

---

# KÖRPERTREFFER-

# REGELWERK

---

EINE DSA3 SPIELHILFE  
MIT QVÄT SYSTEM

Von  
Mirko Krech  
[schwarztag@web.de](mailto:schwarztag@web.de)  
<http://www.astragaloj.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

Hier habe ich nun ein Regelwerk veröffentlicht, welches in der Art in vielen Gruppen meist sehr umstritten ist. In diesem Moment, wo ich diesen Text schreibe, bin ich mir nicht mal sicher, ob wir es je in unseren Gruppen spielen werden. Ich finde es auf jeden Fall nicht schlecht, und so lass ich alle selbst entscheiden, die sich das Regelsystem heruntergeladen haben.

Die Idee ein Körpertrefferregelsystem einzuführen beruht auf die Gegebenheit, dass die Helden oft genaue Schläge anbringen wollen, um einen Gegner z.B. nicht gleich zu töten sondern nur kampfunfähig zu machen. Andererseits hat der Meister auch die

Möglichkeit, die hochgerüsteten RS8 Helden an Schwachstellen anzugreifen um ihnen zu schaden. In diesem Regelsystem ist auch ein Verschleiß der Rüstung miteinbezogen. Rüstungsteile halten schließlich nicht unzähligen Treffern stand.

Bitte mailt mir wie euch das System gefallen hat, oder wenn ihr Vorschläge habt die es verbessern könnten. Es sollte allerdings nicht noch ausgeweitet werden, da es so schon komplex genug ist. Schließlich steht ja das Rollenspiel im Vordergrund.

## Das Regelsystem

### Trefferzonenblatt

Also, zuerst nehmt ihr das Trefferzonenblatt in die Hand und tragt dort eure einzelnen Rüstungsteile ein. Der Körper ist dazu in 18 Trefferzonen unterteilt. Rüstungsteile und auch Kleidungsstücke können mehrere Zonen abdecken. Die einzelnen Kleidungsstücke oder Rüstungen sind in die kleinen Tabellen einzutragen.

Als erstes tragt ihr die Art der Rüstung ein. Es gibt drei Felder untereinander, da man ja mehrere Teile auch übereinander tragen kann. Oben kommt das Teil direkt auf der Haut, darunter das nächste usw. .

Daneben steht ein AT+ Wert zu dem wir noch später kommen.

Dann folgt das Feld RS1. Hier kommt der RS-Wert hinein, den die Rüstung hat wenn sie neu ist.

Nun kommt das Feld RS2. Hier steht der RS Wert, den die Rüstung im momentanen Zustand hat.

Das nächste Feld ist für die Treffer, welche ein Rüstungsteil bekommen hat. Man kann hier einfach eine Strichliste führen. Dies ist wichtig um den momentanen RS Wert zu ermitteln.

Durch diese Trefferzonentabelle kann man gut erkennen, welche Körperteile geschützt und welche ungeschützt sind.

### Zufälliges Schlagen

Will ein Spieler keinen gezielten Schlag anbringen, so würfelt er einfach 1W6. Aus diesem Ergebnis wird ersichtlich, welches Körperteil der Held getroffen hat. Mit einem zufälligen Schlag kann der Spieler allerdings nur diese sechs Zonen angreifen, welche auf dem Trefferzonenblatt angegeben sind. Kann der Gegner nicht parieren, so würfelt der Spieler Schaden. Der Gegner kann dann noch den momentanen RS für die jeweilige Zone abziehen.

### Gezieltes Schlagen

Will ein Spieler einen gezielten Schlag ansetzen, so muss er sich zunächst ein Körperteil raussuchen, welches er treffen will. Dann muss man den jeweiligen AT+ Wert dieser Stelle beachten. Die Probe auf AT ist nun um den jeweiligen Wert erschwert und es wird schwieriger den Gegner zu treffen.

Da wir das QVAT Regelsystem des Kampfregelesprojektes spielen, kommt noch eine Kleinigkeit hinzu. Der Spieler würfelt erst die erschwerte Probe, ob er überhaupt trifft. Schafft er sie nicht, so hat er vorbei gehauen. Dann

würfelt er nochmals eine AT-Probe auf seinen normalen Wert, um nach dem QVAT-Regelsystem die Qualität seinen Schläges zu ermitteln. Der Rest ist wie gehabt.

### **Schaden u. Rüstungsverlust**

Erhält der Gegner einen Schaden über oder gleich 13 TP, so muss er sofort einen Punkt von seinem RS an dieser Stelle abziehen. Da wir das QVAT-Regelsystem spielen, kommt es bei uns zu sehr hohen Trefferpunkten. Spielt ihr noch nach dem normalen System, so kann der direkte RS Schaden natürlich auch früher eintreten (z.B. bei 9).

Bleibt der Treffer unter 13 TP so muss der Gegner lediglich bei dem Feld Treffer einen Strich machen. Hat sein Rüstungsteil vier Treffer einstecken müssen, so muss er ebenfalls eine RS Punkt an dieser Stelle abziehen. Die aktuelle RS schreibt er dann in das Feld RS2.

Die unterschiedlichen Stärken und Materialien der Rüstung sind automatisch im RS Wert festgelegt. Ein Lederteil mit RS1 kann logischerweise nur 4 Treffer standhalten wobei eine Krötenhaut mit RS3 schon 12 Treffer einstecken kann.

### **Rüstung erneuern**

Jedem Spieler bleibt natürlich die Möglichkeit offen, beschädigte Rüstungsteile bei einem Schmied wieder in Ordnung bringen zu lassen. Dies kann bei schwer beschädigten Teilen natürlich erheblich viel Gold kosten, so dass es teilweise möglich ist, dass ein neues Stück fast billiger kommt. Die Preise für solch eine Reparatur bleibt im Ermessen des Meisters.

### **Schaden**

Was der Schaden an einzelnen Körperteilen anrichtet, möchte ich auch lieber in der Hand des Meisters lassen. Ich hätte jetzt hier Tabellen zu jedem Körperteil bringen können, doch ehrlich gesagt hatte ich dazu keine Lust, da dies meiner Meinung zu weit führen würde. Jedem Meister sollte klar sein, dass 10 Schadenspunkte im Kopfbereich bereits tödlich sein können, oder solch ein Schlag eine Hand abtrennen kann. Was bei einzelnen Treffern passiert, sollte also in der Gnade des Meisters belassen werden.

Ich glaube es könnte auf jeden Fall dem Rollenspiel dienlich sein, wenn der Held weiß, welche Verwundungen er von einem Kampf davongetragen hat und wie er sie dann versorgt.

Kontakt:

Mirko Krech

[schwarztag@web.de](mailto:schwarztag@web.de)

[www.odenwald-helden.de](http://www.odenwald-helden.de)

*schaut mal vorbei...*