür betreiben muss, relativ gering ist und es sich meist nur um ein, oder zwei Zauber handelt.

Schild

Wir hatten schon im Vorfeld die Regeln zu den Schilden bei DSA3 verändert, da diese für uns nicht ganz schlüssig waren. Dabei wird ein Schild vorab in den AT und PA Wert eingerechnet. Der Waffenvergleichswert wird dabei ein Waffenmodifikationswert wie in DSA 4. Die erste Zahl vor dem Schrägstrich modifiziert den AT Wert, die Zahl dahinter den Parade-Wert. Damit dies mehr Auswirkungen auf den Verteidigungswert hat, wird die Zahl hinter dem Schrägstrich pauschal um 1 erhöht.

Ein Beispiel:

Die Kriegerin Ariane hat ein Schild mit den Waffenvergleichswerten -1/+1, ihre Attacke ist 15 und ihre Parade 10. Die Attacke sinkt durch das Schild auf einen Wert von 14, die Parade steigt aber um zwei Punkte, einen Punkt durch den Modifikator und einen Punkt pauschal durch dieses Regelwerk.

Dazu sei angemerkt, dass wir nie mit den Waffenvergleich-Regeln gespielt haben, sondern der Spielleiter pauschal selbst den Parade Werte verändert hat, wenn jemand so dumm war, mit einem Dolch einen Zweihänder zu parieren, oder aber auch einfach gesagt hat, das in manchen Fällen eine Parade einfach nicht möglich ist.

Sollte in diesem Passive-Parade-System jemand versuchen eine solch dumme Aktion zu versuchen, so entscheidet der SL pauschal, um wieviel der VE-Wert des Spielers gesenkt wird.

Optional: Initiative-Wert

Da es in DSA 3 keinen richtigen Initiative-Wert gibt, wir aber gerne mit Initiative-Reihenfolge spielen, ist hier noch unsere Formel dazu. Natürlich seid ihr nicht gezwungen, diese zu verwenden.

INI=(MU+IN+GE)/5 echt gerundet

Die Kampfreihenfolge wird dann einfach am Anfang mit $1W6 + \text{INI}$ ausgewürfelt.

Schlusswort

Mir ist klar, dass dies nicht das perfekte System ist, um DSA 3 Kämpfe zu einem modernen und guten Kampfsystem zu machen. Für unsere Gruppe funktioniert es aber sehr gut, und hat uns wieder mehr Spaß in Kampfsituationen gebracht. Es ist flott und auch manchmal etwas gefährlich. Dadurch lassen sich die Kämpfe wieder schöner und spannender beschreiben und sie sind definitiv nicht mehr so stressig für den Spielleiter, der nicht für alle NSC's auch noch Paraden würfeln muss.

Über Feedback und Anregungen würde ich mich natürlich sehr freuen, wenn es sich um konstruktive Vorschläge handelt.

Kampf-Notizblatt für NSC's

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---------|-----|--|-----|----|-----|---|-----|--|
| Name: | | | | | | | | | | |
| AW: | | RS/RS:2 | | | MR: | 0 | GS: | | | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | 10 | VE: | 6 | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Sonderfertigkeiten und Zauber: | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| LE: | | | | | | | | | | |
| AE: | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---------|-----|--|-----|--|-----|--|-----|--|
| Name: | | | | | | | | | | |
| AW: | | RS/RS:2 | | | MR: | | GS: | | | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Sonderfertigkeiten und Zauber: | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| LE: | | | | | | | | | | |
| AE: | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---------|-----|--|-----|--|-----|--|-----|--|
| Name: | | | | | | | | | | |
| AW: | | RS/RS:2 | | | MR: | | GS: | | | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Sonderfertigkeiten und Zauber: | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| LE: | | | | | | | | | | |
| AE: | | | | | | | | | | |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|--|---------|-----|--|-----|--|-----|--|-----|--|
| Name: | | | | | | | | | | |
| AW: | | RS/RS:2 | | | MR: | | GS: | | | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Waffe: | | | AT: | | PA: | | VE: | | TP: | |
| Sonderfertigkeiten und Zauber: | | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | | |
| LE: | | | | | | | | | | |
| AE: | | | | | | | | | | |