

DSA 1 - Flanf Edition

Entstehung eines Helden

1) AUSWÜRFELN DER EIGENSCHAFTEN

Die Eigenschaften **Mut**, **Klugheit**, **Charisma**, **Geschicklichkeit** und **Körperkraft** werden mit jeweils 1W6+7 erwürfelt.

2) FESTLEGUNG DES TYPUS

Wahl zwischen **Abenteurer**, **Krieger**, **Magier**, **Elf** oder **Zwerg**. Es muss dabei auf die Grund-Voraussetzungen geachtet werden.

Der Typus gibt auch die Startwerte von Lebens- und Astralenergie vor.

3) DAS VERMÖGEN

Das Startkapital beträgt 1W6*10+40 Silber. Man erhält zusätzlich einen Satz Kleidung (RS 1) und einen Abenteurer-Ranzen (Lederranzen, Feuerstein und Stahl, Zunder, 2 Pechfackeln, 1 Wochenration Essen, Decke und Wasserschlauch)

4) KAMPFWERTE

Helden starten mit AT 10 und PA 8. Ist die Geschicklichkeit 13 so erhält man einen Bonuspunkt auf AT oder PA. Hat man nur GE 8, so muss man einen Punkt von AT oder PA abziehen.

Pro KK über 12 erhält man +1 TP auf die Waffen.

5) DETAILS ÜBERLEGEN

Name, Geschlecht, Hintergrund, vielleicht auch ein Portrait oder Wappen erstellen.

Der Helden-Typus

ABENTEURER Keine Voraussetzungen. LP 30

Erhält zwei zusätzliche Eigenschaftspunkte bei der Erschaffung (max 13) und kann dreimal pro Abenteurer einen Wurf wiederholen.

Erreicht er Mut & KK 12, so kann er eine Prüfung in der Kriegergilde abhalten, um Ritterrüstungen und Zweihandwaffen tragen zu dürfen.

KRIEGER Mut & KK 12. LP 30

Darf als einziger Ritterrüstung und zweihändige Waffen benutzen.

Erhält bei der Erschaffung zwei Punkte die er auf AT und PA verteilen kann und entweder ein Kettenhemd oder Lederrüstung.

Der „mörderische Schlag“ gelingt bei einer 1-3.

MAGIER KL & CH 12. LP 20, ASP 30

Beherrscht alle Elfen und Magierzauber. Kann jedoch nur eine Rüstung mit maximal RS 2, Dolche und Zauberstäbe verwenden.

Startet mit einem Zauberstab (unzerbrechlich), der auf höheren Stufen noch weiter verzaubert werden kann.

Kann Astralpunkte in der Gildenmagie erhöhen. Die Studiengebühr beträgt 49 (7x7) Dukaten pro Astralpunkt.

ELF KL & GE 12. LP 25, ASP 25

Beherrscht Elfenzauber.

ZWERG GE & KK 12. LP 40

Erhalten beim Stufenaufstieg 1W3+3 LP.

Sie haben die berühmte Zwergennase (siehe Grundbuch) mit der sie automatisch Verstecke und Schätze finden können, sofern sie etwas Zeit aufwenden, bzw. sind schneller als andere dabei.

Zwerge müssen Waffen mit 1W6+4 Schaden mit zwei Händen führen und können diese somit nicht mit einem Schild kombinieren.

Neue Stufe

Ein Held erhöht seine Lebensenergie oder Astralenergie um 1W6. Zusätzlich kann man eine Eigenschaft um eins erhöhen und einen Punkt auf Attacke oder Parade verteilen.

Erhöht sich **GE** von 8 auf 9 oder von 12 auf 13, so erhält man einen Punkt auf AT oder PA. Erhöht sich die **KK**, so kann der TP der Waffen ebenfalls erhöhen (+1 pro KK über 12).

Neue Stufen erreicht man auf: 100, 300, 600, 1000, 1500, 2100, 2800, 3600, 4500, ..

Proben

Eine Eigenschaft wird erfolgreich auf die Probe gestellt, wenn ein Wurf von 1W20 auf oder unter dem jeweiligen Wert gelingt.

Erleichterungen oder Erschwernisse werden einfach auf den Wurf addiert.

Diverse Regeln

REGENERATION

LP und ASP regeneriert nur zwischen den Abenteuern. Ausnahme sind Zauber, magische Gegenstände und mystische Orte.

SCHWERE RÜSTUNGEN

Schwere Rüstungen haben einen Geschicklichkeits Malus, der die Geschicklichkeit senkt, was auch zur Folge hat das sich die AT und PA Werte ändern.

Optionale Regeln

ALTERNATIVE HELDENGENERIERUNG

- Version 1: Man wählt die Klasse zuerst und erhält 12 in den Hauptattributen. Die restlichen werden zufällig erwürfelt. Abenteurer würfeln zuerst und dürfen eine beliebige Eigenschaft auf 12 erhöhen.
- Version 2: Anstatt zu Würfeln, kann man die folgenden Werte frei verteilen: 13, 12, 11, 10, 8

ALTERNATIVE LP/ASP STEIGERUNG

Die LP und ASP werden bei jedem Stufenaufstieg komplett neu erwürfelt. Es zählt der neue Wert oder der alte +1.

Magiebegabte müssen sich notieren wie sie die Würfel aufgeteilt hatten. Zwerge erhalten bei dieser Methode das Maximum (40+6 pro Stufe).

Beispiel: Ein Krieger (aktuell 40 LP) erreicht Stufe fünf. Er würfelt nun 4W+30 und hat anschließend die erwürfelten LP oder 41.

Der Kampfverlauf

INITIATIVE

Je höher der Mut, desto früher beginnt man das Gefecht. Bei gleichem Wert beginnt der Held, bzw. entscheiden sie untereinander wer zuerst kommt.

Jede Runde hat man eine Aktion und eine Parade. Waffe ziehen und Bewegung zählt als Aktion.

BEWEGUNG

10m pro Runde, minus Rüstungsschutz. Man kann während der Bewegung eine Waffe ziehen.

ANGRIFFE

Der Angreifer würfelt auf Attacke, der Verteidiger auf Parade falls der Angriff gelungen ist. Der Angriff ist erfolgreich wenn der Angriff gelungen, aber die Parade misslungen ist.

Attackewürfe über 15 und Paradowürfe über 12 gelten als automatisch misslungen. Bei höheren Werten, empfiehlt es sich Manöver einzusetzen.

Schaden: Trefferpunkte der Waffe erwürfeln und um Rüstungsschutz des Ziels reduzieren. Der Rest wird von den Lebenspunkten abgezogen.

Mörderischer Schlag: Ein Angriff mit einer gewürfelten 1-2 ignoriert Parade und Rüstung.

Bruchfaktor: Bei erfolgreicher Parade müssen beide Parteien 2W6 die Bruchfaktor ihrer Waffe überwürfeln oder sie zerbricht.

Kampf gegen mehrere Ziele: Der Mut der Gruppe wird addiert. Man kann niemanden aus einer Gruppe attackieren, den man in der letzten Runde verletzt hat.

Fernkampf: Benötigt ein freies Schussfeld. Kleine Ziele erschweren den Angriff um 2 bis 4. Entfernung über 20m ist ebenfalls um 2 erschwert.

Es gibt keine Parade gegen einen Fernkampf, ein Schild erschwert den Angriff aber um weitere 2.

MANÖVER

Heftiger/flinker Schlag: Pro Punkt Abzug auf den Attacke, kann man den Schaden um eins erhöhen oder die Parade des Gegners um eins senken.

Wuchtschlag: -2 AT, bei Misslingen der Parade muss der Gegner eine KK Probe machen oder wird um- oder zurückgeworfen.

Spaltschlag: -5 AT, Angriff gegen ein zweites Ziel (ebenfalls mit -5 AT)

Volle Verteidigung: Verzichtet auf Angriff, aber erhält zweite Parade.

Riposte: Parade mit -2 Würfeln, bei Erfolg hat der nächste Angriff gegen diesen Gegner +2 AT und TP.

Zauberformeln

Die Monsterklasse von Spielern entspricht ihrer Magie-Anfälligkeit (Klugheit + Stufe*2)

ZAUBER DER ELFEN

BALSAMSALABUNDE - HEILE WUNDE
Heilt 1 LP pro ASP. Reichweite 0.

FLIM-FLAM-FUNKEL- BRING LIGHT INS DUNKEL

Schwebende Lichtkugel, so hell wie Fackel (10m). Brennt für eine Spielrunde (~5min) pro ASP.

FORAMEN-FORAMINOR - ÖFFNET EUCH, TÜR UND TOR!

Öffnet eine Tür für 8 ASP.

ARMATRUTZ - SCHILD UND SCHUTZ!

Eigene RK steigt um 4. Kostet 2 ASP/Runde.

VISIBILI-VANITAR - ZAUBER, MACH MICH UNSICHTBAR!

Kann sich für 2 ASP pro Spielrunde unsichtbar machen. Es können auch weitere Personen bezaubert werden, benötigt aber zusätzlich 2 ASP pro Person und sie müssen in Kontakt zum Magier stehen. Maximumdauer 5 Spielrunden + Stufe

FULMINICTUS-DONNERKEIL - SCHLAGET DREIN, SCHWERT UND BEIL!

Verursacht 3W6+Stufe Schaden (keine RS!) auf ein Ziel innerhalb von 7 Metern. Kostet 1 ASP pro Schadenspunkt, hat man nicht genügend ASP so wird der Schaden entsprechend reduziert.

BANNBALADIN - DEIN FREUND ICH BIN!

Der Magier würfelt (Stufe+1)W6 und addiert Charisma. Ist das Ergebnis höher als 3W6+Monsterklasse des Gegners, so ist dieser nun sein Freund. Kostet 8 ASP pro Gegner. Dauer 1 Stunde. Reichweite 5m.

ZAUBERFORMELN DER MAGIER

CLAUDIBUS-CLAVISTIBOR - SEID VERSCHLOSSEN, TÜR UND TOR!

Verließt eine Tür magisch. Ist nur mit einer -12 KK Probe zu öffnen (ein Öffnungsversuch pro Spielrunde). Kostet 6 ASP. Dauer Stufe x 2 Spielrunden.

PARALÜ-PARALEIN - SEI STARR WIE STEIN!

Verwandelt ein oder mehrere Gegner innerhalb 5m in Stein. Der Magier würfelt (Stufe+1)W6 und ist gelungen wenn er die Summe der Monsterklasse übertrifft. Ein erstarrter Gegner ist immun zu normalen Waffen. Kosten 13 ASP. Dauer 5+Stufe Spielrunden.

HORRIPHOBUS-SCHREICKENSPEIN - FAHR IN DEINE GLIEDER EIN!

KL + Stufe muss mindestens so hoch sein wie der Mut des Gegners. Dem Magier muss außerdem eine Charisma Probe gelingen. Der Gegner wird fliehen oder Star vor Angst sein. Kosten 20 ASP. Reichweite 7m. Dauer 5+Stufe Spielrunden.

SAFT-KRAFT-MONSTERMACHT - SCHLAGE DREIN, SO DAß ES KRACHT!

Macht einen Gefährten zur Kampfmaschine. Er erhält +4 Mut, KK, AT und PA, wird jedoch Freunde attackieren wenn keine Gegner mehr da sind. Kann nur vom Magier mit einer erfolgreichen CH Probe beschwichtigt werden. Kosten 7 ASP. Reichweite 0. Dauer 9+Stufe Kampfunden.

SENSIBAR-WAHR UND KLAR - GEFÜHLE, WERDET OFFENBAR!

Mittels KL Probe kann der Magier erkennen ob das Ziel freundlich, neutral oder feindlich ist, ob es mutig, aggressiv oder feige reagieren wird. Kosten 5 ASP. Reichweite 20m. Dauer 10 Sekunden.

SALAMANDER-MUTANDERER - SEI EIN ANDERER!

Kann Menschen oder Monster in Gegenstände oder andere Lebewesen verwandeln. KL+Stufe muss mindestens so hoch sein wie die doppelte Monsterklasse. Gelingt dem Magier eine CH Probe so ist die Verzauberung gelungen. Kosten 25 ASP. Reichweite 7m. Dauer permanent!

AUSRÜSTUNG

Öllampe	3 Silbertaler
Pechfackel	5 Heller
Lederranzen	1 Silbertaler
Lederrucksack	2 Silbertaler
Tuchbeutel	8 Kreuzer
Feuerstein und Stahl	5 Heller
Zunder	2 Heller
Angelhacken und Schnur	5 Heller
Decke	2 Silbertaler
Ledereimer	2 Silbertaler
Wasserschlauch 1l	1 Silbertaler
Öl für Lampe (0,25l)	5 Heller
Strick (10m)	2 Silbertaler
Strickleiter (5m)	7 Silbertaler
Brecheisen	10 Silbertaler
Stab (2m)	5 Heller
Säge	15 Silbertaler
Hammer	7 Silbertaler
Kletterhaken 10 St.	5 Silbertaler
Nägel 50 St.	15 Silbertaler
Kette (pro Meter)	10 Silbertaler
Eßbesteck (Zinn)	5 Silbertaler
Schreibzeug: Pergament, Tinte, Feder	5 Silbertaler
20 Pfeile	2 Silbertaler
20 Bolzen	4 Silbertaler

Rüstungen

Typ	RS	Ge	Malus	Preis
Lendenschurz	0	0	0	2 Heller
Normale Kleidung	1	0	0	20 Silbertaler
Wattierter Waffenrock	2	0	0	4 Dukaten
Lederrüstung	3	0	0	8 Dukaten
Kettenhemd	4	1	0	20 Dukaten
Schuppenpanzer	5	1	0	100 Dukaten
Ritterrüstung	6	2	0	400 Dukaten
Schild	+1	0	0	25 Silbertaler

Überarbeitete Waffen

Waffe	TP	Silber	BRF	Anmerkung
Unbewaffnet	1W	0	-	Keine Parade
Dolch	1W+1	20	3	Wurfwaffe (RW 10m), kann jederzeit gezogen werden.
Knüppel	1W+2	5	6	Improvisierte Waffen zählen meist als Knüppel
Speer	1W+2	15	4	Günstige Wurfwaffe (RW 20m), hohe Reichweite
Kurzschwert, Säbel	1W+3	45	2	Kann während der Attacke gezogen werden
Wurfbeil	1W+3	45	4	Wurfwaffe (20m)
Schwert	1W+4	80	2	
Kriegsbeil	1W+5	90	3	-2 Parade

ZWEIHANDWAFFEN (KEIN SCHILD, NUR FÜR KRIEGER)

Waffe	TP	Preis	BRF	Anmerkung
Zweihänder	1W+6	130	3	
Kriegshammer	1W+6	100	4	-2 Parade, ignoriert 2 RS
Barbaren Streitaxt	3W	180	3	-2 Parade

SCHUSSWAFFEN (KEINE PARADE MÖGLICH)

Waffe	TP	Preis	RW	Anmerkung
Kurzbogen	1W+3	45	40m	
Langbogen	1W+4	50	60m	Kann nicht im Gehen bereitgehalten werden
Armbrust	1W+4	125	60m	Nachladezeit 20 Runden! Ignoriert 4 RS

KLEIDUNG

Hemd (Leinen)	5 Heller
Hemd (Seide)	10 Silbertaler
Rock (derbe Jacke)	1 Silbertaler
Rock (aus teurem Stoff)	2 Dukaten
Hose (einfach)	1 Silbertaler
Hose (teuer)	15 Silbertaler
Mantel, Umhang	2 Silbertaler
teures Cape	25 Silbertaler
schlichtes Kleid	5 Heller
teures Kleid	5 Dukaten
Hut	1 Silbertaler
Holzschuhe	8 Heller
Sandalen	4 Heller
Stiefel	5 Silbertaler
Handschuhe	3 Silbertaler

IN DER TAVERNE

Glas Bier	5 Kreuzer
Apfelwein	1 Heller
Gepanschter Wein	8 Kreuzer
Guter Wein	5 Heller
Branntwein	5 Kreuzer
Feiner Branntwein	5 Heller
Milch	2 Kreuzer
Brot	3 Kreuzer
Eintopf	2 Heller
Fleischgericht	5 Heller
Bankett (4-6 Personen)	5 Silbertaler

ÜBERNACHTUNG

Strohsack im Schlafsaal	2 Heller
Bett Gemeinschaftsraum	6 Heller
Einzelzimmer	2 Silbertaler
Doppelzimmer	4 Silbertaler

PROVIANT

Pökelfleisch	4 Heller
Räucherfleisch	2 Heller
Hartwurst	3 Heller
Schwarzbrot	1 Heller
Schafskäse	2 Heller