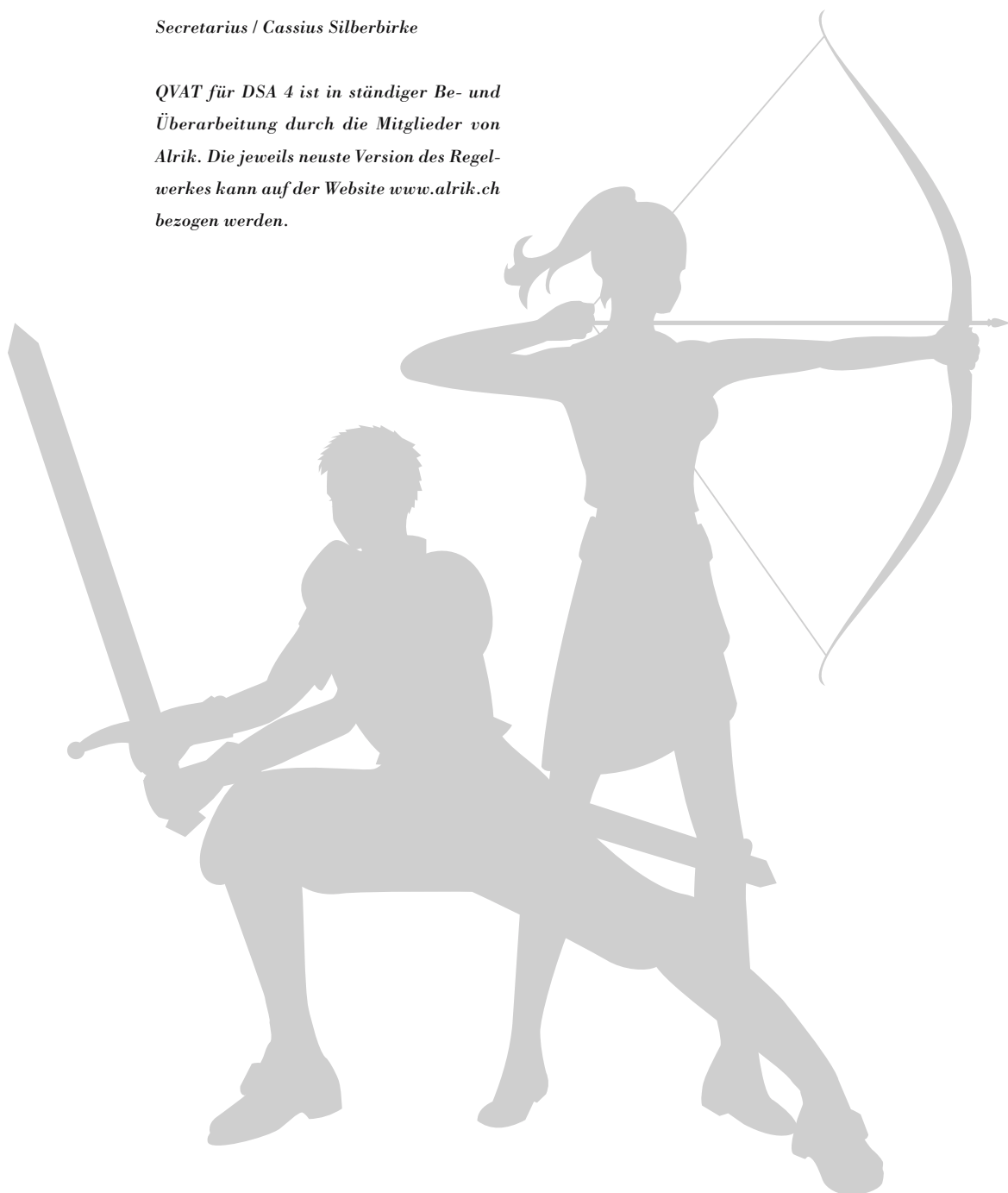


QVAT für DSA 4

Regelwerk Version 25.03.05

Secretarius / Cassius Silberbirke

QVAT für DSA 4 ist in ständiger Be- und Überarbeitung durch die Mitglieder von Alrik. Die jeweils neuste Version des Regelwerkes kann auf der Website www.alrik.ch bezogen werden.



Einleitung

Die Zielsetzung bei der Entwicklung des QVAT war, ein System zu haben, das den Spielablauf verschlankt und beschleunigt, ohne dabei die grundlegenden Werte der Helden anpassen zu müssen. Zudem sollte die paradoxe Situation verhindert werden, dass selbst geübte Kämpfer zwischendurch Phasen haben, in denen sie scheinbar ihre Waffe nicht unter Kontrolle haben und nicht in der Lage sind, ihren Gegner zu treffen. QVAT geht davon aus, dass Kämpfer prinzipiell immer in der Lage sind, in der Richtung ihres Gegners zu schlagen – dies jedoch nicht immer in der selben Qualität schaffen.

Damit birgt es aber auch eine Gefahr: die Bandbreite der möglichen Trefferpunkte erhöht sich unter QVAT beträchtlich, der Kampfausgang ist weit weniger berechenbar. Nicht nur Meisterpersonen sterben schneller – auch Helden sind dieser Gefahr ausgesetzt. Unter unglücklichen Umständen – ein einziger glücklicher Treffer des Gegners kann schon ausreichen – holt sich damit Golgari die Seele des Helden schneller als dessen Spieler und Meister lieb ist.

Wer erinnert sich nicht an Quentin Tarantinos «Kill Bill»? Die Kämpfe sind – nicht wie in anderen Filmen – schnell und dramatisch, ihre Folgen drastisch und blutig. QVAT verhält sich ähnlich zum Original-Kampfsystem: die Kämpfe werden schneller, härter und insgesamt cineastischer.

Unter QVAT empfiehlt es sich deshalb nicht, Kämpfe gegen Meisterfiguren offen auszuwürfeln, noch sollte der Meister seinen Würfelresultaten sklavisch folgen müssen. Vielmehr sollte sich der Meister angewöhnen, die Kämpfe dramatisch auszugestalten und unabhängig von seinen eigenen Würfelresultaten zu lenken. Dies gilt vor allem auch für Überzahlsituationen, die durch QVAT um einiges an Gefährlichkeit zugelegt haben.

Einige regeltechnische Simulationen, die im originalen Kampfsystem für mehr Realismus sorgen sollten, wurden der Einfachheit halber in QVAT beiseite gelassen: dazu gehören etwa die Distanzklassen oder die Initiative. Statt all diese Dinge zu reglementieren, wurde beschlossen, diese dem gesunden Menschenverstand der Spieler und des Meisters zu überlassen. Es sollte sich von selbst verstehen, dass zum Beispiel ein Meuchelmörder mit seinem Dolch gegen einen Speerkämpfer von vorne nicht all zu grosse Chancen hat, einen Treffer zu landen ...

Varianten

Varianten stellen alternative Möglichkeiten an «Hausregeln» dar, die je nach Spielergruppe zum Einsatz kommen können.

Rüstungsschutz

Vereinfachung des Regelungen bezüglich des Rüstungsschutzes: es gilt immer $RS = BE$ ¹. Bei Proben auf körperlichen Talenten wird die BE dabei nicht verdoppelt.

Würfelfolgenfolge

Normalerweise gibt zuerst der Angreifer sein Manöver bekannt, würfelt und nennt die Qualität, worauf der Verteidiger sein Parade-Manöver ankündigt und auswürfelt.

Alternativ geben beide Kämpfer zuerst ihr Manöver an, würfeln daraufhin gleichzeitig und vergleichen dann ihre Qualitäten. Damit wird dem Umstand Rechnung getragen, dass in Realität Verteidiger zwar ihre Parade der Attacke anpassen, aber nicht voraussehen können, wie gut die Attacke überhaupt gelingen wird.

¹ Besondere Rüstungen, deren Erwerb rollenspielerisch erklärbar ist, sind davon (durch Meisterentscheid) ausgeschlossen

I. Bewaffneter Nahkampf

Allgemein

$$\text{Qualität} = (\text{AT-Wurf}) / 2$$

Wenn nicht anders erwähnt, führt ein nicht gelungenes Manöver zu einer normalen Attacke mit negativer Qualität (Automatischer Treffer). Einzig für den Tollpatsch gilt die 19 bei Attacke, Parade oder Ausweichen als Misserfolg (kein Patzer)

Gute Attacke (1 bei AT): **TP+1W6**

Gute Parade (1 bei PA): Meisterentscheid (z.B. Erleichterung der nächsten AT)

Patzer (20 bei AT oder PA)

Beim **Stolpern** entfällt nächste AT oder PA

Beim **Sturz** entfallen nächste 2 AT oder PA

» Die Waffe kann i.d.R. innerhalb einer KR vom Boden wieder aufgenommen werden

» Ein Kämpfer hat pro KR maximal drei Aktionen. Davon darf höchstens eine offensiv sein und nur eine ein Ausweichen.

Patzertabelle

2W6	Auswirkung	Rettungswurf
2	Waffe verloren und ev. beschädigt (BF)	KK+4
3	Waffe verloren	FF+4
4/5	Waffe ev. beschädigt (BF)	-
6-8	Stolpern	GE+4
9/10	Sturz	GE+4
11	Eigentreffer (W6)	GE+4
12	Schwerer Eigentreffer (2W6)	GE+4

Sonderfertigkeiten

Einschränkungen und Voraussetzungen für die einzelnen Sonderfertigkeiten sind dem DSA4-Regelwerk zu entnehmen

- » Alle Waffen können minimal mit den AT/PA Grundwerten geführt werden; der Meister entscheidet zu Gunsten eines Kenners der SF **Improvisierte Waffen**.
- » **Aufmerksamkeit, Kampfreflexe** und **Kampfgespür** helfen dem Helden nach Meisterentscheid, im Kampfgetümmel den Überblick zu wahren.
- » Bei Schweren Treffern (**SP > KO** bzw. **SP > KO*1.5** bei Eisernen) würfelt der getroffene eine **Selbstbeherrschungsprobe + SP/2 (+ SP/4 mit Vorteil Eisern)**, um nicht für W6+2 KR in Ohnmacht zu fallen.
- » **Ausweichen I-III** beeinflussen den AW-Wert wie nach DSA4
- » **Beidhändiger Kampf** beeinflusst die Werte für den Kampf mit der falschen Hand wie nach DSA4, die zusätzliche Aktion darf jedoch nur eine PA sein. Beidhändiger Kampf erlaubt den Einsatz von **Defensiver Kampfstil**.
- » **Blindkampf, Kampf im Wasser** und **Unterwasserkampf** werden relativ behandelt; wer im Vorteil ist, hat normale AT-Werte, wer im Nachteil ist um 8 verminderte oder nach Meisterentscheid.
- » **Schildkampf, Rüstungsgewöhnung, Parierwaffen, Linkhand** werden wie in DSA4 gehandhabt
- » **Schnellziehen** bringt unter Umständen Vorteile nach Meisterentscheid
- » **Aufmerksamkeit**: PA für einen Gefährten möglich (**PA+8**), zudem: Vgl. PA-Manöver **Waffe zerbrechen**
- » **Formation**: PA für Gefährten nicht erschwert
- » **Kampfreflexe** erhöhen die PA um 1
- » **Kampfgespür** erhöht die AT um 1

AT-Manöver

**Manöver können nicht kombiniert werden.
Ausnahmen sind explizit erwähnt.**

Angriff mit dem Schild

Raufen-AT, **1W+1 TP**

AT-Wert Raufen modifiziert wie folgt:

- » erschwert um AT-WM des Schildes
- » Abzug wegen der falschen Hand

Ausfall (Folge von AT)

Einleitende AT: **AT+4**

Weitere AT: als **normale AT**

Der Ausfall endet, wenn

- » eine AT eine negative Qualität aufweist
- » KO mal eine AT geschlagen wurde
- » der Gegner stehen bleibt
- » der Gegner gegenhaltet
- » der Gegner meisterlich ausweicht
- » der Gegner meisterlich pariert
- » der Gegner bindet

Befreiungsschlag

AT+4/Gegner, keine Reaktion

Bis zu 3 Gegner werden getroffen. Vergleichende KK-Probe (erleichtert um die Qualität für den Angreifer), um festzustellen, ob der Gegner seine AT verliert für die laufende KR

Betäubungsschlag

AT+4 mit einer stumpfen Waffe / **AT+8** mit einer scharfen

TP(A) > KO, KO + Qualität; bei Misslingen Ohnmacht

Doppelangriff

Je eine **AT+8**

Gelingen beide AT, muss mit zwei PA pariert werden, gelingt nur eine, so zählt diese als normale AT, gelingt keine, so zählt die Haupthand-AT als normale AT mit negativer Qualität. Ein Doppelangriff ist nicht mit allen Waffen möglich (Meisterentscheid)

Entwaffnen

AT+8, nur gegen Einhandwaffen, kein automatischer Treffer

Gelingt keine PA, vergleichende KK-Probe (für Angreifer erleichtert um Qualität), bei gleicher Güte kein Erfolg

Finte

Doppelte Qualität als PA-Erschwernis, TP-Bonus in Höhe der Qualität entfällt. Erschwert je nach Waffe (Meisterentscheid)

Gezielter Stich

TP-Bonus entfällt, RS wird ignoriert

Hammerschlag

AT+8, keine Reaktion

Schaden verdreifacht (TP-Bonus wird nach dem Multiplizieren angerechnet)

Klingensturm

Zwei **AT+4** gegen zwei Gegner

Meisterliches Entwaffnen

Wie Entwaffnen, jedoch auch gegen Zweihandwaffen

Niederwerfen

AT+4

TP > KK/2, vergleichende KK-Probe (für Angreifer erleichtert um Qualität), bei gleicher Güte kein Erfolg

Schildspalter

AT+4, bei negativer Qualität gilt die ganze AT als misslungen

Misslingt die PA, BF-Probe + Qualität

Spießgespann (Kein Manöver)

Zwei Kämpfer mit Pike oder Drachentöter; Qualitäten werden addiert, sind beide Qualitäten positiv wird Waffenschaden verdoppelt

Stumpfer Schlag

AT+4 mit einer stumpfen Waffe / **AT+8** mit einer scharfen Waffe

Richtet TP(A) statt TP an

TP(A) > KO, KO + Qualität; bei Misslingen Ohnmacht

Sturmangriff

AT+4, TP-Bonus + GS

Tod von Links

AT mit Parierwaffe, doppelte Qualität als PA-Erschwernis, Qualität als TP-Bonus. Keine zusätzliche AT pro KR!

Todesstoss

AT+8, keine Reaktion

RS wird ignoriert, doppelter Schaden (TP-Bonus wird nach dem Multiplizieren angerechnet)

Umreissen

AT+8, PA+8, ausser Ausweichen oder Raufen-PA mit Beinarbeit, kein automatischer Treffer

Vergleichende GE-Probe (um Qualität erleichtert für Angreifer)

Wuchtschlag

Keine PA-Erschwernis, doppelte Qualität als TP-Bonus

PA-Manöver

Ausweichen

Generell gilt: AW oder PA
AW II und max. BE 1: PA und AW möglich
AW III und max. BE 2: PA und AW möglich

Binden

PA+4, nächste AT oder PA des Gegners um Qualität der PA erschwert

Defensiver Kampfstil

Zwei PA statt AT und PA pro KR möglich

Entwaffnen

PA+8

Vergleichende KK-Probe, für den Angreifer um eine allfällige positive Qualität erleichtert

Gegenhalten

MU-Probe, bei Misslingen **PA+4**, bei Gelingen **AT+4** statt PA, so dass:

Nur der gegnerische TP-Bonus wird angerechnet

Klingenwand

Zwei PA statt einer, je **PA+4**

Meisterliches Ausweichen

Ist möglich mit Ausweichen I. Erschwernis +4 oder nach Meisterentscheid

Meisterliches Entwaffnen

Wie Entwaffnen, jedoch auch gegen Zweihandwaffen

Meisterparade

PA+4, nächste AT oder PA um Qualität der PA erleichtert

Stehen bleiben

Zum Beenden eines gegnerischen Ausfalls oder in speziellen Situationen (Meisterentscheid). MU-Probe + doppelte Qualität des Angriffs. Bei Gelingen: **PA+4**, Ausfall ist beendet, bei misslingen: **PA+4**, Ausfall geht weiter.

Waffe zerbrechen

Nur mit geeignetem Parierdolch.

PA+8, KK erleichtert um BF, erschwert um Qualität des Angreifers.

Hat Angreifer Aufmerksamkeit, kann er die Waffe rechtzeitig fallen lassen.

Windmühle

Nur gegen Wuchtschlag, Sturmangriff, Befreiungsschlag und Hammerschlag.

PA+8, bei Gelingen gilt die PA als AT mit der Qualität der PA und der AT des Angreifers, falls diese positiv ist.

II. Waffenloser Kampf

Allgemein

Im waffenlosen Kampf gegen einen Bewaffneten gilt WM -1/-2

Beim Aufeinandertreffen von Waffe und waffenlosem Kämpfer muss letzterer den halben Waffenschaden hinnehmen

Patzer: Nächste AT oder PA entfällt

Auspendeln

Paraden gegen Gerade, Hoher Tritt, Schmetterschlag und Schwinger sind ohne Auspendeln gegen PA+8 zu würfeln

Beinarbeit

Paraden gegen Fussfeger, Knie und Tritt sind ohne Beinarbeit gegen PA+8 zu würfeln

Manöver

Biss (Raufen)

Keine PA-Erschwernis, doppelte Qualität als TP-Bonus. Bei gelungener PA gegen Bewaffnete erleidet der Angreifer die vollen TP der Waffe (ohne Qualität)

Block (Raufen)

PA+4, nächste AT oder PA um Qualität der PA erleichtert.

Doppelschlag (Raufen)

Je eine **AT+4**

Gelingen beide AT, muss mit zwei PA oder Block pariert werden (oder AW), gelingt nur eine, so zählt diese als normale AT, gelingt keine, so zählt die Haupt-hand-AT als normale AT mit negativer Qualität.

Eisenarm (Raufen)

Waffenloser erleidet nur TP(A) statt TP bei einer PA gegen einen Bewaffneten und kann Kreuzblock einsetzen.

Fussfeger (Raufen)

AT+8, kein automatischer Treffer

Vergleichende GE Probe, für den Angreifer um die Qualität erleichtert, bei gleicher Güte kein Erfolg

Gerade (Raufen)

PA ohne Auspendeln erschwert.

Griff (Ringen)

AT+8

Bis sich der Gegner mit einer nicht parierten AT (die keinen Schaden gibt) oder eine um die Qualität erschwerte PA befreit, sind seine AT und PA um 8 erschwert

Halten (Ringen)

AT+4

Nächste AT oder PA des Gegners entfällt.

Handkante (Raufen)

Keine PA-Erschwernis, doppelte Qualität als TP-Bonus

Hoher Tritt (Raufen)

PA ohne Auspendeln erschwert.

Klammer (Ringen)

Befreiung nur mit Ringen-PA erschwert um die Qualität oder KK-Probe (vergleichend, für Geklammer-ten um Qualität erschwert). Beide Beteiligten können nur Biss, Kopfstoss und Knie einsetzen (für Geklam-mer-ten um Qualität erschwert)

Knaufschlag (Raufen)

1W+2 TP(A) mit dem Waffenknauf

Knie (Raufen)

PA ohne Beinarbeit erschwert, doppelter TP-Bonus gegen Männer

Kopfstoss (Raufen)

Keine PA-Erschwernis, doppelte Qualität als TP-Bonus, **1W6+2 TP** mit Metallhelm

Bei gelungener PA gegen Bewaffnete erleidet der Angreifer die vollen TP der gegnerischen Waffe (ohne Qualität)

Kreuzblock (Raufen)

PA+4, nächste AT oder PA des Gegners um Qualität der PA erschwert.

Mit Kreuzblock können Knie, Tritt und Sprungtritt auch ohne Beinarbeit/Auspendeln normal pariert werden

Niederringen (Ringen)

Beide Beteiligten am Boden nach erfolgreicher AT

Schmetterschlag (Raufen)

AT+4

2*TP(A) > KO, KO + Qualität; bei Misslingen Ohn-macht

Schwanzschlag (Raufen)

Muss mit **PA+8** pariert werden

Schwinger (Raufen)

Doppelte Qualität als PA-Erschwernis, TP-Bonus in Höhe der Qualität entfällt

Schwitzkasten (Ringen)

Befreiung nur durch Ringen-PA; pro weitere KR stei-gen die TP um 1 und die AT ist um 1 erleichtert, die PA jedoch um 1 erschwert

Sprung (Raufen)

Ein «Ausweichen nach oben» gegen Waffen wie Waf-fenlose Angriffe; bei Misslingen GE-Probe erschwert um Qualität des Angriffes, um auf den Beinen zu blei-ben. Ein direkt folgender Sprungtritt oder Schwanz-schlag hat einen verdoppelten TP-Bonus

Sprungtritt (Raufen)

Bei negativer Qualität AT kein automatischer Treffer und GE-Probe, um nicht umzufallen. Bei Gelingen **TP(A)+2**, nur Ausweichen oder Kreuzblock möglich

Tritt (Raufen)

PA ohne Beinarbeit erschwert.

Versteckte Klinge (Raufen)

Handgemenge-Waffe mit dem Raufen-Wert führen, auch Waffen können pariert werden

Würgegriff (Ringen)

AT+8, keine PA Erschwerung

Jede folgende KR im Würgegriff erleidet der Gegner **1W+2 TP(A)**, ohne AT-Wurf. Befreien mit einer AT möglich, erschwert um die Qualität des Würgegriff-es; bei positiver Qualität vergleichende KK-Probe, jeweils um die Qualität erleichtert. Der Gegner kann den Würgenden auch angreifen, statt sich zu befrei-en; diese AT sind auch um die Qualität erschwert, und können nicht pariert werden (ausser Griff wird aufgegeben)

Wurf

AT+4, kein automatischer Treffer

Bei Gelingen Gegner am Boden

III. Fernkampf

Allgemein

- » Für Bogen, Armbrust und Wurfaffen ist die Qualität wie üblich (FK-Wurf)/2, für Schleuder und Blasrohre die Hälfte.
- » Ein Axxeleratus halbiert die Zeiten.
- » Vergiften einer Waffe oder eines Geschosses: Dauer +2 KR. Bei bereits vergifteten Waffen/Geschossen FF Probe. Bei Gelingen gelten die genannten Zeiten, bei Misslingen verlängert sich die Zeit um 1 KR. Patzer bedeutet Selbstvergiftung ...

Bogen, Armbrust, Schleuder, Blasrohr

Schnellschuss: FK-Wert halbiert (Meisterschütze: 2/3 des FK-Wertes)

Standardschuss: FK-Wert

Gezielter Schuss: FK-Wert + 4

Schusszeiten ohne (mit) Schnellladen:

	oSF	Sch	MSch
Schnellschuss	2 (1)	2 (1)	2 (1)
Standardschuss	4 (3)	3 (2)	3 (2)
Gezielter Schuss	6 (5)	5 (4)	4 (3)

oSF: ohne Sonderfertigkeit

Sch: Scharfschütze

MSch: Meisterschütze

- » Für Schleuder und Blasrohr gelten stets die Zeiten mit Schnellladen.
- » Eisenwalder, Balestra, Balestrina: Keine Änderung
- » Balläster: Dauer + 2 (1) KR
- » Leichte Armbrust: Dauer + 6 (5) KR
- » Windenarmbrust, Arbalette, Arbalone: Dauer + 12 (10) KR

Wurfaffen

Standardschuss: FK-Wert, Dauer: 1 AT

Gezielter Schuss: FK-Wert+4, 1 KR

Die Zeiten gehen davon aus, dass der Schütze die Waffe in der Hand hält; wie lange es dauert, die Waffe zu ziehen ist Meisterentscheid (vgl. Schnellziehen).

SF Eisenhagel: Erlaubt, zwei Wurfscheiben auf einen Gegner zu werfen. Sollen zwei verschiedene Gegner getroffen werden, ist der FK-Wert halbiert.

Zusätze

Sehr grosse Kreaturen

Bei Kreaturen mit grossen Schadenswerten (durch W20 ermittelt) sind Attacken bei negativer Qualität automatisch misslungen.

Reihenfolge im Kampf

Die Initiative hat im Kampf keine Bedeutung mehr: zuerst können die Spieler ihre Aktionen durchführen, danach die Meisterpersonen. Das heisst jedoch nicht, dass bei der Generierung des Helden die Initiative nicht ermittelt werden sollte: sie kommt je nach Meisterentscheid zum Beispiel bei PvP-Kämpfen immer noch zum Einsatz.