

Kulturwissen

Ob weidener Rittersmann, brabaker Magier oder tulamischer Teppichhändler, sie alle entstammen einer bestimmten Kultur, mit deren historischen Grundzügen, gesellschaftlichen Strukturen, kulturellen Eigenheiten, Märchen und Sagengestalten sie von Kindesbeinen aufgewachsen sind. Im Spiel selbst hat aber der weidener Ritter mit dem "Sagen/Legenden-TAW 5" wesentlich geringere Chancen die Sage von Ritter Kunibald zu Baliho zu kennen, als der brabaker Magier, der einen TAW von 8 besitzt.

Aber nicht nur dieses Ungleichgewicht wird mit "Kulturwissen" beseitigt. Im Spiel besteht immer wieder das Problem, dass sich Spieler- und Charakterwissen naturgemäß unterscheiden. Die Fragen "Weiß mein Charakter, dass in dieser Kultur ..." lassen sich mit dieser Sonderfertigkeit ebenfalls beantworten.

Kosten:

150 AP (3 GP) für das erste Kulturwissen

100 AP (2 GP) für jedes weitere

Das Kulturwissen der eigenen Kultur erhält jeder Charakter bei Spielbeginn. Die SF Nandusgefälliges Wissen und der Vorteil "Soziale Anpassungsfähigkeit" senken die Kosten um 3/4 auf 113 AP(2GP) bzw. 75 AP (2GP).

Vorraussetzungen:

Analog zur Geländekunde gilt als Voraussetzung für den Erwerb der SF Kulturwissen ein längerer Aufenthalt in der entsprechenden Kultur (ca. ein Jahr, Charaktere mit dem Vorteil Soziale Anpassungsfähigkeit 6 Monate) es wird dabei aber kein gesonderter Lernzeitaufwand fällig. Auch die Gesellschaft mit Angehörigen dieses Kulturkreises kann diese Voraussetzung erfüllen, dazu sind aber viele Gespräche und ein längerer Zeitraum notwendig (ca. 2 Jahre). Für jeden "fremden" Gesellschafter in der Gruppe sinkt der Zeitraum um zwei Monate. In einer

Gruppe mit zwei Garethern und drei Tulamiden, könnten die Garethern das Kulturwissen Tulamidenlande also in 2 Jahre - 6 Monate = 1,5 Jahre erlernen.

Schließlich kann eine gut sortierte Bibliothek mit Schriften über diese Kultur das Erlernen des Kulturwissens ermöglichen. Z.B. Reiseberichte Kara ben Yngerimms, Stoerrebrandts oder Admirals Sanins. Die benötigte Zeit beträgt ein Jahr.

Auswirkung:

Ein Kenner dieser SF erhält keine Aufschläge aufgrund einer fremden Kultur.

Der bornländische Adelige im Horasreich müsste am Hofe der Kaiserin eine Etikette-Probe +2 ablegen, um sich entsprechend den steifen horasischen Regeln zu verhalten. Mit der SF ist es für ihn eine einfache Etikette-Probe. Proben auf Basiswissen der entsprechenden Kultur sind für ihn um 3 Punkte erleichtert.

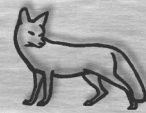
Talente, die von der SF profitieren können sind (nach Entscheidung des Spielleiters):

Baukunst, Geschichtswissen, Götter/Kulte, Heraldik, Rechtskunde, Sagen/Legenden, Staatskunst.

In selteneren Fällen können auch Betören, Geographie, Kriegskunst, Magiekunde, Menschenkenntnis, Philosophie, Überreden und Überzeugen betroffen sein.

Nachsatz am 30.09.2006:

Diese alternative Regel wird demnächst in ähnlicher Form Einzug in das offizielle Regelwerk halten und hat danach wohl nur noch historischen Wert.



Alternative Regelungen: Verbindungen

Auf der Basis einiger Beiträge von Tobias Stöhr im Orkenspalter-Forum

Der Vorteil Verbindungen (AH S. 111) gehört zu der Gattung von Vorteilen, die ein ordentlicher MinMaxer als eine reine Verschwendung kostbarer GP betrachtet. Verglichen mit manch anderen Vorteilen sind Verbindungen exorbitant teuer, denn schon die Verbindung „anständiger Hufschmied“ dürfte mindestens 7 GP (SO der Verbindung in GP) kosten. Was angesichts alternativer Vorteile ineffektiv wirkt, wird angesichts des gängigen Heldenalltags mit den ständigen Reisen von einem aventurischen Krisenherd zum nächsten noch nutzloser, da selbst Spitzenverbindungen zum ortsansässigen Hochadel vielleicht an jedem zehnten Spielabend relevant werden, ansonsten aber oft brach liegen. Neben den hohen Kosten und dem seltenen Gebrauch im Spiel kommt erschwerend hinzu, dass natürlich jeder aventurische Held schon von Kindesbeinen an soziale Verbindungen zu Familie, Freunden und Ausbildungsgenossen besitzt. Praktisch jede akademische Profession müsste demnach zusätzlich zu den Verpflichtungen auch noch die Verbindungen zu seiner Akademie bzw. deren Lehrern und Schülern gutgeschrieben bekommen. Jeder Handwerksberuf müsste Verbindungen in seiner Heimatstadt haben (sei es zur Gilde oder zum Kompagnon oder Konkurrenz). Man kann davon ausgehen, dass jeder Held von Beginn an gewisse Verbindungen besitzt, doch diese unterscheiden sich von den durch GP gekauften Verbindungen in der Qualität der Beziehung.

Irdisch gesehen hat der Spieler sozusagen das einklagbare Recht, dass im die Verbindung nützt, da er dafür gezahlt hat. Aventurisch gesehen sind GP-Verbindungen als besonders enge Verbindungen zwischen dem Held und dem NSC zu sehen, die über das normale Maß von Bekanntschaften hinaus gehen. Denn vermutlich kennt zwar der alte Lehrer noch seinen einstigen Zögling und Sieben-Finger-Alrik wird seinen talentierten Taschendieb-Azubi aus der Brunnengasse ebenfalls nicht vergessen haben, aber mehr als einfache Informationen, vielleicht mal ein Dach über dem Kopf und einen kräftigen Eintopf, mehr wird nicht drin sein. Eine GP-Werte Verbindung dagegen wird dem selben Zögling einen Kredit geben, ihn vor der Garde verstecken oder ihm verbotene Materialien zustecken usw. D.h. eine Verbindung ist in wesentlich höherem Maße loyal und hilfreich gegenüber dem Charakter.

Verbindungen müssen übrigens nicht zwingend loyale gute Freunde sein, sondern können auch zwielichtige oder feindselige Personen sein, gegen die der Charakter vielleicht etwas in der Hand hat, mit denen er ein dunkles/pikantes Geheimnis teilt oder die sonst in einem Abhängigkeitsverhältnis zum Helden stehen.

Die GP-Kosten stehen abstrakt für all den Aufwand, den der Charakter in der Vergangenheit betrieben hat, um den Kontakt zu der Verbindung aufrecht zu erhalten bzw. überhaupt zu erhalten (kleine Gefälligkeiten, Einschleimen, Hilfsdienste, Geschenke, Briefkontakt aus der Ferne etc.).

Wie das Beispiel oben mit den Akademien zeigt drängt es sich geradezu auf, den Vorteil Verbindungen mit dem Nachteil "Verpflichtungen" zu verbinden. Schließlich gilt eine Blutsbrüderschaft ja nicht nur in eine Richtung und wer weiß, vielleicht hat der Charakter damals noch mitgeholfen, die Leiche im Keller der Verbindung zu verscharren...

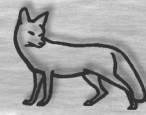
GP-Kosten

Um den Missstand "zu teuer" Verbindungen zu beheben bzw. den Vorteil Verbindungen attraktiver zu gestalten und um Ideen für mögliche Verbindungen zu liefern, dienen folgende Vorschläge einer alternativen billigeren Regelung von Verbindungen. Die Kosten von Verbindungen sind abhängig von ihrer Reichweite, d.h. den Nachbarbaronen gut zu kennen kostet wenig GP und einen Hochgeweihten der Hesindekirche als Verbindung zu haben wird richtig teuer.

- 2 GP - örtliche Verbindung (Eine Stadt/Ortschaft, bei größeren Städten wie Gareth, Fasar, Al'Anfa ein Stadtviertel)
- 5 GP - lokale Verbindung (große Stadt, Baronien und kleine Grafschaften)
- 7 GP - regionale Verbindung (große Grafschaften und Regionen wie z.B. Tobrien, Sewerien, Almada)
- 10 GP - überregional (innerhalb eines ganzen Reiches z.B. Mittelreich, Horasreich, Südliche Stadtstaaten)
- 14+ GP - ganz Aventurien

Verbindungen können später im Spiel auch durch AP-Einsatz gekauft werden und zwar für AP-Kosten nach Gutdünken des Spielleiters (für Verbindungen, die sich aus dem Spielverlauf heraus ergeben) oder für die Faustformel $GP\text{-Kosten} \times 15 = AP\text{-Kosten}$. Einen weiteren interessanten komplexeren Ansatz gibt es hier bei der [RPG-Wiki¹](http://rpgwiki.brogle.com/rpgwiki.pl?Das_Schwarze_Auge/Verbindungen).

¹ http://rpgwiki.brogle.com/rpgwiki.pl?Das_Schwarze_Auge/Verbindungen



Verbindungen innerhalb von Gruppen

Bei den Gruppen-Verbindungen handelt es sich um Verbindungen, die ein Charakter aufgrund seiner Zugehörigkeit zu einer Profession erwerben kann. Andere Charakteren müssen für diese Verbindungen bei Spielbeginn die jeweils zusätzliche 3 GP berappen. Auch hier gilt, dass die Verbindung nicht nur die Mitgliedschaft innerhalb der Gruppe bedeutet, sondern dass der Charakter ein respektiertes Mitglied der Gruppe ist, das auf Unterstützung und Vergünstigungen zählen kann sowie einen gewissen Einfluss auf die Gruppe besitzt.

Beispielhafte Kostenrechnung:

Die Mitgliedschaft innerhalb einer lokalen Bäcker Gilde würde den Helden mit der Profession Zuckerbäcker 2 GP Kosten, während der Magier, der gleichzeitig auch noch Mitglied eines regionalen Schmugglerrings sein möchte dafür 7+3 GP zahlen müsste.

Streuner, Dieb, Einbrecher

Typische Formen: Diebesgilde, Phexbruderschaften, organisierte Kriminalität

Auswirkung: Der Charakter hat Kontakte zur Diebesgilde und dadurch gute Möglichkeiten Informationen in den Unterwelten der Städte und Dörfer zu erhalten. Je nach seinem Beliebtheitsgrad und den Verdiensten für die Gilde, kommt er auch an Hehlerwaren, illegale Güter, Ausrüstung für "dunkle" Aufträge, und an Unterstützungsleistungen (Schläger, Auftragseinbrecher, Meuchler) heran.

Zeichen: geheime Erkennungszeichen (an Kleidung, durch Handzeichen, durch Schlüsselworte, Tätowierung an versteckter Stelle).

Krieger, Offizier, Söldner

Typische Formen: Kameradschaften und Kriegerbünde
Auswirkung: Der Charakter ist Mitglied oder hat Kontakt zu einer Vereinigung von Kriegern/Soldaten ähnlicher Ausbildung und/oder Abstammung. Je nach Größe der Verbindung kann der Charakter dadurch einfacher eine Beziehungen zu Stadtwachen, Heerestrupps oder Offizieren von Armee-/Schutzeinheiten herstellen. Er gelangt dadurch leichter an Informationen, die diese Einheiten/Anführer haben und kann einfacher Zutritt zu von der jeweiligen Einheit überwachten Gebiet erlangen. Hier besteht ebenfalls die Möglichkeit an besondere Ausrüstung und Dienste zu gelangen.

Zeichen: Tätowierung, Siegelring, zusätzliches Siegel auf dem Kriegerbrief, Soldbücher.

Magier, Alchemist, Gelehrter

Typische Formen: Gelehrtengemeinschaft wie z.B. Gilde der Erleuchteten oder Nanduriaten, Magiergilden bzw. Gilden, die an bestimmte Akademien angeschlossen sind (Philosophen, Alchimisten, Geografen)

Auswirkung: Zugangsberechtigung zu Orten des Wissens und der Lehre (auch geheime Bibliotheken und Giftschränke), leichter Zugang zu Informationen dieser Gemeinschaften. Ausrüstung und Dienste dieser Gilde können erworben werden.

Zeichen: Magiersiegel, Amulette mit typischem Symboltier, Siegelring, Tätowierung, Empfehlungsschreiben.

Handwerker

Typische Formen: jeweilige Gilde / Gemeinschaft der Profession, Genossenschaften

Auswirkung: Hohe Akzeptanz bei Charakteren mit gleicher Profession. Billigere Reparaturen, neue Ausrüstung und Dienstleistungen, Informationen.

Zeichen: Amulett mit typischem Symboltier, Siegelring der Gilde, Meister-/Gesellenbrief der Zunft, Empfehlungsschreiben.

Wildnischaraktere

Typische Formen: Verbindung zu Stammesgemeinschaften, fremden Kulturen und (nichtmenschlichen) Rassen

Auswirkung: Der Charakter hat Kontakte zu anderen Völkern/Gemeinschaften/Rassen und wurde von diesen in gewissen Eigenheiten ihrer Gemeinschaft aufgeklärt. Dadurch kann er schneller ein freundschaftliches Verhältnis zu anderen, ihm bislang unbekanntem, Mitgliedern dieser Gemeinschaft bilden. Er kann kulturelle Missverständnisse verhindern oder und wird von der fremden Gemeinschaft als relativ vertrauenswürdig eingestuft.

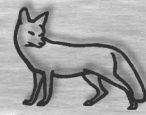
Zeichen: Amulett oder anderes Zeichen des Wiedererkennens, Name eines bekannten Stammesmitglieds auf das man sich berufen kann.

Religionsdiener

Typische Formen: Gläubige aus derselben Tempelgemeinschaft, Geweihte derselben spirituellen/ theologischen Ausrichtung einer Kirche, Ordensbruderschaften.

Auswirkung: Der Charakter gilt als vertrauenswürdig und hat leichten Zugang zu Wissen und Ausrüstung der Glaubensgemeinschaft, d.h. er wird z.B. schnell zu einem hochgestellten Geweihten vorgelassen oder kann die Ressourcen der Gemeinschaft nutzen (z.B. Kräutergärten, Bibliotheken, Waffenkammern, Dienstpersonal). Er kann sich berechnete Hoffnungen machen hier Unterstützung für seine Vorhaben und Aufgaben zu finden. Für zusätzliche 3 GP erstreckt sich der Einfluss auch auf "befreundete" Glaubensgemeinschaften (z.B. 12göttliche Kirche, andere Sekten und Glaubensrichtungen desselben Glaubens)

Zeichen: persönliche Bekanntschaften und Empfehlungsschreiben, Siegelringe, besondere Amulette



Neue Vorteile

Die hier vorgestellten "neuen" Vorteile werden manchen als "nicht so neu" vorkommen, denn vieles davon sind einfach speziellere Ausformungen schon bestehender Vorteile bzw. inverse Formen bestehender Nachteile. Andere sind Übertragungen aus anderen Rollenspielen wie z.B. Gurps oder Shadowrun, die schon wesentlich früher als DSA4 mit Edges&Flaws also Vor- und Nachteilen bei der Charaktererschaffung gearbeitet haben. Um nicht als billige Punktelieferanten durch Redundanzen herhalten zu müssen sind einige Kombinationen ausgeschlossen.

Künstlerische Begabung (8 GP)

Der Charakter ist eine wahre Künstlernatur mit dem besonderen Etwas. Seine Schaffenskraft brodeln geradezu aus ihm heraus, so dass ihm alles künstlerische leicht von der Hand geht. Der Vorteil entspricht einer Begabung für eine Talentgruppe, allerdings gilt der Vorteil spartenübergreifend für folgende Talente: Gaukeleien, Singen, Tanzen, Galanterie, Schauspielerei, Schriftlicher Ausdruck, Sich Verkleiden, Baukunst, Glaskunst, Holzbearbeitung, Instrumentenbauer, Kapellmeister, Malen / Zeichnen, Musizieren, Schneidern, Juwelier, Tätowieren, Töpfern, Webkunst, Zimmermann. Im Alltag sind einer Künstlernatur Massenware und Hässliches ein Dorn im Auge. Von ihm geschaffene Werke benötigen die doppelte Zeit erzielen aber auch hervorragende Preise die mindestens das vierfache des üblichen betragen.

Abstraktes Vorstellungsvermögen (6 GP)

Der Held hat ein sehr gutes abstraktes Vorstellungsvermögen, das ihm das logische und abstrakte Denken erleichtert. Er hat damit eine Begabung für folgende Talente:

Begabung für Baukunst, Brettspiel, Kryptographie, Mechanik, Rechnen, Sternkunde, Feinmechanik

Charakterkopf (2 GP pro Punkt/max. 3)

Der Held ist eine sehr starke Persönlichkeit, die fremden Autoritäten gerne und leicht widerspricht und keine Lehrmeinung unhinterfragt lässt. Er tut sich schwer Befehle und Anweisungen ohne weiteres befolgen, was ihm je Punkt einen Punkt MR-Bonus auf Zauber mit Merkmal Herrschaft bzw. ihm jeweils einen Punkt Bonus bei vergleichenden Proben auf Überreden oder Überzeugen einbringt. Auf seine Mitmenschen wirkt er wie eine echte Führungspersönlichkeit (gilt für alle, die den selben oder einen geringeren SO haben), so dass Proben auf Kriegskunst, Überreden oder Überzeugen um jeweils einen Punkt erleichtert sind. Manchmal ist sich der Charakterkopf aber auch selbst im Weg und hört auf sinnvolle und gutgemeinte Ratschläge "aus Prinzip" nicht. Außerdem fällt ihm das Untertauchen in Menschenmengen besonders schwer, so dass Sich verstecken-Proben in größeren Menschenansammlungen um jeweils einen Punkt erschwert sind.

Magna cum laude (3 GP)

Voraussetzung: Akademische Ausbildung

Der Charakter hat einen so hervorragenden Abschluss an der Akademie gemacht, dass er von seinen Lehrmeistern das Examensprädikat "Magna cum laude" erhalten hat. In der Zukunft erwartet seine Lehrer viel von ihm und werden seine weitere Karriere besonders beobachten und fördern. In Akademiebelangen steigt sein SO um einen Punkt, was z.B. für den Zugang zu Wissen, Ausrüstung oder Audienzen von Belang sein könnte.

Murmeltier (3 GP)

Der Charakter kann selbst unter widrigen Umständen schnell einschlafen und lässt sich auch durch mäßige Störungen nicht vom Schlafen abhalten. Der Vorteil Murmeltier lässt den Charakter Abzüge in der Regeneration wegen widriger Umstände (unbequemes oder ungewohntes Nachtlager, Ruhestörungen) ignorieren. Der Charakter nimmt Ruhestörung während der Nacht sehr wohl zur Kenntnis, kann sich aber nach kurzer Beurteilung der Situation problemlos wieder auf die Seite legen und ohne Abzüge in der Regeneration weiter schlafen. Murmeltier ist selbstverständlich nicht kompatibel mit dem Nachteil Alpträume.

Gelassenheit (5 GP)

Ein Held mit dem Vorteil Gelassenheit lässt sich so schnell nicht aus der Ruhe bringen. Dabei muss er sich nicht besonders bemühen die Fassung zu wahren, denn diese von manchen als Phlegma bezeichnete Charaktereigenschaft ist schlicht seine grundlegende Sicht der Welt: "Nichts wird so heiß gegessen wie es auf den Tisch kommt".

Bei einer Provokation, drohender (echter oder eingebildeter) Gefahr sowie Horror erhält der Charakter einen Bonus von 3 bzw. 1 Punkt auf seine Selbstbeherrschungs- oder Mutprobe. Ausnahmen davon sind Ängste (z.B. Höhen- oder Raumangst) oder schlechte Eigenschaften (z.B. Jähzorn) bei denen dieser Vorteil keinerlei Boni verschafft.

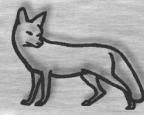
Draufgänger 5 GP je Punkt (max. 3)

Voraussetzung: MU 13+

Manchmal ist eine Prise Leichtsinns auch etwas positives. In diesem Fall nennt es sich Draufgängertum. Der Draufgänger nimmt fröhlichen Herzens eine Menge Risiko auf sich, in vollem Vertrauen auf sein Können und sein Glück. Mutproben sind für ihn je Punkt um 1 Punkt erleichtert. Diese Erleichterung kommt nicht zum Tragen sollte der Charakter Mali durch schlechte Eigenschaften dabei erhalten (z.B. eine um die Höhenangst erschwerte Mutprobe)

Dieser Mutbonus gilt nur für die Berechnung des Initiative- und des Attacke-Basiswert, nicht aber für andere Grundwerte (wie z.B. Magieresistenz).

Draufgänger ist nicht kompatibel mit den Nachteilen Zockermentalität und Leichtsinns.



Neue Nachteile

Gutgläubig (schlechte Eigenschaft 1 GP/2 Punkte)

Der Held ist sehr naiv und glaubt fest an das Gute in der Welt. Er kann sich dank dieser schlechten Eigenschaft kaum vorstellen, dass ihn irgendjemand anlügen würde oder gar ihm böses will, sondern geht davon aus, dass der Arme gegenüber dazu getrieben wurde und wenn man ihm nur die Chance gibt alles wieder gut wird. Überreden-, Überzeugen- und Menschenkenntnisproben sowie Zauber gegen den Helden, die dazu dienen dem Charakter weiszumachen, dass man es gut meint und alles in Ordnung ist, sind um den Wert in Gutgläubigkeit erleichtert.

Zockermentalität (5 GP)

Der Charakter liebt das Risiko und setzt gern alles auf eine Karte. Er scheut einen Verlust nicht, wenn er um so mehr gewinnen kann. Er hat für langwierige Planung nichts übrig und lässt bei solchen Entscheidungen Phex sprechen und greift zum Knöchel als Entscheidungshilfe. "Gehen wir links oder rechts? Mal sehen... W6 ... Rechts!"

Bei Verhandlungen mit Fremden bietet er schnell mal an den Knöchel sprechen zu lassen und selbst im Kampf nimmt er gerne Hopp-oder-Top-Optionen (Wuchtschlag, Hammerschlag, Todesstoß). Zockermentalität ist unvereinbar mit Draufgänger und Leichtsin.

Spielsucht (schlechte Eigenschaft 1 GP/2 Punkte)

Der Charakter kann an keinem Spieltisch oder Spieler vorbei gehen ohne sein Glück zu versuchen. Bei hohen

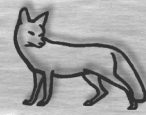
Verlusten ist Aufgeben für ihn keine Option, schließlich könnte ja schon das nächste Blatt die Wende bringen. Er spielt dann schon einmal bis seine Geldkatze nichts mehr hergibt und auch das letzte Hemd verpfändet ist...

Der Spielsüchtige hält sich für einen von Phex Begünstigten und glaubt jeden Kniff und jeden Trick zu kennen, so dass er auch guten Betrügern wie den Hütchenspielern mit ihren "Kuppeln von Mherwed" schnell auf den Leim geht, was zur Konsequenz hat, dass er ständig Pleite ist (wer mit Tagessatz spielt: er gibt den doppelten Tagessatz aus). Spielsucht ist nicht Glück im Spiel kombinierbar.

Leichtsinn (schlechte Eigenschaft 3 GP/2 Punkte)

Voraussetzung: MU 13+

"Übermut tut selten gut" könnte man es auch nennen, wenn Charaktere ohne darüber nachzudenken, was alles schief gehen könnte einfach ein Risiko auf sich nehmen. Ob er sich im Kampf zu besonders spektakulären aber riskanten Manövern hinreißen lässt, in den übelsten Spelunken seine pralle Geldkatze und seinen Reichtum deutlich werden lässt oder ob er sich auf ein Kamel schwingt ohne jemals irgendein Tier geritten zu sein, nur um eine novadische Schönheit zu beeindrucken... All das sind Merkmale von Leichtsin. Zitate wie "Lass mich mal machen...", "Das schaff ich doch mit Links" oder "ich sehe da kein Problem sondern nur drei Gardisten..." sind typisch für einen leichtsinnigen Charakter. Leichtsin ist nicht mit Gutgläubig, Zockermentalität oder Draufgänger kompatibel.



Dramapunkte

Was sind Dramapunkte

Dramapunkte sind eine Spieltechnik mit der Spieler außerhalb der Fähigkeiten/Möglichkeiten ihres Charakters Einfluss auf das Spiel nehmen können. Dramapunkte sind natürlich nichts neues oder DSA-spezifisches. Viele Rollenspielsysteme kennen diese Schicksals- oder Karma-Punkte (alternative Bezeichnungen sind auch Hero-, Drama-, Action-, Fate-, Force-Points oder Possibilities), als eine Möglichkeit der Spieler, um Würfelwürfe zu wiederholen, um automatische Erfolge zu kaufen, um (in welchem Umfang auch immer) Einfluss auf das Abenteuer nehmen zu können oder um in ausweglosen Situationen ein Wunder zu "bestellen".

Dramapunkte sind Bestandteil der Metaebene. Um klar zu machen dass diese Punkte nicht Teil der Spielwelt sind (und dort irgendwelche metaphysischen Erklärungen wie z.B. Götterwirken oder Schicksal haben), wird hier der Begriff Dramapunkte verwendet, statt Karma- oder Schicksalspunkte, wie sie in anderen Rollenspielen oder älteren Versionen von DSA gängig sind.

In der Vergangenheit gab es bei DSA bereits ähnliche Konzepte: in DSA3 waren es Schicksalspunkte (KKO, S. 127), noch älter sind die Stilpunkte aus den Wunderwelten Nr. 4, die es aber nie zu offiziellen Ehren gebracht haben. Auch bei DSA-Professional gab es einen ähnlichen Mechanismus, nämlich die Stufenprobe (Das Fest der Schwertmeister). Mit DSA4 und der Götter&Dämonen-Box wurden diese Regelungen aber wieder weitgehend über Bord geworfen, sieht man von den teuer zu erkaufenden Vorteilen "Glück" und "Vom Schicksal begünstigt" ab, die individuell bei der Charaktererschaffung gekauft werden müssen und eine ähnliche, wenn auch schwächere Funktion wie Dramapunkte haben.

Für wen sind Dramapunkte geeignet?

"nichts ist gefährlicher als ein offen würfelnder Meister..."

alte Rollenspielerweisheit

Das Spielen mit Dramapunkte ist nicht für jeden Spielstil geeignet. Spielrunden, die kein Problem mit Tricksereien hinterm Meisterschirm haben und generell wenig Wert auf exakte Würfelwürfe legen (z.B. selten Talentproben verlangen und Aktionen einfach gelingen lassen) werden den Spielmechanismus "Dramapunkte" kaum benötigen. Die Helden werden im Zweifelsfall durch den Meister sowieso gerettet, bzw. der biegt sich sein Abenteuer und die Würfe sowieso so hin, wie er es für die Dramaturgie seines Abenteuers braucht.

Dramapunkte sind im Gegenzug für die Runden sinnvoll, die offen würfeln und konsequent Regeln anwenden. Wenn Helden beim Verbocken einer Kletterprobe tatsächlich tödlich in die Tiefe rauschen und der Meister mit einem bedauernden Grinsen auch die glückliche Attacke seines Riesenogers bestätigt, sind Spieler meist

recht dankbar, wenn es einen Mechanismus gibt, der ihren Helden rettet, ohne dass sie mit Tränen in den Augen vor ihrem Spielleiter knien und betteln müssen. Dramapunkte können dann dabei helfen das Problem der "zufälligen" Heldentode zu lösen. Helden sterben dann nicht mehr, weil sie einmal schlecht gewürfelt haben, denn diesen schlechten Wurf können sie wiederholen. Sie sterben aber normalerweise nach wie vor (wie die Fliegen) bei den zahllosen dummen Aktionen die sie unternehmen. Mit einem Dolch in Unterhosen und Badelatschen gegen einen Oger mit einer Dreimeterkeule anzutreten ist halt keine gute Idee. Wobei auch das dann von der Mächtigkeit der Dramapunkte abhängt, also was man damit konkret im Einzelfall machen kann. Ein riskantes Manöver bleibt bei einer reinen Würfelwiederholung durch den Einsatz von Dramapunkten immer noch gleich schwierig, während Erfolge oder zusätzliche Talentpunkte kaufen hier selbst den Held in Unterhosen noch überleben lassen könnten.

Die Entscheidung für und gegen Dramapunkte liegt also letztlich in der Frage begründet, was im Konfliktfall als wichtiger erachtet wird? Das korrekte

Wenn jeder einen Punkt hat, Befolgen der Würfelergebnisse oder den er einmal einsetzen kann, (...) eine möglichst perfekte Dramaturgie verhindert man die Situation, (die auch durch das Entwerten eines dass SL und Spieler ungläubig Würfelwurfs erreicht werden darf)? Darf das nur zugunsten der Helden geschehen oder darf der Meister auch zuungunsten der Helden Würfelergebnisse überstimmen (z.B. in dem er hinter dem Schirm würfelt

Finarfin im DSA4-Forum

und dort Würfelergebnisse zurecht biegt), um die Dramaturgie zu steigern?

Dabei können Dramapunkte auch aus Spielersicht durchaus einer Dramaturgie dienlich sein, da der Spieler für sich selbst entscheiden kann, wann sein Held den großen Auftritt haben soll oder wann er dramatisch scheitern darf. Mit Dramapunkten erhalten alle am Spiel Beteiligten eine Verantwortung, mit den Würfelergebnissen umsichtig umzugehen.

Ob Dramapunkten für die eigene Spielrunde geeignet sind lässt sich vielleicht anhand folgender Aussagen erahnen:

- Charaktere sollen nicht durch schlichtes Würfelpech sterben.
- Die Regeln sind wichtiger Bestandteil des Spielens.
- Der Spielleiter würfelt offen und das Tricksen hinterm Meisterschirm auch zugunsten der Spieler gibt es nicht.
- Die Helden sollen zu (mal mehr, mal weniger) spektakulären Aktionen oder zu ihnen passenden herausragenden Leistungen in der Lage sein.



Wozu Dramapunkte?

Dem Schicksal seinen Lauf lassen

Für den Meister bieten Dramapunkte den Vorteil, dass er problemlos offen würfeln kann und keine Angst vor fatalen Folgen für die Spieler haben muss. Er kann dem Schicksal seinen Lauf lassen, denn es liegt am Spieler, ob er Dramapunkte einsetzt, um eventuell üble Folgen zu vermeiden. Während sonst hinter dem Schirm zwar gewürfelt wird, aber dann das Ergebnis oft genug doch wieder "schön gerechnet" wird, liegt die Verantwortung für den Umgang mit dem gefährlichen Ergebnis jetzt auch beim Spieler.

Charakterkonzept stärken

Mit Dramapunkten haben es Spieler selbst in der Hand, wann sie ihren Charakter unbedingt glänzen lassen wollen oder wann sie es zulassen, dass er scheitert. Das verhindert auch verbockte Proben in Situationen, die auf Basis der Charakterwerte eigentlich gelingen sollten.

Was gibt es unbefriedigenderes und peinlicheres, wenn der Charakter mit KK 18 mit einem coolen Spruch auf der Lippe mal eben die Türe eintreten will und dann an einer einfachen KK-Probe mit einer 19 scheitert.

Regel statt Willkür

Dramapunkte bieten ein Regelement, das die Spieler unabhängiger von Wohlwollen und Gnade ihres Spielleiters macht, denn sie sind nicht mehr auf ein gnädiges unter vielen Seufzern hervorgebrachtes "na, dann würfel halt noch einmal..." angewiesen. Es ist für Spieler einfach befriedigender wenn sie nicht aufgrund von Meistergnade überleben, sondern weil sie noch ein As im Ärmel also einen Dramapunkt übrig hatten.

"Action Please"

Dramapunkte geben den Spielern einen zusätzlichen Anreiz besonders spektakuläre und schwierige Aktionen zu unternehmen, weil das Risiko zu versagen natürlich erheblich sinkt. Dramapunkte können also einen heroischen Spielstil fördern.

Gleiche Bedingungen – wechselnde Meister

Dramapunkte sind in gewisser Weise auch die in Regeln gegossene Gnade des Meisters, die aber klar berechenbar ist und nicht der guten Laune und von der persönlichen Beziehung des Spielleiters abhängt. Das kann vor allem in Gruppen mit wechselnden Meistern hilfreich sein, wo mal Meister Gnadenlos und mal Mister Kuschelweich hinter dem Meisterschirm sitzt.

Regeltechnische Ausgestaltung?

Dramapunkte lassen sich für verschiedene Zwecke verwenden. Am bekanntesten ist sicher der **Rettungswurf**, also die Möglichkeit eine verpatzte Probe zu wiederholen oder zumindest einen Patzer zu vermeiden. Dabei kann die Spannweite der „Rettung“ variieren von „das drohende Ereignis kann gerade noch abgewendet werden“ (statt tödlich zu stürzen landet der Charakter bei seinem Sturz glücklich in einem Heuhaufen oder

bekommt nach einigen Metern fallen noch einen rettenden Ast zu fassen) über „die verpatzte Probe wird einfach wiederholt und kann auch ein Erfolg werden“ bis hin zur Göttlichen Rettung, die das einmalige Retten vor dem sicheren Tod ermöglicht.

Denkbar ist auch, dass damit einmalig **zusätzliche Talent- oder Eigenschaftspunkte** gekauft werden können. So ein Kauf sollte vor dem entscheidenden Würfelwurf getätigt werden und gilt dann für diese Probe (also auch ein zweites Mal, wenn mit Hilfe eines

Schicksalspunkte sind ein hervorragender Mechanismus, um von Meisterwillkür wegzukommen und die Verantwortung für das Leben der Helden in die Hand der Spieler zu legen. Denn mit den Schicksalspunkten hat es der Spieler selbst in der Hand, eine gefährliche Situation abzuwenden.

Wenn er die Punkte vorher ausgegeben hat, um gegen den Rochshazi im Armdrücken zu gewinnen - Pech gehabt!

--- Chris Gosse im DSA4-Forum

weiteren Dramapunkts dieser Wurf wiederholt werden sollte). So könnte man sich herausragende Leistungen der Helden erkaufen, sozusagen in Situationen, in denen sie sprichwörtlich über sich hinaus wachsen. Eine stärkere Anwendung wäre **automatischer (maximaler) Erfolg**. Die Dramapunkte werden vor einer beliebigen Probe eingesetzt und verhindern den ganzen folgenden Wurf: Die Probe ist automatisch gelungen. Hier sind natürlich mehrere unterschiedlich mächtige Varianten möglich (nur möglich wenn auf die Probe netto (nach Berechnung der TaP und

Erschwernisse) keine Abzüge kommen, gelingt eben so (keine TaP übrig), gelingt mit maximalem Erfolg (alle TaP übrig) oder „nicht bei Kampftalenten möglich“ usw.) Manche Rollenspiele und Spielrunden kennen auch die Möglichkeit sich mit Hilfe von Dramapunkten **Gedankenblitze&Eingebungen** für die Spieler zu verschaffen. Also den auf dem Schlauch stehenden Spielern zusätzliche Hinweise in Form von tieffliegenden Zaunpfählen zu geben.

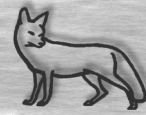
In manchen Spielen gibt es auch regelrechte **Aktionskarten**, die die Spieler erhalten und die ihnen bestimmte Aktionen ermöglichen. Die Spannweite dabei ist naturgemäß recht groß und reicht von Erleichterungen bei einem bestimmten Wurf (z.B. +2 TaP für ein Handwerkstalent) über die Verfügbarkeit von Ausrüstung (MacGyver-Karte) bis hin zur Rettung vor dem sicheren Tod ("Du überlebst mit genau 1 Punkt LE). Diese Karten kann man wie Abenteuerpunkte nach dem Spiel den Spielern zukommen lassen und z.B. nach jeder Spielsitzung die Spieler eine Karte ziehen lassen.



„Dich kenn ich doch“

Der Held trifft auf einen alten Bekannten, der ihm einen Freundschaftsdienst erweisen kann. Wozu der Bekannte genau bereit ist liegt im Ermessen des Meisters.

Beispiel für eine Stilkarte (c) Johannes Heck



Ohne Aktionskarten aber ähnlich der Idee des Player Empowerments folgend ist die Nutzung der Dramapunkte um **neue erzählerische Elemente** in das Spiel einzuführen. Ob es um einen rettenden aufziehenden Sturm geht, der das Piratenschiff an der weiteren Verfolgung hindert oder die patrouillierende Nachtwache, die den bedrängten Helden zu Hilfe eilt oder einfach der stabile Kronleuchter an der Saaldecke, den der Held braucht, um sich daran auf den flüchtenden Schurken zu stürzen. Das sind Beispiele für solche Elemente, die sich die Spieler als Hilfe mit Dramapunkten so dazu kaufen könnten.

Typische Regelungen

Dramapunkte sind ein klassischer Fall für das Kreieren und Einsetzen von Hausregeln. Denn jede Spielrunde muss für sich selbst bspw. ausmachen, wie heroisch das Spiel werden soll oder welche Möglichkeiten Spieler haben sollen das Charakterkonzept ihres Helden zu stärken. Dabei wird man auch etwas herumexperimentieren müssen und eventuell alte Absprachen zur Regeneration oder zum Einsatz der Punkte wieder verwerfen und abändern. Beim Festlegen dieser Regeln sollte man sich folgende Punkte immer gut überlegen:

Wozu können die Punkte eingesetzt werden?

Ist der Einsatz nur auf Rettungswürfe beschränkt, wird das Charakterkonzept sehr wahrscheinlich nicht gestärkt und das Spiel wird auch nicht cinematischer und actionlastiger. Es erhöht sich dafür die Risikobereitschaft der Spieler und die Spannung im Spiel durch das offene Würfeln könnte sich vergrößern.

Beispiele für mögliche Regelungen

- „Rettungswurf“
- Wiederholung eines Würfelwurfs
- zusätzliche Talentpunkte
- Erfolg kaufen
- neue Elemente ins Spiel einführen
- Gedankenblitze&Eingebungen

Dürfen die Spieler dagegen mit Dramapunkten Erfolge kaufen oder gar Einfluss auf den Plot bzw. Elemente der Spielwelt nehmen (z.B. in dem sie festlegen können, dass ein NSC ihnen warum auch immer wohlgesonnen ist) bedeutet das einen starken Einfluss der Spieler in den klassischen Herrschaftsbereich des Meisters.

Womit der nächste Punkt überlegt und festgelegt werden sollte:

Wann können die Punkte eingesetzt werden?

Als Meister muss man sich der „Gefahr“ durch einen stärkeren Einfluss der Spieler auf die klassische Sphäre des Meisters bewusst sein und sich Mechanismen überlegen wie man damit umgeht kann. Wer fürchtet, dass die Spieler nicht sinnvoll und konstruktiv mit den Dramapunkten umgehen und sie z.B. gezielt dazu benutzen gegen den Plot zu arbeiten oder den Meister zu ärgern, sollte ohne diese potentiell „plotsprengende“ Regelungen spielen. Dann sollte man vor allem auf die Möglichkeit NSCs einzuführen oder Erfolge zu kaufen verzichten.

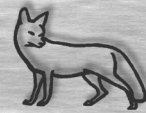
Ein möglicher Mechanismus wäre Dramapunkte auch den NSCs zuzugestehen, so dass sie sich damit den optimierten Ergebnissen der Spielerhelden eher entziehen können. So erhält dann der Erzschorke eben auch die Chance seinen Arsch bei der Glücklichen Attacke des Helden zu retten.

Ein Herz für Meister?

Natürlich kann man argumentieren, dass Spielercharaktere gerade durch heldenhafte Szenen sich als Helden auszeichnen (die mit Dramapunkten ja gefördert werden) und die ganzen Schurken&Schergen des Meisters so etwas gar nicht benötigen. Aber wer auf tricksen hinterm Meisterschirm verzichten will, sollte über Dramapunkte auch für (spezielle) NSCs nachdenken. Die unbefriedigende Versuche des Meisters NSCs mit Hilfe eines einfachen "das ist halt so" bzw. dem Manipulieren von Ergebnissen entkommen/überleben zu lassen, wird ein Rahmen innerhalb der Regeln gegeben. Unliebsame Ergebnisse aufgrund von Spieleraktionen (z.B. frühzeitige Enttarnung des Schurken) kann man so vermeiden, in dem man statt willkürlich zu mogeln, es mit Dramapunkten versucht zu entschärfen.

Alternativ kann man Dramapunkte nur für bestimmte Spielsituationen zulassen (z.B. nicht/nur in Kampfszenen) oder nur für bestimmte Talente (z.B. nicht für Talente die nach C oder schwerer gesteigert werden), oder an eine bestimmte Talenthöhe koppeln (z.B. nur wenn der Held das Talent meisterlich beherrscht). Außerdem lässt sich auch über die Verfügbarkeit der Einsatz regulieren, so dass z.B. besonders weitreichende Einflussnahmen besonders teuer sein könnten. Denn klar ist, je günstiger man sie einsetzen kann bzw. je leichter man an sie gelangt, umso öfter und leichtfertiger werden die Punkte eingesetzt. Die Verfügbarkeit zielt einmal auf die **Kosten** sprich wie viel Punkte kostet eine bestimmte Aktion. Hier baut man häufig einen exponentiellen Faktor ein, so dass die Wiederholung der Wiederholung immer teurer wird, die erste Wiederholung bspw. 1, die zweite 2, die dritte schon 4 und die vierte dann bereits 8 Punkte kostet. Außerdem werden meist auch die Einsatzbereiche unterschiedlich bewertet, so dass eine Wurfwiederholung günstiger ist, während das „Arsch retten“ mit Hilfe eines Rettungswurfes vielleicht den gesamten Bestand der Punkte kostet. Auch hier könnte man eine Unterscheidung der einzelnen Talentgruppen vornehmen und z.B. die Talente aus der Spalte C und schwerer entsprechend teurer machen, was dann vor allem eine Stärkung zugunsten des gesellschaftlichen Spiels bedeuten würde.

Weiter gilt es zu bedenken was mit den ausgegebenen Punkten geschieht. **Regenerieren** sie sich? Wenn ja, am Ende der Spielsitzung, am Ende des Abenteuerkapitels, am Ende des Abenteuers/Kampagne? Wenn sie sich nicht regenerieren wird der zweite Teil der Verfügbarkeit wesentlich relevanter, nämlich wie gelangt man überhaupt an die Dramapunkte.



Wie kommt man an Dramapunkte?

Da das Spiel mit Dramapunkten ja als Vorteil für sich in Anspruch nimmt weniger Willkür am Spieltisch zu haben, sollte man darauf verzichten die Punkte nach Gutdünken (z.B. durch Bewerten bestimmter Aktionen als besonders gut) zu vergeben. Für DSA würde es sich anbieten die Dramapunkte an die Stufe zu koppeln (ähnlich wie es in DSA-Professional II mit der Stufenprobe gemacht wurde), was künftig dann bedeuten würde, dass alle 1000 AP ein weiterer Punkt hinzukommt. Wer einen eher cineastischen Spielstil pflegt und mehr Dramapunkte im Spiel haben möchte, könnte noch ein zusätzliches Kaufsystem einführen und bspw. für 50 oder 100 AP den Kauf eines zusätzlichen Dramapunkts erlauben (oder an irgendwelche Spalten der SKT koppeln). Für solche Spielrunden empfiehlt es sich auch die Regelungen für die Regeneration der Dramapunkte großzügig zu handhaben.

Wer dagegen eher ein Low-Level-Spielstil pflegt, vergibt und regeneriert die Punkte eben sehr restriktiv. Die Punkte werden dann zu etwas sehr besonderen und regenerieren nur langsam (z.B. nur am Ende des Abenteuers) oder gar nicht. In solchen Fällen kann der Einsatz auch sehr mächtig sein, der hohe Preis (die Punkte sind futsch und kommen so schnell nicht wieder) würde den Einsatz der Punkte im Spiel ganz von alleine regulieren.

Ein interessanter Ansatz Dramapunkte zu vergeben ist die Spieler für dramatisch gescheiterte Proben (oder andere ausgespielte Verluste und Nachteile) mit Dramapunkten zu belohnen. Das hat den Vorteil, dass solche Szenen auch eher mal ausgespielt werden und der Neigung mancher Spieler schlechte Würfelergebnisse und Eigenschaften zu ignorieren etwas entgegen gesteuert werden kann. Die Methode bringt aber auch wieder ein willkürliches Element ins Spiel, nämlich die meisterliche Entscheidung, wann eine Probe oder ein Ausspielen einer schlechten Eigenschaft belohnt werden sollte.

Ein ähnlicher Ansatz stammt aus dem Buffy-Rollenspiel, wo Spieler für Eingriffe des Meisters in die Freiheit der Spieler mit Dramapunkten entschädigt werden können. Das betrifft also Szenen wie das berühmte "das ist halt so", strenges Railroading oder andere ungewollten Dinge die der Spielleiter mit den Spielercharakteren anfängt

(z.B. wenn er sie mal eben für gefangen, sturzbetrunken oder verliebt erklärt). Sinnvoll ist dieses Vorgehen natürlich wenn es dramaturgisch gewollt ist, dass die Spieler versagen (z.B. bei Wahrnehmungsproben, verschlafene Nachtwachen oder bestimmten Ausgangskonstellationen [Aufwachen mit Amnesie, Gefangennahme, als Galeerensklave usw.] für ein Abenteuer). Solch eine Vergabe ist natürlich eng an den Gruppenvertrag und die Suspension of Disbelief gekoppelt. Wenn die Spieler diese „Entschädigung“ nur zähneknirschend akzeptieren können bzw. ihre Charaktere zu unpassend erscheinenden Aktionen gedrängt werden, wird der zusätzliche Dramapunkt nur ein schwacher Trost für den verdorbenen Spielspaß sein. Problematisch bei der Einführung von Dramapunkten sind die schon vorhandenen Vorteile „Glück“, „Vom Schicksal begünstigt“ oder „Schutzgeist“, deren Funktion derjenigen der Dramapunkten sehr ähnlich ist. Hier sollte man abwägen ob man nicht auf diese Vorteile verzichten kann. Alternativ sollte man sich Regelungen für diese Vorteile überlegen, wie und wann Charaktere mit einem solchen Vorteil bspw. zusätzliche Dramapunkte erhalten oder aber auch besondere Möglichkeiten nachdenken (z.B. das Erfolge-Kaufen nur für solche Spieler ermöglichen).

Eine Frage der Skalierung

Die Skepsis gegenüber Dramapunkten sitzt in den Reihen der DSA-Spieler tief. „*Ein Spieler kann sein Überleben durch Punkte garantieren.*“ oder „*Diese Schicksalspunkte rauben viel an Spannung und nehmen DSA und Aventurien ihren Realismus, da plötzlich unfassbare Aktionen gelingen.*“ sind häufige Kritikpunkte. Dabei wird übersehen, dass jede Spielrunde den Einsatz der Dramapunkte selbst in der Hand hat und sich bei der Umsetzung in den eigenen Hausregeln nur darüber einig sein muss, wann und wozu diese Punkte eingesetzt werden können. So kann über die Vergabe bzw. Regeneration der Punkte die Häufigkeit der Anwendung von Dramapunkten relativ einfach geregelt werden. Je leichter man an sie gelangt und je mehr zur Verfügung stehen, umso heroischer, riskanter und spektakulärer wird das Spiel. Umgekehrt gilt natürlich auch, dass je kostbarer die Dramapunkte sind, sich entsprechend wenig am Spiel ändert, da sie nur noch in Extremfällen zum „Arsch retten“ und nicht mehr zur „Show“ eingesetzt werden.