

Die Modifikationen der Eigenschaftswerte durch Zustände verändern keine abgeleiteten Werte.

Belastung

Alle Proben, für die Belastung eine Rolle spielt, werden um 1 pro Stufe der Belastung erschwert. Der zusätzliche Abzug auf Attacke und Verteidigung entfällt.

Schmerz

Ein Held erhält eine Stufe Schmerz, wenn seine Lebensenergie unter die Hälfte der Gesamtlebensenergie sinkt.

Neuer Status Blutend

Der Status *Blutend* wird eingeführt. Wird ein Held durch einen Sturz oder im Kampf so verletzt, dass er eine offene Wunde davonträgt, dann blutet er und erleidet, so lange der Status anhält, Blutungsschaden in Höhe von 4 Schadenspunkten (SP) pro Kampfrunde. Außerhalb von Kämpfen verliert ein blutender Held, der sich körperlich schont, 4 Punkte Lebensenergie pro 5 Minuten Spielzeit. Ist er körperlich aktiv kann der Abzug höher ausfallen. Hier entscheidet der Meister. Um die Blutung zu stoppen ist eine erfolgreiche Probe auf Heilkunde Wunden sowie geeignetes Hilfsmaterial oder ein entsprechender Zauber nötig. Auch andere Personen können die Blutung stoppen.

Neue Vorteile

Hohe Ausdauer I-V

Der Held ist körperlich fit und verfügt über eine bessere Ausdauer als der durchschnittliche Aventurier.

Regel: Das Maximum der Ausdauerpunkte steigt durch diesen Vorteil um 2 Punkte pro Stufe des Vorteils und liegt dadurch dauerhaft über der Lebensenergie.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Niedrige Ausdauer*
AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte pro Stufe

Verbesserte Regeneration (Ausdauer) I-II

Dieser Vorteil verhilft einem Helden während einer Regenerationsphase zu mehr Ausdauerpunkten.

Regel: Für jede Stufe des Vorteils bekommt der Held 2 zusätzliche Punkte, wann immer er regeneriert, auch im Kampf.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Schlechte Regeneration (Ausdauer)*

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte pro Stufe

Wettkampftyp

Der Held ist für den Wettkampf geboren und kommt auch mit stärkeren Gegnern gut zurecht.

Regel: Wird bei einer Fertigungsprobe die Proben-Schwierigkeit durch die Fertigkeit des Gegners bestimmt, darf der Held eine Qualitätsstufe mehr einrechnen, als es sein Fertigkeitwert eigentlich zuließe. Das gilt nur für die Berechnung der Proben-Schwierigkeit und verändert nicht den Fertigkeitwert.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Drückeberger*

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Gute Antizipation im Kampf

Der Held hat eine steile Lern-Kurve und macht den selben Fehler im Kampf nie zweimal.

Regel: Besteht der Held sie 3W20-Probe im Gruppenkampf und bekommt dennoch keine Aktion, ist die nächste 3W20-Probe für ihn um 2 erleichtert (statt normal um 1).

Voraussetzungen: kein Nachteil *Schlechte Antizipation im Kampf*

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Schneller Angreifer

Der Held zögert nicht lange und reagiert im Kampf umgehend und schnell.

Regel: Ein Held mit dem Vorteil *Schneller Angreifer* darf seine Aktion(en) im Gruppenkampf immer als erstes ausführen, unabhängig von der Reihenfolge, die durch die FP* normalerweise vorgegeben ist. Haben mehrere Kämpfer diesen Vorteil, entscheiden die FP*, wer als erstes dran ist.

Voraussetzungen: keinen der Nachteile *Behäbig, Fettleibig* oder *Zögernder Angreifer*

AP-Wert: 6 Abenteuerpunkte

Starkes Selbstvertrauen

Der Held wird von seinen Erfolgen beflügelt und schöpft Zuversicht für anstehende Aufgaben.

Regel: Ein Held mit dem Vorteil *Starkes Selbstvertrauen* darf eine, bei einer Fertigungsprobe (3W20) außerhalb eines Kampfes gewürfelte 1, für die nächste Fertigungsprobe (3W20) liegen lassen. Das gilt immer nur für eine 1, selbst wenn eine Doppel-1 gewürfelt wurde.

Voraussetzungen: kein Nachteil *Schwaches Selbstvertrauen*
AP-Wert: 15 Abenteuerpunkte

Neue Nachteile

Niedrige Ausdauer I-V

Der Held ist körperlich wenig leistungsfähig und verfügt über eine schlechtere Ausdauer als der durchschnittliche Aventurier.

Regel: Das Maximum der Ausdauerpunkte sinkt durch diesen Nachteil um 2 Punkte pro Stufe des Nachteils und liegt dadurch dauerhaft unter der Lebensenergie.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Hohe Ausdauer*
AP-Wert: -4 Abenteuerpunkte pro Stufe

Schlechte Regeneration (Ausdauer) I-II

Dieser Nachteil blockiert bei einem Helden die Rückgewinnung der Ausdauer während einer Regenerationsphase.

Regel: Für jede Stufe des Nachteils bekommt der Held 2 Punkte weniger, wann immer er regeneriert, auch im Kampf.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Verbesserte Regeneration (Ausdauer)*
AP-Wert: -8 Abenteuerpunkte pro Stufe

Drückeberger

Der Held geht jeder Konfrontation aus dem Weg, es sei denn es geht ihm an den Kragen. Wettkämpfe und das Kräfte messen mit Kontrahenten sind ihm zuwider.

Regel: Wird bei einer Fertigungsprobe die Proben-Schwierigkeit durch die Fertigkeit des Gegners bestimmt, darf der Held eine Qualitätsstufe weniger einrechnen, als es sein Fertigkeitwert eigentlich zuließe. Das gilt nur für die Berechnung

der Proben-Schwierigkeit und verändert nicht den Fertigkeitwert.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Wettkampftyp*
AP-Wert: -6 Abenteuerpunkte

Schlechte Antizipation im Kampf

Der Held begeht den selben Fehler im Kampf mehrmals, bevor er daraus lernt.

Regel: Besteht der Held die 3W20-Probe im Gruppenkampf und bekommt dennoch keine Aktion, ist die nächste 3W20-Probe für ihn nicht erleichtert (statt normal um 1).

Voraussetzungen: kein Vorteil *Gute Antizipation im Kampf*
AP-Wert: -6 Abenteuerpunkte

Zögernder Angreifer

Der Held wägt vorsichtig ab, welche Aktion die richtige sein könnte. Er führt keine übereilte Angriffe durch, verpasst aber manchmal die richtige Gelegenheit.

Regel: Ein Held mit dem Nachteil *Zögernder Angreifer* darf seine Aktion(en) im Gruppenkampf immer erst als letztes ausführen, unabhängig von der Reihenfolge, die durch die FP* normalerweise vorgegeben ist. Haben mehrere Kämpfer diesen Nachteil, entscheiden die FP*, wer als letztes dran ist.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Schneller Angreifer*
AP-Wert: -6 Abenteuerpunkte

Schwaches Selbstvertrauen

Der Held wird von Misserfolgen demotiviert und zweifelt bei anstehenden Aufgaben an seinem Können.

Regel: Ein Held mit dem Nachteil *Schwaches Selbstvertrauen* muss eine, bei einer Fertigungsprobe (3W20) außerhalb eines Kampfes gewürfelte 20, für die nächste Fertigungsprobe (3W20) liegen lassen. Das gilt immer nur für eine 20, selbst wenn eine Doppel-20 gewürfelt wurde.

Voraussetzungen: kein Vorteil *Starkes Selbstvertrauen*
AP-Wert: -15 Abenteuerpunkte

KAPITEL 3: KAMPFREGELEN

„Oh ja, kämpft und ihr sterbt vielleicht. Flieht und ihr lebt, wenigstens eine Weile... Und wenn Ihr dann in vielen Jahren sterbend in eurem Bett liegt, wärt Ihr dann nicht bereit, jede Stunde einzutauschen von heute bis auf jenen Tag, um ein Mal nur, ein einziges Mal nur, wieder hier stehn zu dürfen und unsren Feinden zuzurufen. Ja, sie mögen uns das Leben nehmen, aber niemals nehmen sie uns unsre Freiheit!“

- Schottischer Freiheitskämpfer

DSA5 Kämpfe können trotz der vielen Veränderungen lange dauern. Gerade bei vielen Beteiligten füllt der Kampf einen Großteil der Spielsession. Der Hauptgrund ist die aktive Verteidigung, die jedem Kämpfer auf eine geglückte Attacke als Reaktion zusteht. Ein Angriff muss also zwei Hürden nehmen, um Schaden anzurichten. Die eigene Attacke muss gelingen und die gegnerische Verteidigung scheitern. Das kann sehr aufregend und spannend sein aber auch zäh und ermüdend. Ein Problem dabei ist, dass ein Spieler nach seiner eigenen Aktion unter Umständen minutenlang warten muss, bis er wieder an der Reihe ist. Da geht schon mal die Konzentration, die Spannung und die Atmosphäre verloren, wenn solche „Zwangspausen“ zum Beispiel für den Toilettengang genutzt werden, weil man in der 17. Kampfrunde nicht mehr mit jeder einzelnen Finte der Mitspieler und anschließender Parade der Gegner mitfiebert.

Der kooperative Gruppenkampf bricht das System der sehr detaillierten Simulation einzelner Kampfhandlungen auf und lässt Gruppen in Sequenzen gegeneinander antreten, in denen alle Beteiligten gleichzeitig handeln. Die Helden führen pro gewürfelter Probe eine ganze Kampfrunde aus, die aus mehreren Kampfszenen bestehen kann. Durch diese Variante wird der Kampf kooperativer und schneller. Alle Helden müssen sich gemeinsam eine Strategie überlegen und würfeln gleichzeitig um Erfolg oder Misserfolg. Es wird nicht jede einzelne Armbewegung simuliert, sondern jeweils ganze Kampfrunden mit allen Beteiligten. Dank einer Besonderheit bleiben viele taktische Möglichkeiten, die individuellen Stärken jedes Helden einzubringen. Im Gruppenkampf wird erst gewürfelt und anschließend anhand des Ergebnisses eine Aktion ausgewählt. Der kooperative Gruppenkampf basiert außerdem auf dem Kernstück des modernen DSA: der 3W20 Probe.



Kampftechniken

Erweiterung der Fertigkeiten

Der Kern der BA3W20 Regeln ist die Umstellung des Probenwurfes im Kampf von einem auf drei zwanzigseitige Würfel. Die Kampfprobe wird an alle übrigen Fertigkeitstests angeglichen. Die Kampftechniken verlieren ihre Sonderstellung und werden, neben Talenten, Zaubern und Liturgien zu Fertigkeiten. Dementsprechend werden jeder Kampftechnik drei Eigenschaften zugeordnet, auf die der Probenwurf abgelegt wird. Jede Kampftechnik erhält einen Fertigkeitswert (FW) und das Anwendungsgebiet *Gruppenkampf*.

Für die neuen Kampftechnikfertigkeiten gilt:

- Jede Kampftechnik startet bei einem FW von 1 und muss nicht aktiviert werden.
- Die Kampftechnik Schilde entfällt, da der beidhändige Kampf und damit auch der Schildkampf über andere Mechanismen geregelt werden.
- Die Kampftechniken Hieb Waffen und Zweihandhieb Waffen werden zu Schlag Waffen beziehungsweise Zweihandschlag Waffen.
- Der absolute Höchstwert entspricht dem Wert der mittleren an der Probe beteiligten Eigenschaft (Median). Der Vorteil *Herausragende Kampftechnik* kann dieses Limit anheben.

Pugna Magicae und Bellum Iustum

Dabei handelt es sich um neue Kampftechniken für Zauberer (*Pugna Magicae*) und Geweihte (*Bellum Iustum*), die es ermöglichen den Gruppenkampf mit allen Elementen so zu nutzen, wie es normale Nah- und Fernkämpfer tun können. Diese Kampftechniken haben die gleichen Bedingungen wie alle anderen mit der Ausnahme, dass sie aktiviert werden müssen. Sie sollten nur für Helden gewählt werden, zu denen eine magisch oder göttlich unterstützte unbewaffnete Nahkampftechnik passt. Weitere Informationen zu den beiden neuen Kampftechniken folgen im Kapitel 5.

Neue Höchstwerte für Kampftechniken

Bei der Heldenerschaffung gilt als Höchstwert für den Fertigkeitswert von Kampftechniken der Höchstwert für Kampftechniken aus DSA5 minus 5 (Grundregelwerk Seite 39). Also 3 für Unerfahren, 5 für Durchschnittlich, 7 für Erfahren, 9 für Kompetent und so weiter. Die Startwerte der Archetypen werden ebenfalls um 5 reduziert. Ein Wert bei der Kampftechnik *Hieb Waffen* von 12 wird zu einem Fertigkeitswert bei *Schlag Waffen* von 7. Der Mindestwert in DSA5 von 6 wird zum neuen Mindestwert 1. Nach Spielbeginn kann die Fertigkeit maximal so hoch sein, wie der mittlere an

der Probe beteiligte Eigenschaft (Median). Vorteile und Sonderfertigkeiten können diese Grenze anheben.

Steigerungsgruppen

Die Kampftechniken werden in vier Steigerungsgruppen eingeteilt (siehe Seite 17). Zunächst steigert man den Fertigkeitswert einer Kampftechnik wie gewohnt. Die Kosten für die Steigerung sind allerdings variabel. Es gelten folgende Grundsätze:

- Die Kampftechnik mit dem höchsten Fertigkeitswert innerhalb einer Steigerungsgruppe kostet entsprechend des Steigerungsfaktors C (Grundregelwerk Seite 50). Alle mit niedrigeren Werten kosten nach Faktor B. Die waffenlosen Kampftechniken kosten alle immer nach Faktor C.
- Der höchste Fertigkeitswert „zieht“ alle anderen Werte innerhalb einer Steigerungsgruppe mit nach oben. Bei einer Steigerung einer Kampftechnik auf 6 steigen alle anderen in dieser Steigerungsgruppe kostenlos mit an auf 2, bei 9 auf 3, bei 12 auf 4 und so weiter, sofern sie vorher niedriger waren. Immer auf ein Drittel (abgerundet) des höchsten Wertes. Bei den waffenlosen Kampftechniken steigen die anderen natürlich nur mit an, wenn der Held sie aktiviert hat und sie als Zauberer oder Geweihter nutzen kann.
- Bis zu einem Fertigkeitswert von 9 kann es jeder Kämpfer durch eigenständiges Training bringen. Für die Steigerung einer Kampftechnik auf FW 10 wird zusätzlich die Sonderfertigkeit *Militärische Ausbildung I* benötigt, die nur durch Lehrmeister oder an einer Akademie vermittelt werden kann. Für die Steigerung auf einen Kampftechnikwert von 12 wird *Militärische Ausbildung II* und für 14 *Militärische Ausbildung III* benötigt. Der Vorteil *Herausragende Kampftechnik* kann dieses Limit anheben.

Bedeutung für das Rollenspiel

Durch die Steigerungsgruppen und den automatischen Anstieg soll berücksichtigt werden, dass das Training mit einer Waffe ebenso eine Verbesserung des Umgangs mit vergleichbaren Waffen bringt. Durch die Umwandlung der Kampftechniken zu Fertigkeiten, ergeben sich zwei Anwendungsgebiete, einmal als Talent und einmal im Gruppenkampf. Möchte man mit seinem Bogen ein Tier auf der Jagd erlegen, nimmt man dafür die normalen DSA5 Regeln für Fertigkeitstests und modifiziert sie entsprechend der Umrechnungstabelle unter Sonstige Kampfregeln. Für die Anwendung der Kampftechniken im Kampf gelten die Regeln für den Gruppenkampf.

Kampftechniken	Probe	Steigerungsgruppe
Armbrüste	IN/FF/FF	Schuss-/Wurfaffen (C/B)
Blasrohre	IN/FF/KO	
Bögen	IN/FF/GE	
Wurfaffen	IN/FF/KK	
Dolche	MU/FF/GE	Klingenaffen (C/B)
Fechtaffen	IN/FF/GE	
Schwerter	MU/GE/KK	
Zweihandschwerter	GE/KO/KK	Wuchtaffen (C/B)
Kettenaffen	MU/FF/KK	
Schlagaffen	MU/KO/KK	
Stangenaffen	IN/GE/KK	
Zweihandschlagaffen	KO/KK/KK	Waffenlos (C)
Raufen	GE/KO/KK	
Pugna Magicae (Zauberer)	MU/KL/GE	
Bellum Iustum (Geweihete)	MU/IN/GE	



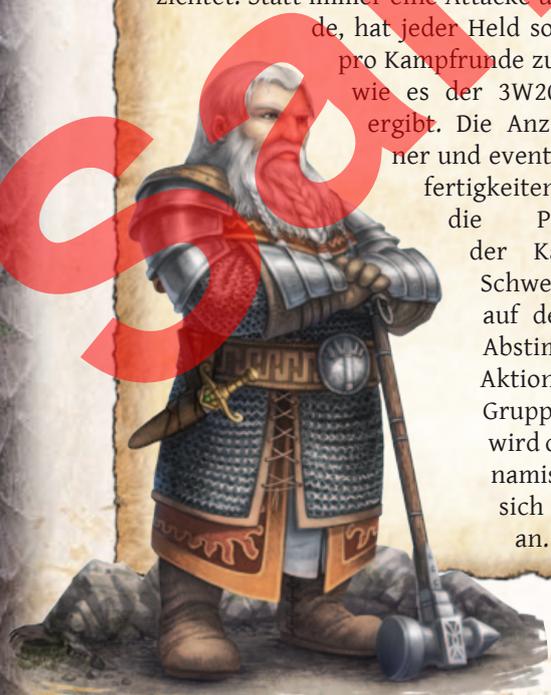
Der Gruppenkampf

Ablauf einer Kampfrunde

Der Gruppenkampf verlangt von erfahrenen DSA-Spielern zunächst ein Umdenken. Der Gruppenkampf bildet nicht jede einzelne Handlung der Kämpfer detailliert ab, sondern funktioniert eher wie eine Simulation ganzer Kampfsequenzen. Es hat nun nicht mehr jeder Kämpfer in jeder Kampfrunde automatisch eine Aktion und mehrere Verteidigungen zur Verfügung. Die Zahl der Handlungen, die insgesamt pro Kampfrunde ausgeführt werden, wird reduziert. Die Kampfrunden werden mit vergleichenden Sammelproben zwischen den verfeindeten Gruppen eingeleitet. Anders als bei Vergleichsproben auf einzelne Talente, gibt es beim Gruppenkampf allerdings keine Modifikationen (Ausnahme: Optionale Regel Seite 22). Der Gruppenkampf beginnt, sobald alle Parteien sich der Situation bewusst sind und mindestens ein Mitglied jeder Gruppe eine offensive Aktion ausführen könnte. Überraschungs- oder einseitige Fernkampfangriffe werden vor dem eigentlichen Kampf mit Proben auf die eingesetzten Fertigkeiten nach DSA5 Regeln simuliert. Zu Beginn jeder Kampfrunde werden die Kampfpositionen bestimmt. Danach folgt der 3W20-Probenwurf. Dieser bestimmt, wie viele Handlungen in dieser Kampfrunde stattfinden, welche Kämpfer eine Handlung ausführen können und in welcher Reihenfolge. Erst danach erfolgt die Durchführung der Handlungen. Der Gruppenkampf gliedert sich in fünf Phasen.

Bedeutung für das Rollenspiel

Jedes Kampfsystem muss Kompromisse finden zwischen realistischer Simulation und Spielgeschwindigkeit. Darum wird auf eine detaillierte Bewegungssimulation während des Kampfes verzichtet. Statt immer eine Attacke und eine Parade, hat jeder Held so viele Aktion pro Kampfrunde zur Verfügung, wie es der 3W20-Probenwurf ergibt. Die Anzahl der Gegner und eventuelle Sonderfertigkeiten bestimmen die Positionierung der Kämpfer. Der Schwerpunkt liegt auf der taktischen Abstimmung der Aktionen in der Gruppe. Dadurch wird der Kampf dynamisch und fühlt sich kooperativ an.



Phase 1: Kampfposition festlegen

Vor den Kampfhandlungen erfolgt die Ermittlung der Positionen der einzelnen Charaktere. Es empfiehlt sich eine Karte, Bodenplatte oder einfach ein Blatt Papier für den Kampf zu benutzen, um die Positionen festzuhalten. Die Bewegung auf dem Schlachtfeld wird vereinfacht und über entsprechende Einsatzmöglichkeiten für die verwendeten Kampftechniken abgewickelt (dazu später mehr in Kapitel 5). Die Kampfaufstellung bestimmt die zur Verfügung stehenden Handlungsmöglichkeiten, welcher Held welchen Gegner angreifen kann und wer von welchen Angriffen betroffen sein kann. Es wird zwischen zwei Kampfpositionen unterschieden:

Nahkampfposition

Die Anzahl der gegnerischen Nahkämpfer bestimmt, wie viele der Helden sich im Nahkampf befinden und umgekehrt. Wenn vier Helden gegen vier Orks mit Nahkampfwaffen kämpfen, befinden sich alle vier Helden zwangsläufig im Nahkampf, weil jeder Ork versuchen wird, jeweils einen Helden in den Nahkampf zu verwickeln. Gleiches gilt bei einer feindlichen Überzahl an Nahkämpfern. Schwächere Kämpfer oder Fernkämpfer können sich schon zu Beginn aus dem Nahkampf heraus halten. Dazu müssen sich andere Mitglieder der Gruppe bereit erklären, es mit entsprechend mehr Gegnern aufzunehmen. Es können maximal drei Nahkämpfer gleichzeitig gegen einen Gegner antreten. Sobald jedes Mitglied einer Gruppe drei Nahkampfgegner hat, befinden sich alle weiteren Gegner automatisch in Fernkampfposition. Nur wer sich im Nahkampf befindet, kann Nahkampfactionen ausführen oder selbst davon betroffen werden. Fernkampfactionen können im Nahkampf nicht ausgeführt werden. Es gibt Aktionen und Sonderfertigkeiten, die es im Verlaufe des Kampfes erlauben, die Kampfpositionen zu wechseln.

Fernkampfposition

Wer sich nicht in Nahkampfposition befindet, befindet sich automatisch in Fernkampfposition. Kämpfer in dieser Position können nicht durch Nahkampfhandlungen betroffen werden und selbst keine ausführen.

Die 5 Phasen einer Kampfrunde

- 👁 Kampfposition festlegen
- 👁 3W20-Probe der kämpferischen Aktionen
- 👁 Bessere Hälfte und Gruppen-QS ermitteln
- 👁 Kämpferische Aktionen durchführen
- 👁 Sonstige Aktionen durchführen

Phase 2: Die 3W20-Probe

Alle Spieler, die am aktiven Kampfgeschehen teilnehmen, würfeln nun, unter Berücksichtigung ihrer Kampfposition, eine 3W20 Probe auf die Fertigkeit, die sie in dieser Kampfrunde einsetzen möchten. Dies können alle Kampftechniken und alle kämpferischen Zauber oder Liturgien sein. Alle Kämpfer würfeln parallel und ermitteln die übrig behaltene Fertigkeitspunkte FP*. Der Meister sollte die Proben für die Gegner verdeckt würfeln. Eventuell müssen die Proben durch äußere Umstände und freundliche oder gegnerische Einflüsse modifiziert werden. Diese Fertigungsprobe

◊ Dadurch erhöht sich die Schwierigkeit den Gegner zu durchschauen. Falls gewünscht kann natürlich auch offen gewürfelt werden.

im Gruppenkampf stellt die Ausgangslage dar, in die sich der Held und seine Gruppe im Kampfgeschehen gebracht haben. Je nachdem, wie gut oder schlecht diese ist, stehen die Kämpfer günstig oder ungünstig zum Gegner, und haben anschließend

mehr oder weniger starke Manöver zur Auswahl. Eine sehr gut gelungene Probe könnte bedeuten, dass sich ein Nahkämpfer nach kurzem Geplänkel in eine gute Position gebracht hat, um einen vernichtenden Schlag anzubringen. Oder der Magier hat es durch geschickte Bewegungen geschafft, sich aus dem Getümmel zu entfernen und kann sich nun auf einen verheerenden Zauber konzentrieren, während dem unglücklichen Waffenknecht vielleicht nur die einfache Waffen-Parade bleibt. Das wäre dann eine weniger gut bestandene Probe. Eine Mislungene Probe könnte bedeuten, dass der Held einen taktischen Fehler begangen hat, sich zu weit vom nächsten Gegner befindet um anzugreifen oder von mehreren Feinden umringt wird.

Für den Meister empfiehlt es sich, beim Kampf der Helden gegen viele Gegner, jeweils drei gleiche Eigenschaftswerte für den Probenwurf zu nehmen. Das beschleunigt den Probenwurf und die anschließende Berechnung enorm. Wie viele und welche Handlungen jedem Kämpfer nun zur Verfügung stehen, wird im nächsten Schritt ermittelt.

Phase 3: Bessere Hälfte und Gruppen-QS

Bessere Hälfte

Nachdem alle Proben abgelegt wurden, wird ermittelt, was das Ergebnis für den Kampfverlauf bedeutet. Jetzt entscheidet sich auch welche Kämpfer überhaupt aktiv Handlungen ausführen dürfen und wie viele das sein werden. Das DSA5 System, in dem jeder eine Attacke und mindestens eine Verteidigung bekommt, erfährt hier die entscheidende Änderung.

Jede Probe, deren Ergebnis in der besseren Hälfte aller Proben liegt, führt automatisch zu einer Aktion. Alle

Kämpfer, deren Probe gescheitert ist oder es nicht in die bessere Hälfte geschafft hat, müssen auf die Auswertung der Gruppen-QS hoffen.

In jeder Kampfrunde führen die Hälfte der Proben automatisch zu Aktionen. Dies sind alle bestanden Proben, deren übrig behaltene Fertigkeitspunkte (FP*) zur besseren Hälfte aller Proben in dieser Kampfrunde gehören.

Um zu berechnen, wie groß die Hälfte ist, wird die Anzahl aller in Phase 2 abgelegten Proben beider Gruppen gezählt und durch zwei geteilt. Bei der Berechnung der Hälfte wird immer abgerundet. Kommt es zu einem Gleichstand zweier oder mehrerer Probenergebnisse und wird die bessere Hälfte dadurch größer als berechnet, wird die Aktion des Helden bevorzugt, der mit seiner Gruppe in der Überzahl ist. Ist die Anzahl der Kämpfer ebenfalls gleich, werden beide/alle Aktionen erfolgreich. Diese Berechnung führt der Meister durch, da nur er auch die Ergebnisse der gegnerischen Gruppe kennt. Anschließend teilt er den Spielern mit, wessen Held es in die bessere Hälfte geschafft hat.

*Beispiel: Es kämpfen 5 Orks gegen 4 Helden. In die Berechnung der erfolgreichen Aktionen werden also 9 Proben einbezogen. Die bessere Hälfte bilden die vier ($9/2 = 4,5 = \text{abgerundet } 4$) Proben mit den meisten übrigen Fertigkeitspunkten. Die fünf Orks haben -2 (mislungen), 2, 4, 5 und 4 Fertigkeitspunkte übrig, die vier Helden 6, 3, 0 (gerade so gelungen) und 5. Damit sind die Probe mit FP*6, die beiden mit FP*5 und die mit FP*4 automatisch erfolgreich, da sie die bessere Hälfte aller kämpferischen Proben bilden. Es haben bis jetzt zwei Orks und zwei Helden jeweils eine erfolgreiche Aktion.*

