

ANMERKUNGEN, WEITERREICHENDE ÄNDERUNGEN UND KLÄRUNGEN ZUM DSA-KAMPFSYSTEM

Die folgenden Texte dienen der Harmonisierung der gemäß **Mit blitzenden Klängen (MBK)** und **Aventurischem Arsenal** geltenden Kampfregeln. Auch hier gilt: Die getroffenen Aussagen zu Änderungen an Werten und Regelmechanismen haben Vorrang vor Aussagen in älteren Regelwerken, namentlich solchen in älteren Auflagen von **Mit Blitzenden Klängen** und im **Beiheft zum Spielleiterschirm**. Stand der Datei ist der 1. Mai 2005.

● **Global, auch zur Harmonisierung von MBK 40 und MBK 78; Hammerschlag:** Das Manöver *Hammerschlag* ist mit folgenden Waffenarten erlaubt: *Hieb Waffen, Kettenwaffen, Zweihandflegel, Zweihand-Hieb Waffen, Zweihandschwerter und -säbel*. Wenn eine Waffe mit einem der genannten Talente führbar ist, kann bei der Verwendung dieses Talents (und bei Kenntnis der SF) auch das Manöver eingesetzt werden. Hieraus ergeben sich einige Änderungen zur Sonderfertigkeit *Waffenmeister*, die Sie bei den einzelnen Waffen aufgelistet finden.

● **Global; Erklärung zu den SF Scharfschütze/Meisterschütze:** Trotz ihres Namens können beide Sonderfertigkeiten auch für alle Wurfaffen-Talente und das Talent *Schleuder* erworben werden.

● **Global; MBK 38, Arsenal 148 u.a., Klärung zum Thema Parierwaffen:** Es werden in der Tat der komplette WM und der INI-Modifikator der (regulären oder improvisierten) Parierwaffe mit denen der Hauptwaffe verrechnet. Die Aussage in **MBK 38**, dass der AT-Wert der Hauptwaffe davon nicht betroffen sei, ist also zu streichen. (Dient auch der Harmonisierung mit dem Einsatz von Schilden.)

● **Global; Parierwaffen:** Die genannten Erleichterungen auf Reaktionsmanöver (*Entwaffnen aus der Parade, Waffe zerbrechen*) gelten sowohl, wenn die Parierwaffe einzeln, als auch, wenn sie als Parierwaffe mit der zweiten Hand geführt wird. Bei der Führung als Parierwaffe sind diese Erleichterungen kumulativ zu gleichen Erleichterungen, die sich z.B. aus *Waffenmeister-SF* ergeben. Als 'optimale DK' gilt beim Einsatz von Parierwaffen die DK der Hauptwaffe.

● **Global; Verwendung von zwei Waffen / Initiative:** Die Initiative-Modifikatoren von explizit als solchen gekennzeichneten Parierwaffen werden mit denen der Hauptwaffe verrechnet (bringen also evtl. einen INI-Bonus, s.o.). Bei der Verwendung von zwei regulären Waffen gilt: Bei gleichen Waffen gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand ('rechts'), bei Waffen des gleichen Waffentalents gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand -1, bei Waffen unterschiedlichen Waffentalents gilt der Initiative-Modifikator der Waffe in der Führhand -2.

● **Global; Waffen der Angroschim / Waffen Maraskans / Schmiedekunst:** Die im **Arsenal** angegebenen (BF-)Werte beziehen noch nicht die Verwendung von Zwergenstahl, Maraskanstahl oder noch exotischerer Materialien ein, sondern stellen die Grundwerte dar, die sich aus der landestypisch guten Verarbeitung ergeben.

● **MBK 19; Längerfristige Handlung Nachladen:** Der Satz »Außerdem ist noch zu beachten ...«, kann gestrichen werden. Im Fernkampf-Kapitel ab **MBK 60** ist jedoch bei den Modifikatoren hinzuzufügen, dass der zweite *Schuss* in einer Kampfrunde mit einem Malus von 4 Punkten abgegeben wird (zusätzlich zu einem vermutlichen Schnellschuss-Zuschlag von 2 Punkten). Für den zweiten *Wurf* in einer Kampfrunde gilt ein Zuschlag von 2 Punkten, der jedoch (für Wurfmesser (bzw. -sterne, -ringe, -scheiben) durch Kenntnis der SF *Eisenhagel* abgebaut werden kann.

● **MBK 24, Arsenal 8f; Rüstungskombination:** Es ist explizit nicht vorgesehen, dass ein Kämpfer zwei Lagen Kettenrüstung übereinander trägt, da diese sich ständig ineinander verhaken würden. Dies gilt speziell auch für das *Wattierte Unterzeug mit Kettenteilen*. Ebenso ist es

natürlich unfug, Kettenrüstungen über Plattenrüstungen zu tragen. In diesen Fällen muss also bei der Addition von BE und RS eine um 2 Punkte erhöhte BE hingenommen werden (bzw. im Zonensystem verfallen die Sternchen und die BE steigt um 1).

● **MBK 27f, MBK 40, MBK 43; Kombination von Kritischem Treffer und Manövern mit Schadens-Multiplikatoren:** Beim Manöver *Todesstoß* und beim Manöver *Hammerschlag* werden jeweils die ausgeteilten TP entsprechend der genannten Regeln multipliziert. Bei einem Kritischen Treffer wird der Grundscha den der Waffe verdoppelt, nicht jedoch die TP aus einer Ansage. Um unnötige Multiplikationen mit Teilausnahmen zu umgehen, gilt folgende Regel: **Bei einem Kritischen Treffer während eines Todesstoß- oder Hammerschlag-Manövers gelten nur die Schadensmultiplikatoren des Manövers.** In beiden Fällen werden sowohl TP aus einer Ansage zur Schadenserhöhung als auch TP aus hoher Körperkraft in die Multiplikation mit einbezogen. *Wenn also Alrik (KK 17) mit einer Ogerschelle (TP 2W+2, TP/KK 15/1) einen Hammerschlag mit zusätzlicher Ansage +4 mit einer gewürfelten 1 bei der Attacke ins Ziel bringt und ihm der Prüfwurf (eine AT +12) gelingt, muss sein Gegner mit einer Parade auf seinen halben PA-Wert kontern. Gelingt ihm dies nicht, würfelt Alrik den Schaden wie folgt: 2W6 plus 2 TP für die Waffe plus 2 TP für seine hohe Körperkraft plus 4 für die Ansage zur Schadenserhöhung; dieses Ergebnis mit drei multipliziert. Würde Alrik mit 2W6 eine 7 (Durchschnitt) würfeln, betrügen die TP also formidable $(7+2+2+4) \times 3 = 45$ TP – genug, um die meisten menschlichen Gegner mit einem Schlag zu Boden oder zu Boron zu befördern.*

● **MBK 29f; Bruchfaktor:** Treffen unter den genannten Bedingungen Angriffs- und Verteidigungswaffe aufeinander, so muss die Verteidigungswaffe zuerst den Bruchtest ausführen. Für die Angriffswaffe muss nur dann ein Bruchtest gewürfelt werden, wenn die Verteidigungswaffe nicht zerbricht.

● **MBK 39; Wuchtschlag:** Dieses Manöver kann ohne Kenntnis der entsprechenden Sonderfertigkeit eingesetzt werden. In diesem Fall sind jedoch 2 Punkte Ansage pro Punkt TP-Erhöhung notwendig.

● **MBK 40; Schildspalter:** Der Bruchtest bei einem Schildspalter-Manöver ist für den Verteidiger um mindestens 4 Punkte (plus eine eventuelle Ansage des Angreifers) erschwert. Die Ansage des Angreifers kann auf 'Erschwerung des Bruchtests' und 'Parade-Erschwerenis' verteilt werden.

● **MBK 44, 79, 80; Entwaffnen gegen Kämpfer mit Anderthalbhänder:** Wird eine Waffe (Anderthalbhänder, Bastardschwert, Nachtwind, Rondrakamm, Tuzakmesser) mit dem Talent *Anderthalbhänder* geführt, so kann gegen sie ein Entwaffnungsmanöver wie gegen eine *einhandig* geführte Waffe eingesetzt werden. Es ist also nicht nötig, die *SF Meisterliches Entwaffnen* zu erlernen, um einen Kämpfer mit einem anderthalbhändig geführten Schwert zu entwaffnen. Das heißt übrigens auch, dass gegen *Waffenmeister* (Anderthalbhänder, Rondrakamm, Tuzakmesser) eben doch ein *Meisterliches Entwaffnen* nötig ist, da diese Meister der Klinge ohne Aufwendung einer Aktion auf das Talent *Zweihandschwerter* wechseln können – und dadurch einen festeren Griff haben (vorausgesetzt, sie haben dieses Talent erlernt).

● **MBK 76, Infanteriewaffen:** Für Infanteriewaffen ist das Manöver *Umreißen* möglich (wie auch bereits auf **MBK 42** aufgelistet).