

# Plotorientiertes Aventurien

Dominic 'Dom' Wäsch  
Mit Unterstützung von Holger 'Purzel' Müller

Version 0.8  
Datum: 3. Oktober 2006

DAS SCHWARZE AUGE und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions. Copyright (c) 1997. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Dokument enthält nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Bei Fragen zu diesem Dokument wenden Sie sich bitte an [dominic@waesch-online.de](mailto:dominic@waesch-online.de).

# Inhaltsverzeichnis

Einleitung . . . . .	3
Begriffe . . . . .	7
Charaktererschaffung. . . . .	8
Archetypen . . . . .	23
Struktur . . . . .	29
Erzählungen . . . . .	33
Freies Spiel . . . . .	41
Konflikte . . . . .	42
Verletzung und Tod . . . . .	78
Langzeit-Spiel . . . . .	79
Gegenstände. . . . .	84
Spiel-Leiten . . . . .	86
<b>Anhang</b>	<b>88</b>
Was soll das hier? . . . . .	89
Ausgewogenheit (Balancing) . . . . .	90
Design-Entscheidungen . . . . .	94

# Einleitung

Wie schon öfters festgestellt wurde (u. A. “Wie spielt man DSA richtig?” von Dominic Wäsch oder auch “Etherisches Geflüster 55” von Katharina Pietsch, aber auch Unmengen an Hausregelvorschlägen deuten darauf hin), sind die DSA-Regeln dysfunktional, d. h. die Regeln geben nicht wirklich vor, wie man DSA spielt. Daher haben sich die unterschiedlichsten Spielstile entwickelt, die zueinander mehr oder weniger kompatibel sind.

Im Folgenden soll ein Regelwerk präsentiert werden, das einen Spielstil unterstützt, mit dem man die Kaufabenteuer gut nachspielen kann. Das bedeutet:

- Der Plot steht im Vordergrund; er wird vom Spielleiter gelenkt
- Die restlichen Spieler lenken die Charaktere im vorgegebenen Rahmen
- Das persönliche Schicksal der Helden, wie z. B. ein großer persönlicher Verlust steht nicht im Vordergrund und wird nicht weiter unterstützt
- Stattdessen steht die Entwicklung vom Niemand zu einem der großen Helden Aventuriens im Vordergrund
- Genaue Simulation der Welt tritt hinter diese Geschichte – Spannung vor Realismus

**!!! Muss natürlich noch ausführlicher !!!**

**Anmerkung:** Gegenüber der Vorgängerversion inhaltlich neue oder veränderte Teile sind auf diese Weise neu gekennzeichnet.

# Einflüsse

Beeinflusst sind diese Regeln von mehreren Seiten. Als wichtigstes ist die Rollenspieltheorie zu nennen, speziell der Theorie- und Design-Bereich im GroFaFo<sup>1</sup> und die Forge<sup>2</sup> bzw. die Forge-Diaspora<sup>3</sup>. Dadurch habe ich die Vorzüge von kohärentem Design kennengelernt: Die Spielregeln sollen eine Anleitung dazu sein, wie man das Spiel spielen soll.

Einige wichtige Vertreter dieser Art von Spielen sind *Sorcerer*<sup>4</sup> (von Ron Edwards), *Dogs in the Vineyard*<sup>5</sup> (von Vincent Baker) und *Prime-time Adventures*<sup>6</sup> (von Matt Wilson). Allen diesen Rollenspielen ist eines eigen: Mit ihnen kann man eine bestimmte Art von Spiel spielen; andere Arten von Spielen sind damit nicht möglich. Sind bei klassischen Spielen die Regeln durchaus austauschbar (ok, vielleicht mag der eine lieber W6-Würfelpools und der andere W20-Additionswürfe, aber im Prinzip sind sich die Regeln ähnlich), so geben diese Spiele nicht nur vor, welche Werte ein Charakter hat und wie man eine Probe würfelt, sondern auch *wie* das Spiel zu Spielen ist.

Das ist es, was ich mit dieser plotorientierten Version von *Das Schwarze Auge* erreichen will. Das Spiel ist für eine bestimmte Art zu spielen gedacht, wie ich sie bereits vorhin vorgestellt habe.

Den größten Einfluss auf die Regeln hat sicherlich *Wushu*<sup>7</sup> (von Dan Bayn), von dem ich eine Menge einfach übernommen habe. Aber auch *The Shadow of Yesterday*<sup>8</sup> (von Clinton R. Nixon) und die *DSA Saphir Edition*<sup>9</sup> (von Andreas John, Mark Wachholz, Torsten Basedow und Florian Sachtleben) haben einen großen Einfluss auf das Spiel.

Ein großer Dank geht an den Wolkenturm, der meinen etwas anderen DSA-Ideen immer einen Platz zur Diskussion lässt.

---

<sup>1</sup><http://grofafo.org/>

<sup>2</sup><http://www.indie-rpgs.com/>

<sup>3</sup>Ein guter Einstiegspunkt ist <http://rpgtheoryreview.blogspot.com/>

<sup>4</sup><http://www.sorcerer-rpg.com/>

<sup>5</sup><http://www.septemberquestion.org/lumpley/dogs.html>

<sup>6</sup><http://www.dog-eared-designs.com/games.html>

<sup>7</sup><http://bayn.org/wushu/wushu-open.html>

<sup>8</sup><http://www.anvilwerks.com/?The-Shadow-of-Yesterday>

<sup>9</sup><http://www.alveran.org/index.php?id=236>

## Umgang mit optionalen Regeln

In den Regeln werden immer wieder auch ein paar Varianten vorgestellt, die optionalen Regeln. Sie werden durch *kursive Schrift* hervorgehoben und können beim ersten Lesen getrost übersprungen werden. Die optionalen Regeln dienen dazu, das Spiel zu driften, d. h. den Fokus des Spiels etwas zu verschieben. So wird durch diese Regelvarianten das Spiel nicht komplizierter, schwieriger oder profihafter sondern *anders*.

Ich empfehle daher, das Spiel erstmal ohne irgendwelche optionalen Regeln zu spielen und erst nach ein paar Sitzungen darüber nachzudenken. Wichtig ist, dass die Gruppe gemeinsam entscheidet, welche optionalen Regeln benutzt werden. Es ist natürlich auch möglich, sich eigene Hausregeln zu überlegen. Ich bin immer für Anregungen in dieser Richtung offen.

## Beispiele und Designanmerkungen

Auch Beispiele und Anmerkungen zum Design sind im Regeltext immer wieder zu finden. Mit beidem versuche ich, die Regeln näher zu erläutern. Dabei sollen die Beispiele illustrieren, wie ein bestimmter Regeltext gemeint ist; die Designanmerkungen sollen erklären, warum eine Regel so ist und nicht anders.

Dabei können insbesondere die Anmerkungen beim Lesen problemlos übersprungen werden. Sie sind zum Verständnis der Regeln eigentlich nicht notwendig. Vielmehr dienen diese Texte dazu, vielleicht umständlich erscheinende Regeln zu rechtfertigen und Spieler davor zu bewahren, Hausregeln auszuprobieren, die sich bereits als ungünstig herausgestellt haben.

Aber auch die Beispiele sind nicht unbedingt zum Verständnis nötig. Es gibt keine Beispiele, die sich durch das ganze Regelwerk ziehen. Sollten Erklärungen klar genug sein, dass man sie auch ohne Beispiel versteht, so kann man problemlos zum nächsten Abschnitt gehen und dann das Beispiel, was dort zu finden ist, wieder lesen.

## Die goldene Regel

Im Gegensatz zu den originalen DSA-Regeln gilt hier: Die Regeln gelten

## Die goldene Regel

---

für alle – auch für den Spielleiter. Dieser bekommt alle Vollmachten, die er für das erfolgreiche Leiten eines Spieles benötigt. Die Regeln sollten zu keinem Zeitpunkt einfach so außer Kraft gesetzt werden.

# Begriffe

Hier soll ein Glossar der wichtigsten Begriffe entstehen – jeweils mit einer kurzen Erklärung. Letztendlich soll dieses Glossar dann als Regelkurzübersicht dienen.

**Spieler:** Jeder, der mitspielt, also SL oder CS

**Spielleiter (SL):** Spielleiter, Meister, verkörpert die Welt und lenkt den Plot

**Charakterspieler (CS):** Nicht-SL, also die Spieler der Protagonisten

**Spielercharakter (SC):** Protagonisten im Plot, werden von den CS im gewissen Rahmen gelenkt

**Nicht-Spielercharakter (NSC):** Alle Charaktere, die eben nicht SCs sind und trotzdem in der Geschichte vorkommen; werden vom SL gelenkt

**Eigenschaft:** MUt, KLugheit, INtuition, CHarisma, FingerFertigkeit, GEwandheit, KONstitution, KörperKraft

**!!! Weitere Begriffe kommen später !!!**

# Charaktererschaffung

Die Charaktererschaffung ist wesentlich einfacher und schneller als bei DSA 4. Das liegt vor allem an den entschlackten Regeln und den wenigen Ausnahmen. Dennoch sollte man einige Zeit zur Charaktererstellung einplanen und sorgfältig vorgehen, da das Spiel nicht für nur eine einzige Sitzung gedacht ist.

Eventuell wird ein solcher Charakter über lange Zeit fortgeführt – vor allem auch die Menge an AP, die für den Aufstieg bis zur 21. Stufe benötigt wird, ist nicht zu unterschätzen und kann einige Jahre Spielzeit in Anspruch nehmen.

## Rasse, Kultur und Profession

Wie üblich muss der Spieler Rasse, Kultur und Profession wählen. Außer gewisse Mindestwerte für die Eigenschaften und ein paar vorgeschriebene Vor- und Nachteile hat die Wahl keine Auswirkung für das Spiel.

## Hintergrundgeschichte

Vor der Festlegung von den Spielwerten sollte sich der Spieler darüber klar werden, was er für einen Charakter erschaffen möchte. Jeder Spieler muss in maximal 50 Worten eine Kurzbeschreibung seines Charakters abliefern. Enthalten sein sollte auf jeden Fall der Name des Helden.

Für jeden Spielabend, den der Held überstanden hat, soll die Hintergrundgeschichte um maximal 15 Worte verlängert werden. Dabei dürfen neue Sätze eingefügt, aber auch alte verlängert werden. Nicht verbrauchte Worte verfallen nicht.

### Designanmerkung: Hintergrundgeschichte

Sinn ist es, die ganze Sache auf ein paar wesentliche Sätze einzuschränken. Klar möchten viele Spieler mehr schreiben, es soll auch niemanden dran gehindert werden, eine zusätzliche Charaktergeschichte zu machen. Aber die Erfahrung zeigt, dass eine so verkürzte Geschichte dazu zwingt, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren und sich entscheiden müssen, was jetzt Wesentlich ist. Umgekehrt ist auch niemand mit 50 Worten überfordert, so dass sich auch niemand darum drücken wird.

## Vor- und Nachteile

Vor- und Nachteile sind Fähigkeiten und Merkmale, die nicht ohne weiteres erlernt werden können sondern durch die Vorgeschichte oder besondere Ereignisse begründet sind. Im Spiel können sie daher nicht durch Abenteurpunkte gelernt werden, sondern werden durch den Spielleiter als Konfliktfolge (oder als Abenteuerfolge) verliehen oder gestrichen.

Grundsätzlich gibt es verschiedene Typen von Vor- und Nachteilen:

**Vorteil gibt Bonus auf bestimmte Talente:** Diese Bonuspunkte werden einfach mit dem Talentwert verrechnet. Insgesamt kann dadurch der Talentwert (s. u.) nicht über 12 steigen. Verliert der Held den Vorteil, müssen die Bonuspunkte wieder abgezogen werden. Die benötigten Vorteilspunkte sind gerade die Anzahl der Bonuspunkte. Sollte ein Spezialtalent dadurch aktiviert werden, kostet der Vorteil einen Punkt zusätzlich.

**Vorteil gibt Bonuswürfel in bestimmten Situationen:** Sollte der Vorteil in der Situation nützlich sein, gibt er Bonuswürfel im Konflikt. Die benötigten Vorteilspunkte entsprechen den Wissenstalenten: Ein Bonuswürfel kostet 2 Vorteilspunkte, zwei Bonuswürfel kosten 6 Vorteilspunkte und drei Bonuswürfel 12.

**Gaben:** Gaben geben in entsprechenden Situationen einen Bonus auf den Talent Gesamtwert von den zu prüfenden Talenten. Maximal +5.

**Sonstige Vorteile:** Je nach Definition; Kosten je nach Beschreibung.

**Nachteil senkt bestimmte Talente:** Diese Maluspunkte werden einfach mit dem Talentwert verrechnet – nach unten gibt es für Talentwerte die Grenze von  $-3$ . Verliert der Charakter im Laufe des Spiels

## Vor- und Nachteile

---

des Nachteils, so werden die Maluspunkte wieder addiert. Nachteile dieser Art geben 1 Vorteilspunkt pro Maluspunkt. Spezialtalente können nicht durch Nachteile gesenkt werden.

**Nachteil gibt Maluswürfel:** Nach dem Würfeln muss der niedrigste Würfel entfernt werden. Ein Maluswürfel gibt 4 Vorteilspunkte.

**Schlechte Eigenschaft:** Jeder Punkt in einer schlechten Eigenschaft wird in der entsprechenden Situation vom geprüften Talent abgezogen. Pro Punkt in der schlechten Eigenschaft bekommt der Held einen Vorteilspunkt.

**Sonstige Nachteile:** Je nach Definition; geben je nach Beschreibung Vorteilspunkte.

Jeder Charakter bekommt 5 Vorteilspunkte, die er für Vorteile ausgeben muss. Dazu kann er bis zu 10 Punkte Nachteile wählen, um weitere Vorteilspunkte zu bekommen.

Grundsätzlich gibt es keine Einschränkung, wie genau Vor- und Nachteile aussehen. Die folgende Liste ist an die original DSA4-Liste der Vor- und Nachteile angelehnt und gibt einige Beispiele, wie diese umgesetzt werden können<sup>1</sup>.

### Talentvorteile

**Akademische Ausbildung:** Grundwissen in 2–4 Wissenstalenten und Aktivierung von Etikette; Kosten: 2 Wissenstalente: 5 Vorteilspunkte, 3 Wissenstalente 7 Vorteilspunkte, 4 Wissenstalente 9 Vorteilspunkte.

**Balance:** Bonuspunkte auf Körperbeherrschung; der erste Punkt in Balance aktiviert Körperbeherrschung

**Schlangemensch:** Je 1 Bonuspunkt auf Waffenloser Kampf, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich verstecken, Fesseln/Entfesseln; Kosten: 5 Vorteilspunkte

---

<sup>1</sup>Zunächst soll es bei dieser (unvollständigen) Liste bleiben; wenn jemand viel Lust hat, kann er gerne weitere Vorteile genauer ausarbeiten und mir schicken.

### Designanmerkung: Wieso ist Prophezeien keine Gabe?

Prophezeien unterstützt, im Gegensatz zu Gefahreninstinkt und Zwergnase nicht andere Fertigkeiten, sondern ist eine eigenständige Fähigkeit. Darüberhinaus wird in DSA4 auch nur verdeckt darauf gewürfelt, d. h. der SL kann frei entscheiden, ob er dem Spieler eine Vision schickt oder nicht. Das sollte er auch besser tun, denn nicht immer ist eine Vision für die Spieler hilfreich und für die Story sinnvoll. Als sonstiger Vorteil kann der Spielleiter gezielt Visionen vorbereiten und den Spielern als SL-Erzählphase, Freies Spiel oder sogar als Konflikt präsentieren.

### Bonuswürfel-Vorteile

**Ausdauernd:** 1 Zusatzwürfel, wenn körperliche Ausdauer gefragt ist;  
Kosten: 2 Vorteilspunkte

**Kampfrausch:** 1 Zusatzwürfel; allerdings bei Aktivierung maximal einen defensiven Würfel benutzen; Kosten: 2 Vorteilspunkte

**Dämmerungssicht:** 1 Zusatzwürfel im Halbdunkeln, wenn es auf Sicht ankommt; Kosten: 2 Vorteilspunkte

### Gaben

**Gefahreninstinkt:** Talentgesamtwert +1 bis +5 bei bislang nicht erkannten Gefahr; Kosten: entsprechend

**Zwergennase:** Talentgesamtwert +1 bis +5 bei Suchen nach verborgenen Geheimgängen und Hohlräumen; Kosten: entsprechend

### Sonstige Vorteile

**Prophezeien:** bei Bedarf kann der SL eine Vision geben; Kosten: 2 Vorteilspunkte

**Vom Schicksal begünstigt:** Kosten: 2 Vorteilspunkte

**Kriegerbrief:** Kosten: 2 Vorteilspunkte

**Ausrüstungsvorteil/Besonderer Besitz:** Kosten: Vorteilspunkte je nach Wert (muss noch ausgearbeitet werden)

### Talentschwächen

#### Maluswürfel-Schwächen

**Unangenehme Auffälligkeiten:** Ein oder zwei Maluswürfel durch schlechtes oder ungewöhnliches Aussehen in entsprechenden Konflikten (genaue Beschreibung bleibt dem Spieler überlassen; Beispiele finden sich unter den Schwächen Albino, Sprachfehler, Unansehnliches oder Wiederwärtiges Aussehen, usw.); Gewinn: 4 oder 8 Vorteilspunkte

#### Schlechte Eigenschaften

**Aberglaube:** Gewinn: entsprechend viele Vorteilspunkte

**Höhenangst:** Gewinn: entsprechend viele Vorteilspunkte

**Eitelkeit:** Gewinn: entsprechend viele Vorteilspunkte

#### Sonstige Schwächen

Gesucht:

## Talente

### Designanmerkung: Wissenstalente

Wenn in einem Plot den Spielern eine wichtige Information fehlt, muss der Spielleiter dafür sorgen, dass die Helden diese bekommen. Oft soll diese Jagd auch noch spannend gestaltet werden, so dass der SL davon ausgeht, dass keiner der Charaktere dieses Wissen hat. Daher wird er in solchen Situationen den Spielern nicht erlauben, durch einen einfachen Wurf auf ein passendes Wissenstalent an die Information zu kommen. Soll keine Informationssuche betrieben werden, muss der SL dafür sorgen, dass die Helden irgendwie anders an die Infos kommen, d. h. auch hier ist ein Wurf eher unangebracht.

Also kann man eigentlich Wissenstalente nur für Informationen brauchen, die die Helden nicht oder nicht dringend benötigen. Das ist aber eine eher langweilige Anwendung, für die niemand einen Neben- oder Hauptkonflikt machen würde.

Wozu sind also Wissenstalente gut? Sie dienen dazu, in bestimmten Situationen einen Vorteil zu ziehen. Ein Archäologe erkennt einen bearbeiteten Stein auf einen Blick, ein Mensch, der eine fremde Sprache gut beherrscht, erntet bei den Muttersprachlern Anerkennung. D. h. ein Wissenstalent unterstützt den Helden dabei, einen Konflikt zu gewinnen. Daher die Sonderbehandlung.

## Talente

Talente werden in **Basitalente**, **Spezialtalente** und **Wissenstalente** unterschieden. Auf die Basitalente hat jeder Charakter zugriff; Spezialtalente dürfen nur dann benutzt werden, wenn der Held sich mit dem Thema längere Zeit beschäftigt hat (regeltechnisch bedeutet das, dass diese Talente **aktiviert** werden müssen, was einen Charakterpunkt kostet). Die **Talentwerte** geben an, wie viel sich ein Charakter mit dem Gebiet auseinandergesetzt hat. Bei Basitalenten bewegen sich diese im Bereich  $-3$  bis  $12$  und Spezialtalente im Bereich  $0$  bis  $12$ . Wissenstalente dagegen werden deutlich grober modelliert: sie gibt es nur in den Abstufungen  $0$  (Allgemeinwissen),  $1$  (Grundwissen),  $2$  (Experte) und  $3$  (Koryphäe). Wissenstalente selber werden nicht geprobt; sie geben Bonuswürfel auf andere Talente, falls das Wissen bei einem Konflikt weiterhilft.

So könnte beispielsweise Tierkunde im Kampf gegen Tiere genauso gut helfen wie bei der Spurensuche oder in einer Diskussion mit einem Gelehrten, der dazu überredet werden soll, den Helden zu helfen und sich durch das Wissen seines Gegenübers beeindrucken lässt.

Zur Charaktererschaffung hat jeder Spieler 25 Charakterpunkte, die er zur Steigerung der Talentwerte benutzen muss. Dabei kostet:

## Talente

---

- a) 1 Talentwert = 1 Charakterpunkt (maximal auf 6)
- b) Aktivierung eines Spezialtalentes = 1 Charakterpunkt
- c) Wissenstalent von 0 auf 1 = 2 Charakterpunkte  
Wissenstalent von 1 auf 2 = 4 Charakterpunkte

Es dürfen Basistalente (nicht Spezialtalente!) auch auf  $-1$  bis  $-3$  gesetzt werden, um zusätzliche Punkte zu bekommen.

In der folgenden Talentliste sind alle Basistalente mit einem Stern (★) gekennzeichnet. Sie werden zu Beginn auf einem Talentwert von 0 festgesetzt. Die Spezialtalente sind mit einem Spiegelstrich (–) gekennzeichnet und müssen erst aktiviert werden, bevor sie gesteigert werden können. Die Wissenstalente hingegen sind am Kringel (○) zu erkennen. Jeder Held hat in allen Wissenstalenten erstmal automatisch Allgemeinwissen (also 0, d. h. er bekommt keinen Bonuswürfel).

Über die hier aufgeführten Talente hinaus gibt es noch **Berufstalente**. Das sind die Talente, die der Charakter von seinem ursprünglichen Beruf her können müsste. Beispiele sind Bierbrauen, Töpfern oder auch Bogenspannen. Pro Berufstalent muss der Spieler bei der Charaktererschaffung einen Punkt investieren – das Talent muss sich aus der Vergangenheit des Charakters begründen. Berufstalente haben keinen Talentwert und auch keine zugeordneten Eigenschaften. Diese Talente wird man im Spiel nur selten anwenden können.

Die Talentliste ist ggü. DSA etwas verkürzt: Rausgeworfen habe ich alle nicht- (bzw. nur sehr wenig) abenteuerrelevanten Talente. Bei den Talenten könnte man vielleicht noch das eine oder andere rauswerfen bzw. zusammenfassen.

- Nahkampf-Talente:

- ★ Dolche (MU/GE/FF)
- Einhand-Flegel (MU/GE/KK)
- Einhand-Schwerter (MU/GE/KK)
- ★ Einhand-Hieb Waffen (MU/GE/KK)
- Fechtwaffen (MU/GE/FF)
- Lanzenreiten (MU/GE/KK)
- ★ Raufen (MU/GE/KK)
- Stäbe/Speere (MU/GE/KK)

## Talente

---

- Zweihand-Flegel (MU/GE/KK)
- Zweihand-Hieb Waffen (MU/GE/KK)
- Zweihand-Schwerter (MU/GE/KK)
  
- Fernkampf-Talente:
  - Armbrust (IN/FF/FF)
  - Belagerungswaffen (IN/FF/KK)
  - Blasrohr (IN/FF/FF)
  - Bogen (IN/FF/KK)
  - Diskus (IN/GE/KK)
  - Schleuder (IN/FF/FF)
  - Wurfbeile (IN/FF/KK)
  - ★ Wurfmesser (IN/FF/KK)
  - Wurfspeere (IN/FF/KK)
  
- Körperliche Talente:
  - ★ Athletik (GE/KO/KK)
  - ★ Klettern (MU/GE/KK)
  - Körperbeherrschung<sup>2</sup> (MU/GE/KK)
  - Reiten (CH/GE/KK)
  - ★ Schleichen (MU/IN/GE)
  - Schwimmen (GE/KO/KK)
  - ★ Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)
  - ★ Sich verstecken (MU/IN/GE)
  - ★ Sinnenschärfe (KL/IN/IN)
  - Taschendiebstahl (MU/IN/FF)
  
- Gesellschaftstalente:
  - Betören/Galanterie (IN/CH/CH)
  - Etikette (KL/IN/CH)
  - Gassenwissen (KL/IN/CH)

---

<sup>2</sup>Hierunter fällt jetzt auch Akrobatik

## Talente

---

- ★ Menschenkenntnis (KL/IN/CH)
- Schauspielerei (MU/KL/CH)
- ★ Überreden/Überzeugen (MU/IN/CH)
- Zechen<sup>3</sup> (IN/CH/KO)
  
- Naturtalente:
  - ★ Fährtensuche (KL/IN/KO)
  - ★ Orientierung (KL/IN/IN)
  - ★ Wildnisleben (IN/GE/KO)
  
- Wissenstalente:
  - Geographie
  - Geschichtswissen
  - Gesteinskunde
  - Götter/Kulte
  - Heraldik/Staatskunde
  - Magiekunde
  - Mechanik
  - Pflanzenkunde
  - Rechtskunde
  - Sagen/Legenden
  - Schätzen
  - Schriften
  - (Sprachen)
  - Sternkunde
  - Tierkunde

---

<sup>3</sup>Alkohol vertragen, aber auch das gesellige Beisammensein, wie z. B. Trinkspiele und coole Sprüche

## Eigenschaften

---

- Handwerkstalente:
  - Alchimie (MU/KL/FF)
  - Boote fahren (GE/KO/KK)
  - Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)
  - Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK)
  - Heilkunde Gift (MU/KL/IN)
  - Heilkunde Krankheit (MU/KL/CH)
  - Heilkunde Seele (KL/IN/CH)
  - ★ Heilkunde Wunden (KL/CH/FF)
  - Schlösser knacken (IN/FF/FF)
  - Fallen entschärfen (IN/FF/FF)
- Gaben (vgl. Vor- und Nachteile, Seite 9)

## Eigenschaften

Eigenschaften sind grundlegende Fähigkeiten des Charakters, die kein spezielles Fachwissen voraussetzen. Jeweils drei Eigenschaften (oder zwei, davon dann aber eine doppelt) gehen in die Talentgesamtwerte bei Konflikten ein.

Zu Spielbeginn darf jeder Spieler 8 Punkte auf die 8 Eigenschaften seines Helden verteilen. Dabei sind Werte im Bereich  $-1$  bis  $3$  erlaubt; im Spielverlauf können die Eigenschaften bis maximal  $4$  gesteigert werden.

Sollte der Charakter durch Rasse, Kultur oder Profession Boni oder Mali auf Eigenschaften bekommen, wirkt sich das hier als Mindest- oder Höchstwert aus.

Eigenschaften: 8 Punkte verteilen, Werte  $-1$ ,  $0$ ,  $1$ ,  $2$ ,  $3$  (insgesamt können die Eigenschaften maximal auf  $4$  gesteigert werden)

Die Hälfte von Rassen/Kulturboni auf die Eigenschaften gibt den Mindestwert in der entsprechenden Eigenschaft an; hat eine Rasse/Kultur insgesamt einen Malus auf eine Eigenschaft, darf diese nicht mehr als  $0$  am Anfang haben

Außerdem müssen die Mindestwerte der Profession eingehalten werden: 8–9:  $-1$ , 10–11:  $\pm 0$ , 12–13:  $+1$ , 14–15:  $+2$ , 16–17:  $+3$ , 18–19:  $+4$ .

## Sonderfertigkeiten

### Designanmerkung: Eigenschaften

Vielleicht wird sich manch einer fragen: Wozu überhaupt Eigenschaften? Es werden keine Proben darauf gewürfelt. Im plotorientierten Aventurien gibt es zwei Gründe:

1. Bessere Kompatibilität mit dem Original-DSA
2. Spezialisierung der Charaktere, denn hohe Eigenschaftswerte regen an, auch aus diesem Bereich Talente auszuwählen

Den ersten Punkt muss man nicht näher erläutern. Wo aber ist der Vorteil von spezialisierten Charakteren? Es bilden sich Nischen, die von den einzelnen Charakteren abgedeckt werden, so dass Spieler und Charaktere im Spiel aufeinander angewiesen sind und daher ganz natürlich zusammenarbeiten – denn nur gemeinsam lassen sich die vielfältigen Bedrohungen überwinden.

## Talentgesamtwerte

Die **Talentgesamtwert** auf die dann im Spiel auch gewürfelt wird, berechnet sich aus der Hälfte der Summe der Eigenschaften und dem Talentwert.

$$\text{Talentgesamtwert} = \text{Talentwert} + \frac{\text{Eig.1} + \text{Eig.2} + \text{Eig.3}}{2}$$

Da Berufstalente keine Talentwerte haben, werden Talentgesamtwerte für diese Talente auf eine andere Art und Weise ermittelt. Der Talentgesamtwert beginnt bei Erwerb des Talentwertes auf 10 und steigt alle zwei Stufen um 1. Bei zu Spielbeginn genommenen Berufstalente also 10 in Stufe 1 oder 2, ab der dritten Stufe 11, ab der fünften 12, ab der siebten 13, usw., bis in der 19. Stufe der Wert auf 19 steigt.

Um eine Vorstellung der Fähigkeiten zu bekommen, hier eine grobe Einordnung der Talentgesamtwerte:

< 1	1–4	5–8	9–12	13–16	> 16
untalentierte	ungeübt	geübt	Geselle	Meister	Koryphäe

## Sonderfertigkeiten

Sonderfertigkeiten sind herausragende Kenntnisse des Charakters in einem bestimmten Anwendungsgebiet. Sie können dazu dienen, in einem Konflikt Vorteile zu erlangen. Beispiele von Sonderfertigkeiten sind alle DSA4-Sonderfertigkeiten wie Waldkundig, Ausweichen, Hammerschlag

### Designanmerkung: Talentgesamtwert

Warum nicht einfach Eigenschaft + Talentwert? Das hat zwei Gründe:

*Erstens* bekommt man dann Probleme damit, dass dann am Anfang die Charaktere ziemlich schlecht sind und in Konflikten kaum eine Probe gelingt. Alternativ müsste man dann mit höheren Talentwerten beginnen, dann ist aber die Steigerungsspanne kleiner als auf die im Moment gewählte Weise – denn schließlich sollen die Talentwerte auch in höheren Stufen noch was bringen.

*Zweitens* werden dann einige Eigenschaften untergehen, wie z. B. Mut. Wann wird der SL mal eine Probe auf Klettern+Mut verlangen? Meist wird Gewandtheit oder Körperkraft im Vordergrund stehen. Oder anders gefragt: Welches Talent würde man im Zusammenhang mit Mut testen wollen? Durch die Festlegung kommt auch eine Eigenschaft wie Mut stärker zur spieltechnischen Geltung.

oder gezielter Stich, aber auch Einbrechen kann hier als Sonderfertigkeit gewählt werden.

Gemeinsam ist allen Sonderfertigkeiten, dass es Fähigkeiten sind, die mehrere Talente betreffen und einen Vorteil geben. So könnte beispielsweise Hammerschlag einen Vorteil in Einhand- und Zweihand-Flegel, -Schwerter und -Hieb Waffen geben.

Sonderfertigkeiten können nicht bei der Charaktererschaffung, sondern erst im Laufe des Spieles, erworben werden.

## Sprachen und Schriften

Jede Sprache wird durch ein Wissenstalent dargestellt; die Fähigkeit zum Lesen und Schreiben verschiedener Schriften nur durch ein einziges Wissenstalent.

Jeder Held bekommt (ohne es kaufen zu müssen):

1. Expertenwissen in der Muttersprache
2. Grundwissen in einer Zweitsprache

Dabei sollte darauf geachtet werden, dass alle Helden mindestens eine Sprache gemeinsam sprechen. **Am besten ist dies Garethi oder Tulamidya, damit sich die Helden mit ihrer Umwelt verständigen können.**

Um Lesen/Schreiben zu können, benötigt ein Charakter das Wissenstalent Schriften. Leute mit Allgemeinwissen können nicht Lesen oder Schreiben – sie erkennen aber das Alphabet der eigenen Muttersprache. Als

Grundwissen kann man nur die Schriftzeichen seiner Muttersprache entziffern, als Expertenwissen noch 2 weitere Alphabete und als Koryphäe alle nur denkbare Alphabete.

## Lebens- und Astralenergie

Lebensenergie wird gestrichen; wird rein durch Verwundungen ersetzt. Nähere Informationen hierzu gibts im Abschnitt ‘Schaden’ ab Seite 45.

Astralenergie bleibt so, wie sie ist. Zugekaufte AsP werden wie ein ganz normales Talent gesteigert.

## Magie

Idee: Grundsätzlich macht Magie in Neben-/Hauptkonflikten automatische gelungene Würfe oder gibt Mitspielern Vorteile (z. B. automatische gelungene Würfe, zusätzliche Würfel, Fertigungsboni). Beschwörung von Dämonen erzeugt Gehilfen, Heilung heilt Wunden, Gifte, usw.

Da Magie weiterhin AsP kostet, muss Magie *besser* sein als 08/15-Talente; allerdings ist hier unbedingt auf ein vernünftiges Balancing zu achten!

In Sachen Heldenerschaffung/Steigerung zählen ZfP genau wie TaP.

**!!! genauer ausarbeiten !!!**

## Tipps zur Charaktererstellung

Um effektiv Charaktere zu erstellen, die dann im Abenteuer auch was bringen, sollten ein paar Punkte beachtet werden:

- Die Charaktere sollten von allen Spielern *gemeinsam* erstellt werden. Auf diese Weise bekommt man Charaktere, die aufeinander abgestimmt sind – so können z. B. kleinere Streitigkeiten, die etwas Farbe ins freie Spiel bringen, hier ‘geplant’ werden. Ideal ist es, wenn die Spieler sich bei der Charaktererschaffung gegenseitig helfen und Tipps geben.

## Tipps zur Charaktererstellung

---

- Die Charaktere sollten insgesamt ein breites Spektrum an Fähigkeiten abdecken – da in vielen Abenteuern Kampf nicht vermeidbar ist, sollte zumindest die Hälfte der Charaktere brauchbare Talentgesamtwerte (d. h. zumindest 8) in einem Kampftalent vorweisen.
- Die Eigenschaften sollten auf die Talente abgestimmt sein. Am besten ist, man überlegt sich zuerst sein Charakterkonzept, wählt dann die Talente und überlegt danach erst, wie die Punkte auf die Eigenschaften zu verteilen sind. Dabei gilt: Je häufiger eine Eigenschaft vorkommt, umso besser sollte der Wert der Eigenschaft sein.
- Die Eigenschaften der gewählten Talente sollten nicht zu verschieden sein! Am besten, man sucht sie so aus, dass mindestens zwei oder drei Eigenschaften gar nicht vorkommen.
- Basistalente, zu denen die zugehörigen Eigenschaften nur ein 0 oder  $-1$  geben, können ruhigen Gewissens auf  $-3$  gebracht werden. Die zugehörigen Talente auf einen ansprechenden Wert zu bekommen, ist ohnehin nur schwer möglich.
- Am Ende der Charaktererschaffung sollte der Talentgesamtwert von zumindest vier Talenten auf 8 oder höher liegen.

**!!! Diese Tipps (teilweise) sogar vorschreiben? Vgl. Balancing !!!**

### Alternative Idee (unausgereift/ungetestet):

Talente:

1. 3 Haupteigenschaften: wählen, je mindestens auf 2; restliche Punkte auf die 5 restlichen Eigenschaften verteilen

Vorschläge:

- 3, 3, 2, 1, 1, 0,  $-1$ ,  $-1$
  - 3, 3, 2, 1, 0, 0, 0,  $-1$
  - 3, 2, 2, 2, 1, 0,  $-1$ ,  $-1$
  - 3, 2, 2, 1, 1, 0, 0,  $-1$
2. 4 Haupttalente: Basistalente auf 6, Spezialtalente auf 5 oder Wissenstalente auf Experte (Basis- und Spezialtalente müssen mindestens 2 Haupteigenschaften haben; maximal 2 Wissenstalente)

## Tipps zur Charaktererstellung

---

3. 4 Nebentalente: Basistalente auf 4, Spezialtalente auf 3 (mindestens 1 Haupteigenschaft); evtl. Umwandlung 1 Nebentalent  $\rightsquigarrow$  2 Wissen-  
talente (Grundwissen), maximal 3 umwandeln
4. 5 Basistalente auf  $-3$
5. Für Berufstalent ein Haupt- oder Nebentalent um 1 senken

# Archetypen

Auf den folgenden Seiten werden ein paar Beispiel-Charaktere gesammelt. Sie werden nicht mit einer Hintergrundgeschichte versehen, es geht vor allem darum, die Heldenerschaffung in verschiedene Richtungen zu demonstrieren.

Auffällig ist sicherlich (gegenüber den normalen DSA-Regeln) die relativ starke Spezialisierung der Charaktere. Das ist Absicht – einseitige Charaktere sind viel einfacher glaubhaft darzustellen als subtil vielschichtige<sup>1</sup>. Das soll aber niemanden daran hindern, seinen Charakter so auszuspielen, wie er ihn gerne hätte. Gerade das Prinzip der Erzählten Wahrheit (siehe Kapitel ‘Erzählungen’) ermöglicht einem Spieler, ohne auf irgendwelche Werte zu schauen den Charakter auszuspielen.

Ohne die entsprechenden Werte in den Talenten kann der Charakter allerdings keinen Vorteil aus den Fertigkeiten ziehen. Natürlich hat ein Krieger auch gelernt, sich zu benehmen (Talent Etikette). Aber eben nur im ‘normalen Rahmen’, also nicht so, dass er dadurch einen wirklichen Vorteil in Verhandlungen mit dem Baron hätte.

Noch eine Anmerkung: Die Vor- und Nachteile sind noch in den blauen Dunst ohne wirklichen Verstand geraten. Das muss (wie schon gesagt) noch genauer ausgearbeitet werden. Hier sieht man nur einen Eindruck, wie es sein könnte.

**!!! Vor- und Nachteile müssen noch ausgearbeitet werden !!!**

---

<sup>1</sup>Ketzerische Frage: Wenn ich jetzt Töpfern von 3 auf 4 steigere – wie ändert das jetzt meinen Charakter?

## Der Garethische Krieger

**Rasse:** Mittelländer

**Kultur:** Garethien

**Profession:** Krieger aus Gareth ( $MU \geq 1$ ,  $GE \geq 1$ ,  $KO \geq 1$ ,  $KK \geq 1$ )

**Eigenschaften:**

MU 2, KL 0, IN 1, CH -1, FF -1, GE 3, KO 1, KK 3

**Talente:**

- Einhand-Schwerter  $5+(MU/GE/KK)4=9$
- Zweihand-Schwerter  $5+(MU/GE/KK)4=9$
- ★ Athletik  $6+(GE/KO/KK)4=10$
- Reiten  $5+(CH/GE/KK)3=8$
- ★ Dolche  $4+(MU/GE/KK)4=8$
- ★ Selbstbeherrschung  $4+(MU/KO/KK)3=7$
- ★ Überreden/Überzeugen  $4+(MU/IN/CH)1=5$ 
  - Götter/Kulte (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Heraldik/Staatskunde (Grundwissen: +1 Würfel)
- ★ Schleichen  $-3+(MU/IN/GE)3=0$
- ★ Sich verstecken  $-3+(MU/IN/GE)3=0$
- ★ Menschenkenntnis  $-3+(KL/IN/CH)0=-3$
- ★ Wildnisleben  $-3+(IN/GE/KO)3=0$
- ★ Heilkunde Wunden  $-3+(KL/CH/FF)-1=-4$

**Sprachen:**

- Muttersprache: Garethi (Expertenwissen: 2)
- Zweitsprache: Tulamidya (Grundwissen: 1)
- Lesen/Schreiben (Grundwissen: 1, durch Akademische Ausbildung)

**Vor-/Nachteile:** Niedrige Magieresistenz, Prinzipientreue; Akademische Ausbildung, Zäher Hund

### Die Horasische Einbrecherin

**Rasse:** Mittelländerin

**Kultur:** Yaquirien (Horasreich)

**Profession:** Einbrecherin (MU  $\geq$  1, FF  $\geq$  1, GE  $\geq$  1)

**Eigenschaften:**

MU 3, KL -1, IN 2, CH -1, FF 2, GE 2, KO -1, KK 2

**Talente:**

- ★ Dolche  $6+(MU/GE/KK)4=10$
- ★ Schleichen  $6+(MU/IN/GE)4=10$
- ★ Klettern  $6+(MU/GE/KK)4=10$
- Schlösser Knacken  $5+(IN/FF/FF)3=8$
- Schleuder  $3+(IN/FF/FF)3=6$
- ★ Körperbeherrschung  $4+(MU/GE/KK)4=8$
- ★ Sich verstecken  $4+(MU/IN/GE)4=8$
- Schätzen (Grundwissen: +1 Würfel)
- Mechanik (Grundwissen: +1 Würfel)
- ★ Selbstbeherrschung  $-3+(MU/KO/KK)2=-1$
- ★ Menschenkenntnis  $-3+(KL/CH/FF)0=-3$
- ★ Überreden/Überzeugen  $-3+(KL/CH/FF)0=-3$
- ★ Fährtensuche  $-3+(KL/IN/KO)0=-3$
- ★ Heilkunde Wunden  $-3+(KL/CH/FF)0=-3$

**Sprachen:**

- Muttersprache: Garethi (Expertenwissen: 2)
- Zweitsprache: Tulamidya (Grundwissen: 1)

**Vor-/Nachteile:** Verbindungen (12), Soziale Anpassungsfähigkeit, Neugier 8, Goldgier 5

## Der Garethische Forscher

**Rasse:** Mittelländer

**Kultur:** Garethien

**Profession:** Entdecker (MU  $\geq 1$ , KL  $\geq 1$ , IN  $\geq 1$ , KO  $\geq 0$ )

**Eigenschaften:**

MU 2, KL 3, IN 3, CH 1, FF 0, GE  $-1$ , KO 0, KK 0

**Talente:**

- ★ Sinnenschärfe  $6+(KL/IN/IN)5=11$
- ★ Orientierung  $5+(KL/IN/IN)5=10$
- Etikette  $5+(KL/IN/CH)4=9$
- ★ Heilkunde Wunden  $4+(KL/CH/FF)2=6$
- Kartographie 10
  - Geschichtswissen (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Götter/Kulte (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Sagen/Legenden (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Magiekunde (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Ur-Tulamidya (Grundwissen: +1 Würfel)
  - Rssahh (Grundwissen: +1 Würfel)
- ★ Dolche  $-3+(MU/GE/KK)1=-2$
- ★ Hiebwaren  $-3+(MU/GE/KK)1=-2$
- ★ Raufen  $-3+(MU/GE/KK)1=-2$
- ★ Klettern  $-3+(MU/GE/KK)1=-2$
- ★ Selbstbeherrschung  $-3+(MU/KO/KK)1=-2$

**Sprachen:**

- Muttersprache: Garethi (Expertenwissen: +2 Würfel)
- Zweitsprache: Tulamidya (Grundwissen: +1 Würfel)
- Schriften (Expertenwissen: +2 Würfel; Kusliker Zeichen, Tulamidya, Zhayad)

**Vor-/Nachteile:** Gutes Gedächtnis, Richtungssinn, Neugier 6, Höhenangst 6

### Die Thorwalsche Piratin

**Rasse:** Thorwalerin (MU  $\geq$  1, KO  $\geq$  1, KK  $\geq$  1)

**Kultur:** Thorwal

**Profession:** Seefahrerin (Piratin) (MU  $\geq$  1, GE  $\geq$  1, KO  $\geq$  0, KK  $\geq$  0)

**Eigenschaften:** MU 1, KL -1, IN 0, CH 0, FF 0, GE 3, KO 2, KK 3

**Talente:**

- ★ Hiebaffen  $6+(MU/GE/KK)4=10$
- Boote fahren  $5+(GE/KO/KK)4=9$
- ★ Klettern  $6+(MU/GE/KK)4=10$
- Schwimmen  $5+(GE/KO/KK)4=9$
- Wurfbeile  $3+(IN/FF/KK)2=5$
- ★ Raufen  $4+(MU/GE/KK)4=8$
- Zehen  $3+(IN/CH/KO)1=4$
- Fesseln/Entfesseln  $3+(FF/GE/KK)3=6$
- ★ Menschenkenntnis  $-3+(KL/IN/CH)-1=-4$
- ★ Überreden/Überzeugen  $-3+(MU/IN/CH)1=-2$
- ★ Fährtensuche  $-3+(KL/IN/KO)1=-2$
- ★ Wildnisleben  $-3+(IN/GE/KO)3=0$
- ★ Heilkunde Wunden  $-3+(KL/CH/FF)-1=-4$

**Sprachen:**

- Muttersprache: Thorwalsch (Expertenwissen: 2)
- Zweitsprache: Garethi (Grundwissen: 1)

**Vor-/Nachteile:** ?

## Der Tulamidische Gaukler

**Rasse:** Tulaminde

**Kultur:** Mhanadistan

**Profession:** Gaukler (MU  $\geq$  0, CH  $\geq$  1, GE oder FF  $\geq$  1)

**Eigenschaften:** MU 0, KL 0, IN 1, CH 3, FF -1, GE 3, KO 0, KK 2

**Talente:**

- ★ Athletik  $6+(GE/KO/KK)3=9$
- Körperbeherrschung  $5+(MU/GE/KK)3=8$
- ★ Dolche  $6+(MU/GE/KK)3=9$
- ★ Klettern  $5+(MU/GE/KK)3=9$
- Gaukeleien 10
- ★ Menschenkenntnis  $4+(KL/IN/CH)2=6$
- ★ Überreden/Überzeugen  $4+(MU/IN/CH)2=6$
- Gassenwissen  $3+(KL/IN/CH)2=5$
- Reiten  $3+(CH/GE/KK)4=7$
- ★ Wurfmesser  $-3+(IN/FF/KK)1=-2$
- ★ Selbstbeherrschung  $-3+(MU/KO/KK)1=-2$
- ★ Sinnenschärfe  $-3+(KL/IN/IN)1=-2$
- ★ Fährtsuchen  $-3+(KL/IN/KO)1=-2$
- ★ Orientierung  $-3+(KL/IN/IN)1=-2$

**Sprachen:**

- Muttersprache: Tulamidya (Expertenwissen: 2)
- Zweitsprache: Garethi (Grundwissen: 1)

**Vor-/Nachteile:** ?

# Struktur

Zentrales Element sind die **SL-Erzählphasen**. Mit Hilfe von Erzählphasen bringt der SL die Story voran. Hierdurch legt der SL die Szenen fest, d. h. er bestimmt Ort, Zeit, Charaktere usw. der nächsten Szene. Dabei sind Orts- und Zeitwechsel (z. B. Rückblenden oder Zeitsprünge) möglich. Beginn und Ende eines jeden Abenteuers ist eine solche Erzählphase. Außerdem leiten sie jeweils zum nächsten Konflikt oder zum nächsten freien Spiel über (s. u.). Dabei sind die Erzählphasen zwar zentrale Elemente des Spiels, sollen aber im Gegensatz zu den Konflikten und zum freien Spiel nicht den Hauptteil des Spiels ausmachen. In den Erzählphasen beschreibt der SL, was die Charaktere wahrnehmen und wie sie sich verhalten.

Auch Szenen, die an einem anderen Ort spielen, sind als Erzählung möglich. Dadurch können Informationen, die die Charaktere nicht haben, an die *Spieler* weitergegeben werden. Solche Erzählphasen können beispielsweise genutzt werden, um den Spielern die Dringlichkeit eines bestimmten Vorgehens nahezubringen. Natürlich sollte der Spielleiter darauf achten, dass mit solchen Szenen die Spannung gesteigert und nicht durch zu viel Information gesekt wird.

Dagegen sollen **Konflikte** das Herz eines Rollenspiels sein. Wie enden kritische Situationen? Ich möchte grundsätzlich zwei Konfliktarten unterscheiden: Nebenkonflikt und Hauptkonflikt.

Dabei dienen **Nebenkonflikte** dazu, relativ unwichtige Konflikte zu modellieren. Es sind die Konflikte, die den Helden behindern und den Weg zum eigentlichen Konflikt spannend machen. Eigentlich ist klar, wie ein solcher Nebenkonflikt ausgeht: Die Helden gewinnen. Dabei können sie sich aber in weitere Konflikte verstricken, Wunden davontragen oder auch mal besonders erfolgreich sein. Es ist die Räuberbande auf dem Weg zum Dachenhort, es ist der einstürzende Tempel, dem die Helden entfliehen müssen oder die Torwache, die bestochen werden muss.

## Struktur

---

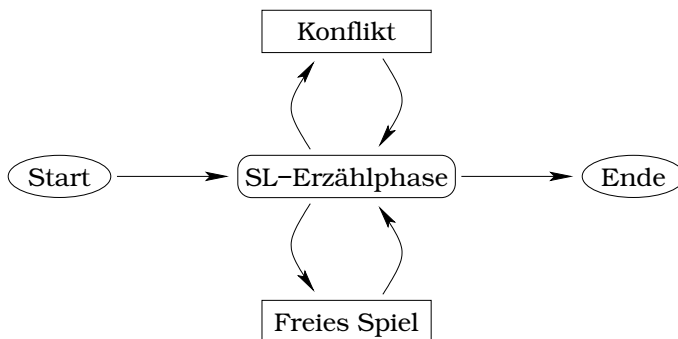


Abbildung 5.1: Jedes Abenteuer beginnt und endet mit einer SL-Erzählphase. Dazwischen liegen immer wieder Konflikte und freies Spiel, wobei die Erzählphasen die Übergänge dazwischen darstellen.

---

Nebenkongflikte in der Literatur werden manchmal länger, manchmal kürzer beschrieben. Auch das ist mit den Konfliktregeln möglich. Die Länge eines Nebenkongfliktes entscheidet darüber, wie viele Nebenwirkungen ein solcher Konflikt haben kann. Also: Lange Nebenkongflikte sind wichtiger als kurze. Eine besondere Form stellen die **Kurzkongflikte** dar, die eine besonders schnelle Abhandlung ermöglichen und in gewisser Weise nur noch das Ende eines Nebenkongfliktes darstellen.

**Hauptkongflikte** dagegen sind echte Scheidewege. Ihr Ausgang ist unklar, hier wird es richtig spannend. Kann der Held den Dämonenmeister bezwingen oder schafft dieser eventuell die Flucht? Wie schneidet der Held beim Bardenwettstreit ab? Reicht die Argumentation aus, um den Mörder seiner gerechten Strafe zuzuführen?

Darüberhinaus gibt es noch **freies Spiel**, welches außerhalb von Kongflikten steht. Dabei spielen die Spieler einfach in der gegebenen Szene die Charaktere frei aus. Hier können Entscheidungen über das weitere Vorgehen o.ä. entschieden werden.

Um eine klare Strukturierung des Spieles hinzubekommen, gibt es **Schlüsselworte**. Damit leitet der SL von einer Phase zur nächsten über. Dazu sollte er sich – falls er nicht die volle Aufmerksamkeit aller Spieler hat – durch kurzes Räuspern oder Aufsetzen die Aufmerksamkeit sichern. Dann spricht er mit klarer Stimme und einer zur Stimmung passenden Stimme den Schlüsselsatz. So weiß jeder, in welcher Phase des Spieles man sich gerade befindet.

### Die Schlüsselworte in der Übersicht

**Freies Spiel:** “Was wollt ihr tun?”

**unerwarteter Konflikt:** “...als/und plötzlich...”

**absehbarer Konflikt:** “Es kommt zu Schwierigkeiten.”

**ungeplanter Konflikt:** “...nicht so einfach ..., wie du/ihr es gedacht hast/habt.”

**SL-Erzählphase:** “Nachdem du/ihr ...”. Zur Verdeutlichung, dass in eine SL-Erzählphase übergeleitet wird, kann der SL zusätzlich die Hand heben.

### Beispiele

**Beispiel 1:** Der SL möchte den Spielern Gelegenheit geben, das weitere Vorgehen zu planen. Dazu beschreibt er, wie sich die Helden eine Taverne betreten. *“...Rauchgeschwängerte Luft schlägt euch entgegen. Die fast heruntergebrannten Kerzen an den Wänden können den Raum nur schwer erhellen und tauchen ihn in ein unwirkliches Licht. An den niedrigen Tischen sitzen kaum erkennbare, dunkle Gestalten. ‘In was sind wir jetzt hineingeraten’, denkt ihr euch. Da dröhnt aus dem hinteren Teil des Raumes die Stimme des Wirts: ‘Heda, Fremde! Setzt euch doch. Ich habe hier hinten noch einen guten Tisch für Euch!’ Ihr nehmt dankend an und setzt euch. Was wollt ihr tun?”*

**Beispiel 2:** Die Spieler entscheiden sich im Laufe ihrer Planung, Haken-Hoss aufzusuchen und ihm gehörig eins zu verpassen. Dazu hatten sie bereits ein Boot am Ufer versteckt, mit dem sie zur Insel übersetzen wollen. Der SL muss also zunächst eine SL-Erzählphase einleiten, die er nutzen will, überraschenderweise eine Kneipenschlägerei einzuleiten, denn einer der Gäste hat die Helden belauscht und will sie von ihrem Vorhaben abbringen: *“Nachdem ihr beschlossen habt, Haken-Hoss aufzusuchen und eure Humpen geleert habt, steht ihr auf, **als plötzlich** ein Raunen durch den Raum geht. Das Kratzen von Stühlen und Tischen, die zur Seite geschoben werden, erfüllt die Taverne.”*

### Designanmerkung: Phasen und Schlüsselworte

Der Vorteil einer klaren Trennung der verschiedenen Phasen liegt klar auf der Hand: Der Spielleiter behält die Herrschaft über den Plot und kann genau vorgeben, in welchem Rahmen die Spieler ihre Charaktere ausspielen dürfen.

Die Schlüsselworte wiederum dienen dazu, das Spiel so unauffällig wie möglich zu strukturieren, um den Spielfluss möglichst wenig zu stören. Dadurch ist allen Beteiligten auch ohne Out-Time Anmerkungen immer klar, in was für einer Art von Spiel sie sich gerade befinden: Macht der SL nur eine Anmerkung zum freien Spiel oder leitet er eine SL-Erzählphase ein? Kommt jetzt ein Konflikt oder kann ich meinen Charakter frei ausspielen?

**Beispiel 3:** Nach dem Kampf erzählt der SL, wie die Helden auf dem Weg zu Haken-Hoss das bereit gelegte Boot benutzen um damit zur Insel überzusetzen. *“... steigt ihr alle ins Boot und legt ab. Das Meer ist heute unruhig, das Boot lässt sich **nicht so einfach steuern, wie ihr gedacht habt.**”*

### Optional: Andere Schlüsselworte

*Es ist im Allgemeinen problemlos möglich, auch andere Schlüsselworte zu benutzen. Wahrscheinlich wird sich auch mit der Zeit ein eigener Stil einschleifen, so dass jeder Spieler immer genau weiß, in welcher Phase sich das Spiel gerade befindet.*

# Erzählungen

Erzählungen nehmen eine zentrale Rolle im Rollenspiel ein. Insbesondere in diesem Spiel kommt es aufs Erzählen an – stimmungsvoll ausgespielte Konflikte sollen ja schließlich im Vordergrund stehen.

Um das zu erreichen, soll einerseits jeder Spieler das Recht bekommen, im vom Spielleiter gesteckten Rahmen alles das zu erzählen, was ihm Spaß macht. Andererseits sollen aber auch die anderen Spieler die Möglichkeiten haben, ihre Meinung über das Erzählte zu äußern.

## Prinzip der Erzählte Wahrheit

Dieses Prinzip gilt während des gesamten Spiels (mit einer kleinen Abweichung in den Kurzkonflikten). Es besagt:

Alles, was ein Spieler erzählt, passiert, sobald er es erzählt und genau so, wie er es erzählt.

Das bedeutet, es gibt kein ‘ich versuche, dies oder jenes zu tun’, sondern nur ein klares ‘ich tue dies oder jenes’. Es gibt auch keine Nachfrage beim Spielleiter, ob irgendetwas vorhanden ist oder ob etwas möglich ist oder nicht. Die Erzählte Wahrheit gilt unabhängig von irgendwelchen Würfelerggebnissen.

Die Kurzkonflikte weichen von dem Prinzip dahingehend ab, dass zunächst gesagt wird, was der Charakter vorhat, dann wird gewürfelt und erst danach wird im Rahmen des Würfelerggebnisses erzählt.

Insbesondere soll hier darauf hingewiesen werden, dass auch in den SL-Erzählphasen das Prinzip der Erzählten Wahrheit gilt. Allerdings gibt es hier (im Gegensatz zu den Konflikten und dem freien Spiel) keinerlei Veto-Recht, so dass der Spielleiter in seinen Erzählungen den Plot in die Richtung lenken kann, die er vorgesehen hat.

# Das Konfliktende

Durch das Prinzip der Erzählten Wahrheit könnte ein Spieler gleich zu Beginn eines Problems das Ende beschreiben. Das wird aber durch die **Konfliktende**-Regel verboten.

Bevor nicht das Ende eines Konfliktes erreicht ist, darf niemand das Ende vorwegnehmen.

Das Ende eines Konfliktes wird, wie später noch erklärt wird, durch Würfelwürfe bestimmt. Ist das Konfliktende erreicht, darf die Gewinnerseite erklären, wie das Konfliktende aussieht. Dabei hat der SL aber immer das Recht, Ergänzungen in der dann folgenden SL-Erzählphase zu machen.

Konfliktende bedeutet jedoch nicht, dass z. B. am Ende eines Kampfes alle Gegner getötet werden müssen. Es kann auch sein, dass ein Überlebender gefangen wird, dass die Gegner alle vertrieben wurden, usw. Am Konfliktende steht also fest, wer gewinnt. Wie genau dieser Gewinn aussieht, kann der Gewinner des Würfelduells festlegen.

## Veto

Gegen jegliche Art von Erzählung während der Konflikte und des freien Spiels (d. h. nicht während der SL-Erzählphasen) hat jeder Spieler Veto-Rechte. Setzt ein Spieler sein Veto ein, wird das Spiel angehalten. Dann wird darüber diskutiert, was dem Spieler an der Erzählung nicht gepasst hat und wie man das Problem beheben könnte. Anschließend wird die Erzählung wiederholt und das Spiel läuft normal weiter.

Das Veto dient dazu, unpassende und stimmungstötende Beschreibungen zu unterbinden. Da während des Konfliktes der gerade erzählende Spieler alles kontrollieren kann und das Prinzip der Erzählten Wahrheit gilt, kann damit z. B. eine unpassende Beschreibung des eigenen Charakters oder das verfrühte Ende eines Konfliktes gestoppt werden.

Das Veto soll nicht dazu benutzt werden, eigene Ideen in die Beschreibung von anderen mit einzuflechten sondern dient ausschließlich dazu, andere Beschreibungen zu stoppen.

Das ist eine Regel, die durch ihre Nicht-Anwendung funktioniert: Jeder dürfte zwar die verrücktesten Sachen erzählen (z. B. dass ein Held ein Atom-U-Boot erfindet) und wegen des Prinzips der Erzählten Wahrheit würde das dann auch so passieren, aber da dann mit Sicherheit ein Veto droht, erzählt das niemand.

# Erzählwert

In Haupt- und Nebenkonflikten (nicht in Kurzkonflikten) wird der Fortgang des Konfliktes Häppchenweise erzählt. Nach jedem Stück Erzählung wird der **Erzählwert** durch den SL festgelegt. Für jedes eingebrachte Faktum gibt es einen Würfel, bis maximal 5 Würfel. Dabei ist egal, ob die Fakten stimmig sind, gut zusammenpassen o. ä. Die Qualität spielt also keine Rolle, es zählt nur die Quantität. Was genau als Faktum zählt, liegt beim SL. Als Richtlinie gilt, dass jede Aktion und jede nähere Beschreibung mit einem Würfel belohnt werden soll.

Ist eine Beschreibung allzu abwegig und damit nicht hinnehmbar, so sollte ein Veto eingelegt werden. Für qualitativ besonders gelungene Beschreibungen können die Charakterspieler Erzählmarken (s. u.) vergeben.

Die Erzählwert-Regel dient dazu, die Menge der Erzählungen der Spieler zu steuern. Da ein einzelner Punkt leicht zu bekommen ist, kann man davon ausgehen, dass jede Erzählung immer den vollen Punktwert bekommt.

## Beispiele

- “Ich schlage mit meinem Schwert.” gibt 1 Würfel.
- “Ich schlage mit meinem Schwert in einem weiten Bogen.” gibt 2 Würfel
- “Ich schlage mit meinem Schwert in einem weiten Bogen in Richtung seines Halses.” gibt 3 Würfel
- “Ich schlage mit meinem Schwert in einem weiten Bogen in Richtung seines Halses. Er duckt sich darunter weg.” gibt 4 Würfel
- “Ich schlage mit meinem Schwert in einem weiten Bogen in Richtung seines Halses. Er duckt sich darunter weg, so dass mein Schwert nur in den Balken fährt.” gibt 5 Würfel

## Optional: Anderes Erzählwert-Maximum

*Im Laufe des Spiel kann sich herausstellen, dass das Maximum von 5 Würfeln für die Gruppe zu hoch oder zu niedrig ist. Es kann natürlich*

*problemlos geändert werden, jedoch sollte der SL dann beachten, dass sich dadurch die Schwierigkeit von Neben- und Hauptkonflikten ändert, d. h. evtl. müssen dann auch die Konfliktpunkte der Konfliktgegner angepasst werden. Dabei gilt natürlich: Je höher das Erzählwert-Maximum ist, umso einfacher sind die Konflikte.*

### Optional: Ohne Erzählwert

*Möchten die Spieler selber nicht so viel erzählen, so kann man die Erzählwert-Regel auch einfach weglassen und stattdessen jegliche Aktion mit fünf Würfeln belohnen, unabhängig von der Menge der Beschreibung.*

*Eine Anregung, gute Erzählungen zu liefern, wird damit immer noch durch die Erzählmarken und durch die Konfliktstruktur gegeben. Aber ich empfehle ausdrücklich, dem Erzählwert eine Chance zu geben und ihn zumindest einen Spielabend lang zu testen. Auch bislang sehr ruhige Spieler wachsen erfahrungsgemäß bei solchen Regeln oft über sich hinaus.*

## Erzählmarken

Darüberhinaus kann jeder Charakterspieler pro Spielabend zwei **Erzählmarken** für seiner Meinung nach besonders stimmungsvolle Beschreibungen an einen anderen Charakterspieler vergeben. Das kann auch für ein besonders gelungenes freies Spiel oder eine gute Beschreibung für einen Kurzkonflikt sein. Für eine Beschreibung kann ein Charakterspieler höchstens eine Erzählmarke bekommen. Wollen mehrere Spieler gleichzeitig für eine Beschreibung eine Marke vergeben, so müssen sie sich einigen, wer sie vergibt. Unabhängig von der Länge der Erzählung beträgt der Erzählwert für etwas, wofür eine Erzählmarke vergeben wurde, immer 5 Würfel.

Wichtig ist, dass diese Marke bei einem späteren Konflikt eingesetzt werden kann; pro Konflikt kann höchstens eine Marke eingesetzt werden. Eine eingesetzte Marke gibt einen Bonuswürfel für die gesamte Dauer eines Konfliktes und zwar unabhängig von der eingesetzten Fähigkeit.

Für einen laufenden Konflikt ist die Marke wertlos. Außerdem kann niemand mehr als zwei Erzählmarken haben. Weitere vergebene Marken verfallen einfach. Marken, die an einem Spielabend nicht vergeben wurden, verfallen ebenfalls.

### **Designanmerkung: Das Zusammenspiel der Erzählregeln**

Durch die gegebenen Regeln – Prinzip der Erzählten Wahrheit, Konfliktende, Veto, Erzählwert und Erzählmarken – wird eine Qualitätssicherung in Sachen Erzählung erreicht.

Das Prinzip der Erzählten Wahrheit gibt jedem Spieler die Möglichkeit, seine Vorstellung von Aventurien und seinem Charakter im Spiel auch wirklich umzusetzen und nicht durch irgendwen oder irgendwelche verteilten Punkte aktiv dauernd daran gehindert zu werden. Damit das aber nicht ausufert, gibt es die Konfliktende- und die Veto-Regel. Erstere verhindert, dass dem SL der Plot aus der Hand genommen wird, letztere sichert, dass kein Spieler für ihn unterträgliches Spiel dulden muss.

Durch den Erzählwert wird die Quantität der Erzählung, durch die Erzählmarken die Qualität der Erzählung gesichert. Während der Erzählwert ein Minimum an Erzählung vorgibt, können die Mitspieler durch die Erzählmarken klare Signale setzen, welche Art von Beschreibung sie gerne haben wollen. Durch die Kombination aus Erzählwert und Erzählmarken wird aber auch indirekt ein Maximum an Beschreibung vorgegeben: Zu langatmige, selbstdarstellerische Beschreibungen, die deutlich den maximalen Erzählwert überschreiten, werden wohl kaum durch Erzählmarken gewürdigt. Umgekehrt können besonders einfallsreiche, sehr kurze Beschreibungen zu einer Erzählmarke führen und damit ggf. auch zum maximalen Erzählwert aufgestockt werden.

Erzählmarken können gut durch Pokerchips dargestellt werden, wobei streng zwischen noch nicht vergebenen und bekommenen Marken unterschieden werden muss – am besten durch unterschiedliche Farben.

### **Optional: Dem SL die Zügel aus der Hand nehmen**

*Mit ein paar regeltechnischen Handgriffen ist es auch möglich, dem SL die Zügel aus der Hand zu nehmen. Dazu erweitert man einfach das Veto der Charakterspieler auch auf die SL-Erzählphase. Die Erzählung des Konfliktendes legt man völlig frei in die Hand des Gewinners – dieser kann dann erzählen, wie die Geschichte weitergeht und die nächste SL-Erzählphase beginnen. Sollten die Spieler den Konflikt gewinnen, so müssen sie auch nicht den Erfolg der Charaktere erzählen. Vielmehr kann das Ende auch ein Misserfolg der Charaktere darstellen.*

*Weiterhin gibt man auch dem SL zwei Erzählmarken zum Verteilen und die CS können auch dem SL Erzählmarken geben. Erzählmarken sollen nicht mehr unbedingt für gutes Erzählen vergeben werden, sondern für*

*gute Ideen im Allgemeinen. Außerdem müssen diese dann sobald möglich (also im laufenden oder im nächsten Konflikt) eingesetzt werden.*

## Tipps für gute Erzählungen

Erzählungen während der Konflikte haben nur geringe Auswirkungen auf den Ausgang. Einzig das Talent, auf welches gewürfelt wird, wird durch die Beschreibung bestimmt. Der Rest dient nur dazu, Würfel und Erzählmarken zu bekommen. Damit ist man darin, was man jetzt tatsächlich erzählt, sehr frei.

Es ist also kein Risiko dabei, zu erzählen, wie der eigene Held in Bedrängnis gerät und wie es ihm gelingt, sich aus dieser Lage durch ein schwieriges Manöver wieder zu befreien. Wichtig ist nur, dass die Beschreibung zum Spielstil der Gruppe und zur Situation passen und die erzählte Geschichte bereichern. Die Würfelwürfe sind davon absichtlich losgelöst, damit nicht eine spannende Stelle zur Sicherheit lieber langweiliger beschrieben wird. Trotzdem haben natürlich die Fähigkeiten der Helden erheblichen Einfluss auf den Konfliktausgang. Veto-Recht und Erzählmarken stellen die Qualität der Erzählung sicher (vgl. hierzu auch die Design-Anmerkungen auf Seite 37).

Durch den Erzählwert neigen manche Spieler dazu, eine reine Aufzählung von Adjektiven zu machen, um die fünf Würfel voll zu kriegen. Dem sollen die folgenden Tipps entgegenwirken. Klarerweise können sie nicht alle gleichzeitig angewendet werden, sondern sollen für interessante Beschreibungen abwechselnd benutzt werden.

### **Perspektiven:**

- Ich-Perspektive
- Perspektive des Konfliktgegners
- Perspektive einer dritten Person
- Zoom auf ein Detail
- Zeitlupe

### **Inhalte:**

- Aktion des Charakters oder eines Konfliktgegners
- Misslungene Aktion des Charakters oder eines Konfliktgegners
- Einbeziehung der Umgebung und anderer Konfliktteilnehmer

## Tipps für gute Erzählungen

---

### Art und Weise:

- Besonders schnell oder langsam sprechen
- Besonders laut oder leise sprechen
- absichtliche kurze Pause

Dabei sollte die Beschreibung natürlich immer zur Stimmung der Situation und des Konfliktes passen. Klar, wenn der Charakter heimlich an einer Wache vorbeischleicht, wird man kaum absichtlich laut oder hektisch reden – höchstens um spannende Akzente zu setzen.

Die folgenden Beispiele haben jeweils einen Erzählwert von mindestens 5:

- Der Fußboden knackt leise, als Harro ganz vorsichtig einen Schritt nach vorne mache. Erschreckt bleibt er stehen. [hörbares Einatmen, kurzes Luftanhalten] Hat die Wache ihn gehört?
- Ich springe vor, schlage mit meinem Schwert dem Ork mit einem ‘Schack’ den Kopf von den Schultern. Dabei rammt mir ein anderer von links sein Knie in die Seite. Ich breche röchelnd zusammen.
- Der Goblin sieht aus dem Augenwinkel einen Lichtblitz – doch zu spät. Ein Pfeil steckt plötzlich in seinem Hals, Blut sickert langsam aus der Einstichwunde. Langsam und ohne einen Laut von sich zu geben bricht der Goblin zusammen.
- Von einem Stuhl in den Bauch gerammt rutscht Alrik auf mich zu. Mit einem Hechtsprung bringe ich mich in Sicherheit, reiße den Schürhaken aus dem Feuer und gehe bedrohlich auf den nächstbesten Schläger zu.
- Der Wirt schaut mich an: ‘Was willst du? Informationen über den roten Alrik? Unter zwei Dukaten läuft da gar nichts.’ Ich krame in meinem Geldbeutel herum und ziehe eine goldene Münze hervor.
- Schon seit Stunden irren wir durch den Wald. Der Regen ist so stark, dass selbst das dichte Blätterdach keinen Schutz mehr bietet. Den Blick immer nach unten gerichtet, um nicht die deutlichen SchleiFSpuren zu verlieren, die die Räuber hinterlassen haben.

## Tipps für gute Erzählungen

---

- Travianes rechte Hand krallt sich am Felsvorsprung fest. Jede Muskel ist angespannt, die Adern des Handrückens treten bläulich hervor. Sie keucht – um Haaresbreite wäre sie abgestürzt. Doch jetzt, da sie sich wieder gefangen hat, schiebt sie sich wieder weiter nach oben.

# Freies Spiel

Im freien Spiel können die Spieler nach Herzenslust ihre Charaktere ausspielen. Der SL hat zuvor durch eine SL-Erzählphase dazu die Rahmenbedingungen, wie Ort und anwesende Charaktere, geschaffen. Dann leitet er das freie Spiel mit den Schlüsselworten “Was wollt ihr machen?” ein.

Freies Spiel bringt die Story zwar nicht direkt voran, hilft aber, den gemeinsamen Vorstellungsraum auszuschnücken und den Spielern ein besseres ‘Gefühl’ für ihren Charakter zu geben. Auch sollen im freien Spiel Planungen für das weitere Vorgehen gemacht werden oder auch Entscheidungen getroffen werden, wohin sich die Charaktere als nächstes wenden wollen. Hier können die Spieler auch durch ihre Gespräche und Handlungen dem SL Hinweise geben, was sie sich für ihre Charaktere wünschen.

Wichtig: Freies Spiel beinhaltet niemals Konflikte. Natürlich dürfen sich Charaktere im freien Spiel auch eins reinhauen o. ä. Diese ‘Konflikte’ werden aber – wenn sich die Spieler nicht einigen können – durch den SL aufgelöst und haben keinerlei regeltechnischen Einfluss (auf Charakterwerte usw.). Der SL sollte in solchen Fällen aufgrund der Charakterwerte entscheiden.

Der Spielleiter hat das Recht, das freie Spiel jederzeit zu unterbrechen. Dann kann er z. B. mit einer SL-Erzählphase zu einem Konflikt überleiten. Das sollte er insbesondere dann machen, wenn die Spieler im freien Spiel versuchen, die Story voran zu treiben und an eine Stelle gelangen, an der ein Konflikt vorgesehen war. Auch kann der SL damit verhindern, dass die Spieler etwas unternehmen, was im Plot nicht vorgesehen ist und kann sie mit einer SL-Erzählphase wieder zurück “auf den rechten Weg” bringen. Meist wird der SL aber allzu ausschweifende (und auf die Dauer langweilige) Charakter- bzw. Spielerdiskussionen unterbrechen um das Spiel voran zu treiben.

# Konflikte

Konflikte sind das Salz in der Suppe eines Rollenspiels und sollten neben freiem Rollenspiel auch den Großteil einer Sitzung ausmachen. Mit Konflikten wird die Geschichte vorangetrieben, für die Helden steht etwas auf dem Spiel. Daher wird durch Konflikte das Spiel spannend.

Mit Konflikten ist jetzt nicht gemeint, dass es sich dabei zwangsweise um einen Kampf handelt. Konflikte sind alle Situationen, in denen (objektiv gesehen) nicht von vorne herein klar ist, ob das gewünschte Ergebnis eintritt. Also praktisch alles, wofür man normalerweise bei DSA einen Würfelwurf macht, ist ein Konflikt.

Ein Konflikt kann das Umgehen einer Wache sein (durch Schleichen, Bestechung oder auch durch von hinten niederstechen), es kann eine Verfolgungsjagd sein oder auch das Suchen von Informationen in einer Bibliothek. Aber natürlich ist auch ein schnöder Kampf ein Konflikt.

Bei Konflikten sollte der Spielleiter immer nur das Ziel vor Augen haben, nie aber die Methode. Im Beispiel oben habe ich ja auch angedeutet: eine Wache kann auf die verschiedensten Arten umgangen werden, wichtig ist für die Geschichte am Ende nur, ob das Ziel erreicht wurde oder nicht.

Außerdem muss sich der Spielleiter über die Rolle, die ein anstehender Konflikt spielt, Gedanken machen. Ist es ein Konflikt, der auf dem Weg zum Abenteuernde steht? Ist es wichtig, dass die Helden das Ziel erreichen? Wenn ja, dann sollte er den Konflikt als Nebekonflikt modellieren. Ist hingegen der Konflikt ein Scheideweg für die Protagonisten oder ist sowohl das Gewinnen als auch das Verlieren eines Konfliktes interessante Optionen, sollte der Meister daraus einen Hauptkonflikt machen.

## Relevante Talente, Sonderfertigkeiten und Gegenstände

In einem Konflikt kann im Prinzip jegliche Art von Talent benutzt werden. Dennoch gibt es Talente, die für einen Konflikt relevant sind und andere, die es nicht sind. Im Zweifelsfall entscheidet der Spielleiter, ob ein Talent in einem Konflikt relevant ist. Nur, wenn der Charakterspieler ein relevantes Talent einsetzt, darf er für den Konfliktausgang würfeln.

Beispiele für relevante Talente:

- Eine Mauer erklimmen: Klettern
- Der hübschen Wirtstochter Informationen entlocken: Betören, Überreden, Zechen, Tanzen, Singen
- Die Orkbande töten: alle Arten von Kampftalenten

Zu den Talenten kann der Spieler eventuell noch passende Sonderfertigkeiten wählen. Pro Talent darf der Spieler aber **nicht mehr als je eine offensive und eine defensive Sonderfertigkeit (das können auch aufgestockte Sonderfertigkeiten sein) einbringen. Sonderfertigkeiten geben immer die Möglichkeit zu einem meisterlichen Wurf.**

Auch ist die Verwendung von Gegenständen erlaubt und gibt zusätzliche Würfel oder sogar automatische Erfolge. Üblicherweise kann aktiv nur ein Gegenstand eingesetzt werden (z. B. eine Waffe). Wirken Gegenstände passiv, so können diese zusätzlich benutzt werden (z. B. eine Rüstung oder ein Schild).

Um die Boni von Sonderfertigkeiten oder Gegenständen zu bekommen, müssen diese in den Beschreibungen mit einfließen. Dabei reicht es aber, wenn der Spieler das nur implizit erwähnt. Beispielsweise kann ein Charakter in der ersten Runde sein Schwert ziehen. Wenn der Spieler dann in der nächsten Runde beschreibt, wie der Charakter zuschlägt, kann man davon ausgehen, dass er das mit dem gezogenen Schwert tut.

Natürlich muss ein Charakter nicht immer während des gesamten Konfliktes dasselbe Talent mit denselben Sonderfertigkeiten und denselben Gegenständen einbringen. Das hängt immer von der Beschreibung ab, die die Spieler liefern. Die Nutzung von mehreren Talenten gleichzeitig ist jedoch nicht möglich.

**Andererseits sind auch nicht unbedingt während des gesamten Konfliktes immer dieselben Talente relevant: Sollte z. B. eine Diskussion kippen**

und in einer Schlägerei enden, so ist Überreden/Überzeugen anfangs noch interessant, nachdem aber erst einmal die Fäuste fliegen ist es nicht mehr sehr angebracht. Wie immer liegt das im Ermessen des Spielleiters.

## Ziele

Im normalen DSA-Spiel bleiben die Ziele, zu denen ein Konflikt aus Sicht der Helden führen soll, meist unerwähnt. Als Beispiel betrachte ich einmal einen typischen Grund für eine Probe, wie sie normalerweise bei DSA gemacht wird: ‘Schaffe ich es, über die Mauer zu klettern?’ Klar: Es wird auf Klettern gewürfelt und je nach Probenausgang ist die Aktion gelungen oder auch nicht (oder sie ist, wenn der Meister es so entscheidet, nur halb gelungen, auf das Ergebnis kommt es hier aber nicht an). Ist das Klettern misslungen, so versucht es der Spieler entweder nochmal oder er probiert was anderes. Z.B. die Frage: ‘Schaffe ich es, mit meiner Spitzhacke ein Loch in die Mauer zu machen, so dass ich da durch passe?’

Und genau das ist der Punkt: Eigentlich geht es doch normalerweise gar nicht darum, über die Mauer zu klettern. Normalerweise geht es darum, die Mauer zu überwinden, und dabei spielt die Methode nur eine untergeordnete Rolle. Im normalen DSA-Spiel wird immer Methode und Ziel miteinander verknüpft. Im Beispiel ist das (ungenannte) Ziel: ‘Schaffe ich es, die Mauer zu überwinden?’ Und diese Frage wird zunächst fest mit der Methode ‘Klettern’, dann im zweiten Versuch mit der Methode ‘Hacken’ verbunden. Es gibt natürlich noch viele andere Methoden und das normale DSA-Spiel geht davon aus, dass der Spieler alle diese Methoden hintereinander ausprobiert, bis eine Methode gelingt.

In diesem Spiel steht aber zunächst immer die Frage nach dem eigentlichen Ziel im Vordergrund. Was will der Spieler bzw. sein Held erreichen? Wo will er wirklich ankommen? Und genau das wird als **Ziel** bezeichnet. Manchmal ist auch das Gelingen einer Methode das Ziel (z.B. ein Schwertkampf auf einem Ritterturnier; da geht es darum den Gegner mit dem Schwert zu besiegen), aber das ist eher die Ausnahme.

Während des Konfliktes werden (wenn es nicht ein Kurzkonflikt ist) mehrere Würfe gemacht und durch die Erzählte Wahrheit kann jeder Spieler den Weg versuchen, den geeigneten Weg zur Hindernisüberwindung zu wählen. Daher ist es wichtig, wirklich das Ziel und nicht vor allem die Methode vor Augen zu haben.

# Schaden

Während der Konflikte kann ein Charakter **Schaden** bekommen. Wie viel Schaden genau vergeben wird, wird bei den einzelnen Konfliktarten beschrieben. Dabei ist mit Schaden nicht ausschließlich eine Wunde gemeint – Schaden kann es auch durch Gespräche, Stress u. ä. geben. Grundsätzlich gibt es zwei Arten von Schaden: Körperlichen und Geistigen Schaden.

Der Schaden wird immer nach Ablauf eines **Kurzkonfliktes** bzw. nach jeder Runde eines Neben- oder Hauptkonfliktes bestimmt. Daher gilt: Je länger ein Konflikt andauert, umso größer ist der verursachte Schaden. Für jede Runde, die ein Konflikt andauert, wird 1W20 geworfen. Aus der Anzahl der verlorenen Konfliktpunkte wird ein **Schadenswert** bestimmt. Zeigt der Würfel höchstens den Schadenswert an, wird zwei Punkte Schaden erzeugt (die Auswirkungen des Schadens werden nach einem Konflikt spürbar).

Welche Art von Schaden gemacht wird, geht aus dem Zusammenhang hervor. Körperlicher Schaden sind z. B. Verletzungen oder Schmerzen durch äußere Gewalteinwirkung. Geistiger Schaden hingegen kann sich in Ungeduld, Unaufmerksamkeit, Schamgefühl, Angst usw. äußern.

## Konfliktausgang

Gewonnene Konflikte haben (außer evtl. Schaden) niemals negative Auswirkungen für die Helden. Ist ein Konflikt gewonnen, heißt das, dass die Helden ihr Ziel erreicht haben.

Bei verlorenen Konflikten müssen Haupt- und Nebenkongflikte unterschieden werden. In Nebenkongflikten (und damit natürlich auch Kurzkongflikten) sollten folgende zwei Regeln beachtet werden:

#1: Die beteiligten Charaktere versagen nicht auf ganzer Linie.

#2: Der Misserfolg sollte einen weiteren Konflikt nach sich ziehen.

Das bedeutet jetzt nicht, dass die Helden in Nebenkongflikten nicht versagen können. Es ist möglich, dass sie es nicht schaffen – das kommt ganz auf den SL und die geplante Geschichte an. Jedoch sollen die Charaktere in Nebenkongflikten nicht entgültig verlieren und es muss eine plausible Möglichkeit geben, wie die Geschichte weiter verläuft. Aber: Misserfolge sollen den Helden größere Probleme einbringen, wenn möglich durch Folgekongflikte.

Misslungene Hauptkonflikte bedeuten einen ernsthaften Verlust auf der Seite der Charaktere. Das kann der Tod eines Helden sein, aber auch einfach das Scheitern an der gestellten Aufgabe. So beendet ein verlorener Hauptkonflikt üblicherweise nicht das Ende des Spieles. Der Ruhm der Helden wird jedoch nicht zunehmen, so dass es für diesen Teil des Spieles dann keine Abenteuerpunkte gibt.

## Wiederholung von verlorenen Konflikten

Als Spieler könnte man auf die Idee kommen, einen verlorenen Konflikt zu wiederholen um ein verfehltes Ziel doch noch zu erreichen. Das ist aber nicht so ohne weiteres möglich. Ein verlorener Konflikt bedeutet, dass der Charakter alles versucht hat, sein Ziel zu erreichen. Es ist nicht so, dass nur der erste Versuch danebengegangen ist, sondern dass alle Möglichkeiten ausgereizt wurden.

Daher muss sich an den Umständen, die zum Ziel führen, etwas wesentlich anders sein. So kann der Held z.B. Unterstützung durch seine Kameraden bekommen, der Konflikt findet an einem völlig anderen Ort statt oder es hat sich etwas anderes grundlegend an den Voraussetzungen geändert.

Außerdem muss eine Wiederholung auch von den äußeren Umständen her erlaubt sein. So bedeutet ein verlorener Konflikt für einen Verfolgten zumeist, dass er eingeholt wurde. Dass man diesen Konflikt dann auf keinen Fall wiederholen kann (höchstens durch einen erneuten Fluchtversuch) versteht sich von selbst.

### Beispiele:

- Ein zweiter Klettern-Konflikt (bei demselben Hindernis) steht einem Helden z.B. dann zu, wenn er es besser ausgerüstet erneut versucht oder wenn sich der Klettern-Talent Gesamtwert in der Zwischenzeit verbessert hat.
- Um eine Person doch noch zur Herausgabe eines wichtigen Gegenstandes zu bewegen, kehrt der Held mit seinen Freunden zur Unterstützung zurück.

# Kurzkonflikte

Kurzkonflikte sind Nebekonflikte, d. h. im wesentlichen sind es Schwierigkeiten, die überwunden werden. Bei Kurzkonflikten können die Charaktere ihr Können *einzel*n unter Beweis stellen, d. h. es gibt keine Möglichkeit, sich dabei zu unterstützen. Dann sollte man auf einen normalen Nebekonflikt zurückgreifen.

Geeignet für Kurzkonflikte sind Situationen, die schnell wieder vorbei sind oder solche, die zwar länger dauern aber in ihrem Verlauf prinzipiell nicht besonders interessant sind. Eine weitere Anwendung ergibt sich in Situationen, die gut ausgespielt werden können und bei denen viel Würfelerei nur stört. In jedem Fall sollte nur ein Spielercharakter am Konflikt beteiligt sein bzw. jeder SC muss die Situation individuell meistern.

Ob ein Nebekonflikt als Kurzkonflikt ausgespielt wird, entscheidet der SL, wobei er dabei Rücksicht auf die Wünsche der Spieler nehmen soll.

### Einige Beispiele:

**Kurze Handlungen:** Taschendiebstahl, sich verstecken, etwas werfen, jemanden hinterrücks erstechen

**Langweilige Handlungen:** Klettern, auf Lauer liegen, die Bibliothek durchsuchen

**Gut ausspielbar:** Streitgespräche, Bestechungen

Dabei kann natürlich etwas, was hier als ‘kurz’ oder ‘langweilig’ beschrieben ist, in der konkreten Situation lang oder besonders interessant sein. Aber in vielen Fällen lohnt in diesen Punkten das Ausspielen als Kurzkonflikt.

Wichtig ist bei Kurzkonflikten (wie auch bei Nebekonflikten), dass die Aktivität immer vom Helden ausgeht. Der Held muss etwas schaffen, der SL würfelt in solchen Situationen nie. Wenn sich die Helden versuchen, an einem Wachmann vorbeizuschleichen: Die Charakterspieler müssen Schleichen würfeln. Wenn sich ein Räuber versucht, an einem Helden vorbeizuschleichen: Die Charakterspieler müssen Sinnenschärfe würfeln. Es gibt kein Widerstehen von Proben o. ä. Solche Dinge können nur in Hauptkonflikten ausgespielt werden.

### Ablauf

1. Zuerst wird vom SL (bzw. von allen Spielern gemeinsam) das Konfliktziel festgelegt. Also: Was soll erreicht werden? Dabei soll das *Ergebnis* im Vordergrund stehen, nicht, auf welche Weise es der Charakter erreichen soll.
2. Dann wählt der Spieler aus, mit welchem Talent oder Zauber der SC das Ziel erreichen soll; dazu legt der SL dann die Schwierigkeit fest. Normalerweise sind alle Aufgaben 'normal schwierig'. Nur, wenn die äußeren Umstände widrig sind, kann es einen Schwierigkeit von +3 oder +6 (besonders widrig) geben. Besonders günstige Umstände können die Probe auch vereinfachen (Schwierigkeit -3). Die Schwierigkeit soll alleine für die Umstände, nicht für das Ziel an sich vergeben werden.

**Beispiel:** Eine steile Wand zu erklimmen erfordert eine Klettern-Probe. Das ganze ohne Seil oder im stürmischen Regen ergibt eine Klettern-Probe +3. Ohne Seil im stürmischen Regen dagegen ist +6.

Konflikte, von denen der SL meint, sie seien für den Charakter nicht zu gewinnen, sind automatisch verloren (automatischer Misserfolg). Sollte die Schwierigkeit nicht 0 betragen oder sogar die Probe unmöglich zu schaffen sein, so muss der SL dies ansagen.

3. Wenn dem Spieler die Vorgaben vom SL zu schwierig erscheinen, kann er sich noch entscheiden, ein anderes Talent zu benutzen (und hoffen, dass der Konflikt damit einfacher zu gewinnen ist) oder dem Problem ganz aus dem Weg gehen. Das Ergebnis wird in diesem Fall vom SL festgelegt. Dieser *kann* auch entscheiden, dass das aus dem Weg gehen keine Option für den Charakter darstellt.
4. Jetzt wird mit W20 gewürfelt. Hat der Spieler mehr als einen Würfel zur Verfügung (vgl. auch den Abschnitt "Bonuswürfel" ab Seite 75), zählt für das grundsätzliche Gelingen oder Misslingen erstmal nur das niedrigste Ergebnis. Dazu wird jetzt die Schwierigkeit addiert. Ist das Ergebnis höchstens der Talentgesamtwert, so ist die **Probe gelungen**. Ist das Ergebnis über dem Talentgesamtwert, ist die **Probe misslungen**.

## Kurzkonflikte

---

Wenn das Ergebnis gelungen ist *und* der kleinste Würfel+Schwierigkeit höchstens 1 zeigt, so könnte ein kritischer Erfolg vorliegen. Sollte der Charakter über eine passende Sonderfertigkeit verfügen, so reicht es aus, wenn das Würfelergebnis im Bereich 1–2 (bzw. 1–4 bei einer aufgestockten Sonderfertigkeit) liegt. Dann würfelt der Spieler erneut. Gelingt die Probe wieder, so ist der **Erfolg kritisch**.

Wenn das Ergebnis misslungen ist *und* das größte Ergebnis+Schwierigkeit 20 oder mehr zeigt, so könnte ein kritischer Misserfolg vorliegen. Auch in diesem Fall würfelt der Spieler erneut. Misslungt die Probe wiederum, so ist der **Misserfolg kritisch**.

5. Danach wird noch der Schaden bestimmt, der durch den Konflikt verursacht wurde. Wie genau der Schaden bestimmt wird, wird im nächsten Abschnitt (Konfliktfolgen) beschrieben.
6. Als letztes geht es ans Erzählen des Konfliktausgangs. Auch hierzu gibt es weitere Informationen im nächsten Abschnitt.

## Konfliktfolgen

Das Ende des Konfliktes darf der Konfliktgewinner erzählen – also bei einem Erfolg oder einem kritischen Erfolg der Charakterspieler (er kann es aber auch dem Spielleiter überlassen) und bei einem Misserfolg oder einem kritischen Misserfolg der Spielleiter. Über die positiven oder negativen Folgen eines Konfliktes entscheidet der Spielleiter, jedoch ist der Charakterspieler dazu angehalten, selbst Vorschläge zu machen, da es ja um die Charakterentwicklung seines Helden geht.

Wenn der Kurzkonflikt dagegen ein Gespräch mit einem NSC war, sollten CS und SL dieses Gespräch jetzt kurz ausspielen – und zwar mit dem Ausgang, dass der Konfliktgewinner festlegt.

Wie schon geschrieben, gelten hier die beiden Regeln für Nebenkongflikte, d. h. die Charaktere sollten nicht auf ganzer Linie verlieren, auch wenn so ein Konflikt natürlich negative Folgen haben kann.

An dieser Stelle sei noch einmal daran erinnert, dass jeder gelungene Wurf zwei Punkte Schaden verursacht, entweder körperlich oder geistig. Von welcher Art der Schaden ist, geht aus dem Zusammenhang hervor und wird im Zweifel durch den Spielleiter festgelegt.

Als Richtlinie für Schaden und andere Konfliktfolgen soll folgende Liste gelten:

## Kurzkonflikte

---

**kritischer Misserfolg** Eine dauerhafte (negative) Veränderung des Charakters, z. B. Erwerb eines kleinen Nachteils (z. B. Erhöhen einer schlechten Eigenschaft um **zwei**) oder Verlust eines Vorteils (**im Wert von maximal zwei Vorteilspunkten**) und dazu wenn möglich ein knackiger Folgekonflikt. Meist wird das Konfliktziel dennoch mit Mühe und Not erreicht. **Der Schaden wird mit 5W20 ausgewürfelt. Der Schadenswert beträgt 10.**

**Misserfolg** Das Konfliktziel wird normalerweise dennoch erreicht, jedoch kommt es dabei zu Problemen. Die Folgen davon sind etwa die Hälfte der maximalen Konfliktpunkte an Schaden und möglichst ein Folgekonflikt, der ähnlich schwierig wie der soeben misslungene ist. Oder ein paar Wunden mehr, vielleicht auch ein temporärer Erwerb eines Nachteils (z. B. einer negativen Eigenschaft). **Der Schaden wird mit 3W20 ausgewürfelt. Der Schadenswert beträgt 8.**

**Erfolg** Konflikt erfolgreich gemeistert, das Ziel wurde ohne größere Probleme erreicht. **Der Charakter erhält keinen Schaden.**

**kritischer Erfolg** Neben dem erfolgreich erreichten Ziel eine dauerhafte (positive) Veränderung des Charakters, z. B. Verlust einer schlechten Eigenschaft oder der Gewinn eines kleinen Vorteils (z. B. eine Verbindung). **Der Charakter erhält keinen Schaden.**

## Beispiele

**Beispiel 1:** Der SL beschreibt (SL-Erzählphase), wie die Flucht des Helden durch eine ihm unbekannte Stadt *plötzlich* in einer Sackgasse vor einer Mauer endet. Es kommt zum Kurzkonflikt: Kann der Held die Mauer überwinden?

Damit ist Punkt 1 des Ablaufes (vgl. Seite 48) schon abgehandelt – auch ohne, dass ein Wort gewechselt werden muss. Es ist klar, dass der Charakter weiter fliehen will, da die ihn verfolgende Übermacht zu groß ist. Der Spieler sagt: “Ich versuche, über die Mauer zu klettern”. Da es keine widrigen Umstände gibt, beträgt die Schwierigkeit 0 und der SL sagt nur “Ok, würfle.” (Punkt 2) Die Punkte 3 und 4 werden dann auch schnell abgehandelt: Der Spieler hat als offensive Sonderfertigkeit ‘Einbrechen’ gewählt, was ihm einen meisterlichen Wurf auf Klettern, Schlösser knacken, Schleichen und Fallen entschärfen ermöglicht; in Klettern hat er einen Gesamtwert von 12.

Er darf also einen W20 benutzen und würfelt eine 20, also misslungen, da die Zahl größer als 12 ist. Da der Würfel aber sogar eine 20 zeigt, könnte das einen kritischen Misserfolg nach sich ziehen. Also nachwürfeln: 12. Knapp gelungen, also war es nicht kritisch, trotzdem aber misslungen. Punkt 5: Der Spieler würfelt den Schaden mit 3W20: 8, 3, 9, das macht 2 Schaden, da der Held Stufe 3 ist. Wäre er z. B. Stufe 6 oder höher, so wären das 3 Schaden.

So erzählt der SL (Punkt 6): “Beim Versuch, die bestimmte drei Schritte hohe Mauer zu überwinden, rutschst du ab und schürfst dir deinen rechten Arm auf (d. h. der erhaltene Schaden ist körperlich). Die Verfolger biegen um die Ecke und sind schon in Sichtweite, als es dir unter Schmerzen endlich gelingt, dich über die Mauer zu ziehen. Du hetzt weiter und siehst dich um: Auch die Verfolger haben es über die Mauer geschafft!”

Jetzt schließt sich ein Folgekonflikt an.

**Beispiel 2:** Die Streunerin Adessa der Gruppe soll sich in der zwielichtigen Gesellschaft umhören, wo er die Diebesbande ‘Goldener Handschuh’ finden kann. Im freien Spiel entscheiden die Spielerinnen, dass sie sich in einer Taverne im Hafenviertel umhören soll. Sie betritt also die Taverne und trifft dort auf den schmierigen Wilbur. Das Ziel der Streunerin ist klar: “Herausfinden, wo der Goldene Handschuh zu finden ist”.

“Den betöre ich.”, sagt die Spielerin. Da Wilbur fett, hässlich und schmierig ist hat er schon lange keine Frau mehr gehabt, also entscheidet der SL, dass dies vereinfachende Umstände sind (Schwierigkeit -3). Adessa hat in Betören/Galanterie einen Gesamtwert von 10 und kann keine Sonderfertigkeit einbringen. Sie würfelt also 1W20: 3. Das Ergebnis ist damit 0 (wegen der Schwierigkeit), also könnte der Erfolg sogar kritisch sein. Erneuter Wurf: 12, macht 9, also ist die Probe kritisch gelungen!

Die Spielerin braucht wegen des Erfolges keinen Schaden auszuwürfeln.

Da die Probe gelungen ist, wird Adessa die Information durch ihre Betörungskünste bekommen. Darüberhinaus überlegt sich der SL die positive Folge wegen des kritischen Erfolges für Adessa. Er beschließt, dass Wilbur ihr völlig vertraut und Adessa so einen guten Kontaktmann zum Goldenen Handschuh hat. Das sagt der SL aller-

dings zunächst nicht laut. Vielmehr wird jetzt die Szene ausgespielt und der SL teilt der Spielerin das Ergebnis durch das Spiel mit.

**Beispiel 3:** Freies Spiel, das Nachtlager ist gerade aufgeschlagen worden. Die Helden beschließen, jagen zu gehen. Da es sich hierbei nicht um einen Konflikt handelt, der die Story irgendwie weiterbringt, beschreibt der SL **oder der Spieler (je nach Präferenz der Gruppe)** kurz den Jagderfolg des Jägers und fährt dann mit dem Konflikt der Nachtwache fort. **Es kommt zum Konflikt:** Schafft es der gerade wachhabende Held, den sich anschleichenden Räuber zu bemerken?

## Nebenkonflikt

Nebenkonflikte stellen Schwierigkeiten dar, die überwunden werden. Bei Nebenkonflikten können sich verschiedene Charaktere gegenseitig unterstützen.

Geeignet für Nebenkonflikte sind vor allem Action-Sequenzen, angefangen bei Kämpfen gegen eine Orkbande über die Flucht aus einem einstürzenden Gebäude bis hin zu einer wilden Verfolgungsjagd. Grundsätzlich ist aber jede Art von Konflikt geeignet, die sich in einer Art ‘Filmsequenz’ darstellen lässt. Dabei kann man auch die unterschiedlichsten Zeiteinteilungen für Runden zulässig: Ob die Szene in Zeitlupe oder Zeitraffer abläuft, hängt ganz von der Gesamtdauer und der Art der Erzählung ab. So kann eine tagelange Verfolgung von Spuren, quer durch unwegsames Gelände mit einem einzigen Nebenkonflikt abgehandelt werden. Ein anderer Nebenkonflikt könnte das Stehlen von Schlüsseln einer schlafenden Wache sein – ein Vorgang, der nur wenige Sekunden in Anspruch nimmt.

Eher ungeeignet ist der Nebenkonflikt für Gespräche, da der Spielleiter am Nebenkonflikt eigentlich nicht beteiligt ist. Dafür sollte auf Kurzkonflikte zurückgegriffen werden. Die Gespräche können dann nach dem Würfelwurf entsprechend ausgespielt werden.

Einige Beispiele:

- Kämpfe gegen Schergen des Bösen
- Verfolgungsjagden

## Nebenkonflikt

---

- Taschendiebstahl eines wichtigen Gegenstandes
- Angemessenes Benehmen auf dem Hofball
- Durchquerung eines reißenden Flusses

Die Anzahl von Gegnern, die Länge des zurückzulegenden Weges, usw. sollte in einem Nebenkonflikt niemals genau festgelegt sein. Der Konflikt ist genau dann vorbei, wenn die Konfliktpunkte des Spielleiters alle verbraucht sind. Wenn z. B. die Helden von einer Goblinbande aufgehalten werden, so sollte der Spielleiter möglichst nichts genaueres sagen als “etwa ein Dutzend”. Der Vorteil ist, dass dann das Ende nicht genau festgelegt ist, so dass auch dann noch eine vernünftige Beschreibung möglich ist, wenn das Ende sehr plötzlich kommt oder unerwartet lange auf sich warten lässt.

## Ablauf

1. Als erstes wird vom SL (bzw. von allen Spielern gemeinsam) das Konfliktziel festgelegt. Also: Was soll erreicht werden? Dabei soll das *Ergebnis* im Vordergrund stehen, nicht, auf welche Weise es der Charakter erreichen soll.
2. Jeder Spieler bekommt seine Konfliktpunkte (anfangs 3, in höheren Stufen bis zu 7, vgl. Abschnitt “Steigerung” ab Seite 82).
3. Außerdem legt der SL die **Konfliktpunkte** fest. Am Anfang ist

$$\text{SL Konfliktpunkte} = 5 \times \text{Anzahl beteiligte Helden}$$

eine gute Richtlinie. Mit etwas Erfahrung kann der Spielleiter dies dann an seine Gruppe anpassen (vgl. auch die Designanmerkung “Schaden und Konfliktpunkte”).

Um den Spielern eine Erzählpilfe für den Fortgang des Konfliktes zu geben, werden alle Konfliktpunkte, auch die des SL, offen gezeigt.

4. Dann braucht der Konflikt noch **ein automatisches Offensivergebnis** und **ein automatisches Defensivergebnis**, die wiederum vom SL festgelegt werden. Je höher diese sind, umso gefährlicher ist der Konflikt. Der SL sollte die Werte vor allem auch in Hinsicht der Fähigkeiten der Charaktere wählen. Offensivergebnisse sollten im Bereich 1 bis

## Nebenkonflikt

---

5 liegen, Defensivergebnisse im Bereich 0 bis 4 (in den oberen Stufen kann das auch überschritten werden – der Spielleiter sollte die Werte immer so angleichen, dass auch Nebenkonflikte für die Spieler spannend bleiben).

Dann wird der Konflikt rundenweise ausgetragen.

- Die beteiligten CS erzählen reihum, was im Konflikt passiert. Dabei darf, laut Konfliktende-Regel, das Ende des Konfliktes nicht vorweggenommen werden. Es ist aber möglich und erwünscht, dass der Spieler beschreibt, wie er selber Nachteile erleidet – darüberhinaus kann er auch andere Charaktere mit einbeziehen (vgl. Abschnitt “Tipps für gute Erzählungen”, ab Seite 38). Desweiteren sollte mit einbezogen werden, wie viele Konfliktpunkte der Charakterspieler noch übrig hat. Aus der Beschreibung sollte hervorgehen, welches Talent der Spieler einbringt.

Auch in Nebenkonflikten kann es natürlich zu Wortwechseln kommen. Dann darf der Angesprochene (z. B. der SL, aber auch andere CS) außer der Reihe antworten.

Der SL sollte darauf achten, dass der Spieler, der eine Runde beginnt, von Runde zu Runde wechselt.

- Nach jeder Erzählung wird der **Erzählwert** bestimmt, der Spieler erhält entsprechend viele W20 (wenn das eingebrachte Talent auch relevant ist). Zum Erzählwert werden jedoch nur die eigenen Aussagen hinzugerechnet, d. h. im Zwiegespräch mit einem anderen Charakter bekommt der Spieler nicht für die Aussagen des anderen irgendeine Würfel. Für die Erzählung gibt es mindestens ein und maximal fünf W20.
- Haben alle beteiligten CS etwas beigetragen und Würfel erhalten, müssen sie die Würfel in **Offensivwürfel** und **Defensivwürfel** aufteilen und würfeln. Jeder Würfel, der höchstens den Talentgesamtwert (inklusive aller Boni) zeigt, zählt als gelungen, ansonsten als nicht gelungen.

Konnte der Spieler auch Sonderfertigkeiten einbringen, sind hier meisterliche Würfe möglich. Maximal kann ein Spieler eine offensive und eine defensive Sonderfertigkeit einbringen, beide können auch aufgestockt sein.

Meisterliche Würfe treten bei einer gewürfelten 1 oder 2 ein. Bei einer aufgestockten Sonderfertigkeit zählt bereits eine 1–4 als ein

## Nebenkonflikt

---

meisterlicher Wurf.

Die Anzahl der gelungenen offensiven Würfe gibt das **Offensivergebnis** des CS, die Anzahl der gelungenen defensiven Würfe das **Defensivergebnis**. Jeder meisterliche Wurf erhöht das Offensiv- bzw. Defensivergebnis um einen weiteren Punkt, d. h. meisterliche Würfe zählen wie zwei gelungene Würfe.

8. Liegt das Offensivergebnis eines CS über dem Defensivergebnis des Konfliktes, werden die Konfliktpunkte des SL um die Differenz gemindert.

Liegt das Defensivergebnis eines CS unter dem Offensivergebnis des Konfliktes, werden die Konfliktpunkte des CS um die Differenz gemindert.

9. Nun wirft jeder Spieler den Schaden für diese Runde aus. Dazu wirft er einen W20. Liegt der Wert auf höchstens 5 plus Anzahl bisher verlorener Konfliktpunkte, so bekommt der Charakter zwei Punkte Schaden. Dieser Schaden hat für den laufenden Konflikt noch keine Auswirkungen – die machen sich erst nach dem Konflikt bemerkbar.

Allerdings muss bereits jetzt festgelegt werden, ob der Schaden körperlich oder geistig ist. Die Art geht aus dem Zusammenhang hervor und wird im Zweifelsfall vom Spielleiter festgelegt. Jegliche Verletzung oder Erschöpfung durch körperliche Anstrengung verursacht körperlichen Schaden, wohingegen Reden, Konzentration usw. geistigen Schaden.

10. Möchte ein Spieler aus dem Konflikt aussteigen, so kann er dies tun, sofern er noch Konfliktpunkte übrig hat. Im Spiel gibt der Held den Konflikt auf. Dies wird in jedem Fall für den Charakter als persönlicher Misserfolg gewertet.

Ein Spieler, dessen Konfliktpunkte auf 0 gesunken sind, scheidet automatisch aus dem Konflikt aus (persönlicher kritischer Misserfolg).

11. Solange noch der SL und mindestens einer der CS weiterhin am Konflikt beteiligt sind, wird die nächste Konfliktrunde ausgetragen (es geht weiter bei 5). Ist aber der SL oder alle CS aus dem Konflikt ausgeschieden, so endet der Konflikt.

### Designanmerkung: Schaden und Konfliktpunkte

Vielleicht erscheint es etwas merkwürdig, dass der Schaden im Wesentlichen von der Dauer des Konfliktes und nicht so sehr von der Anzahl der verlorenen Konfliktpunkte abhängt. Der Grund ist, die Spieler zu animieren, Konflikte möglichst schnell zu beenden und nicht so sehr auf Sicherheit zu spielen und so die Konflikte in die Länge zu ziehen.

Die Konfliktlänge – und damit die Gefährlichkeit – kann der Spielleiter über die Konfliktpunkte regeln. Als Richtlinie gilt, dass ein Konflikt etwa fünf Runden lang dauern sollte. Daher ist die Empfehlung für den Anfang gerade  $\text{SL Konfliktpunkte} = 5 \times \text{Anzahl beteiligte Helden}$ , da man in der ersten Stufe etwa mit einem Konfliktpunkt-Verlust von 1 pro Runde und Held rechnen muss.

In höheren Stufen kann man nur schwer eine Empfehlung geben. Der Spielleiter entwickelt mit der Zeit ein sehr gutes Gefühl für die anzusetzenden Konfliktpunkte und sollte sich darauf verlassen.

## Ergebnis

Hier muss unterschieden werden zwischen dem Gesamtergebnis des Konfliktes und den Einzelergebnissen der Spieler.

1. Für die Gruppe gilt:

**SL hat keinen Konfliktpunkt übrig:** Die Charakterspieler gewinnen den Konflikt.<sup>1</sup> Insgesamt ist das Konfliktziel erreicht; es gibt keine weiteren Schwierigkeiten. Obwohl der Konflikt insgesamt gewonnen wurde, kann es sein, dass einzelne Charaktere einen persönlichen Misserfolg (oder kritischen Misserfolg) erlitten haben.

**SL hat noch Konfliktpunkte übrig:** Die Charakterspieler verlieren den Konflikt. Das Konfliktziel wurde (im Normalfall) zwar erreicht – jedoch ist mit einem Folgekonflikt zu rechnen. Klarerweise haben alle Helden einen persönlichen Misserfolg (oder sogar kritischen Misserfolg) erlitten.

Gewinnen die Spieler den Konflikt, dürfen sie erzählen, wie sie den Konflikt beenden und das Konfliktziel erreichen. Verlieren die Spieler den Konflikt, so erzählt der Spielleiter das Konfliktende, wobei auch hier gilt: Die Spieler sollten das Konfliktziel dennoch erreichen (wenn auch mit Schwierigkeiten und unter Verlusten).

---

<sup>1</sup>Es kann passieren, dass am Ende des Konfliktes weder Charakterspieler noch Spielleiter Konfliktpunkte übrig haben. In diesem Fall haben auch die Spieler gewonnen.

2. Für jeden einzelnen Spieler gilt:

**Alle Konfliktpunkte verloren:** (persönlicher kritischer Misserfolg) Dem Charakter ist ein erhebliches Missgeschick passiert. Die Folge ist eine dauerhafte (negative) Veränderung des Charakters, z. B. Erwerb eines kleinen Nachteils (z. B. Erhöhen einer schlechten Eigenschaft um 1) oder Verlust eines Vorteils.

**Mehr als die Hälfte der Konfliktpunkt verloren:** (persönlicher Misserfolg) Dem Charakter ist ein Missgeschick passiert. Neben dem erhaltenen Schaden kann der Charakter noch eine (negative) Veränderung bekommen (nach Maßgaben des SL, s. o.). Die Veränderung hält aber nur eine begrenzte Zeit an, z. B. bis zum nächsten Konflikt oder für den Rest des Abenteurers, je nach Anzahl der verlorenen Konfliktpunkte.

**Höchstens die Hälfte der Konfliktpunkte verloren:** (persönlicher Erfolg) keine speziellen Vor- oder Nachteile.

**Alle Konfliktpunkte übrig:** (persönlicher kritischer Erfolg) Dem Charakter ist ein spektakulärer Erfolg geglückt; neben dem erfolgreich erreichten Ziel kommt es zu einer dauerhaften (positive) Veränderung des Charakters, z. B. Verlust einer schlechten Eigenschaft oder der Gewinn eines kleinen Vorteils (z. B. eine Verbindung).

## Beispiele

Eine kleine Anmerkung vorweg: Um die Beispiele nicht ausarten zu lassen, sind die Konfliktpunkte eher niedrig gewählt.

**Beispiel 1:** In der SL-Phase beschreibt der Spielleiter, wie die Helden mit einem Fuhrwerk durch einen Wald reisen, *als plötzlich* eine Gruppe Goblins aus dem Busch springt. Der Anführer ruft einen goblinischen Kampfschrei und stürzt sich auf den erstbesten Helden.

Das Konfliktziel dürfte in dieser Situation klar sein: Abwehren der Goblins. Wie viele Goblins es sind wird nicht festgelegt. Die Heldengruppe besteht aus zwei Stufe-1-Helden. Jeder Spieler bekommt also 3 Konfliktpunkte. Der Spielleiter legt die Konfliktpunkte auf 6 fest. Außerdem setzt er das Offensivergebnis auf 1 und das Defensivergebnis auf 0 fest. Das sagt er auch laut an und legt einen Würfel

mit der 6 nach oben als Konfliktpunkt-Anzeiger hin. So wissen die Spieler, wie weit sie vom Konfliktende entfernt sind und können das in ihre Erzählungen mit einfließen lassen.

Nun wird der Kampf Rundenweise abgehandelt:

**Runde 1:** Der Spieler des zwergischen Söldners beschreibt: “Ha, ich springe vom Wagen, greife mir dabei meinen Zwergenschlägel und schlage dem erstbesten Goblin den Schädel ein. Dann reiße ich meine Waffe über den Kopf um einen Säbelhieb abzufangen.” Diese Beschreibung ist 5 Würfel wert (vom Wagen springen, Hammer greifen, erstbesten Goblin, Schädel einschlagen, Waffe hochreißen, Säbelhieb abfangen wären eigentlich sogar 6 Fakten). Der Kriegshammer gibt keinen Würfel extra (sondern einen automatischen gelungenen Offensivwurf), also nimmt sich der Spieler 5W20.

Dann beschreibt die Spielerin der thorwalschen Piratin: “Einer der Goblins sieht die Wurfaxt von Ragna auf sich zufliegen. Er duckt sich darunter weg – die Wurfaxt fliegt weiter und bleibt in einem Baumstamm stecken. Dann stürmt er vor, um die Piratin auf seinem Speer aufzuspießen.” Macht dann also auch 5W20 (Wurfaxt fliegt, Goblin duckt sich, Axt steckt im Baumstamm, Goblin stürmt vor, Speer aufspießen).

Nachdem beide Charakterspieler erzählt haben, müssen die Spieler ihre Würfel auf Offensive und Defensive aufteilen. Der Spieler des Söldners hat einen Talentgesamtwert von 9. Durch seinen Kriegshammer hat er zu seinen 5 Würfeln noch einen automatischen gelungenen Offensivwurf, daher zwei Offensiv- und drei Defensivwürfel.

Die Spielerin der thorwalschen Piratin hat nur einen Talentgesamtwert von 8. Trotzdem ist sie mutig und nimmt nur einen Würfel für die Defensive; sie hofft, den Konflikt damit direkt in der ersten Runde zu beenden.

Nun wird gewürfelt. Beide Spieler rollen gleichzeitig ihre Würfel. Zunächst zum zwergischen Söldner: Die Offensiv-Würfel zeigen 9, 15; die Defensivwürfel 14, 4, 1. Das macht einen gelungenen Offensivwurf (die 9) und zwei gelungene Defensivwürfe (4 und 1). Das Offensivergebnis des Söldners liegt also bei  $1 + 1 = 2$ , das Defensivergebnis bei 2. Die thorwalsche Piratin würfelt als Offensive 19, 15, 3, 4; der Defensiv-Würfel zeigt

## Nebenkonflikt

---

eine 9. Das macht ein Offensivergebnis von 2 (die 3 und die 4) und ein Defensivergebnis von 0.

Beide Würfelerggebnisse werden jetzt mit Offensiv- und Defensivergebnis des Konfliktes verglichen. Da das Defensivergebnis des Konfliktes 0 beträgt, verliert der Spielleiter sowohl durch den Söldner als auch durch die Piratin jeweils 2 Konfliktpunkte. Umgekehrt verursacht der Konflikt jeweils einen Schaden bei Söldner und Thorwalerin. Da der Söldner aber ein Defensivergebnis von 2 hat, kann er den Schaden abwenden. Die Thorwalerin **verliert einen Konfliktpunkt**.

Dann werfen beide Charakterspieler noch jeweils einen W20, um den Schaden für diese Runde festzustellen. Die Thorwalerin hat einen Schadenswert von 6, da sie bereits einen Konfliktpunkt verloren hat; der Söldner hat einen Schadenswert von 5, denn er hat noch keinen Konfliktpunkt verloren. Beide würfeln eine 6, das bedeutet zwei körperliche Schäden für die Piratin, da jeder gelungene Wurf zwei Schäden bedeutet, und keinen Schaden für den Zwergensöldner.

Während des laufenden Konfliktes haben die Schäden aber keinerlei Auswirkungen, so dass Werte erst nach dem Konflikt neu berechnet werden müssen.

Der Stand nach der ersten Runde ist also wie folgt:

- Spielleiter: 2 Konfliktpunkte
- Söldner: 3 Konfliktpunkte
- Thorwalerin: 2 Konfliktpunkte, 2 körperliche Schäden

**Runde 2:** Diesmal beginnt die Thorwalerin: “Ich reiße dem anstürmenden Goblin den Speer aus der Hand und spieße ihn auf seine eigene Waffe. Dann ziehe ich meine Axt und stelle mich erwartungsvoll dem Goblinanführer entgegen, der auf mich zustürmt.” 5 Würfel.

Dann der Söldner: “Nachdem ich noch drei weitere Goblins niedergeknüppelt habe, sehe ich, wie der Goblinanführer mit erhobenem Speer vor der Piratin steht. Die Speerspitze blinkt im Sonnenlicht und fährt in Ragnas Schulter. Ich springe vor und ramme dem Goblin meinen Schlägel in den Bauch, so dass er ächzend zusammensinkt. Dabei bricht mit einem lauten Knacken der Speer in zwei Teile.” Auch klarerweise 5 Würfel. Ragnas Spielerin findet die Erzählung besonders gelungen und

## Nebenkonflikt

---

vergibt dafür spontan eine Erzählmarke, da so ihre Verwundung schön erklärt wird.

Es wird gewürfelt: Da die Spielerin der Thorwalerin auch die Axt in die Erzählung mit eingebaut hat, gestattet der Spielleiter, dass sie auf Einhand-Hieb Waffen würfeln darf – **sie hat darin eine 9 als Talentgesamtwert**. Die Würfel zeigen offensiv 20, 19 und defensiv 14, 10, 2, macht also gerade mal ein Defensivergebnis von 1, **so dass sie keinen weiteren Konfliktpunkt verliert**. Der Spieler des Söldners wirft offensiv 16, 4, defensiv 9, 17, 20. Zusammen mit dem automatischen offensiven gelungenen Wurf hat er also ein Offensivergebnis von 2 und ein Defensivergebnis von 1. Damit bekommt der SL insgesamt 2 Konfliktpunkte abgezogen – umgekehrt verlieren die Spieler keine Punkte. **Auch die Schadenswürfe misslingen beide (gewürfelte 16 und 8), so dass kein Schaden dazukommt**.

Der Stand nach der zweiten Runde ist also wie folgt:

- Spielleiter: 0 Konfliktpunkte
- Söldner: 3 Konfliktpunkte
- Thorwalerin: 2 Konfliktpunkte, 2 körperlicher Schaden (Stich in die Schulter)

Die Spieler gewinnen damit den Konflikt und dürfen das Ende erzählen. Die Spieler erzählen gemeinsam, dass die Goblins sehen, wie ihr Anführer in sich zusammensinkt und daraufhin fliehen. Außerdem wollen sie den Anführer liegen lassen und einfach weiterziehen. Der Anführer lebt zwar noch, allerdings gehen die Spieler davon aus, dass die Bande zurückkehrt und ihm hilft.

**Beispiel 2:** Rune Runesson, ein Thorwaler und Nargrim Sohn des Ischgrim, ein diebischer Hügelzwerg, wollen im Haus eines Händlers, bei dem sie zu Gast sind, unbemerkt ins Büro eindringen. Rune soll Wache schieben, während Nargrim sich am Schloss zu schaffen macht. Beide sind bereits Stufe 7 und haben jeweils 4 Konfliktpunkte. Nargrim hat sogar eine passende Sonderfertigkeit: Einbrechen (meisterliche Offensivwürfe für Klettern, Schlösser knacken, Schleichen und Fallen entschärfen möglich). Außerdem hat Nargrim Mechanik 1 (Grundwissen in Mechanik) und bekommt daher beim Schlösser knacken einen zusätzlichen Würfel. Der SL legt die Konfliktpunkte auf 13, das automatische Offensivergebnis auf 2 und das Defensivergebnis auf 0 fest.

## Nebenkonflikt

---

Die Beschreibungen sind jeweils für 5 Würfel gut genug; daher wird im jetzt folgenden Beispiel auf das Zählen der Fakten verzichtet.

**Runde 1:** Nargrims Spieler beginnt: “Ich hocke mich hin, um das Schloss erstmal unter die Lupe zu nehmen. Hm... das Schloss scheint recht neu zu sein. Hoffentlich habe ich das richtige Werkzeug dabei... Ich krame in meinem Diebeswerkzeug.”

Runes Spieler: “Währenddessen geht Rune zur Tür am Ende des Ganges. Sie öffnet leider nicht in den Gang hinein. Daher öffnet Rune die Tür, geht hindurch und wartet vor der halb angelehnten Tür, um Nargrim rechtzeitig Bescheid geben zu können.”

Nargrim hat in Schlösser knacken einen Talentgesamtwert von 12, der Spieler teilt seine 6W20 in 3 offensive und 3 defensive Würfel auf; er wirft 16/20/2 offensiv und 1/6/6 defensiv, ergibt ein Offensivergebnis von 2 (ein meisterlicher Wurf) und 3 defensive gelungene Würfe (kein meisterlicher Wurf, da seine SF Einbrechen nur meisterliche Offensivwürfe erlaubt). Damit kann er beide Offensivpunkte des SL abwehren, verursacht aber 2 Konfliktpunkte Verlust beim SL.

Rune würfelt gegen seinen Talentgesamtwert von 11 in Sinnenschärfe. Er ist vorsichtig und teilt seine Würfel in 2 offensive und 3 defensive auf und würfelt 2/14 und 18/1/9, hat also 1 offensiven und 2 defensive gelungene Würfe. Damit bekommt auch er keinen Abzug seiner Konfliktpunkte und verursacht 1 Konfliktpunkt Verlust beim SL.

Dann würfeln beide Charakterspieler Schaden aus: Nargrims Spieler würfelt eine 4, Runes Spieler eine 7. Beide haben bisher noch keine Konfliktpunkte verloren, würfeln also gegen 5. Damit hat Nargrim 2 Punkte geistigen Schaden erhalten (Frust über das schwierig zu knackende Schloss).

Stand nach der ersten Runde: SL 10, Nargrim 4 (2 Punkte geistiger Schaden), Rune 4.

**Runde 2:** Runes Spieler: “Ich schaue gelangweilt den Gang entlang. Auf dem Boden liegt ein Teppich mit einem roten, exotischen Muster – wahrscheinlich tulamidisch. An den Wänden hängen irgendwelche Bilder.”

Nargrims Spieler: “‘Ha, da ist einer, der müsste passen.’ Nargrim nimmt sich einen Dietrich und setzt ihn vorsichtig am

Schloss an. Er versucht, ihn in das Schloss zu schieben, doch er passt nicht. ‘Mist.’ ”

Beide bleiben bei ihrer Würfelaufteilung. Rune wirft 11/10 und 10/4/2 (Offensivergebnis 2, Defensivergebnis 3), Nargrim dagegen 6/10/7 und 18/4/15 (Offensivergebnis 3, Defensivergebnis 1). Macht insgesamt 5 Konfliktpunkte Verlust für den SL und 1 für Nargrim. Die Schadenswürfe ergeben mit 11 und 19 keinen Schaden.

Stand nach der zweiten Runde: SL 5, Nargrim 3 (2 Punkte geistiger Schaden), Rune 4.

**Runde 3:** Nargrims Spieler: “Nargrim wird langsam nervös, Schweiß rinnt ihm von der Stirn. Dann greift er zu einem kleinen Schraubendreher: ‘Wenn es nicht anders geht, dann eben hiermit.’ Dann setzt er das Werkzeug am Schloss an. ”

Runes Spieler: “Habe ich da was gehört? Am Ende des Ganges, hinter einer Tür, waren doch Schritte, oder? Ich schleiche vorsichtig Richtung Tür und lege mein Ohr daran um zu lauschen.”

Nargrim versucht es jetzt offensiver mit 4/2 und Rune steigt auf 3/2 um. Runes Spieler kann aussuchen, ob er lieber auf Schleichen oder wieder auf Sinnenschärfe würfeln möchte – beides ist nach seiner Beschreibung sinnvoll. Da sein besserer Wert aber Sinnenschärfe ist, bleibt er dabei. Nargrims Spieler wirft 4/13/12/7 und 16/8 (Offensivergebnis 3, Defensivergebnis 1), Runes Spieler dagegen 13/16/11 und 19/13 (Offensivergebnis 1, Defensivergebnis 0). Macht also zwei Konfliktpunkte Verlust für Rune und einen weiteren für Nargrim. Der SL bekommt allerdings 4 Konfliktpunkte Abzug. Die Schadenswürfe ergeben 10 bei Nargrim und 6 bei Rune, also 2 geistigen Schaden zusätzlich für Rune.

Damit ergibt sich folgender Stand nach der dritten Runde: SL 1, Nargrim 2, Rune 2 (je 2 geistige Schäden).

**Runde 4:** Runes Spieler: “ ‘Tatsächlich Schritte!’ denkt sich Rune und huscht leise zu Nargrim. (geflüstert zu Nargrims Spieler gewandt) ‘Hey, du musst dich beeilen! Da kommt jemand!’ ” Nargrims Spieler antwortet (auch flüsternd): “ ‘Ich tu’ was ich kann!’ ” Runes Spieler wieder: “Draußen hört man die Tür aufgehen.”

Nargrims Spieler: "Hektisch prokelt Nargrim mit dem Werkzeug im Schloss herum. Als Rune plötzlich hinter ihm steht, zuckt er zusammen, rutscht ab und macht einen leichten Kratzer in das Holz der Tür. Mist. Nargrim wird immer hektischer."

Weder Nargrims noch Runes Spieler möchten noch einen Konfliktpunkt verlieren (sonst haben sie einen persönlichen Misserfolg erlitten), daher setzen beide 4 Würfel auf die Defensive, außerdem hat der SL nur noch einen Konfliktpunkt. Runes Spieler würfelt: 8 und 17/15/19/19, nur der offensive Wurf ist gelungen. Nargrim dagegen würfelt fulminante 5/2 und 3/5/19/5, was ein Offensiv- und Defensivergebnis von jeweils drei bedeutet (die zwei ist ja ein meisterlicher Wurf). Der SL und Rune verlieren ihre letzten Konfliktpunkte. Nur Nargrims Spieler bleibt mit 2 Konfliktpunkten übrig. Zum letzten Mal wird Schaden gewürfelt: Runes Spieler wirft eine 2, Nargrims eine 12, d. h. zwei weitere geistige Schäden für Rune.

Damit ist das Endergebnis: SL 0, Nargrim 2 (2 geistige Schäden), Rune 0 (4 geistige Schäden).

Das Ende des Konfliktes darf der Spieler von Nargrim erzählen: Ein Erfolg für die Spieler. Er beschreibt kurz, wie Nargrim Rune wieder zur Flurtür schickt und das Schloss dann mit einem Knacken nachgibt. Nargrim huscht in den Raum und schließt die Tür leise hinter sich.

Nun werden die regeltechnischen Konfliktfolgen festgestellt: Nargrim hat einen persönlichen Erfolg erzielt (hat gerade einmal die Hälfte der Konfliktpunkte verloren) und damit sein Ziel erreicht. Rune dagegen hat einen persönlichen kritischen Misserfolg erlitten. Daher gibt ihm der Spielleiter die schlechte Eigenschaft Unaufmerksam 1 (d. h. Rune hat in Zukunft immer eine  $-1$  auf den Talent Gesamtwert, wenn es um Aufmerksamkeit geht).

Dann folgt eine kurze SL-Erzählphase, in der der Spielleiter zu einem Folgekonflikt für Rune überleitet: Er muss erreichen, dass der gerade aufgetauchte Hausdiener keine weiteren Fragen mehr stellt, warum sich Rune so in der Nähe des Büros herumtreibt und wo Nargrim abgeblieben ist. Allerdings will der SL dies nur als Kurzkonflikt abhandeln, um dann die Aufmerksamkeit wieder mehr auf Nargrim zu lenken, der ja währenddessen das Büro durchsucht.

### Optional: SL-Nebenkonflikt-Erzählungen

*Es ist problemlos möglich, auch dem Spielleiter während der Nebenkonflikte Erzählungen zu gestatten. Er würfelt dann zwar nicht, kann aber trotzdem, am Besten nachdem alle Spieler etwas gesagt haben, kurz die Situation zusammenfassen und/oder ein Stück weit das Verhalten der Nebenkonflikt-Gegner lenken.*

*Diese Regel bietet sich insbesondere bei Gruppen an, deren Charakterspieler eher auf die Darstellung ihres eigenen Helden abzielen oder und dem Spielleiter eine zusätzliche Möglichkeit zu geben, auf den Nebenkonflikt Einfluss zu nehmen.*

*Auch möglich aber nicht ratsam ist es, den Spielern zu verbieten, das Verhalten der Nebenkonfliktgegner zu beschreiben. Denn oftmals müssen für gute Ideen der Spieler die Nebenkonfliktgegner entsprechend reagieren, wohingegen das genaue Verhalten für den Ausgang im Allgemeinen keine Rolle spielt.*

## Hauptkonflikt

### Einsatzmöglichkeiten

Hauptkonflikte sind die Konflikte, für die sich die Helden ins Abenteuer stürzen. Sie sind die wichtigen Meilensteine auf dem Weg zum Ziel. Auch der letzte Konflikt, also der 'Endkampf' sollte immer ein Hauptkonflikt sein.

Als Hauptkonflikt ist prinzipiell *jeder* Konflikt möglich. Da auch der SL in den Erzählvorgang mit eingebunden ist, können auch Argumente und Diskussionen umgesetzt werden. Andererseits muss hier auch gesagt werden, dass die Stärke des Systems bei aufregenden Kampfszenen oder anderen spannenden Handlungen liegt. Gespräche können durch die strenge Verteilung der Erzählrechte vor allem bei vielen Spielern leicht holprig werden. Aber da die meisten Höhepunkte von DSA-Abenteuern keine sozialen Konflikte sind, wird es hier kaum Schwierigkeiten geben.

Das entscheidende Merkmal von Hauptkonflikten ist, dass sie *ergebnisoffen* sind. Das bedeutet, dass der Spielleiter Hauptkonflikte nur dann einsetzen sollte, wenn sowohl ein Sieg der SCs als auch eine Niederlage die geplante Geschichte nicht völlig aus der Bahn wirft. Insbesondere sind sie also als Endkonflikte interessant, denn am Ende der Geschichte kann diese

## Hauptkonflikt

---

### nicht mehr vor die Wand gefahren werden!

Auch bei Hauptkonflikten gilt: Man kann die unterschiedlichsten Zeiteinteilungen für Runden benutzen. Eine genauere Ausführung hierzu findet man bei den Nebenkongflikten.

Einige Beispiele:

- Endkampf gegen den Bösewicht
- Duell in einem Turnier
- Eine Gerichtsverhandlung

## Ablauf

1. Hauptkonflikte sind üblicherweise bereits im Vorfeld durch den SL geplant. Im Normalfall stellt der Hauptkonflikt einen Konflikt mit einem einzelnen Gegner dar (z. B. Mensch, Monster, Dämon). Der SL soll sich dabei, ähnlich wie die CS, in den Konflikt einbringen. Daher hat auch ein Hauptkonflikt Werte, die einem Helden ähneln. Der SL legt für den Hauptkonflikt fest:
  - Ziel, das die Helden erreichen wollen
  - Folgen, die eintreten, wenn die Helden ihr Ziel nicht erreichen
  - Konfliktpunkte des Hauptkonfliktes
  - Talentwerte für passende Talente
  - Sonderfertigkeiten und Gegenstände, die vom SL angewendet werden können

Um den Spielern eine Erzählpilfe für den Fortgang des Konfliktes zu geben, werden alle Konfliktpunkte, auch die des SL, offen gezeigt.

2. Wie beim Nebenkongflikt bekommt dann jeder Spieler seine Konfliktpunkte (anfangs 3, in höheren Stufen bis zu 7). Dann wird der Konflikt rundenweise ausgetragen.
3. Die beteiligten Spieler (also auch der Spielleiter) erzählen reihum, was im Konflikt passiert. Dabei darf, laut Konfliktende-Regel, das Ende des Konfliktes nicht vorweg genommen werden. Es ist aber möglich und erwünscht, dass der Spieler beschreibt, wie er selber

### Designanmerkung: Werteverteilung im Hauptkonflikt

Es ist schwierig, pauschale Angaben zu machen, wie gut oder schlecht ein Hauptkonfliktgegner zu gestalten ist. Als Fausregel gilt: Die Spieler sollen das Gefühl bekommen, dass Hauptkonfliktgegner ernsthafte Gegner, aber keine unüberwindbaren Hindernisse sind.

Um **menschliche Hauptkonfliktgegner** (oder elfische, zwergische, orkische usw.) glaubhaft darzustellen, sollten sie ähnlich gut wie die Helden sein, vielleicht sogar etwas besser. Damit diese Art von Hauptkonflikten spannend wird, sollten die Helden auf mehrere Hauptkonfliktgegner gleichzeitig treffen oder ein Hauptkonflikt und ein Nebekonflikt gemischt werden.

Als Richtlinie für den Talentgesamtwert des Haupttalentes sollte der maximale Talentgesamtwert dienen, den die Helden dem Hauptkonflikt entgegensetzen können. Auch die Anzahl der Konfliktpunkte sollte in etwa dieser Höhe entsprechen, vielleicht ein Punkt mehr. Auch ist es möglich, einem Hauptkonfliktgegner Wissenstalent, Sonderfertigkeiten oder auch Vor- und Nachteile zu geben.

**Nichtmenschliche Hauptkonflikte** (z. B. Dämonen oder andere, monströse Wesenheiten) oder auch rein nicht-materielle Gegner (z. B. die entscheidende Schlichtung eines Streites) können auch mit deutlich anderen Werten gut dargestellt werden. Hier reicht dann unter Umständen ein einziger, gut ausgestatteter Hauptkonfliktgegner. Es sei ausdrücklich darauf hingewiesen, dass es auch bei Hauptkonflikten keine Obergrenze für Konfliktpunkte auf Seiten des Spielleiters gibt. Ein Hauptkonfliktgegner kann z. B. mit 15 Konfliktpunkten, einem Talentgesamtwert von 12 und einem automatischen Offensiverfolg ausgestattet werden, was für eine Gruppe von vier Erststüfern ein erhebliches Hindernis darstellen sollte.

Nachteile erleidet – darüberhinaus kann er auch andere Charaktere mit einbeziehen (vgl. Abschnitt “Tipps für gute Erzählungen”, ab Seite 38). Desweiteren sollte mit einbezogen werden, wie viele Konfliktpunkte der Charakterspieler noch übrig hat.

Wortwechsel in Hauptkonflikten werden ähnlich wie die in den Nebekonflikten gehandhabt. Der Angesprochene (z. B. der SL, aber auch andere CS) darf außer der Reihe antworten.

Der SL sollte darauf achten, dass der Spieler, der eine Runde beginnt, von Runde zu Runde wechselt.

4. Nach jeder Erzählung wird der **Erzählwert** bestimmt, der Spieler erhält entsprechend viele W20. Zum Erzählwert werden jedoch nur die eigenen Aussagen hinzugerechnet, d. h. im Zwiegespräch mit einem anderen Charakter bekommt der Spieler nicht für die Aussagen des anderen irgendeine Würfel. Für die Erzählung gibt es mindestens einen und maximal fünf W20.

## Hauptkonflikt

---

Hinzu kommen irgendwelche Bonuswürfel durch Gegenstände, Wissenstalente oder Magie. Wenn ein Spieler Sonderfertigkeiten einbringt, sind hier meisterliche Würfe möglich. Maximal kann ein Spieler zwei Sonderfertigkeiten einbringen eine offensive und eine defensive Sonderfertigkeit. Das können auch aufgestockte Sonderfertigkeiten sein. Meisterliche Würfe treten mit einer einfachen Sonderfertigkeit bei einer gewürfelten 1 oder 2 ein. Ist die Sonderfertigkeit aufgestockt, gibt es bereits bei einer 1–4 einen meisterlichen Wurf.

Der Spielleiter muss sich direkt nach seinem Erzählbeitrag entscheiden, gegen welchen beteiligten SC sich seine Offensive richtet (aber nur einen). Dabei muss die Erzählung wie üblich nichts damit zu tun haben, d. h. der SL könnte z. B. ausschließlich erzählen, wie sein Hauptkonfliktgegner von einem SC bedrängt wird und gegen einen anderen Spieler, dessen Held mit der Erzählung nichts zu tun hatte, offensiv werden.

5. Haben alle beteiligten Spieler etwas beigetragen und haben Würfel erhalten, müssen sie die Würfel in Offensivwürfel und Defensivwürfel aufteilen und würfeln. Im Gegensatz zum Nebenkampf würfelt hier auch der Spielleiter.

Jeder Würfel, der höchstens den Talentgesamtwert (inklusive aller Boni) zeigt, zählt als gelungener Wurf, ansonsten als misslungener Wurf. Die Anzahl der gelungenen Offensivwürfe gibt das **Offensivergebnis** des CS, die Anzahl der gelungenen Defensivwürfe das **Defensivergebnis**. Jeder meisterliche Wurf erhöht das Offensiv- bzw. Defensivergebnis um einen weiteren Punkt, d. h. meisterliche Würfe zählen wie zwei gelungene Würfe.

6. Nun vergleicht der SL sein Defensivergebnis mit der Summe der Offensivergebnisse aller CS. Umgekehrt vergleicht der CS, gegen den sich die Offensive des SLs richtet, sein Defensivergebnis mit dem Offensivergebnis des Spielleiters. Wenn das Offensivergebnis das Defensivergebnis übertrifft, wird die Differenz an Konfliktpunkten abgezogen.
7. Dann wirft jeder Spieler den Schaden für diese Runde aus. Dazu wirft er einen W20. Liegt der Wert auf höchstens 10 plus Anzahl bisher verlorener Konfliktpunkte, so bekommt der Charakter zwei Punkte Schaden. Dieser Schaden hat für den laufenden Konflikt noch keine Auswirkungen – die machen sich erst nach dem Konflikt bemerkbar.

## Hauptkonflikt

---

Allerdings muss bereits jetzt festgelegt werden, ob der Schaden körperlich oder geistig ist. Die Art geht aus dem Zusammenhang hervor und wird im Zweifelsfall vom Spielleiter festgelegt. Jegliche Verletzung oder Erschöpfung durch körperliche Anstrengung verursacht körperlichen Schaden, wohingegen Reden, Konzentration usw. geistigen Schaden.

8. Möchte ein Spieler aus dem Konflikt aussteigen, so kann er dies tun, sofern er noch Konfliktpunkte übrig hat. Im Spiel gibt der Held den Konflikt auf. Dies wird in jedem Fall für den Charakter als persönlicher Misserfolg gewertet.

Ein Spieler, dessen Konfliktpunkte auf 0 gesunken sind, scheidet automatisch aus dem Konflikt aus (persönlicher kritischer Misserfolg).

9. Solange noch der SL und mindestens einer der CS weiterhin am Konflikt beteiligt sind, wird die nächste Konfliktrunde ausgetragen (es geht weiter bei 3). Ist aber der SL oder alle CS aus dem Konflikt ausgeschieden, so endet der Konflikt.

## Ergebnis

Hier muss unterschieden werden zwischen dem Gesamtergebnis des Konfliktes und den Einzelergebnissen der Spieler.

1. Für die Gruppe gilt:

**SL hat keinen Konfliktpunkt übrig:** Die Charakterspieler gewinnen den Konflikt.<sup>2</sup> Insgesamt ist das Konfliktziel erreicht; es gibt keine weiteren Schwierigkeiten. Obwohl der Konflikt insgesamt gewonnen wurde, kann es sein, dass einzelne Charaktere einen persönlichen Misserfolg (oder kritischen Misserfolg) erlitten haben.

**SL hat noch Konfliktpunkte übrig:** Die Charakterspieler verlieren den Konflikt. Das Konfliktziel wurde (im Normalfall) *nicht* erreicht – die Spieler haben verloren. Klarerweise haben alle Helden einen persönlichen Misserfolg (oder sogar kritischen Misserfolg) erlitten.

---

<sup>2</sup>Es kann passieren, dass am Ende des Konfliktes weder Charakterspieler noch Spielleiter Konfliktpunkte übrig haben. In diesem Fall haben auch die Spieler gewonnen.

## Hauptkonflikt

---

Gewinnen die Spieler den Konflikt, dürfen sie erzählen, wie sie den Konflikt beenden und das Konfliktziel erreichen. Verlieren die Spieler den Konflikt, so erzählt der Spielleiter das Konfliktende. Diesmal gilt aber: Haben die Spieler verloren, so haben sie (üblicherweise) das Konfliktziel tatsächlich nicht erreicht.

2. Für jeden einzelnen Spieler gilt (wenn er zu Konfliktbeginn drei oder mehr Konfliktpunkte hatte):

**Alle Konfliktpunkte verloren:** (persönlicher kritischer Misserfolg) Dem Charakter ist ein erhebliches Missgeschick passiert. Die Folge ist eine dauerhafte (negative) Veränderung des Charakters. Der Wert des Nachteils sollte in etwa das Doppelte von dem Problemen nach einem kritisch misslungenen Nebenkampf betragen.

**Mehr als die Hälfte der Konfliktpunkte verloren:** (persönlicher Misserfolg) Dem Charakter ist ein Missgeschick passiert. Üblicherweise sollte die Folge eine kleine, dauerhafte negative Charakterveränderung sein, etwa wie ein kritisch misslungener Nebenkampf.

**Höchstens die Hälfte der Konfliktpunkte verloren:** (persönlicher Erfolg) keine speziellen Vor- oder Nachteile.

**alle Konfliktpunkte übrig:** (persönlicher kritischer Erfolg) Dem Charakter ist ein spektakulärer Erfolg geglückt; neben dem erfolgreich erreichten Ziel kommt es zu einer dauerhaften (positiven) Veränderung des Charakters, z. B. Verlust einer schlechten Eigenschaft oder der Gewinn eines kleinen Vorteils (z. B. eine Verbindung).

## Mehrere Hauptkonfliktgegner

Es ist auch möglich, dass der SL mehrere Hauptkonfliktgegner in einem Hauptkampf vorsieht. So können dann z. B. mehrere Individuen dargestellt werden (z. B. in einer Gerichtsverhandlung der Angeklagte und sein Verteidiger oder auch ganz klassisch der Magier und sein persönlicher Leibwächter).

Ist dies der Fall, so ist der SL trotzdem nur einmal pro Kampftrunde an der Reihe – der erreichte Erzählwert gilt dann für alle Hauptkonfliktgegner; damit wird verhindert, dass ein Hauptkampf zu einer SL-One-Man-Show

## Hauptkonflikt

---

verkommt. Trotzdem sollte der SL versuchen (evtl. abwechselnd) auf die verschiedenen NSC einzugehen. Umgekehrt sind hier die CS mehr als sonst ermuntert, auch passende Aktionen der NSC zu beschreiben.

Trotzdem werden die Würfe des SL für jeden Hauptkonfliktgegner einzeln durchgeführt. Am besten ist, wenn er genügend Würfel in verschiedenen Farben zur Verfügung hat; ansonsten können die Würfel des SL auch mehrmal nacheinander gerollt werden. Dabei sucht der SL natürlich für jeden Hauptkonfliktgegner einen Helden als ‘Opfer’ aus.

Genau wie sonst der SL müssen die CS direkt nach ihrer Erzählung entscheiden, gegen welchen Konfliktgegner sich die Offensivwürfel richten. Die Würfel dürfen nicht zwischen verschiedenen Konfliktgegnern aufgeteilt werden. Umgekehrt können natürlich die SC auch von mehreren Konfliktgegnern bedrängt werden. Um keine Konfliktpunkte zu verlieren, darf die Summe der Offensiverfolge, die gegen den Helden gerichtet sind, die Defensiverfolge nicht übertreffen.

## Kombinierte Konflikte

Es können Haupt- und Nebenkongflikte kombiniert werden. Dabei kann es mehrere Hauptkonfliktgegner geben, aber immer nur einen Nebenkongfliktgegner. Sollten es sich z. B. um verschiedene Gruppen von Nebenkongfliktgegnern handeln, so werden sie einfach zusammengefasst (Addieren von Konfliktpunkten, Offensivergebnissen und Defensivergebnissen).

Der SL übernimmt nur die Rolle der Hauptkonfliktgegner. Wie bei mehreren Hauptkonfliktgegnern auch muss hier auch jeder CS seinen Angriff gegen ein Ziel richten; das sollte aus der Erzählung hervorgehen.

Der Nebenkongfliktgegner verursacht in jeder Runde auf jeden Charakter Schaden; das Defensivergebnis gilt für jeden Charakter, der dem Nebenkongfliktgegner Schaden machen will, separat (wie ein normaler Nebenkongflikt eben).

Auch in kombinierten Haupt- und Nebenkongflikten beträgt der Schadenswert, auf den die Spieler jede Runde würfeln müssen, 10 plus die Anzahl der bisher verlorenen Konfliktpunkte.

## Optional: Schaden schon während der Konflikte

*Die Schadensauswirkungen sind normalerweise erst nach dem Konflikt spürbar. Wenn dies als zu unrealistisch empfunden wird, können die Auswirkungen auch sofort spürbar gemacht werden. Das könnte dann aber von*

## Hauptkonflikt

---

*den Spielern als ungerecht empfunden werden, da dann auch Hauptkonfliktgegner Schaden nehmen und so ihre Gefährlichkeit einbüßen könnten. Daher ist es ratsam, in einem solchen Fall auch Schaden für Hauptkonfliktgegner einzuführen. Insgesamt führt diese Regel zu einem erhöhten Rechenaufwand während der Konflikte.*

## Optional: Beschreibungen ausgeschiedener Spieler

*Man kann auch Spieler, die aus dem Konflikt herausgefallen sind, weiterhin an der Beschreibung des Konfliktes beteiligen. Im Rahmen dessen, was passiert ist, können sie entweder das Verhalten ihrer ausgeschiedenen Charaktere oder auch das Verhalten von Nebenkampfgegnern weiter beschreiben, allerdings ohne dafür Würfel zu bekommen. Ihre Erzählungen haben also keinen weiteren Einfluss auf das Geschehen.*

*Dabei gelten für sie natürlich weiterhin alle Erzählregeln – der Erzählwert braucht allerdings natürlich nicht bestimmt zu werden.*

## Optional: Konfliktpunkte bringen Glück

*Wenn die Spieler zusätzliche Erzählmöglichkeiten bekommen sollen, ist es möglich, die Konfliktpunkte zusätzlich für besonders glückliche oder unglaubliche Ereignisse einzusetzen. So könnte beispielsweise ein Spieler mit Glück unter der Zellenbank den gesuchten Schlüssel für den Ausbruch finden oder sich mit einem Sprung aus dem Fenster auf das zufällig darunter stehende Pferd vor einem Angriff retten. Dafür muss der Spieler nur einen Konfliktpunkt abgeben.*

*Welcher Art das Glück ist bzw. wie spektakulär die Aktionen sein dürfen, müssen die Spieler vor Spielbeginn gemeinsam beschließen.*

## Beispiel

Die Heldengruppe trifft auf den Schurken des Abenteurers, Junker Gritton. Er will mit seinen Wachen die Helden festnehmen – umgekehrt wollen die Helden Gritton dingfest machen, um ihn an die örtliche Gerichtsbarkeit zu übergeben.

## Hauptkonflikt

---

Der Spielleiter entscheidet auf einen gemischten Konflikt: Als Hauptkonfliktgegner gibt er Gritton einen Talentgesamtwert von 12 und vier Konfliktpunkte, während die Charaktere der Spieler nur drei Konfliktpunkte haben. Die Wachen werden parallel dazu als Nebenkampf dargestellt mit einem Offensivergebnis von 1, einem Defensivergebnis von 0 und 10 Konfliktpunkten.

Die Heldengruppe besteht aus drei Charakteren: einem Weidener Ritter, einer Gauklerin der Truppe "Feuerball" aus Gareth und einer Söldnerin aus Elenvina. Ort ist die Halle in Grittons Burg, die Charaktere haben gerade die Tür aufgestoßen und sehen sich Gritton und seinen Wachen gegenüber. Der Plan ist, den Junker zunächst zur Aufgabe zu überreden.

Damit nicht immer derselbe Spieler eine Runde beginnt, lässt der SL immer denjenigen beginnen, der die letzte Runde aufgehört hat. Ansonsten ist die Reihenfolge immer in Uhrzeigersinn um den Tisch herum. Das kann auch anders geregelt werden; allerdings sollte der SL darauf achten, dass jeder Spieler mal eine Runde beginnt.

### Runde 1:

**Weidener Ritter:** "Ich trete einen Schritt in den Raum, stütze mich auf mein Schwert und sage: 'Wir haben von Euren dunklen Plänen durchschaut, Junker Gritton. So ergebet Euch und lasset Euch abführen, auf dass ihr der Gerichtsbarkeit übergeben werdet.' " Darauf antwortet der Spielleiter in der Rolle des Junkers: "Niemals!" Dann ergänzt der Spieler des Ritters: "Offensive gegen den Junker."

**Gauklerin:** "Ich husche unbemerkt hinter dem Ritter nach links Richtung Tisch. Alle Blicke sind ja auf den Ritter gerichtet, und es ist ja auch relativ dunkel in dem Raum. Also verstecke ich mich dann so hinter dem Tisch und warte mal, was passiert. Offensive gegen die Wachen."

**Söldnerin:** "Der Junker sieht, wie meine Söldnerin ihren Säbel langsam aus der Scheide zieht und vorsichtig auf ihn zugeht. Dabei sieht er den Säbel auf sich gerichtet und sagt: 'Wachen! Haltet sie von mir fern!'. Daraufhin stellen sich die Wachen vor ihren Herrn, die Hellebarden fest in der Hand. Offensive gegen den Junker."

**SL:** "Zum Ritter gewandt: 'Ich rate Euch und Euren Gefährten, so schnell wie möglich hier zu verschwinden. Ich möchte kein Blutvergießen, und Ihr habt bestimmt auch nichts dagegen, wenn

## Hauptkonflikt

---

Eurer Blut in Eurem Körper verbleibt. Also zieht ab, und ihr bleibt unbehelligt. Bleibt, und ihr werdet sterben.’” Der Spieler des Ritters antwortet: “Wir werden nicht eher gehen, bis wir Euch Euer Handwerk gelegt haben.” Zuletzt wieder der SL: “Offensive gegen den Ritter.”

Jetzt haben alle erzählt und würfeln. Die Spieler würfeln jeweils zwei Offensiv- und drei Defensiv-Würfel. Der Weidener Ritter auf Überreden/Überzeugen, die Gauklerin auf Sich Verstecken und die Söldnerin auf Einhand-Schwerter. Die Ergebnisse sind: Ritter 1 gelungener Offensivwurf und 1 gelungener Defensivwurf (kurz 1/1), Gauklerin 2/1, Söldnerin 1/2 und SL 1/2. Der Nebenkonflikt verursacht automatisch 1/0 auf jeden Charakter.

Damit bekommt der Ritter 1 Konfliktpunkt Verlust (gegen ihn steht ein automatischer gelungener Offensivwurf durch den Nebenkonflikt und ein gelungener Offensivwurf durch den Junker, davon kann er nur einen durch den eigenen Defensiverfolg ausgleichen), Gauklerin und Söldnerin keinen (können den Schaden durch den Nebenkonflikt abwehren), der Junker keinen (er kann die beiden Offensiverfolge des Ritters und der Söldnerin mit seinen beiden gelungenen Defensivwürfen abwehren) und die Wachen 2 durch die Gauklerin. Da bisher niemand verletzt wurde, ist der Schaden geistig.

Jetzt wird Schaden für die Charaktere bestimmt; die Söldnerin würfelt eine 10 und bekommt damit bereits ihren ersten Schaden (2 Punkte geistiger Schaden).

Zwischenstand der Konfliktpunkte nach der ersten Runde: Ritter 2, Gauklerin 3, Söldnerin 3 (2 geistiger Schaden), Junker 4 und Wachen 8.

### Runde 2:

**SL:** “Junker Gritton sagt: ‘Wenn Ihr dermaßen unkooperativ seid, dann kann ich Euch auch nicht weiterhelfen.’ Und dann, zu den Wachen gewandt: ‘Packt sie!’. Daraufhin senken die Wachen ihre Hellebarden und gehen bedrohlich in eure Richtung. Offensiv gegen den Ritter.”

**Weidener Ritter:** “Ich packe mein Schwert fester, die Adern meiner Hände treten bläulich hervor, die Knöchel verfärben sich weiß – so erwarte ich die Wachen. Da schnellst auch schon die

## Hauptkonflikt

---

Spitze der ersten Hellebarde nach vorne. Offensiv gegen die Wachen.”

**Gauklerin:** “Ich bin ja noch unter dem Tisch, oder? Ok, dann kriech ich mal etwas nach vorne und ziehe meinen Dolch aus der Stiefelscheide. Ich kann die Beine einer Wache sehen, die vor mir steht und steche den Dolche von hinten in die Kniekehle, so dass die Wache schreiend zusammenbricht. Offensiv gegen die Wachen.”

**Söldnerin:** “Ha, es tut sich eine Lücke zwischen den Wachen auf, da sie auf uns zustürmen. Mit zwei Schritten und ein paar Paraden gegen die Hellebarden stehe ich vor dem Junker und versuche, ihm meinen Säbel vor die Kehle zu halten um ihn zur Aufgabe zu zwingen. Doch er duckt sich geschickt darunter weg und hält auf einmal zwei Kurzschwerter in den Händen. Offensiv gegen den Junker.”

Wieder wird gewürfelt. Die Ergebnisse: Ritter 2/2, Gauklerin 2/1, Söldnerin 0/1 und SL 2/2. Der Schadenswurf für diese Runde ergibt einen gelungenen Wurf für den Ritter, d.h. dieser bekommt zwei Punkte körperlichen Schaden (da mittlerweile gekämpft wird).

Zwischenstand der Konfliktpunkte nach der zweiten Runde: Ritter 1 (2 körperlicher Schaden), Gauklerin 3, Söldnerin 3 (2 geistiger Schaden), Junker 4 und Wachen 4.

### Runde 3:

**Söldnerin:** “Der Junker geht wie ein Berserker auf die Söldnerin los. Ein Schlag nach dem anderen hagelt auf die Söldnerin nieder, sie kann sich kaum noch wehren. Blut sickert aus kleinen Schnitten, wie verzweifelt sticht sie ab und zu ihren Säbel nach dem Junker. Offensiv gegen den Junker.”

**SL:** “Die zusammengesackte Wache entdeckt die Gauklerin unter dem Tisch. Sie stößt den Stuhl zur Seite und rammt ihr den Stiel der Hellebarde in den Bauch, was die Gauklerin mit einem ‘Uffz!’ quittiert. Dann versucht sie, sich wieder aufzurichten und ruft: ‘Hier unter dem Tisch ist auch noch eine!’ Offensiv gegen die Söldnerin.”

**Weidener Ritter:** “Ich liefere mir ein wildes Gefecht gegen zwei der Wachen. Sie schlagen und stechen mit ihren Hellebarden, doch ich kann den Schlägen ausweichen. Dabei weiche ich zwei

## Bonuswürfel

---

Schritte zurück, so dass ich kurz hinter dem Türrahmen der Eingangstür stehe. So habe ich nur noch einen Gegner, der jetzt auch einen schweren Körpertreffer einstecken muss. Offensiv gegen die Wachen.”

**Gauklerin:** “Der Stoß hat mir die Tränen in die Augen getrieben. Doch schon nach wenigen Sekunden sehe ich wieder klar, die Wache zieht sich am Tisch hoch und will die anderen auf mich aufmerksam machen. Ich krieche ein Stück zurück, mache meinen Bogen bereit richte mich kurz auf und schieße der Wache einen Pfeil in den Hals. Offensiv gegen die Wachen.”

Die Würfelerggebnisse: Ritter 0/1, Gauklerin 0/1, Söldnerin 2/2 und SL 2/1. Schadenswürfe: Diesmal bekommen alle Charaktere zwei Punkte körperlichen Schaden.

Die Konfliktpunkte: Ritter 2 (4 körperlicher Schaden), Gauklerin 3 (2 körperlicher Schaden), Söldnerin 3 (2 geistiger Schaden und 2 körperlicher Schaden), Junker 3 und Wachen 4.

Und so geht das Beispiel weiter, bis entweder alle Charaktere aufgeben bzw. keine Konfliktpunkte mehr haben oder bis weder Wachen noch Junker Konfliktpunkte übrig haben (oder der Spielleiter aufgibt).

## Bonuswürfel

Durch Gegenstände, Wissenstalente oder Magie kann ein Spieler Bonuswürfel oder sogar automatische gelungene Würfe erhalten. Je nach Konfliktart können sie auf unterschiedliche Weise eingesetzt werden.

### Kurzkonflikte

In Kurzkonflikten kann ein Spieler durch Gegenstände, Wissenstalente und Magie Zusatzwürfel bekommen. Sollte er durch Gegenstände oder Magie automatische gelungene Würfe erhalten, so geben diese auch je einen Zusatzwürfel.

Ob eine Probe erfolgreich ist oder nicht, hängt bei mehreren Würfeln vom niedrigsten Würfelerggebnis ab. Ist die Probe misslungen (d. h. alle Würfel zeigen einen Wert, der den Talent-Gesamtwert übertrifft) *und* zeigt einer der Würfel zuzüglich der Konfliktschwierigkeit eine 20 oder mehr, so

## Bonuswürfel

---

muss mit einer erneuten Probe festgestellt werden, ob der Misserfolg sogar kritisch war.

Ist dagegen die Probe gelungen und zeigt der kleinste Würfel (zuzüglich der Schwierigkeit) eine 1 oder weniger, so muss erneut gewürfelt werden, ob der Erfolg kritisch war. [Hat der Held Sonderfertigkeiten eingesetzt, so kann die Schwelle, ab der auf einen kritischen Erfolg geprüft wird, auf 2 bzw. 4 \(bei zwei benutzten Sonderfertigkeiten\) steigen.](#)

## Neben- und Hauptkonflikte

Wie Würfel durchs Erzählen auch, müssen Bonuswürfel vor dem Wurf in Offensiv- und Defensivwürfel aufgeteilt werden. Bonuswürfel oder automatische gelungene Würfe erhält ein Spieler immer dann, wenn aus der Erzählung klar wird, was er für einen Gegenstand verwendet. Magische Effekte wirken auch dann, wenn der Spieler die Wirkung nicht erwähnt.

Bei Gegenständen muss der Charakter meist ein bestimmtes passendes Talent benutzen, um die Bonuswürfel auszunutzen. Jeder Spieler darf pro Runde maximal die Zusatzwürfel eines benutzten Gegenstandes einbringen.

Alleine mit Wissenstalenten kann ein Spieler nicht direkt offensiv oder defensiv in einen Konflikt eingreifen. Die Wissenstalente dienen lediglich dazu, um die Anzahl der Würfel für eines anderes Talent zu erhöhen. Dazu muss allerdings das Thema des Wissenstalentes auch in den Konflikt mit einfließen – wie bei anderen Talenten auch legt der SL fest, ob ein Wissenstalent relevant ist oder nicht.

Statt ein Wissenstalent selber zu benutzen kann ein Spieler auch entscheiden, durch Zurufe, Zeichen oder auf eine andere Weise einem anderen Spieler zu helfen. Dazu kann er die Bonuswürfel für ein Wissenstalent vor dem Würfeln auch an einen anderen Spieler abgeben. Also kann sich auch ein Spieler, der selbst kein relevantes Basis- oder Spezialtalent hat, an einem Konflikt beteiligen und mit seinem Wissenstalent anderen helfen (auch wenn er selber nichts ausrichten kann).

## Optional: Nachgewürfelte Bonuswürfel

*Oft haben die Spieler während eines Konfliktes Bonuswürfel zur Verfügung – diese Würfel werden normalerweise einfach zusätzlich zu den Würfeln gerollt. Wenn Sie nicht genug Würfel haben oder die Wichtigkeit von Bonuswürfeln (gerade für Charaktere mit hohen Talentgesamtwerten) senken*

## Bonuswürfel

---

wollen, können Sie zu folgender Regel greifen: Statt zusätzliche Würfel zu bekommen hat der Spieler das Recht, pro Bonuswürfel einen Misserfolg nachzuwürfeln. Die Bonuswürfe werden einzeln hintereinander ausgeführt, so dass es problemlos möglich ist, einen einzelnen Würfel auch mehrfach nachzuwürfeln.

# Verletzung und Tod

**Erste Hilfe:** Direkt nach einem Konflikt ein Kurzkonflikt Heilkunde Wunde oder Seele; heilt einen entsprechenden Punkt. Nur ein Versuch, bei misslingen kein Problem, bei kritischem Misserfolg zwei zusätzliche Punkte auf den Patienten. Behandelnder Charakter kann selber ganz normal Schaden durch den Kurzkonflikt bekommen (geistig).

**Natürliche Heilung:** Schadenspunkte heilen einzeln; pro Nacht Ruhe heilt entweder ein körperlicher oder ein geistiger Schadenspunkt. In einer Nacht heilt immer derjenige Schaden, der am größten ist. Bei Gleichstand kann sich der Spieler eine Schadensart aussuchen.

**Heilkunde:** Gelingt ein Kurzkonflikt auf ein entsprechendes Heilkunde-Talent, so heilt im Laufe des Tages ein entsprechender Maluspunkt zusätzlich. (Ist das zu viel???)

Bei einem kritischen Misserfolg wird der entsprechende Schaden um 2 erhöht.

**Magie:** keine Ahnung bisher

**Tod:** Nur durch persönlich verlorene Hauptkonflikte möglich; kritischer Misserfolg nötig. Nur nach Absprache in der Gruppe?! Alternativ: Hauptkonflikt mit dem Ziel des lebenden/toten Charakters.

# Langzeit-Spiel

Dieses Kapitel beschäftigt sich mit dem Spielspaß über mehrere Abenteuer hinweg. Warum sollte man ein und denselben Charakter viele Spielabende lang spielen wollen? Dazu muss der Charakter eine gewisse Entwicklung durchmachen. Da das langfristige Ziel in diesem Spiel ist, dass die Charaktere zu den berühmtesten Helden in Aventurien aufsteigen, muss die Charakterentwicklung auch in diese Richtung gehen.

Das bedeutet jetzt nicht, dass nicht andere Entwicklungen auch stattfinden dürfen: Klarerweise darf jeder Held Freunde gewinnen und seine Persönlichkeit mit der Zeit verändern. Diese Art von Veränderungen werden aber nicht durch das System unterstützt und bringen lediglich mehr Farbe ins Spiel.

## Abenteurpunkte und Stufen

Für die Steigerung müssen die Helden **Abenteurpunkte** (AP) erwerben. Die Abenteurpunkte entsprechen dabei genau denen aus DSA. Im Unterschied zum normalen DSA steigt die Stufe jedoch durch das Bekommen und nicht erst durch das Ausgeben der AP, denn die AP stehen ja für den Ruf, den die Helden erworben haben.

Die Stufe gibt an, wie bekannt ein Held *aufgrund seiner Heldentaten* ist. Solange die Helden nicht über die zehnte Stufe hinaus sind, können sie nicht damit rechnen, dass sie außerhalb ihres 'Wirkungsbereiches' erkannt werden. Gerade am Anfang gilt der Ruf nur für den Heimatort bzw. den Startort.

**Stufe 1–2:** Die Helden werden als ganz normale Bürger angesehen und haben keinen besonderen Ruf.

## Abenteuerpunkte und Stufen

---

<b>Stufe</b>	1	2	3	4	5	
<b>AP</b>	0	100	300	600	1000	
<b>Stufe</b>	6	7	8	9	10	
<b>AP</b>	1500	2100	2800	3600	4500	
<b>Stufe</b>	11	12	13	14	15	
<b>AP</b>	5500	6600	7800	9100	10500	
<b>Stufe</b>	16	17	18	19	20	21
<b>AP</b>	12000	13600	15300	17100	19000	21000

---

**Stufe 3–5:** Durch ihre zweifelhaften Tätigkeiten (kein ernsthafter Beruf bzw. stecken ihre Nasen in Dinge, die ehrbare Leute nichts angehen) bekommen die Helden den Ruf als Herumtreiber, Spinner und Träumer. Man beginnt, über sie zu reden.

**Stufe 6–8:** Kopfschütteln wandelt sich in Anerkennung. Die Helden sind in den Augen der einfachen Bevölkerung Leute, die vieles von ihren Reisen in die weite Welt berichten können. Der Ruf dringt aber nicht aus dem direkten Wirkungskreis der Helden heraus, d. h. sie sind nur dort bekannt, wo sie auch aufgetreten sind.

**Stufe 9–11:** Erste Bardenlieder machen die Runde. Die Lieder und Geschichten dringen in die Nachbarorte vor, so dass auch Leute der Region, die die Helden noch nie gesehen haben, von ihnen gehört haben könnten.

**Stufe 12–14:** Der gute Ruf weitet sich aus. Es gibt ganze Gegenden, die die Helden mit Namen und ihre Taten kennen. Die Helden können davon ausgehen, dass ihre Geburtsstädte beginnen, sich mit dem Namen der Helden zu rühmen.

**Stufe 15–17:** Aus den Lokalhelden sind Landeshelden geworden. Im Mittelreich entspricht das den einzelnen Provinzen, ansonsten dem gesamten Land. Auch in den Grenznahen Gebieten der Nachbarländer erzählt man sich von den Heldentaten der Charaktere.

**Stufe 18–20:** Der Ruf weitet sich auf die Nachbarländer aus. Aufgrund der Lieder und Beschreibungen werden sie in halb Aventurien erkannt. Eventuell ist der Ruf der Helden in den Nachbarländern nicht so gut, wie sie erwarten (z. B. aus Neid auf das andere Land).

## Vergabe von AP

---

**Stufe 21:** Die Bekanntheit erreicht auch die hintersten Winkel Aventuriens. Höchstens in den abgelegensten Gebieten des Dschungels oder der Eiswüste leben Personen, die noch nichts von den Helden gehört haben. Eine höhere Bekanntheit kann man nicht erlangen, das Spiel endet und die Helden setzen sich zur Ruhe.

## Vergabe von AP

Die Helden sollten für bestandene Konflikte AP bekommen. Als Richtlinie schlage ich vor, 5 AP für einen Kurzkonflikt, **10 AP pro Nebenkonflikt** und 25 AP für einen Hauptkonflikt zu vergeben. Verlorene Konflikte geben den Helden keine AP, bei gemischten Konflikten bzw. Konflikten mit mehreren Hauptkonfliktgegnern wird jeder Konfliktgegner einzeln bewertet.

## Abenteuer

Aus diesen Interpretationen der Stufe ergeben sich natürlich einige Vorgaben an die Abenteuer. Die ersten Abenteuer drehen sich um die kleinen Dinge des Lebens: Vieh wird vergiftet, die Helden helfen bei der Aufklärung von örtlichen Verbrechen oder erledigen einen Botendienst.

Spielen die ersten Abenteuer noch weitgehend in derselben Gegend, so kommen die Helden im Verlauf des Langzeit-Spieles immer weiter über die Grenzen ihres Dorfes hinaus. Durch länger werdende Reisen kommen die Helden nicht mehr so oft in ihren Heimatort. Spätestens ab Stufe 12 ändern sich dann die Aufgaben der Helden: Sie werden bei größeren Problemen aktiv um Hilfe gebeten, Boten werden geschickt, um die Helden zu holen. Die politische Lage wird für die Helden wichtiger, die kleinen Aufgaben der einfachen Bevölkerung treten in den Hintergrund.

Die Abenteuerplanung ist eine der wichtigsten Aufgaben für den Spieler: Er muss *angemessene* Aufgaben für die Helden finden.

**!!! Erstellen von Abenteuern !!!**

## Steigerung

<b>Stufe</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>max. TaW</b>	6	6	7	7	7	8	8	8	9	9
<b>KP</b>	3	3	3	3	4	4	4	4	5	5

<b>Stufe</b>	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>max. TaW</b>	9	10	10	10	11	11	11	12	12	12
<b>KP</b>	5	5	6	6	6	6	7	7	7	7

Nicht zweimal hintereinander dasselbe steigern! 1 CP = 100 AP

KP: Anzahl Konfliktpunkte pro

max. TaW: maximaler Talent- oder Zauberfertigkeitwert

Dabei zählen nicht die verbrauchten, sondern die *bekommenen* AP.

## Talente und Zauber

Auch zugekaufte AsP zählen als Spezialtalent (ohne Eigenschaften)

1 Talentwert bzw. Zauberfertigkeitwert steigern: 1 CP

Spezialtalent aktivieren (auf 0 bringen): 1 CP

**Wissenstalent:**

<b>Wissenstalent</b>	0	1	2	3
<b>1 Punkt</b>	0	2	4	6
<b>Summe</b>	0	2	6	12

Berufstalent nachträglich lernen: 1 CP (beginnt bei 10, steigt alle 2 Stufen automatisch um 1)

## Sonderfertigkeiten

Beliebiger (stimmungsvoller) Name, dazu mindestens drei Talente auswählen. Dies ermöglicht für diese Talente meisterliche Offensivwürfe oder meisterliche Defensivwürfe bei 1–2 auf W20. Der Spieler muss sich festlegen: entweder ist seine Sonderfertigkeit offensiv oder defensiv. Es ist nicht möglich, dass eine Sonderfertigkeit für einige Talente offensiv und für andere defensiv wirkt.

Kosten: 1 CP pro Talent

Sonderfertigkeiten können für die gleichen Kosten einmal ‘aufgestockt’ werden, dann bekommt man schon bei 1–4 einen meisterlichen Erfolg.

### Eigenschaften

8 CP für +1 Eigenschaft, maximal auf +4.

### Optional: Veränderte Aufstiegsgeschwindigkeit

*Wie viele Abenteuerpunkte der SL für Konflikte vergibt ist reine Geschmackssache. Möchten die Spieler lieber schneller aufsteigen, so kann sich die Gruppe auf einen höheren AP-Wert einigen; geht der Aufstieg zu schnell, so ist auch eine geringere AP-Verteilung möglich.*

*Es gibt aber noch eine zweite Stellschraube für die Aufstiegsgeschwindigkeit: die Umrechnung Abenteuerpunkte in Charakterpunkte. Da es maximale Talentwert pro Stufe gibt, hat eine Erhöhung der verteilten CP (also z. B. ein Umrechnungsfaktor 1 CP=50 AP) zur Folge, dass sich die Helden wahrscheinlich die Eigenschaften schneller maximieren und bei der Talentauswahl mehr in die Breite gehen. Während die Anzahl der Abenteuerpunkte pro Spielabend problemlos verändert werden kann, sollte die Umrechnung der AP in CP nur mit Vorsicht verändert werden.*

*Es gibt aber noch eine dritte Option: Ein Einstieg ins Spiel mit besseren Charakteren. Das kann z. B. dadurch geschehen, dass man am Anfang einfach mehr Punkte für Eigenschaften und Talente vergibt. Auch dann zwingt man die Charaktere aufgrund der Deckelung zu einer breiteren Ausbildung der Fähigkeiten. Die andere Möglichkeit ist, nicht in Stufe 1 mit 0 AP zu beginnen, sondern direkt in einer höheren Stufe einzusteigen. Dazu empfiehlt es sich, die Helden wirklich bis in die gewünschte Stufe hochzusteigern.*

# Gegenstände

**Zuordnung:** Anderthalbhänder→Ein- oder Zweihandschwerter, Infanteriewaffen→Zweihand-Hieb Waffen, Kettenwaffen, Peitschen und Kettenstäbe→Einhand-Flegel, Säbel→Einhand-Schwerter, Schilde gestrichen (vgl. Rüstungen)

**Waffenboni:** Dolche:  $-1$  Würfel; Raufen:  $-2$  Würfel; Einhand-Hieb Waffen, Stäbe: keine Veränderung, Einhand-Flegel/Schwerter/Fecht Waffen/Speere:  $+1$  Offensivwürfel, Zweihand-Flegel/Hieb Waffen/Schwerter:  $+1$  gelungener Offensivwurf, Lanzenreiten:  $+2$  Offensivwürfel

**Waffenboni:** Armbrust/Bogen:  $+1$  Offensivwürfel; Belagerungswaffen: keine Veränderung (spezielle Konflikte); Blasrohr:  $-2$  Würfel  $+ \text{Gift}$ ; Wurfmesser:  $-1$  Würfel; Diskus/Schleuder/Wurfbeil/Wurfspeer: keine Veränderung

Geld wird nicht auf Heller und Kreuzer nachgehalten, sondern es gibt einen Wert "Reichtum". Ein um zwei erhöhter Reichtumswert bedeutet in etwa eine Verdopplung des Vermögens.

Es gilt:

- Preis  $>$  Reichtum: zu teuer
- Preis = Reichtum  $\implies$  Reichtum = 0
- Preis = Reichtum  $- 1 \implies$  Reichtum  $- 4$
- Preis = Reichtum  $- 2 \implies$  Reichtum  $- 2$
- Preis = Reichtum  $- 3 \implies$  Reichtum  $- 1$
- Preis = Reichtum  $- 4 \implies$  Reichtum  $- 1$
- Preis  $\leq$  Reichtum  $- 5 \implies$  Reichtum  $\pm 0$

## Idee: Wert 'Ausrüstung'

---

Dabei kann der Reichtum nicht unter 0 sinken, d. h. im Zweifelsfall wird Reichtum auf 0 gesetzt.

<b>Preis</b>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<b>Dukaten</b>	0.25	0.35	0.5	0.75	1	1.4	2	2.8	4	5.7

<b>Preis</b>	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
<b>Dukaten</b>	8	11	16	23	32	45	64	91	130	180

<b>Preis</b>	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
<b>Dukaten</b>	260	360	510	720	1000	1400	2000	2900	4100	5800

Für Gegenstände, die eine Auswirkung in Konflikten haben, kann man die Preise direkt ablesen: Das Ganze fängt mit einem Preis von 10 an (hat noch keine Auswirkungen, außer, dass ein entsprechendes Talent ohne Abzüge benutzt werden kann). Für erhöhte Erfolgswkt gibts Preis +1, für jeden bestimmten Würfel gibts Preis +2, für beliebige Würfle Preis +3, für bestimmte automatische Erfolge Preis +4, für beliebige automatische Erfolge Preis +5.

## Idee: Wert 'Ausrüstung'

Ähnlich wie der pauschale Wert für Geld könnten Charaktere einen pauschalen Wert für Ausrüstung haben. Dann könnten Charaktere aus dieser Ausrüstung benötigte Gegenstände ziehen.

# Spiel-Leiten

Bisher sammeln sich hier nur die Ideen, was im Spielleiter-Kapitel alles behandelt werden soll, in Form von Überschriften und Stichpunkten.

Wichtige Quellen:

<http://grofafo.org/index.php/topic,26021.msg580443/topicseen.html#ne>

## Was kommt zuerst: Abenteuer oder Helden?

- Auswahl der Helden je nach Abenteuer
- Auswahl der Abenteuer je nach Held

## Vorbereitung

- Flags ([http://bankuei.blogspot.com/2006/02/flag-framing\\_03.html](http://bankuei.blogspot.com/2006/02/flag-framing_03.html))
- Aufbau eines Abenteuers, Gegner, Spannungsbogen
- Anzahl Konflikte (vgl. Donjon-Regeln)
- Evtl. Ressourcen-Beschränkung (Peng!)

## Kurz- oder Nebenkonflikt?

- Vor- und Nachteile
- Empfehlungen, auch für Konfliktfolgen

## Neben- oder Hauptkonflikt?

- Vor- und Nachteile
- Empfehlungen, auch für Konfliktfolgen

## Improvisation

- Wozu?
- Kurz- und Nebenkongflikte
- Tipps für Improvisation (vgl. Robin's Laws)

# Anhang

# Was soll das hier?

Dieser Anhang dient dazu, eigene Überlegungen zu Sammeln und Entscheidungen nochmal deutlich zu erklären. Er ist für die Regeln und das Spiel an sich völlig unerheblich. Daher will ich ihn später auch in eine eigene Datei auslagern. Er soll Interessierten zwar zur Verfügung stehen und hinter dem Spiel stehende Entscheidungen erläutern, dient aber sonst keinem anderen Zweck. Ein solcher Anhang ist vor allem für den Spiele-Autor wichtig, um Begründungen für einmal getroffene Entscheidungen auch später noch parat zu haben.

# Ausgewogenheit (Balancing)

## Muss das sein?

Kurz gesagt: ja. Aber um diese Antwort zu verstehen, muss erstmal geklärt werden, was Balancing überhaupt ist. Viele Rollenspieler argumentieren nämlich: Balancing? Brauchen wir nicht. Es sind doch auch nicht im richtigen Leben alle Charaktere gleich gut.

Balancing hat nämlich erst einmal nichts mit den Charakteren zu tun (eigentlich natürlich schon, aber dazu später). Zur Definition:

*Ein Spiel ist genau dann gut ausgewogen, wenn sich die Spieler unabhängig von ihren Entscheidungen nicht durch die Spielregeln benachteiligt fühlen.*

Das gilt für alle Spiele. Und dabei geht es vor allem um das Gefühl der Spieler. Sind alle Spieler mit dem Spiel glücklich, so ist es offenbar ausgewogen. Schaffen es die Spielregeln dagegen nicht, allen Spielern das Gefühl zu geben, genauso viel wert zu sein wie ihre Mitspieler, so sind die Spielregeln offenbar unausgewogen.

Das hat auch erstmal nichts damit zu tun, dass es in einem Spiel Gewinner oder Verlierer gibt. Nehmen wir z.B. Schach. Schach ist ein gut ausgewogenes Spiel, obwohl ein Spieler durch seine Entscheidungen ins Hintertreffen geraten kann. Aber er fühlt sich nicht durch die Spielregeln benachteiligt, sondern sieht schlechtes Spiel als sein persönliches Unvermögen an. Hätte dagegen der schwarze Spieler keine Dame, so würde er sich benachteiligt fühlen.

Was bedeutet das für Rollenspiele? Letztendlich heißt das, dass man

## Heldenerschaffung

---

den Spielern unabhängig von ihrer gewählten Rolle die Möglichkeit geben muss, sich gleichermaßen am Spiel zu beteiligen. Die Sonderstellung des Spielleiters ist dabei meist problemlos – denn viele Spieler sehen den größeren Einfluss, den der SL auf die Spielwelt hat, durch die Mehrarbeit mehr als ausgeglichen. Spieler, die das stört, werden grundsätzlich eher mit spielleiterlosen Spielen glücklich.

Bleibt also noch die Charakterwahl. Ein erfolgreicher Handwerker, der wirklich gut Schreinern, Schmieden, Dachdecken und Töpfern kann ist im richtigen Leben sicherlich gut dran. Als Rollenspiel-Charakter ist er aber ungeeignet, denn seine Fähigkeiten helfen ihm nicht wirklich im Kampf gegen eine Riesenamöbe, bei einer Verhandlung mit dem örtlichen Baron oder bei der Erforschung eines vergessenen Tempels weiter. Also ist ein solcher Mensch kein geeigneter Held. Wird jetzt ein solcher Charakter einem Spieler als Spielercharakter vorgeschlagen, so wird er sich, wenn er diesen Handwerker wählt, benachteiligt fühlen, weil er kaum etwas zum Spiel beitragen kann.

Also müssen die Regeln verhindern, dass ein Spieler unbewusst eine Wahl treffen kann, die ihn vom Spiel ausschließt. Dies kann durch harte Regeln (“Ein SC muss diese oder jenen Fähigkeiten haben”), aber auch durch weiche Regeln oder Empfehlungen (“Es ist sinnvoll, sich auf diese oder jene Weise zu entscheiden”) passieren.

## Heldenerschaffung

Das Balancing bei der Hendererschaffung soll durch folgende Punkte erreicht werden:

1. Alle SC haben die gleiche Summe an Eigenschaften. Dabei sind die Eigenschaften alle ähnlich viel Wert; sowohl in Bezug auf die Talente (das muss evtl. noch ausgezähle und angepasst werden), als auch in Bezug auf die Konfliktpunkte.

Einzig und allein die Magie fällt da momentan noch heraus, da die Astralenergie nur von einigen Eigenschaften abhängt. Wie kann man das verbessern?

2. Alle SC haben die gleiche Summe an Talentpunkten. Nur die wichtigsten/grundlegendsten Talente sind Basistalente, so dass jeder, der in irgendwelchen Basistalenten schlechte Werte akzeptiert, dadurch Nachteile erhält. Um zusätzliche Kompetenzen zu bekommen,

## Langzeitentwicklung

---

müssen überproportional viele Punkte ausgegeben werden (Spezialtalente). Auch die Wissenstalente sind (hoffentlich) ausgewogen.

Wichtig ist hierbei auch, dass es keine überflüssigen Talente gibt. Alle Talente sind in allgemeinen DSA-Kaufabenteuern gut zu benutzen. Klar gibt es hier keine totale Ausgeglichenheit pro Spielabend. Aber auf Dauer sollte sich das durch die verschiedenen Abenteuerarten ausgleichen. Wenn sich aufgrund dessen dennoch Spieler benachteiligt fühlen, muss der Spielleiter dies durch die Abenteuer-Auswahl ausgleichen.

3. Alle Charaktere bekommen denselben Wert an Vor- und Nachteilen, wobei sich diese ausgleichen (sollten).
4. Es gibt Charakter-Erschaffungsempfehlungen, die darauf hinweisen, dass bestimmte Kombinationen von Eigenschaften und Talenten ungünstig sind. Desweiteren wird auch klargestellt, dass Talente, deren Eigenschaften sehr schlecht sind, am besten gar nicht mehr gesteigert werden sollten.

## Langzeitentwicklung

Eigenschaften und Talente für die verschiedenen Archetypen:

### Hauptrichtungen

Für Hauptrichtungen sollen ca. 15000 AP (150 CP) bis zum Vollausbau nötig sein. Der Rest ist dann für Nebensachen gedacht.

**Kämpfer** Eigenschaften: MU GE KO KK oder IN FF KO KK, Talente: Kampf-Talente, Sonderfertigkeiten

Benötigen bis zur Vollendung: ca. 7 Eigenschaftspunkte, ca. 8 Talente (je 7 Punkte) und etwa 4 Sonderfertigkeiten. Das wären:

$$7 \times 8 + 8 \times 7 + 4 \times 12 = 56 + 56 + 48 = 160$$

**Magier** Eigenschaften: je nach Ausrichtung, Talente: Magie

Benötigen bis zur Vollendung: ca. 7 Eigenschaftspunkte, ca. 12 Zauber (je 7 Punkte), 2 SFs.

$$7 \times 8 + 12 \times 7 + 2 \times 12 = 56 + 84 + 24 = 164$$

## Langzeitentwicklung

---

**Wissenschaftler** Eigenschaften: KL IN, Talente: Wissenstalente + Alchimie

Benötigt bis zur Vollendung: ca. 2 Eigenschaftspunkte und ca. 8 Wissenstalente, 4 Sprachen, Lesen/Schreiben

$$2 \times 8 + 8 \times 12 + 4 \times 10 + 6 = 16 + 96 + 40 + 6 = 158$$

## Nebenrichtungen

**Heiler** Eigenschaften: MU KL IN CH, Talente: Alchimie, 4xHeilkunde, 3 Zauberei (Balsam, Klarum Purum, Ruhe Körper)

**Labertasche** Eigenschaften: KL IN CH, Talente: Betören, Etikette, Gaswissen, Menschenkenntnis, Schauspielerei, Überreden, Überzeugen, Singen, Zeichnen

**Naturbursche** Eigenschaften: IN GE KK, Talente: Fährtensuchen, Fallenstellen, Fesseln/Entfesseln, Fischen/Angeln, Orientierung, Wettervorhersage, Wildnisleben

**Dieb** Eigenschaften: MU GE KK, Talente: Akrobatik, Athletik, Klettern, Körperbeherrschung, Schleichen, Sich verstecken, Sinenschärfe, Taschendiebstahl

## Außerdem noch

Reichtum

# Design-Entscheidungen

DSA ist dysfunktional. Die Regeln widersprechen den Aussagen der Autoren, wie DSA zu spielen ist. Daher möchte ich DSA-Regeln entwerfen, die sich an den Original-Regeln orientieren und eine möglichst große Kompatibilität gewährleisten, aber mehr an der von den Autoren gewünschten Idee des Spieles orientieren.

Dazu nehme ich als Basis die bestehenden DSA-4-Regeln und kürze sie in vielen Teilen zusammen. Dann kommen ein paar Änderungen und Ergänzungen oben drauf und gut ist die Sache (hoffentlich).

## Was soll DSA sein?

Nach Aussagen der Autoren soll DSA ein Rollenspielsystem sein, dass

- a) die Welt Aventurien möglichst realistisch simuliert und
- b) ermöglicht, in die Welt einzutauchen und stimmungsvolle Abenteuer zu erleben.

Insbesondere soll folgendes sein:

- Meister ist fast allmächtig und kontrolliert die Story
- Spieler kontrollieren die Charaktere
- Charaktertod nicht zufällig
- kein Powergaming
- wenig Metagaming

## Was ist DSA jetzt?

Schaut man sich die Regeln an, so geht es um AP sammeln und Charakter verbessern. Regeln zur stimmungsvollen Simulation sind zwar auch gegeben, werden aber i. A. ignoriert, da entsprechende Fertigkeiten im Spiel nichts bringen.

Desweiteren sind die DSA-Regeln sehr detailliert und kompliziert: Jeder Bereich im Spiel kommt mit speziellen Regeln daher.

Andererseits spielen viele DSA-Runden weiche Skills einfach aus, ohne groß die Regeln zu beachten.

## Welche Regelteile gibts bei DSA?

1. Heldenerschaffung
2. Talent- und Eigenschaftsproben
3. Kampf
4. Magie in verschiedensten Ausprägungen
5. Liturgien

Die Fähigkeiten der Spieler werden durch die Ressource Abenteuerpunkte begrenzt. Dabei gibt es im Prinzip folgende Arten von Fähigkeiten:

1. gute und schlechte Eigenschaftswerte (W20-Wurf)
2. Talentwerte, Zauber (3W20-Wurf)
3. Vorteile, Nachteile, Sozialstatus (Sonderregeln)
4. Liturgien, Rituale (gemeinsamer 3W20-Wurf)
5. Energien (LE, AE, KE, AU)

Darüberhinaus gibt es noch unzählige weitere spezielle Regeln für die Anwendung bestimmter Talente, Rituale, Zauber, ...

## Wie will ich DSA spielen?

Ich möchte ein System, welches mir erlaubt, DSA-Abenteuer zu spielen ohne genaue Weltsimulation. Story geht vor, dabei werden die Spieler zwangsläufig etwas eingeschränkt. Die Regeln sollen einfach und schnell sein, für eine komplizierte Weltsimulation ist kein Platz in meinem DSA. Auch der "Realismus" ist unwichtig – ich will Helden sehen, die heldenhafte Taten vollbringen. In meinem Spiel stehen die Taten im Vordergrund. Das Leben der Helden, die Beziehungen usw. kommen zwar vor, spielen aber eine untergeordnete Rolle.

Zur Spiel-Design-Hilfe gibt es ein paar Fragen. Da wären zunächst einmal die Personal 8 von Stefan '1of3' Koch. Dazu eine Ergänzung von mir und die klassischen Power 19 der Forge.

### 1of3's Personal 8

1. **What do you imagine the players to do? Are there different roles and responsibilities? If so, which?** Die Spieler sollen – geleitet von einem Spielleiter, der für die Story verantwortlich ist – Geschichten aus dem abenteuerlichen Leben der Gruppe der Charaktere erzählen. Die Spielleitung arbeitet mit Illusionismus (bzw. Partizipationismus).
2. **What do you imagine the protagonists to do?** Die Protagonisten (=Helden) erleben als Streiter für das Gute Abenteuer in Aventurien. Dabei entwickeln sie sich vom Noname zum wichtigsten Helden.
3. **How do you imagine the setting?** Hintergrund ist Aventurien.
4. **Which of these answers do you consider most important and which do you plan to present in your book?** Das Wichtigste ist das Erzählen der Abenteuergeschichte vor dem Hintergrund Aventurien. Dabei sollen die Spieler durch die Story des SL überrascht werden und mit den Helden mitfiebern.  
Veröffentlichen will ich die ersten beiden Dinge.
5. **Who shall play the game where and when?** Das Spiel richtet sich an DSA-Spieler, die mit den üblichen DSA-Regeln nicht zufried-

den sind, da diese das Augenmerk nicht auf die erzählte Geschichte lenken.

6. **How long does it take to play the game? How is it structured?** Es soll im Wesentlichen für Kampagnen sein, d. h. die Spieler sollen viele Spielabende mit denselben Charakteren verbringen. Strukturiert ist die ganze Sache in Abenteuer. Abenteuer geben Zwischenziele vor, die die Helden auf dem Weg zum Ruhm bestehen müssen. Ob diese Abenteuer inhaltlich zusammenhängend sind oder nicht ist freigestellt.
7. **Which rules have you derived from answers 1 – 6?** Es muss Regeln geben, die spannende Konflikte ergeben, wobei das Ende vom SL festgelegt werden kann. Die Charakterspieler können dem Ganzen im Wesentlichen Farbe hinzufügen. Um die Spannung aufrecht zu erhalten, soll es für die Spieler wenig POCs geben, d. h. es wird möglichst viel ausgespielt. Außerdem muss es möglich sein, den Fokus auf wichtige Konflikte zu legen und unwichtig schnell abzuhandeln, um Spannung und Tempo hochzuhalten.  
  
Weitere Regeln dienen dem Aufstieg der Helden zur wichtigen Persönlichkeit mit außergewöhnlichen Fähigkeiten. Die Heldenerschaffung sollte es gestatten, auf einer beliebigen Stufe zu beginnen. Stufe – ein gutes Stichwort. Die Stufe ist im Bereich 1–21 und zeigt den generellen Status und die Macht eines Helden an. Auf Stufe 21 endet das Spiel, die Helden können nicht berühmter werden.
8. **Finally, summarize what your games is about.** Im Spiel geht es um die Geschichte des Lebens werdender Helden, insbesondere ihrer Heldentaten und den Aufstieg zu wichtigen, aventurischen Persönlichkeiten.

## Ergänzung Dom

- 5'. **Wie verstärken sich Spielerhandlungen, Protagonistenhandlungen und Setting gegenseitig?** Aventurien ist ein klassisches (Fantasy-)Abenteuer-Setting, also ein idealer Hintergrund für die Handlung der Protagonisten. Da die Spieler eine Heldengruppe spielen passt auch das gut zusammen.

## Power 19

1. **What is your game about?** Im Spiel geht es um die Geschichte des Lebens werdender Helden, insbesondere ihrer Heldentaten und Abenteuer.
2. **What do the characters do?** Die Charaktere erleben heroische Abenteuer, erwerben neue Fähigkeiten und steigen in der Gesellschaft auf.
3. **What do the players (including the GM if there is one) do?** Die Spieler sollen – geleitet von einem Spielleiter, der für die Story verantwortlich ist – Geschichten aus dem abenteuerlichen Leben der Gruppe der Charaktere erzählen. Die Spielleitung arbeitet mit Illusionismus (bzw. Partizipationismus).
4. **How does your setting (or lack thereof) reinforce what your game is about?** Aventurien ist ein klassisches (Fantasy-)Abenteuer-Setting, also ein idealer Hintergrund für die Handlung der Protagonisten. Da die Spieler eine Heldengruppe spielen, passt auch das gut zusammen.
5. **How does the Character Creation of your game reinforce what your game is about?** Bei der Charaktererschaffung werden die Fähigkeiten der Charaktere zunächst relativ schlecht erschaffen. Die Fähigkeiten sind auf das Erleben von Abenteuern ausgerichtet. Um einen höheren Einstieg zu ermöglichen, sollte es auch Regeln für bereits erfahrene Charaktere geben.
6. **What types of behaviors/styles of play does your game reward (and punish if necessary)?** Belohnt werden soll das Lösen von Abenteuer-Aufgaben.  
(Hm. . . wie kann man den SL explizit belohnen?)
7. **How are behaviors and styles of play rewarded or punished in your game?** Es gibt mehr Macht, Einfluss und Fähigkeiten für die Charaktere.
8. **How are the responsibilities of narration and credibility divided in your game?** Der SL überlegt sich den Plot und illusioniert die Spieler durch die Story. Die Spieler können und müssen Color hinzufügen, um die Story weiterzubringen.

Die Spieler haben nur in dem Maße Einfluss auf die Story, die ihnen der SL gibt. Dabei versucht der SL den Spielern scheinbar viele Wahlmöglichkeiten zu geben (Illusionismus).

9. **What does your game do to command the players' attention, engagement, and participation? (i.e. What does the game do to make them care?)** Die Spannung des Plots, die der SL entwickelt. Die eigentlichen Charaktere und das Leben dieser spielen eine untergeordnete Rolle.

10. **What are the resolution mechanics of your game like?** Es muss die Möglichkeit geben, Konflikte lang und breit oder kurz und schnell abzuhandeln. Beides sollte (in etwa) mit derselben Wahrscheinlichkeit geschehen. Desweiteren muss der SL die wesentlichen Fäden in der Hand halten und den Ausgang der Probe interpretieren.

Eine verlorene Probe sollte niemals im Scheitern der Charaktere, sondern in neuen Konflikten enden, d. h. der Weg zum Abenteuerziel wird länger (und spannender). Wie genau das aussieht, weiß ich noch nicht.

Desweiteren muss Mook-Kampf und Nemesis-Kampf ähnlich wie bei Wushu unterschieden werden um auch hier unwichtige Gefechte von entscheidenden zu trennen.

11. **How do the resolution mechanics reinforce what your game is about?** Das Erzählen der Geschichte soll im Vordergrund stehen, eine Geschichte vom SL für die Spieler. Dafür braucht der SL Mittel, seine Geschichte durchzuziehen. Andererseits muss die Geschichte auch spannend für die Spieler sein, sie sollen im Rahmen der Geschichte agieren können und so Color hinzufügen.

Für die Dramaturgie ist es wichtig, unwichtige Konflikte schnell abzuhandeln und wichtige in den Vordergrund zu stellen. Daher die unterschiedlichen Konfliktlösungs-Arten.

12. **Do characters in your game advance? If so, how?** Sie entwickeln sich vom Noname zum Helden. Die Möglichkeiten für die Spieler, auf die Spielwelt Einfluss zu nehmen, steigt.

Durch das erfolgreiche Bestehen von Abenteuern werden die Spieler mit dem Zuwachs an Möglichkeiten belohnt.

Jedem SC ist eine Stufe im Bereich 1–21 zugeordnet. Sie zeigt den generellen Status und die Macht eines Helden an. Auf Stufe 21 endet das Spiel, die Helden können nicht berühmter werden.

13. **How does the character advancement (or lack thereof) reinforce what your game is about?** Klar, es geht um diese Entwicklung.
14. **What sort of product or effect do you want your game to produce in or for the players?** Ich möchte alternative DSA-Regeln angeben, die ein storybasiertes Spiel ermöglichen.
15. **What areas of your game receive extra attention and color? Why?** Die Konflikte sollen im Wesentlichen die Color bringen.
16. **Which part of your game are you most excited about or interested in? Why?** Konfliktregeln, die wenige POCs für die Spieler bedeuten und den SL das Spiel illusionistisch leiten lassen.
17. **Where does your game take the players that other games can't, don't, or won't?** Das original DSA ist dysfunktional. Andere Ansätze aus der DSA-Szene gleichen das (meist aus Unwissenheit über kohärentes Design) nicht aus. Andere Spiele sind zwar funktional, aber nicht mit dem Setting DSA verbunden.
18. **What are your publishing goals for your game?** Ziel ist eine PDF-Datei.
19. **Who is your target audience?** Frustrierte DSA-Spieler, die mit dem DSA-Mechanikregel-Wust nicht wirklich klar kommen.