

Kampftipps für die Spieler

Die folgenden Tipps sind in erster Linie an die Spieler gerichtet, aber auch der Meister kann hier ruhig einen Blick riskieren.

Thema	Tipps und Hinweise
Kampfmanöver	Vergesst eure Kampfmanöver nicht. Sie können euch im richtigen Moment den passenden Vorteil verschaffen.
Wundpunkte	Achtet auf Wundpunkte im Kampf. Wundpunkte zu verursachen, kann eine mächtige Waffe sein. Wundpunkte zu erleiden, kann schlimmstenfalls den Untergang bedeuten.
Wahl der Waffen	Achtet darauf, dass ein Dolch- und Fechtkämpfer keine Angriffe von Gegnern mit schweren Zweihand- oder Infanteriewaffen parieren kann. Dies kann für euch ein Vor- oder Nachteil sein.
Fernkampfwaffen	Beachtet, dass nur Schildträger Fernangriffe parieren können. Alle anderen können nur (gezielt) ausweichen. Gleiches gilt im Kampf gegen so genannte „große Gegner“ (z. B. Bär oder Oger).
Angriffszauber	Klassische Angriffszauber sind bezüglich der AsP-Kosten meist sehr kostspielig. Setzt sie mit Bedacht ein, beispielsweise wenn ein Kampf schnell entschieden werden soll. Ansonsten gibt es oft andere Methoden wie das Aufwerten von Partymitgliedern oder auch Stabzauberwaffen.
Heilzauber	Auch Heil- und Entgiftungszauber sind meist sehr teuer. Sie haben allerdings den Vorteil, dass sie sofort wirken und nicht – wie bei Talenten – erst nach einer gewissen Zeit.
Beschworene Wesen	Das Beschwören von Wesen und ihre spätere Dienstverrichtung ist meist sehr teuer und kann, besonders bei Dämonen, den gesamten AsP-Vorrat schnell auffressen. Zudem ist es gerade bei Dämonen nicht ganz ungefährlich. Wählt also mit Bedacht, wann ihr solch ein Wesen beschwört.

Kampftipps für den Meister

Macht euch als Meister klar, dass DSA ein relativ scharfes Kampfsystem hat. Nur wenige Treffer reichen, um einen Helden oder Gegner zumindest kampfunfähig zu machen. Daher solltet ihr einige Dinge bedenken, die hier nun extra genannt werden sollen.

Thema	Tipps und Hinweise
Die Stärke der Gegner	Ein Gegner, in etwa mit den Werten eines Helden, hat nicht selten dann auch eine Chance von etwa 50 Prozent, den Helden endgültig ins Jenseits zu schicken. Macht die Gegner, besonders die gewöhnlichen Gegner, also nicht zu stark.
Kampf gegen viele Gegner	Wer in der Übermacht ist, gewinnt meist auch, was u.a. daran liegt, dass jeder Kontrahent pro Kampfrunde im Normalfall nur einmal parieren darf. Wollt ihr viele Gegner auf einmal ins Spiel bringen, lasst die Helden eine Strategie entwerfen oder arbeitet nach den Regeln der „epischen Kämpfe“ mit verminderten Gegnerwerten.
Tiere als Gegner	Tiere gelten in den meisten Fällen trotz natürlicher Waffen (Krallen, Zähne, ...) als waffenlose Gegner, deren Angriffe aber oft dennoch echte TP verursachen. Die Kampfregeln können bei Tieren abweichen. So sind die AT-Proben gegen sehr kleine oder flinke Tiere oft erschwert. Auch sind gegen Tiere keine rein gegen Waffenkämpfer gedachte Manöver wie z. B. die Finte möglich. Andere Manöver wie das Niederwerfen oder der Gezielte Stich kann der Meister ggf. vom Tierkunde-TaW abhängig machen, der für weniger exotische Tiere mindestens 5 betragen sollte oder sie bei Bedarf für vollkommen wirkungslos erklären, während die eher primitiven Manöver wie der Wuchtschlag nach wie vor uneingeschränkt funktionieren. Pariert ein Tier einen Angriff, heißt das meistens, dass es eigentlich mit dem PA-Wert gezielt ausweicht.
Große Gegner	Bedenkt, dass schon normale Angriffe von so genannten „Große Gegnern“ (z. B. Bären oder Oger) häufig den Effekt des Manövers „Niederwerfen“ haben und man ihre Attacken ohne Schild nicht parieren kann – so der Verteidiger selbst nicht vergleichbar groß ist – so dass man oft zum (gezielten) Ausweichen gezwungen wird. Setzt große Gegner also mit Bedacht ein.
Übernatürliche Wesen	Viele übernatürliche Wesen, allen voran Elementare, Geister und Dämonen, können keine Wundpunkte erleiden. Ihre Konstitution sowie ihre Ausdauer sind in der Regel unendlich groß und ihnen fehlen die besonders verwundbaren Stellen. Zudem sind Dämonen gegen profane Angriffe meist resistent und Geister immun. Elementare sind sogar gegen profane und geweihte Angriffe immun. Bedenkt dies, wenn ihr so einen Gegner ins Spiel einbauen wollt, denn der Kampf kann ohne die passende Vorbereitung (magische oder geweihte Waffen, Weihwasser, Gegen-Element-Zauber usw.) schnell äußerst brutal werden.
Überlegtes Handeln im Kampf	Ihr solltet gut durchdachtes Handeln in Kämpfen belohnen. Bei einer Reihe Gegnergruppen wie z. B. Wolfsrudel oder Goblinhorden kann der Kampf bereits entschieden werden, wenn der Anführer besiegt wird. Ist der Anführer nicht sofort offensichtlich, kann eine Probe auf Kriegskunst oder Tierkunde diesen ggf. offenbaren.
Intelligenz der Gegner	Eine der mächtigsten Waffen des Meisters zur Regulierung eines Kampfes ist das Verhalten der Gegner. Greifen alle Gegner einen einzelnen Helden an, ist er meist schnell tot. Verteilen sie sich, sind die Chancen für jeden einzelnen Helden im Schnitt höher. Auch wie intelligent oder dumm die Gegner ihre Angriffe, Manöver oder Zauber einsetzen, kann sehr viel ausmachen.
Grenzen der Regeln	Versuch die Grenzen der Standardregeln zu erkennen. Der „Gezielte Stich“ wird einen flächendeckenden, magischen RS-Schutzschirm nicht umgehen können (Zauber können das schon), das Manöver „Fußfeger“ kein Pferd zu Fall bringen. Und ein Erz-Dschinn wird nicht sofort eingehen, nur weil er von normaler Atemluft (was ja eigentlich sein Gegen-Element ist) umgeben ist.