

DRECKIGES AVENTURIEN

ALTERNATIVE SPIELWEISE FÜR DSA (VERSION 7/99)

von Andreas "AAS" Schroth

© AAS 1999

DANKSAGUNG

an Harti512@aol.com ohne dessen Hilfe nach meinem Festplattenabsturz dieses Machwerk hier unmöglich gewesen wäre, und der offenbar als einziger "Ein Dreckig Leben" nicht gelöscht hatte...
Danke, Harti !

*Trink, Bruder, aus dem Humpen
Voll Tränen, Schweiß und Blut,
Leg ab den elend Lumpen
Und wirf ihn in die Glut
Boron steht auf der Schwelle
Und grüßt: "s'ist vorbei!"
Rührt sich nicht von der Stelle,
Nun, Bruder, bist Du frei!*

- Sewerisches Lied

VORWORT

Das Dreckige Aventurien (vormals: "Ein Dreckig Leben") wurde erstmals im Frühjahr 1999 über e-mail an DSA-Enthusiasten landauf, landab gejagt, nachdem in einer dsa-newsgroup ein längerer Wortwechsel zum Thema "Alternatives Kampfsystem" erfolgt war. Hintergrund des "Dreckig Leben" war meine "Heimkehr" zu DSA, jenem Rollenspielsystem, mit dem ich mein Dasein als SL vor mehr als 14 Jahren begann (Scheiße, ist das lange her), und zu dem ich an einem trüben Novembertage im Jahre 1997 zurückkehrte, als ich mit einer Gruppe SF-Rollenspiel-Müder Recken ein Abenteuer in einer verhexten Mühle nach dem Regelwerk und den Original-Heldenbriefen der DSA "First Edition" bestritt, welches uns allen den Zauber alter Tage zurückbrachte.

Was war geschehen? Nun, meine Erinnerungen an die alte DSA-Zeit sind kümmerlich geworden im Laufe der Jahre. Wohl weiß ich noch manchen

Abend, an dem ich unsere Abenteurer durch finstere Kavernen mit schaurigen Monstern, Rätseltüren und Hexern jagte, aber schon damals schien mir bald ein Abenteuer wie das andere, und ganz, ganz langsam verlor ich die rechte Lust und trieb mich in anderen Systemen umher. Schuld daran – nicht zuletzt – meine Abenteurer, die mit einem stattlichen Machtvolumen angefüllt, kaum mehr rechte Furcht empfinden konnten und zu meiner Frustration stets genau wußten, nach wievielen Schlägen sie dahingerafft würden.

Zunächst wandte ich mich AD&D zu, denn was mir außerordentlich GUT gefiel, war die ungeheuer niedrige LE-Anzahl für Erststufler, die stets fürchten mußten, durch einen einzigen Hieb mit dem Schwerte dahinzusterben, selbst wenn sie Krieger waren (Ein Schwert macht bei AD&D (ohne Stärkebonus) 1-8 Punkte Schaden, ein erststufiger Krieger hat 1-8 LE, ein erststufiger Magier gar 1-4

LE). Die AD&D-Welten hingegen gefielen mir gar nicht, und da mich DSA seit jenen verhängnisvollen Tagen, da in einem DSA-Regelwerk zum ersten Male ein Held mit Federhut auftauchte, von der Atmosphäre immer mehr gestört hatte, erschuf ich kurzerhand eine eigene, dunkle, primitive und dreckige Welt. Aber wie das so ist: Auch diese Gruppe wurde älter und mächtiger, und denjenigen, die AD&D nicht kennen, sei gesagt: Hochstufige AD&D-Charaktere sind kein schöner Anblick, zudem das gesamte System leider darauf angelegt ist, daß die Charaktere ihr Überleben durch das Erschlagen von Monstren und das Raffern von Reichtümern sichern (nicht, daß man mit diesem System nicht – wie mit jedem anderen System auch – auf andere Art und Weise spielen könnte, aber sämtliches käufliches AD&D-Material dient im wesentlichen der Förderung eines gewissen Spielstils, den man genauso gut auf dem PC-Spiele-Markt finden kann).

Kurzerhand gab ich Fantasy-Systeme völlig auf, ging lieber sporadisch auf Fantasy-LARPs und widmete mich ansonsten mit meiner ganzen Energie meinem bislang ehrgeizigsten Projekt, dem Aufbau einer Berliner VAMPIRE™-LIVE-Runde namens "Midnight Dance", von der ich mit Stolz sagen kann, daß es eine der ersten und größten deutschen Runden dieser Art war und ist und mittlerweile auf 8 interessante Jahre zurückblicken kann, und noch heute spielen wir regelmäßig jeden Freitag und machen das nächtene Berlin unsicher.

Auf Paper&Pen-Basis widmete ich mich dem SF-Rollenspiel und probierte fast alle Systeme aus, um nach Umwegen über Paranoia, Timelords, Traveller, Vampire, Werewolf, Wraith, Earthdawn, Kult, Cthulhu und vor allem Shadowrun schließlich bei StarWars, Cyberpunk und Battlelords hängen-zubleiben, die ich auch weiterhin mit großer Begeisterung spiele.

Dennoch: Allmählich ging mir das Klirren von Klingen ab (was auch daran lag, daß ich zwei im berliner Raum stattfindende LARPs (RAVEN) nicht besuchen konnte) und so kramte ich meine alten DSA-Sachen aus, stellte aber bald wieder fest, was mir so alles an DSA mißfallen hatte. Dann fiel mir beim Aufräumen des Speichers meine längst ausgemusterten DSA-Bücher in die Fänge, namentlich die allererste DSA-Box. Ich blätterte kurz darin herum, und bald war ich förmlich überwältigt von Nostalgie und Begeisterung für das Regelwerk. Gerade die nach heutigem Maßstab primitiven Zeichnungen erweckten in mir sofort die alten Gefühle von Spannung und Düsternis, und wie ich da so sitze beginne ich langsam zu begreifen, was mich eigentlich von DSA weggetrieben hat.

DSA war immer ein "deutsches" System. Die für den Grundband gewählten Menschen, Helden und Monstren waren gerade eben frisch den

germanischen Märchen und Sagen entstiegen, und auf der doppelseitigen Illustration des Marktes (eines der schönsten DSA-Bilder überhaupt) sah man Krämer und Bauern durcheinandergehen, im Hintergrund ein Kirchtürmlein, um das Vögel fliegen. Die anderen Bilder waren meist in Düsternis getaucht, die Kleidung wirkte archaisch, grob und billig, die Waffen schmucklos und brachial und die Rüstungen grobschlächtig und schwer.

Ich glaube, nichts hat mich mehr von DSA weggetrieben als die DSA-Grundbox der Zweiten Generation, mit ihrer auf Plastik gedruckten und von Hexfeldern überdeckten knallbunten Aventurien-Karte (die Welt war auf einmal nicht mehr grenzenlos und unerforscht, sondern überschaubar, klein und portioniert, von R/15 (Norburg) bis W2/46 (Brabak), die Helden auf dem Cover wirkten steifbeinig und bunt, ihre Waffen aber klein und fast wie Spielzeuge (mal ganz abgesehen davon, daß sie alle aussahen, als wären sie gerade aus der Badewanne gekommen). Außerdem gab es nun Helden, die rumliefen wie Musketiere, es gab meterhohe Götterstatuen und nicht länger Kirchen, sondern Tempel, es gab Kamelreiter und flirrbunte Zaubereelfchen, bald schon folgten Städteboxen mit Nixen und Neckern, Immanspielen und Zeitungen (!!!) mit Werbebildchen der Art "Knappe sucht Abenteurer" und dergleichen mehr.

Die Aufgabe, die sich mir stellte, war also einfach: Ich wollte nach Aventurien zurück, aber ohne Schnörkel und buntgeputzte Stiefelchen. Ich wollte wieder durch die Wälder ziehen, aber ohne Federpuschel auf dem Filzhut, ohne silbrigglänzenden Degen, ich wollte wieder gegen die Monster ziehen, aber ohne dabei von Elfen und Zwergen umlagert zu sein, ich wollte das Klirren der Schwerter, aber eben nicht mit Zahlen auf dem Blatt, sondern mit der ganzen Brutalität, die in einem solchen Kampfe steckt.

Nun, ich habe meine Spielweise gefunden, und eine Gruppe von Spielern, die sich mit dieser Spielweise mehr als nur "wohl" fühlen, sondern die schlichtweg begeistert sind. Sie haben ihren funkelnden Tand abgelegt und ihr speckiges Lederzeug angelegt, haben ihre Degen und Florette durchbrochen und den schweren Dolch umgegurtet, haben das Roß gegen den störrischen Esel getauscht, haben alle Hoffnung fahren lassen, vielbesungene Helden zu werden, und lieber das hölzerne Götterbildchen eingepackt. Zunderpäckchen sind ledernen Beuteln mit Feuersteinen gewichen, Seidenhemden dem Leinenwams, und vor ihnen liegt nicht Reichtum und Ehre, sondern nurmehr die aufgeweichte bornische Straße und der kalte Atem des Steppenwindes, und nirgendwo werden sie Freundlichkeit erfahren außer im Wirtshaus, und selbst dort ist ein Lächeln nicht umsonst.

Das Dreckige Aventurien

“Sagt Händler: Wie gut ist dieses Florett ?”

“Bei sachgerechter Benutzung ist es unzerbrechlich, mein Herr”

“Und wieviele Schwerthiebe kann ich damit parieren ?”

“Oh, Herr, einen Schwerthieb zu parieren wäre keine sachgerechte Behandlung”

Bei aller Begeisterung für Aventurien im Großen und Ganzen, bei aller Faszination für das Füllhorn an Details, das während meiner 10jährigen DSA-Abwesenheit gewachsen ist, gibt es auch weiterhin einige Details, die mich schon immer gestört haben und die ich daher in mein Spiel nicht einfließen lasse (bzw. die ich gestrichen habe). Das wichtigste hierbei ist die Verwurstelung von Früh- und (sehr) Spätmittelalter bzw. der Renaissance. Persönlich bin ich ein Anhänger vom eher früheren Mittelalter, als die Welt noch größer, düsterer und gefährlicher war. Ulkige Hüte mit Federbüschen und lächerliche Kragenringe gehören für mich ebensowenig in eine "realitätsnahe alternative Spielwelt" wie Degen und Rapiere, Havena Fanfaren mit lustigen Werbeanzeigen oder Ritter in Ritterrüstungen (nur wer's immer noch nicht weiß: Die kamen einige Jahrhunderte später, die Rüstungen - aber Hollywood fand sie so schneide, daß sie uns die in wirklich jedem Film als authentisch vorgesetzt haben). Die dichteste Entsprechung von dem, was ich mir in dieser Hinsicht vorstelle, habe ich bislang im Bornland gefunden - und die betreffende Box sei allen nur wärmstens ans Herz gelegt (sehr im Gegensatz zu manch anderen, die ich bislang durchstöbert habe).

Es ist also bei mir durchaus so, daß ich mir kein komplett neues Aventurien erschaffe, und im Horasreich oder meinethalben in Gareth mag es spinnerte Neureicher geben, die schmale Klängen schick finden, aber meine Helden werden auf solcherlei Spinner niemals treffen, werden also nie nach Gareth gehen bzw. Florettträger werden schon am Festumer Hafen in einen Schwertkampf verstrickt, bei dem ihre "weibische Klinge" sofort beim ersten Hieb zerbricht, und landen bei den Fischen.

Das von mir vorgestellte "Dreckige Aventurien" (DA) – was, wie gesagt, kein "neues Aventurien" ist, sondern nur eine Reduktion der Elemente, auf die die Charaktere treffen, sowie ein anderer SpielSTIL - ist in seiner ganzen Gestalt weiter, dunkler und ärmlicher als das sonst zumeist bei DSA-Heften und -Boxen vorherrschende Glitzer-Glimmer-und-Funkel-Aventurien. Goldene Rondra-Statuen von 4m Höhe haben in DA ebensowenig verloren wie Fürstenpaläste aus rotem Marmor. Straßen sind ein unbekannter Luxus, Gleichberechtigung zwischen Mann und Frau - bei aller heutiger sexual

correctness - ein Fremdwort (obgleich es weiterhin Baroninnen und Kriegerinnen etc. gibt, nur im ganz normalen Dorfleben schaut das etwas anders aus), Elfen sind nur Legenden und Magier sind doch die Leute, die Kindern Warzen anhexen, nicht ?

Damit wir uns nicht mißverstehen: Die Änderungen am "Normal-DSA" hin zu "Dreckig-DSA" (auch: DSA für Erwachsene) sind minimal, aber wichtig. So wichtig sogar, daß man sie gar nicht genug herausstellen kann, denn alternative Kampf- und Verwundungsregeln sind im Vergleich dazu nur schmückendes Beiwerk.

Es ist leider in den vergangenen Jahren im Rollenspielbereich eine starke Strömung hin zur High-Fantasy losgetreten worden, die ich inzwischen in ihren Auswüchsen nur noch als hirnrissig bezeichnen kann. Nicht bei DSA, gottlob - hier ist im Gegenteil seit Borbarad wieder ein erfrischender, schwarzer Wind hin zu Düsternis und Gefahr im Gange - aber was FASA mit ihrem elfenvergötternden Shadowrun und ihrem völlig überzogenen und durchgestylten Earthdawn und WhiteWolf mit ihrem Magic-System losgetreten haben, wo Schiffe durch die Lüfte segeln, Elfenprinzessinnen Schach mit Drachen spielen etc. pp. - Schuldigung, aber da vergeht mir der Spaß am Spiel

Sicher - epische Kampagnen können schon Spaß machen (ich erinnere mich da an eine erzgeile Kampagne bei Shadowrun, in der ich mitspielte), aber es bleibt bei dem Problem, daß Du mit einer epischen Kampagne einpacken kannst, sobald sie abgeschlossen ist (als wir damals den Oberbösen Nidhdog (Drache aus der nordgermanischen Sage) mit unserer Shadowrun-Gruppe besiegt hatten, war die Runde gleichzeitig TOT - dem armen SL fiel einfach nichts ein, womit er dieses Super-Abenteuer noch hätte toppen können - Schade: 8 Charaktere erlitten den "Aufgabe-Tod"). Soll heißen: Wenn man EINE Kampagne spielt (meinetwegen ziehen wir den Herrn der Ringe als Beispiel heran), dann ist episches Spiel okay - EINE Kampagne, EIN Hauptziel, EIN großes Abenteuer. Die meisten Epik-Spieler spielen aber mit einer Gruppe eine ganze Serie von Epik-Abenteuern, jedesmal für den SL mit dem Zwang verbunden, das letzte noch zu "toppen" - was dann dazu führt, daß nach meiner Meinung unendlich peinliche "Helden" mit Dutzenden

Beinamen ("Drachentöter", "Basiliskenversteinerer", "Riesenveräppler", "Götterbesieger", "Nagrach-Bezwinger" etc.), Dutzenden magischer heiliger Hastenichgesehen-Waffen etc. durch die Gegend poltern - wobei es dann sehr interessant ist, daß in der Stammkneipe der Helden (wo sie am Anfang ihrer Karriere den protzerischen Reden eines 3.Stufe-Kriegers lauschten, vor dem sie einen Heidenschuß hatten) nun nur noch 25.-Stufe-Halbelfen-Dämonenkrieger herumhängen (deren protzerischen Reden die Helden lauschen und vor denen sie einen Heidenschuß haben).

Selbst Tolkien war nicht blöd genug, einen "Herrn der Ringe Teil II" zu schreiben (Gottseidank - die erste Trilogie hat mir gereicht), in denen dann Frodo und Bobo und Hibo und Dodo und - natürlich - Gandalf (mittlerweile dann als Gott) ein noch böseres Oberböses besiegen. Er hat zwar weitere Geschichten geschrieben, die auf Mittelerde spielen, aber was aus den Helden jenes Abenteuers "Der Herr der Ringe" (da Frodo mitspielt also ein "Einführungsabenteuer für 2-4 Helden der 1.-3. Stufe und einen Magier der 24. Stufe, wow, was ein Verkaufsschlager) nachher geworden ist, nunja, das steht offen. Möglicherweise hat Frodo von seinem SL Tolkien genug AP bekommen, um auf einen Satz in der 4. Stufe zu landen, aber was macht Tolkien, wenn der Spieler von Frodo ihn drängelt mit der Frage "Und was spielen wir NÄCHSTES Wochenende?"

Das oberste Prinzip bei DA ist demzufolge: Spiele klein und dreckig. Wer seinen Helden Gold in den Rachen wirft, von dem verlangen die Helden nur noch mehr. Wessen Helden einmal die Prinzessin befreit haben und den Drachen besiegt haben, die müssen kreuz und quer durch ganz Aventurien schippern, um noch Herausforderungen zu finden. Je kleiner man anfängt, desto mehr Potential zur Steigerung hat man. Je präsenter die Gefahr des Ablebens schon bei einem normalen Schwertkampf mit einem Räuber ist, desto weniger muß man mit vierzehnköpfigen untoten Oger-Golems um sich schmeißen, um die Aufmerksamkeit der Spieler zu erregen.

Jeder muß sich natürlich fragen, nach welchen Szenen es sein Herz verlangt: An der Seite der Elfenprinzessin in strahlender Rüstung auf dem weißen Einhorn zu sitzen, das ganze Volk Gareths zum Jubelzug am Straßenrand vereint, unterdessen die Priester der Rondra ihren Segen ausbringen an einem gülden leuchtenden Sommertage - oder aber in einem Regen stehen, der so dicht fällt, daß man keine vier Schritte weit sieht, weitab des "sicheren Weges", den ein Köhler mit abgefaultem Armstumpf dir wies, ein Opfer des Krieges, den Uriel über das Bornland brachte, die Füße knietief im Morast, der

Körper am durchnäßten Leder Deines Harnisch wundgescheuert, und um Dich nichts als das körperlose Keuchen und Ächzen von schemenhaft erkennbaren menschenähnlichen Gestalten, deren Kehle Laute von Hunger und Gier entföhren, während sie torkelnd, wankend auf Dich zuhalten?

Ich weiß, was meine Wahl ist.

Übrigens: Nichts bringt mehr Ideen und Eindrücke für das Leiten von DSA-Runden als die Teilnahme an einem Fantasy-LARP oder Mittelalter-Con. Der Grundsatz, der für Autoren grundsätzlich gilt ("Man kann nur über das schreiben, was man erlebt hat") gilt mindestens genauso für SLs - und bei allen Dingen, die etwa an Fantasy-LARPs anzusetzen sind: Mir haben meine CONs und LARPs sehr viele Erfahrungen gebracht - und seien es auch nur Erkenntnisse über die Gemütlichkeit einer Taverne nach einem verregneten Tag, das Gefühl nassen Leders, das einem die Haut aufreißt, das Gefühl, sich seit 6 Tagen nicht gewaschen zu haben oder die ganz banale Realität, im Wald zu stehen, das Schwert in der Hand, und genau zu wissen: "gleich springt mich jemand aAAARGH".

Im folgenden wird es also primär darum gehen, wie Dinge beschrieben werden, die sich im Umfeld der Helden bewegen, und nicht darum, daß der Herrscher des Mittelreiches ein despotischer Tyrann mit einem beratenden Stab von Schwarzmagiern ist. Düsternis über Aventurien herrscht dann, wenn die Helden vordringlich mit der ganz banalen Brutalität des Mittelalters konfrontiert werden, wenn sie den harten Kontrast zwischen der ständigen Präsenz der Macht Borons und der damit einhergehenden Lebensfreude der Menschen um sich und in sich spüren, wenn sie merken, wie lang der Weg, wie kalt der Wind oder wie dunkel die Nacht ist. Wer aber wo herrscht, ist dabei relativ unbedeutend (ich würde auch ungerne auf den ganzen Detailreichtum Aventuriens verzichten wollen).

Wer sich schonmal inspirieren lassen möchte über die Dunkelheit, die ich meine, dem seien die Filme "Flesh and Blood" und "Dragonheart" ans Herz gelegt, ersterer wegen der großen Authentizität bzgl. des Mittelalters, letzterer wegen der "ganz normalen" Terrorherrschaft des Königs. Weitere Empfehlungen meinerseits wäre der Film "Braveheart" und vor allem das Buch "Der Schwarze Drache" von Barbara Hambley, das aber schwer zu bekommen sein wird (trotzdem unbedingt versuchen) sowie - nicht zuletzt - die Bornland-Box, der Roman "Das Zerbrochene Rad" (gibt einige sehr schöne Beschreibungen von Land und Leuten und lebendigen NSCs) und die Kurzgeschichtensammlung "Von Menschen und Monstern".

KAPITEL I
ÖüSTER Öreckig Öoll
ANPASSUNGEN ZUR ERHÖHUNG DER A+MÖSPHÄRE

*“Ruhe! Ich bin hier der Meister”
- DSA-Sprichwort*

DA spielen bedeutet viel mehr Phantasie, viel mehr Arbeit und vor allem viel mehr Disziplin. Meiner Meinung nach ist das “gängige DSA” (wenn es denn so etwas gibt), vielmehr aber noch das gängige AD&D in vielen Fällen ein Rollenspiel für faule Menschen: Wer keine Ideen hat, baut beeindruckende Monster.

Ohne Sinn und Verstand findet man da Echsenmenschen neben Höhlenmenschen, ohne Gedanken an Sinn und Zweck gibt es da Rätseltüren (natürlich machen die Spaß - aber wenn ihr als Bösewicht euer innerstes Geheimnis hüten wolltet, würdet ihr da ernsthaft eine Tür verzaubern, die sich nur auf ein Wort wie "Maus" öffnet, und dann auch prompt noch ein Rätsel mit dem Begriff als Lösung neben die Tür hängen ???) und unendlich aufwendige Fallen, die in ihrer Essenz aber eben nur hinderlich sind, aber nicht tödlich.

Bevor man sich als SL dazu entschließt, DA zu leiten, sollte man sich ganz ernsthaft fragen, ob man die entsprechende Befähigung mitbringt, atmosphärisch "dicht" zu erzählen. Wer Standard-Fantasy (auch "Loot & Pillage" genannt) spielt, dem mag ein Plan und ein paar Monster genügen, und oft erschöpfen sich Beschreibungen in: "der Raum ist 4x5m groß, mit einer Tür auf der Ostseite. An einem Tisch in der Mitte des Raumes sitzt ein Ork, der sich nun knurrend erhebt und sich euch mit einem Kampfschrei nähert (Klassische Hirsaktion von Standard-DSA-Orks). Was tut ihr?".

Wer aber dank des Minimalismus von DA stärker mit Atmosphäre arbeiten muß, der muß in der Lage sein, auch spontan solcherlei Szenen aufzupeppen (Beim Beschreiben übrigens immer die Augen zumachen, das hilft!): "Knirschend schwingt die Tür vor euch auf. Der Raum dahinter ist nur in das flackernde Zwielflicht eurer Fackeln gehüllt. Der Raum scheint annähernd quadratisch, vielleicht 4 Schritt an jeder Seite, mit einer niedrigen Decke, aus der an manchen Stellen feine Wurzeln hervorbrechen. In der Mitte der Kammer steht ein massiger, aber einfacher Holztisch, dessen Beine sogar noch einzelne modrig glänzende Rindenfladen aufweisen. Mit einem Male seht ihr einen Schemen im Halbdunkel vor euch, der mit einem feuchten Fauchen hinter dem Tisch vorspringt und nun

eilends nach rechts rennt, hin zu einer Tür.

Die Gestalt ist ein Stück kleiner als ein erwachsener Mann und bewegt sich ungeheuer behende. Nur kurz hält sie an der Tür inne und wirft einen Blick zurück, und eure Fackeln erhellen das Zerrbild eines Gesichtes, eingesäumt von struppigem schwarzen Haar, der mit scharfen Zähnen bewehrte Mund geöffnet in einem stummen Fauchen, die Augen ein lidloses rotes Leuchten mörderischer Gier".

Natürlich haben Orks keine rot leuchtenden Augen - aber im Widerschein einer Fackel und in der Schrecksekunde können sie so wirken.

Subjektive Realität

DA arbeitet stark mit dem Mittel der "subjektiven Realität". Dies soll heißen, daß die ja zumeist abergläubischen und unaufgeklärten Helden, die ja nun in einer ganz anderen Situation sind als "ihre" aufgeklärten Spieler sind, die sie umgebende Welt eben auch ganz anders wahrnehmen. In jeder Millisekunde nehmen wir mit unseren Sinnen eine schier unendlich scheinende Flut an Informationen auf: Geräusche, Gerüche, Optische Reize, Eindrücke des Tastsinnes, Informationen zu Wind und Temperatur und dergleichen mehr. Damit wir mit dieser Flut etwas anfangen können, wird die Summe aller Sinnesinformationen durch unser Hirn gefiltert und in "Wichtig" und "Unwichtig" zerlegt. Die übriggebliebenen "wichtigen" Informationen werden zudem in einen assoziativen Zusammenhang mit unserer Situation, unserem Glauben, unserer Erziehung und Entwicklung, unserer Kultur und unseren Neigungen gestellt.

Uns als aufgeklärtem Menschen (oder als Kenner des DSA-Monsterhandbuches) mag solches und solches sich so und so darstellen, und aus einer gewissen Entfernung betrachtet ist ein einzelner Ork mit seiner kümmerlichen LE und seinen AT- und PA-Werten kaum eine Bedrohung für eine Bande waffen- und zauberstrotzender Abenteurer. Den Helden allerdings darf der SL auch beliebigen Quatsch erzählen, solange es in etwa die Realität wiedergibt und ihrer subjektiven Wahrnehmung entspricht.

Einige Beispiele: Jeder weiß, wie unterschiedlich schnell Zeit vergehen kann, je nachdem, in welcher Situation man sich befindet. Jeder weiß, daß 1km auf dem Fahrrad kaum der Rede wert ist, beim schulverordneten 1000m-Lauf aber zur unendlichen Tortur werden kann. Jeder weiß, daß man sich im Prinzip nicht schwer verletzt hat, wenn man sich den kleinen Zeh an einer Schrankkante anschlägt, aber dennoch winden wir uns auf dem Boden, als hätten wir gerade 14 SP genommen.

Ein besonders gutes Beispiel ist das Gewitter: In einem Haus mag ein heftiges Gewitter ggf. noch beunruhigend wirken (vor allem, wenn es ein einzeln stehendes Einfamilienhaus am Ortsrand ist), aber einem einsamen Wanderer mag angesichts eines Blitzes durchaus das Herz in die Hose rutschen - vor allem dann, wenn er nicht weiß, daß es sich dabei um eine ganz natürliche elektrische Entladung handelt, sondern wenn er WEISS, daß es ein zorngefüllter Hieb der vernichtenden Klinge Rondras ist, deren Zorn ganze Städte zu Asche zermalmen kann.

Ein weiteres gutes Beispiel ist das Nashorn (Du hast richtig gelesen) - dessen Beschreibung bei uns zur Bildung der Legende des "Einhornes" führte. Wenn man sich das Nashorn anguckt, kann man schon verstehen, warum man es als "pferdeähnlich" beschrieb (was sonst in unseren Breitengraden würde ihm gleichen?), und bei einigen Nashornarten sieht es auch eher so aus, als ob das Horn auf der Stirn statt auf der Nase sitzen würde (vor allem, wenn man damit beschäftigt ist, um sein Leben zu laufen, und das Auge im Gesicht des Tieres noch gar nicht gefunden hat).

Bei Beschreibungen von Orten und Gegebenheiten gilt es übrigens immer das Gleichgewicht zwischen Detailreichtum und Dauer der Wahrnehmung zu wahren. Nehmen wir einmal an, die Helden betreten ein zerfallenes Kloster der Hesinde in der Nähe von Karstenhof in den Drachensteinen:

“Mit einigen letzten Schritten betretet ihr den Platz, auf dem die Ruinen des Hesindeklosters stehen. Der Weg von Karstenhof hinab war zwar nicht sonderlich weit, aber das Gehen über den oft nur handbreiten Treidelpfad und das Klettern über die hiesigen knochenbleichen Felsen hat euch mehr angestrengt, als ihr dachtet, und da der Praiosschild sein Heim in den Wolken verlassen hat und nun prall und rund im Herzen Alverans steht, laßt ihr euch im Schatten der nächstbesten Mauer fallen und befreit eure Füße aus den schweißnassen Schuhen.

Die Luft im Schatten der Mauer ist kühl und duftet nach Fels, die Mauer selbst ist aus örtlichem Felsstein geschichtet und daher ebenso bleich wie die Felsen der Umgebung. Moos sprießt an manchen Stellen über der zerklüfteten Mauer, und wenn ihr eure Köpfe emporreckt gen Alveran, dann scheint

euch der obere Mauerrand struppig und rissig wie die Rinde an einem alten Baume. Indem ihr nach rechts blickt, hinan nach Karstenhof, könnt ihr gerade eben noch so den haarfein scheinenden Speer in der Ferne erkennen, der auf der Spitze des Wehrturmes seine Kreise zieht.

Nicht zum ersten Male schaudert ihr ob des Gedankens, daß jener Mann dort auf der Turmspitze nur Ausschau hält nach einem Flügelpaare zwischen den Wolken, und ihr fragt euch erneut, wie die braven Bauern von Karstenhof so weit hier droben in den Drachensteinen ihr Leben zubringen mögen, ewig in der Sorge, daß die Herren dieser Berge hinabfahren und Mensch und Bornrind verzehren. Ihr streckt euch und erhebt euch, blickt über die braunen, toten Weinberge zu Füßen des Klosters, sie ebenso wie die einstmaligen Bewohner dieser Mauern vergangen und verschwunden, nun nur noch totes Laub in Borons Garten. Ihr späht ins Innere des niedrigen Baues, und im Halbschatten einer Wand, die noch kümmerliche Reste eines Daches trägt, könnt ihr einige Bienenkörbe sehen, die von Praios' Schild hell erleuchtet sind. Der Boden dieses Platzes, vormals wohl der Vorhof des Klosters, ist mit Gräsern bewachsen, und Bergblumen nicken ihre Köpfe im sachten Wind, der durch die hohl und leer schauenden Fensteraugen des Gemäuers streicht.....”

Wären die Helden in Eile, würden sie mit ihren Sinnen natürlich das Gleiche sehen, hören, riechen, schmecken und ertasten wie wenn sie wie in obigem Beispiel erst einmal rasten und ausspannen, und tatsächlich sollte man stets versuchen, nicht nur das zu beschreiben, was gesehen werden kann, sondern auch Gerüche und Geräusche, Temperaturen und die Stofflichkeit der Dinge so ausführlich zu beschreiben, wie es der Situation angemessen ist – aber Vorsicht:

Früher oder später werden die Spieler gerne etwas tun wollen und kabbelig werden, wenn der SL einfach immer weiter und weiter beschreibt, obgleich sie schon mehr als genug gehört haben und eigentlich die Bienenkörbe untersuchen wollen, die der SL vor vierzehn Minuten schon beschrieben hat. Besonders, wenn die Helden in Eile sind oder gar im Kampfe, sollte die Umgebung auf das Nötigste reduziert werden – die Helden sehen zwar auch im Kampfe, daß der Ork, gegen den sie streiten, eine Narbe unter dem rechten Auge hat, daß sein Wams auf der rechten Seite einen feuchten Fleck hat, gleich als ob der Ork schon lange dort im grünen Moos am Boden unter dem Eichenstumpf gelauert hätte, aber all solche Beschreibungen “verzerrern” die zeitliche Wahrnehmung.

Würden unsere Helden obiges Kloster also nicht an einem schönen Nachmittage in aller Ruhe in Augenschein nehmen, sondern auf der Flucht vor wem oder was auch immer des Gemäuers angesichtig werden, müßte die Beschreibung

gewaltig gerafft werden:

“Ihr stürmt den schmalen Pfad hinauf, das Brüllen der larsachschen Mordbrenner hinter euch. Indem ihr die Kuppe des Berges erreicht, breitet sich vor euch ein weites grünes Tal aus, in dem Ziegen grasen. Auch einige Hirten seht ihr in der Tiefe des Tales (*wichtig, da die Helden ihnen vielleicht zurufen wollen*). Euer Weg führt wenige Dutzend Schritte vor euch auf einen gewundenen Treidelpfad, der nach links hinauf zu einem kleinen Dorf mit Wehrturm führt, nach rechts aber zu einer Ruine eines Klosters oder einer Bergwehr zu führen scheint. Zum Dorf hinauf ist es zu weit, wollt ihr den schnell aufschließenden Verfolgern entgehen, die Ruine aber könntet ihr mit Phexens Hilfe erreichen. Wohin wendet ihr euch ? 5... 4... 3... (*Auch der Meister sollte den Spielern in solchen Situationen keine Zeit geben, lange nachzudenken !!!*) [...]

“Ihr erreicht die ersten Mauern des Klosters, just als hinter euch von der Bergkuppe her ein Schrei ertönt – sie haben euch gesehen, ihr ward nicht schnell genug. Schnell lauft ihr durch die Tür in den wohl einstigen Vorhof des Gemäuers. Zu eurer Rechten bieten Trümmer und der Schatten Schutz (*immer im Kontext dessen beschreiben, was die Helden interessiert*), da dort noch ein wenig der Decke vorhanden ist, aber einige Bienenstöcke stehen dort. Tiefer in der Ruine scheint es bessere Versteckmöglichkeiten zu geben, aber ihr könntet auch versuchen, durch ein klaffendes Loch in der linken Wand den steilen Abhang hinunter in einige tote Weinberge zu fliehen, wo ihr vielleicht die schwerer gerüsteten Larsacher abhängen könntet...”

Was übrigens die angesprochene “Subjektivität der Wahrnehmung” angeht: Bären werden schnell 5m groß, wenn man gegen sie kämpft, Wildschweine sind Tiere des Namenlosen mit ellenlangen Hauern, wenn sie einen durch einen dunklen Wald hetzen, und Wölfe von unheiliger Intelligenz, wenn sie immer schon da sind, wohin man flüchten will. In nebelgefüllten Wäldern hört man den Odem von Geistern, das Moor verschluckt die Spuren des Wandersmannes, und die Nacht kommt schneller, je mehr man sie fürchtet. Ein Weg von wenigen Meilen kann einem scheinen wie ein wochenlanger Marsch, wenn man durch unwegsames Gebiet muß, Alpe und Mahre ziehen einem genau so die Kräfte aus dem Leib, wie der Händler hinter vorgehaltener Hand sagte.

Kurzum: Atmosphärische Dichte und Bedrohlichkeit gehen VOR objektiver Realität. Wenn die Helden nach der Schlacht den Bornbären betrachten, mag es ja sein, daß sie ihn abschreiten und erkennen, daß er nur 2 Schritt groß war – aber wetten ? Im nächsten Wirtshaus erlangt er wieder seine 5 Schritt Größe, seine rotgleißenden mordgeilen Augen, das fast menschlich wirkende Grollen und Fauchen, und auch sein Atem ist wieder rauchesschwanger (kein Wunder, bei vier Grad unter Null), daß man schon

das Baalsfeuer in seinem Bauche riechen kann, mit dem er die Helden verbrennen wollte.

Der Reiz des Derischen

Um die Basis für ein solches dunkles, mystisches, von Aberglauben und Furcht gezeichnetes Land zu erzeugen, muß alles verschwinden, was über die Maßen phantastisch, übernatürlich oder auch nur freundlich ist.

Freundlichkeit ist nur im eigenen Dorf oder in der Wirtsstube, sonst nirgendwo. Basta. Dabei "gibt" es diese Dinge schon, und jeder weiß, daß es sie gibt - ebenso sehr (nicht weniger, nicht mehr) wie es den Scharrosh gibt, den Kinderfresser aus dem Unkenpfuhl nahe des Wegzweiges.

Meiner persönlichen Ansicht nach sollten auch andere Elemente, die für die Charaktere “normal” sind, für die Spieler aber exotisch, weggelassen werden, denn meiner Erfahrung nach werden Spieler viel mehr und viel tiefer in die Erzählung involviert, wenn sie darin auf vertraute, sensorisch und emotional greifbare Situationen treffen.

Beste Erfahrungen habe ich hier mit StarWars gemacht, das eine unglaublich enge Involvierung der Spieler schon alleine dadurch brachte, daß jeder meiner Spieler die Filme in- und auswendig kannte und somit haargenau wußte, wie etwa ein imperialer Kampfläufer (AT-AT für Kenner) aussieht, ohne ihn im einzelnen beschreiben zu müssen. Jeder der Spieler konnte das vertraute Element – in diesem Falle den Kampfläufer – ganz einfach und ohne Umschweife etwa in den Sand von Tattooine “kopieren”, und alle dachten sofort: “Wow, geile Szene” – und waren voll bei der Sache.

Mit anderen Worten: Kampagnen in der Wüste Khom sollten entweder unterbleiben, oder aber der SL muß dafür Sorge tragen, daß jeder der Spieler direkte Sinneserfahrungen mit dem Thema Wüste machen kann (wie heiß oder kalt sie ist, wie sie riecht, wie die Leute gewandet sind etc. pp.), denn sonst besteht die Gefahr, daß der “Funke” von SL zu Spieler nicht überspringt. Nordeuropäische Settings haben also zumindest den Vorzug, daß sowohl das Gefühl für Raum, Zeit, Temperatur, Wetter und auch gewisse kulturelle Grundhaltungen den Spielern verinnerlicht sind, so daß der Transport der eigentlichen Geschichte einfacher ist, einfach weil der SL auch durch kurze Beschreibungen bei den Spielern sofort komplexe Vorstellungen lostreten kann.

Das Bornland ist also zumindest für mich als Berliner, einer Grenzstadt verloren im märkischen Sand, mit einer ehemaligen Bevölkerung aus Slaven, das ideale Setting. Für einen Bayern mag es da in Aventurien andere Gebiete geben (Weidensch

Bergregionen etwa), aber von Kampagnen in der Wüste Khom etc. kann ich eigentlich nur abraten.

Da ich nun aber weiß, daß gerade Südaventurien vielen, vielen Leute das Liebste ist, sei gesagt: Was für mich und meine Gruppe richtig ist, muß nicht für alle richtig sein. DA läßt sich auch in der Wüste finden, und auch wenn diese Beschreibungen hier naturgemäß eher bornländisch sind, bleibt das Grundprinzip doch auf jede Gegend Aventuriens anwendbar.

Also weiter: Der SL sollte alles aufweichen, was den Spielern Sicherheit gibt. Die meisten Spieler kennen früher oder später die Werte eines Orks auswendig. Sie kennen die Regeln (oft besser als der SL) und sind sich sicher, was sie sich zutrauen können und was nicht. Die folgenden Punkte sind nur ein kleiner Ausschnitt aus all den Maßnahmen, die für eine DA-Gruppe vorgenommen werden müssen:

(1) Keine Elfen oder Zwerge in der Gruppe -

Keine Diskussion. PUNKT. Man kann schlecht Angst vor dem Dunkeln haben, wenn ein naseweiser Schelm oder ein ebenfalls viel älterer Besserwisser dabei sind. Elfen und Zwerge sind auf ihre Art und Weise der Inbegriff des Mysteriösen und Unheimlichen, des Unbegreifbaren und Unfaßbaren, und außerdem sind es zwei der zahlenmäßig häufigsten Völker. Nichts zerstört das Geheimnis um diese Völker aber schneller als (a) ein Spieler, der einen Elfen spielt, ihn aber der Natur der Sache gemäß zumeist einfach als Mensch mit spitzen Ohren spielt oder aber (b) selbst bei einem überirdisch guten Spieler einfach die ständige Präsenz eines Elfen in der Gruppe. Das Prinzip ist eigentlich logisch: Wenn in einem Horrorfilm am Ende, beim Höhepunkt des Filmes, ein Untoter auftaucht, dann ist das schockierend, gruselig, furchteinflößend etc. Wenn aber von der ersten Filmsekunde an Heerscharen von Zombies durch die Gegend schlurfen, sind diese am Ende des Filmes höchstens noch mäßig interessant – und der Autor wird tunlichst als Schockerelement einen “Oberbösen” oder “Super-Untoten” einbauen müssen – und das läuft dem Gedanken des Minimalismus und der Reduktion bei DA leider total zuwider. Da DA-Dörfler zudem viel paranoider sind als Normal-Aventurier (und das zu Recht), wäre es auch nicht ratsam, derlei zwielichtiges Gezücht mit sich zu führen (“es heißt, die Elfen seien mit Borbarad im Bunde”). Jeder Mensch hat - auch wenn er 100x weiß, wie nett die Elfen doch sind, trotzdem Angst vor ihnen, und eine Aura der Mystik umgibt sie wie feine Nebelschleier. Funktioniert aber nicht, wenn der Spieler Bruno mit seinem Elfen "Sigigrund" mitspielt. Keine Elfen, keine Zwerge. Basta.

(2) Keine offene Magie - Ich würde ja keinen

Magier in meiner DA-Gruppe haben wollen, einfach weil es die Sache viel schwieriger macht, als sie ohnehin schon ist. Ich habe eine Borongeweihte (eine "Boronsche") in der Gruppe - aber ohne Wunder wie göttliche Speisung etc. - Götterglaube ist Glaubenssache und sollte es sein. Wenn sie eine Krähe für ein Zeichen Borons hält und ihr folgt, mag es sein, daß sie damit völlig recht hat und ich (als ihr SL) die Krähe prompt in die richtige Richtung fliegen lasse - nur verlassen darauf darf sie sich nicht. Wie ich inzwischen gesehen habe, hat es bei DSA ja Praios sei Dank eine Abkehr von den Zeiten gegeben, als die Zwölfgötter sich noch durch Glaubensproben ihrer Geweihten zwingen ließen, Blitze niederfahren zu lassen und dergleichen Schwachsinn mehr. Ich besitze zwar die geweihten-Box noch nicht (das liebe Geld) aber aus einigen Antworten auf Regelfragen aus dem Salamander vermute ich zu lesen, daß die Zwölfe wohl ihrer Geweihten ebenfalls überdrüssig waren und nun nur noch auf Glauben basierende Erleichterung von Proben gestatten, alles weitere aber als “Große Wunder” sehr selten geworden ist. Danke, SchmidtSpiele oder Fanpro (wer immer dafür verantwortlich ist). Der Grundgedanke bei aller DA-Magie ist die Unsicherheit, und tatsächlich ist der Unterschied zwischen Magie und Gottglaube gar nicht so groß. Anders als ein Schwertkämpfer, welcher der Materie verbunden ist und so recht genau weiß, was er kann, müssen Magier und Geweihte bei DA sich in Bescheidenheit üben. Das heißt nicht, daß sie nicht ebenso mächtig sind, wie ihre "Normal-DSA-Kollegen", aber auf andere Weise. Bei DA darf keine Magie (zumindest in Spielerhand) auftreten, die offenkundig ist (so wie ein Feuerball, z.B.). Man kann sehr schön gleichartige Effekte erzielen (also die Sprüche was ihre Wirkung betrifft behalten), aber mit "zufälligen" Mitteln ("Daß der Stützbalken aber auch genau in diesem Moment nachgeben mußte") oder auf der Basis von NSC-Aktionen (wenn der Magier seine Bannkreise gegen Wölfe zieht, tauchen auch keine Wölfe auch: Die Magie funktioniert, bleibt aber ungreifbar und unheimlich). Magier sind etwas UNHEIMLICHES und werden demzufolge von allen gefürchtet (oder verbrannt), vor allem in diesen Zeiten von Borbarads Sturm. Wenn ein Spieler unbedingt einen Magier spielen will, gestatte es ihm nur, wenn Du der Meinung bist, der Spieler bedient damit nicht nur sein Ego, sprich: Er kann es ab, wenn Du ihm in den Zauberstab zwickst. DU machst die Zauberproben für ihn (if you care at all) - und am besten macht ihr eine Art freies Halb-Glaubenssystem (Barbara Hambleys "Der Schwarze Drache" hat ein paar nette Ansätze dafür). Was immer Du tust: MAXIMAL 1 "außergewöhnlicher" Charakter pro Spielgruppe (sprich im Bornland z.B.: 1 Geweihter ODER 1

Magier ODER 1 Norbarde ODER 1 Nivese etc. (es sei denn, Du leitest eine Nivesen-Truppe oder ähnliches)).

- (3) **Kein festes Wissen** - Die Spieler dürfen nur so selten wie möglich Gelegenheit bekommen, von ihrem Spielerwissen zu profitieren. Man sollte als SL für jedes Monster mindestens 4, besser 10 verschiedene Namen parat haben (bzw. ins Buch kritzeln), wie das Monster in anderen Landstrichen genannt wird. Die Namen können dabei auch gerne doppelt oder dreifach, mit oder ohne leichte Abwandlungen verwendet werden: Ich hatte ganz früher mal viel Spaß mit dem Namen "Scharfzahn", den die Helden als Alternativnamen für "Ork" kennenlernten - als sie dann ein Dorf vor 6 Scharfzähnen retten wollten, mußten sie aber feststellen, daß die Dörfler damit Oger meinten). Gleiches gilt für Preise, Zahlungsmittel etc., ja selbst für Entfernungen zwischen Orten. Was Zahlungsmittel angeht, sollte der SL es den Spielern außerhalb von Städten sehr schwer machen, ihr Geld loszuwerden: Jeder hat zwar irgendwie die Passagen gelesen, daß auf dem Land meist nur Tauschhandel betrieben wird, aber ich fürchte, kaum einer hält sich daran. Meine Helden führen jedenfalls außer einigen Deut und Silbergroschen auch besondere Schmuckstücke (wie eine schöne Fibel oder einen festen Gürtel) oder andere Dinge mit sich, die sie tauschen könnten, und so klimpern und klappern neben den paar Geldstücken eben auch Fibeln, hübsche Steine, Muscheln, Haselnüsse, Kräuterbüschel und dergleichen mehr im Beutel. Toll für Kräuterkundler: Das Geld wächst im Wald!
- (4) **Fokussierung** - Helden sollten wenig reisen und sollten das Spiel irgendwo im absoluten Niemandsland in einem winzigen Dorf beginnen. Das hält sie neugierig und macht die Welt größer. Geschehnisse oder Fakten über die Welt außerhalb ihrer Gegend (vorzugsweise sollten alle Helden aus etwa derselben Gegend kommen) sollten total entfallen oder aber so verzerrt sein, daß sie kaum mehr der Wahrheit entsprechen (Stille-Post-Verfahren), während jener kleine Kartenausschnitt (bei meiner Gruppe die Gegend um Salderholt und Salderkeim) mit so viel Details wie möglich gefüllt wird: Jeder Weg hat einen Namen, es existieren Dutzende von Tälern, Flüssen, Bächen - alle mit Namen - Felsen, um die sich Legenden Ranken, abgelegene Örtchen wie Karstenhof, alte Mühlen etc. "Fremd" können die Helden sich schon im nächsten Tal fühlen - spätestens 3 Täler weiter spricht man mit einer solchen Mundart, daß sie sich kaum noch verständlich machen können. Und natürlich haben die Dörfler üble Geschichten über die Nachbardsdörfer parat: Die Niederlarsacher paaren sich mit Pferden, die Weiber der

Niederduldersheimer verwandeln sich nachts in Raben und hacken ihren Gästen, die sie freundlich aufnehmen, die Augen aus etc. etc.. Noch was: KEINE KARTEN FÜR SPIELER !!! Karten verschaffen gesicherte Erkenntnisse über Raum und damit über Zeit, und das gilt es zu vermeiden. Wenn die Helden überhaupt eine Karte mal finden, dann ist sie definitiv FALSCH, und die SPIELER sollten schon grad überhaupt keine Karten bekommen, denn diese neigen dazu, daß, was sie in unserer Realität wissen, auf ihre Helden zu übertragen (Berühmter-Streit-darum-daß-ein-Goblin-nach-sechs-Schwerthieben-nicht-mehr-leben-kann-Effekt).

- (5) **Authentizität** - Man sollte schon von Anfang an konsequent damit beginnen, strikt mittelalterlich zu spielen, d.h. bis etwa zur 4. Stufe wenig bis gar keine phantastischen Elemente einzubauen. Die Götter gibt es natürlich, Drachen gibt es, Oger gibt es, aber getroffen hat sie eben noch keiner. Geht man gedanklich davon aus, daß DA weniger "phantastisch" ist als Normal-DSA, so kommt dies einer Einschränkung gleich - wer DA aber als "erweitertes Mittelalterspiel" begreift, dem tun sich hier wahrhaftig phantastische Pfründe auf, vor allem, wenn er entsprechend sorgsame Nachforschungen über das Mittelalter betreibt.
- (6) **Die Helden retten niemals die Welt** - Eines der wichtigsten Prinzipien. Die Helden dürfen irgendwann ein Dorf retten. Vielleicht sind sie auch an der Rettung einer Stadt beteiligt, aber sie werden niemals die sein, die Borbarad in letzter Sekunde vertreiben oder so. Wenn die Spieler solche Erwartungen haben, dann mögen sie StarWars spielen oder Earthdawn, aber nicht DA-DSA (tolles Wort). Na ja, "niemals retten" ist vielleicht etwas streng - es ist aber gut, erstmal davon auszugehen und es den Spielern einzubleuen, dann ist es um so phantastischer sollte es (denn unbedingt) irgendwann (frühestens 15. Stufe) passieren. Übrigens: WENIG APs VERTEILEN ! (Nein, noch weniger). Der Aufstieg in die dritte Stufe wird begeistert gefeiert werden, wenn es so lange gedauert hat, so weit zu kommen, während Helden der 10. Stufe eigentlich nur die Zeit bis zum Erreichen der 11. tötlich schlagen.
- (7) **Lebendige NSCs** - Das vielleicht wichtigste Prinzip überhaupt. Ein Dankeschön von einer alten Frau, welche die Helden gut kennen oder die ihnen richtig lebendig dargestellt wurde, ist viel, VIEL lohnender als die Anfeuerungsrufe der ganzen Garether Bürgerschaft. Ein von ihrer Tochter angefertigtes Halsband mit drei aufgereihten Holzperlen zum Dank ist VIEL kostbarer als ein magisches Schwert.
- (8) **Langfristige Planung / Weniger Rücksicht**

auf Heldenstufen - DA ist kein Land, das auf die Stufe der Helden Rücksicht nimmt. Wenn die Totensümpfe als so gefährlich beschrieben werden, daß schon manch wackerer Recke dort nicht herauskam, sollte eine Bande dahergelaufener Helden der 1.-3. Stufe darin elendiglich zugrundegehen bzw. bestenfalls gerade so eben mit 1-2 Überlebenden sich retten können. In meiner derzeitigen Kampagne sind die Helden auf ein Abenteuer gestoßen, daß ich eigentlich erst für die 5. Stufe vorgesehen hatte - jetzt haben sie einen Zauberbann gelöst und Düsternis breitet sich über Karstenhof aus. Ihr Problem. Außerdem haben sie eine Tür im Keller einer Klosterruine gefunden, die sie nicht haben öffnen können - sie wissen aber, wie der Schlüssel aussieht. Diesen werden sie vielleicht in 6-7 Abenteuern mehr zufällig finden - dann können sie nach Karstenhof zurück und die Tür öffnen. Wie gesagt: Mehr Dichte, mehr Verflechtung, weniger Reisen.

(9) **Atmosphäre am Spieltisch** - Weiß eigentlich jeder, machen aber nur wenige. Auf einen Tisch

gehören Kerzen (falls möglich als einzige Lichtquelle), Getränke nach Möglichkeit aus mittelalterlichen Bechern (gibt's praktisch überall - einfach simple Becher oder Tassen aus Ton, Holz, Zinn oder Kupfer), Chips und Pizza gibt's soweit möglich bitte gar nicht (lieber Pause einlegen), und im Idealfall sollte auch die Kleidung der Leute der Gewandung der Helden oder wenigstens dem Mittelalter nahekommen (klingt kindisch, bringt aber sehr viel). Gerne mehr Live-Aktionen am Tisch: Eine Borongeweihte, deren Spielerin in schwarzer Robe am Tisch sitzt und ein Glöckchen läutet, kommt viel düsterer als Heike mit der Zahnspange, die sagt: "Ja, also ich gehe jetzt irgendwie da rüber zu der Gruft, fummele mein Totenglöckchen raus und bimmele". Probier es einfach einmal aus, laß dich nicht beirren von Spielern, die an Deiner geistigen Gesundheit zweifeln, laß lieber einmal DSA ausfallen und bereite eine gaaanz lange Sitzung an einem wirklich schön unheimlichen und atmosphärischen Ort vor, dekoriere den Tisch, besorge Tonkrüge etc. und verdonnere die Spieler, in Kostümage zu erscheinen. Du wirst es nicht bereuen

KAPITEL II

Das Dreckige Talentsystem

WEM SCHÖN IMMER DREI WÜRFEL ZWEI ZUVIEL WAREN

"Meister, hast Du auch drei Würfel für mich?"

- Unbekannter Spieler, zu Boron gegangen

Na ja, also "dreckig" ist es nicht, nur einfacher als das bisherige mit seiner Würfelorgienarie. Zunächst errechnet man die grundsätzlichen Talente (Basistalente) in den verschiedenen Gebieten, ganz ähnlich dem Prinzip der Basis-AT und der Basis-PA (und mit dem gleichen Hintersinn):

Kampftechniken	Handhabung wie gehabt
Körperliche Talente	(MU+GE+KK)/4
Gesellschaftstalente	(IN+CH+CH)/4
Naturtalente	(KL+IN+IN)/4
Wissenstalente	(KL+KL+IN)/4
Handwerkliche Talente	(KL+FF+FF)/4
Intuitive Begabungen	(KL+IN+IN)/4

Zu diesen "Basiswerten" werden jetzt einfach die betreffenden Talentwerte addiert - und schon hat man einen Wert, gegen den man "ganz normal" eine Probe ablegen kann (wie eine normale Attributprobe).

Es sei fairerweise darauf hingewiesen, daß ich selbst NICHT nach diesem System spiele, denn nach einer kurzen Eingewöhnungszeit finde ich besonders die rollenspielerischen Feinheiten des Drei-Würfel-Systems als sehr reizvoll. Daher sei bei der Ausgestaltung der Talentproben gesagt, daß man als Meister stets versuchen sollte, das Resultat einer mißlungenen Probe an dem Wert festzumachen, bei dem die Probe mißlang.

Wer also seine Klettern-Probe deshalb nicht schaffte, weil ihm seine Mut-Probe mißlang, der dürfte zunächst einmal eine erleichterte Höhenangst-Probe machen und sich winselnd festhalten bzw. es sich im letzten Moment anders überlegen, während man sich bei einer mißlungenen Gewandheitsprobe dem akuten Risiko des Nachgebens in die Kräfte Deres (vor allem die Schwerkraft) aussetzt.

Ein Kommentar noch zu Sinnesproben:

Meistenteils lasse ich diese durch die Spieler machen (spart mir bei eher unwichtigeren Beobachtungen etwas Fummelei und störende Würfel- und Vergleicherei), würfeln aber hinter dem Sichtschirm einen einzelnen W20, wobei mich nur die Ergebnisse 1-2 (er hat die Probe geschafft, auch wenn der Spieler Gülle gewürfelt hat) sowie 19-20 (er hat die Probe versifft, egal was er

gewürfelt hat) interessieren. Dies soll bewirken, daß die Spieler trotzdem sie selbst ihre Proben ablegen niemals ganz sicher sein können, ob ihr Gegenüber nun lügt oder nicht.

In ganz wichtigen Szenen würfeln ich natürlich für die Spieler ☺.

KAPITEL III

Das Dreieckige Kampfsystem

WARUM DER DOLCH KEINE SCHLECHTE WAFFE IST

“Warte... haff, haff... gleich... haff, haff... hab ich Dich...”

- Schwergewappneter Kusliker Recke bei der Verfolgung eines Räubers

Die gute Nachricht: Eigentlich gibt es gar kein alternatives Kampfsystem. Gespielt wird nach den DSA-Kampfregeln inklusive diverser optionaler Kampfregeln, die ich für sehr sinnvoll halte (darunter Ausfall und Finte). Die unten ausgeführten Änderungen sind eher verfeinernder Natur, man wird also nicht 15 Pfund neue Regeln lernen müssen.

Auch möge man sich durch die schiere Masse an Material zum Thema “Waffenvergleich” nicht irritieren lassen. Der Waffenvergleich selbst ist die übelste Regel nicht, ich selbst spiele derzeit ohne überhaupt eine Regel zum Thema Vorteile und Nachteile großer und kleiner Waffen und lebe auch noch. Man möge also ruhig erstmal nach weiter unten blättern und die Freuden der Schadenserhöhung sondieren, ehe man das für und wenn des WV erörtert.

Der Waffenvergleich

Abschied von einer lästigen und unrealistischen Regel

Der Waffenvergleich entfällt, da er ausgemachter Blödsinn ist. Auf den ersten Blick mag er ja logisch und realistisch sein - wer wollte bestreiten, daß man einen Knappen mit Schwert, der gegen einen anderen mit Dolch antritt, im Vorteil wähnt - aber auf den zweiten Blick und ergänzt durch Erfahrungen von Mittelalter-Spielern (jene also, die mit echten Metallwaffen aufeinander losgehen, teilweise aber auch für Latex-LARPer verständlich) erkennt man schnell, daß z.B. die Vorteile in der Länge einer Waffe schnell durch die längere Ausholzeit, die damit einher gehende größere Angreifbarkeit während des Ausholens und nicht zuletzt die schnellere Ermüdung durch den Kraftaufwand beim Führen der Waffe mehr als wettgemacht werden.

Jemand, der mit einem Dolch gegen jemanden angeht, der einen Zweihänder hat (eine REINE Schlachtenwaffe, die im Zweikampf nahezu nutzlos ist und wesentlich mehr Raumbedarf im Kampf hat, als die meisten annehmen) wird mit lockerem, leichten Fuß dem Gegner mühelos entgehen, Balken oder Bäume zwischen sich und den Gegner bringen und beharrlich auf seine Chance warten. Dann wird er mit einem beherzten Sprung die Länge der Waffe des Gegners unterlaufen, z.B. dessen Genick mit der einen Hand packen (damit jener sich nicht mit einem Sprung wieder in Sicherheit bringen kann) und dann einfach und gezielt (und präziser, als dies mit einem Zweihänder oder auch nur einem Schwert möglich ist) in genau jene Körperstelle einhacken, die am wenigsten geschützt ist - denn darin liegt der VORTEIL kurzer Waffen.

Damit soll nicht gesagt sein, daß ein Schwertkämpfer gegen einen Messerkämpfer keine Chance hätte - aber die per Waffenvergleichstabelle dem Schwertkämpfer zugeschriebenen Vorteile stimmen einfach nicht.

Umgekehrt hingegen ist es natürlich schon so, daß große, klobige Waffen schwerer zu parieren sind und man mit ihnen auch schwerer parieren kann, ganz einfach weil jeder Schlag viel Kraft und Zeit braucht und oft das volle Gewicht der geschwungenen Waffe abgefangen und in eine ganz andere Richtung für eine Parade gebracht werden muß.

Kleine Waffen umgekehrt - wie ein Messer - können zwar blitzartig die Richtung wechseln und überraschend Stellen des Körpers treffen, noch ehe der Kämpfer mit seinem Bidehänder auch nur erkannt hat, daß Gefahr droht, und zwar ist das Messerchen auch bei Bedarf immer da, wo der

Schlag des Gegners hingeh – nur was nützt einem ein Messerchen, will man den Hieb einer Barbarenstreitaxt parieren?

Nun bin ich aber der letzte, der sich die Zeiten der alten Waffenvergleichstabelle zurückwünscht, wo für jede einzelne Waffe aufgeführt war, wieviel AT- und PA-Abzug gegen jede einzelne andere Waffe zu gelten hat. Was also tun? Das Problem ignorieren? Schlagfrequenzen einführen wie bei Battlelords, wo jede Hiebwaaffe so-und-so-oft pro KR zuschlagen kann, mit so-und-so-einem Basis-AT-Wert und Basis-PA-Wert, der dann durch das Talent des Recken variiert wird?

Ein Vorschlag (den es noch gilt, auf dem Schlachtfeld zu erproben, Ergebnisse in der nächsten Fassung dieser Regeln):

Waffen unterscheiden sich vor allem durch ein universelles Richtmaß, nämlich das Gewicht. Es gibt zwar gewisse Unterschiede in dem Maße, in der das Gewicht der Waffe von Bedeutung ist (etwa wie kopflastig die Waffe ist, ob sie mit ein oder zwei Händen geführt wird und ob sie geschwungen oder gestoßen wird), das Gewicht in Unzen ist aber ein recht guter Index dafür, wie schnell die Waffe geführt werden kann und wie stark der Kämpfer zu sein hat, der die Waffe führen will.

Das zweite Unterscheidungskriterium ist die Klasse der Waffe, soll heißen ob es eine Stich- oder Hiebwaaffe, eine Stangenwaaffe oder eine Zweihändige ist.

Auf diesen beiden Unterscheidungsprinzipien bauen die folgenden Kampfregeln auf, die den alten Waffenvergleichswert ersetzen:

Messer & Dolche / Peitschen

Messer und Dolche sind ebenso wie Peitschen für Paraden aller Art völlig ungeeignet. Deshalb können Kämpfer, die sich dieses Kampfstyles befleißigen, nur durch AUSWEICHEN einem Treffer entziehen (es gelten die normalen Regeln zum Ausweichen (Mit Mantel, Schwert und Zauberstab S.69)). Das gilt natürlich auch für den Fall, daß ein Kämpfer sein Kurzsword mit diesem Talent nutzt. Da er das Kurzsword effektiv wie einen Dolch führt, kann er mit seinem Kurzsword ebensowenig parieren wie mit einem Messer.

Stichwaaffen

Bei DA gibt es keine Stichwaaffen. Wer unbedingt mit Floretten, Degen und ähnlichem Schnickschnack spielen möchte, der möge selbst Regeln dazu entwickeln. Auf jeden Fall sollte der BF dieser Waaffen drastisch erhöht werden oder aber die Preise für solche Waaffen ERHEBLICH erhöht werden, da Florettstahl etwa wesentlich schwerer herzustellen ist als etwa Schwertstahl. Zur Info: Was den BF angeht, würde ich einen Schwerthieb immer lieber mit einem hölzernen Knüppel als mit einem dünnen

Florett parieren.

BE durch Waaffen

Jede Waaffe besitzt durch ihr Gewicht und ihre Sperrigkeit eine eigene Behinderung, die aber durch Kampfgeschick und vor allem Kraft des Kämpfers reduziert werden kann (niemals aber kann es eine negative Behinderung geben).

Die anfängliche Behinderung jeder Waaffe errechnet sich nach dieser Formel:

(Gewicht der Waaffe) geteilt durch 50 (abgerundet), also:

Gewicht	BE	Beispiele
1 bis 25	0	Messer, Basiliskenzunge
26 bis 50	1	Borndorn, Kurzsword
51 bis 75	2	Holzspeer, Knüppel
76 bis 100	3	Sword, Skraja
101 bis 125	4	Keule, Streitkolben
126 bis 150	5	Schmiedehammer, Glefe
151 bis 175	6	Zweihänder, Pailos
176 bis 200	7	Pike, Kriegshammer
201 bis 225	8	
226 bis 250	9	Ogerschelle, Andergaster
251 bis 275	10	
276 bis 300	11	Ochsenherde

Der zweite Faktor für die Behinderung ist die Länge der Waaffe, die sich nach dem gleichen Prinzip berechnet, nämlich indem man die Länge der Waaffe durch 50 teilt und abrundet:

Waaffenlänge	BE	Beispiele
1 bis 25	0	Messer, Schlagring
26 bis 50	1	Borndorn, Kurzsword
51 bis 75	2	Entermesser, Streitkolben
76 bis 100	3	Sword, Nachtwind
101 bis 125	4	Rabenschnabel, Efferdbrot
126 bis 150	5	Tuzakmesser
151 bis 175	6	Zweihänder, Sense
176 bis 200	7	Speer, Jagdspieß
201 bis 225	8	
226 bis 250	9	Hakenspieß
251 bis 275	10	
276 bis 300	11	Kriegslanze

Beide Behinderungswerte werden nun aufeinanderaddiert, wodurch man den BE-Wert der Waaffe erhält. Dieser reicht von 0 (Messer) bis 32 (Drachentöter), liegt aber bei den meisten Waaffen um 6 (z.B. Sword, Wurfspieß, Kunchomer). Sollte ein Held zwei Waaffen führen, fällt die zweite nur mit der Hälfte ihres Gewichtes bzw. ihrer Länge ins Gewicht. Schilde fallen nicht unter die Waaffen-BE-Regelung, sondern werden ganz normal im Zuge der Rüstungs-BE berechnet.

So. Mein swordführender Held hat jetzt also eine Waaffen-BE von 6 Punkten. Hat er nun 3 Punkte Abzug auf AT und PA? Antwort: Vielleicht.

Die Waaffen-BE wird nun zunächst gleichmäßig auf

alle Personen verteilt, die die Waffe führen (was natürlich nur bei Infanteriewaffen Sinn macht). Die persönliche Belastung durch Waffen-BE kann nun durch die Kraft und Gewandtheit des Recken reduziert werden, und zwar einfach, indem der Spieler GE und KK des Helden addiert und diese Summe um 20 reduziert. Der dadurch ermittelte Wert wird von der Waffen-BE des Helden abgezogen:

GE+KK	Waffen-BE-Modifikator
16	+4
17	+3
18	+2
19	+1
20	0
21	-1
22	-2
23	-3
24	-4
25	-5
26	-6
27	-7
28	-8
29	-9
30	-10
31	-11
32	-12
33	-13
34	-14
35	-15
36	-16

Die Waffen-BE kann niemals unter 0 sinken, das heißt hohe Gewandtheit und hohe Stärke führen nur dazu, daß durch Länge und Gewicht der Waffe keine zusätzlichen AT- und PA-Abzüge verursacht werden.

Unser Beispiel-Kämpfer mit dem Schwert (BE:6) kann also weiterhin ohne besondere Abzüge kämpfen, sofern die Summe von GE und KK 26 oder mehr ist. Wer als Kämpfer der 1. Stufe nicht über derart luxuriöse Werte verfügt, aber trotzdem ohne Abzüge kämpfen will, sollte also eine Waffe wählen, deren Waffen-BE durch die Summe seines GE- und KK-Wertes aufgefangen werden kann (und wieder einmal bestaunen wir die annähernd perfekte Form des vielseitig verwendbaren Kurzschwertes, das gerade mal eine Waffen-BE von 2 hat und somit für viele Helden eine akzeptable erste Waffe abgeben sollte.

Ermüdung im Kampf

Mit jedem Hieb erschöpfen sich die Kräfte der Kontrahenten. Hier ein optionaler Regelvorschlag, der dieses Kräftezehren berücksichtigt:

Gelungene AT = (WBE) Abzug auf AU

Gelungene PA = $\frac{1}{2}$ TP des Gegners auf AU Mißlungene AT = (WBA)x2 Abzug auf AU Mißlungene PA = (WBA)+1 Abzug auf AU WBE= durch GE und KK modifizierter Waffen-BE-Wert)
--

Wie gesagt, die den WV ersetzenden Regeln sind noch nicht getestet, und es wird sich zeigen, ob sie so funktionieren, realistische Resultate zeitigen oder aber einfach nur nerven.

Zum Thema Rüstung & Behinderung

Rüstungszonen - Ja oder nein ?

Behinderung durch Rüstung darf nicht unterschätzt werden - von daher stellen die aktuellen Regeln der Grundbox DSA eine deutliche Verbesserung zu früheren Zeiten dar. Ein Fehler existiert im System bei DSA jedoch - nicht nur bei Behinderung, sondern generell: Daß bei einer ungeraden Zahl Belastung oder Behinderung im Zweifel der überzählige Malus auf die PA angerechnet werden soll. Das Gegenteil ist korrekt: Im Zweifel schlägt sich Behinderung immer zuerst in der Fähigkeit zum attackieren nieder, denn: ANGREIFEN ist schwieriger als VERTEIDIGEN.

Ist eigentlich jedem klar, der schonmal ein Schwert in der Hand hatte: Diese meist recht schwere Waffe so zu führen, daß da ein vernünftiger Angriff rauskommt, ist weit schwieriger, als einen Schritt zurück zu tun und das Schwert irgendwie in den Schlag des Gegners zu halten.

Zum Thema Trefferzonen bzw. Rüstungszonen gilt es ein FÜR und WIDER abzuwägen: Realistischer wäre natürlich ein Zonensystem, mit einzelner RS pro Zone. Wenn man schon so realistisch ist, dann müßte eine bestimmte RS-Zahl eine unterschiedlich hohe Belastung geben - denn eine Plattenrüstung (RS5) ist am Oberarm allemal weniger behindernd als am Unterleib (der Zone, die im Kampf am beweglichsten sein muß). Um es kurz zu fassen: Ja, man kann ein detailliertes Trefferzonensystem entwickeln, aber der Aufwand steht eigentlich in keinem Verhältnis zum dadurch erzeugten Spielspaß. Besser, man bleibt beim "zonenlosen" System (mit Ausnahmen, s.u.) und geht dann eben davon aus, daß auch bei einem Gesichtstreffer die Rüstung irgendwie geholfen hat - sei es, daß des Gegners Waffe durch das Entlanggleiten am Brustharnisch an Schwung verloren hat oder daß der Gegner so gut zielen mußte (AD&D-Prinzip), daß er nicht den vollen Schwung der Waffe zum Einsatz bringen konnte

KAPITEL IV

Das Dreckige Verwundungssystem

VON DER LUST, DEN TOD HERAUSZUFÖRDERN

“Keine Sorge, Knut, mit einer LE von 16 hältst Du locker noch zwei-drei Dolchhiebe aus.”

- Unbekannter Spieler, zu Boron gegangen

Das Herzstück der dreckigen Spielweise für DSA ist das dreckige Verwundungssystem. Dieses beschreibt den in jeder Hinsicht 100% anderen Ansatz zum Kämpfen in DSA. Während DSA "normal" ein episches Fantasy-System ist, dessen Kampfregeln - laut Grundbox-Text - eben NICHT dem Maßstab des Realismus, sondern dem Helden- und Fun-Faktor gehorchen, ist das Dreckige Verwundungssystem (DV) ein Kompromiß aus Spielbarkeit und Tödlichkeit. Das DV erhebt nicht den Anspruch, so realistisch zu sein wie etwa das Verwundungssystem von TIMELORDS (das realistischste System, das ich kenne) oder auch nur BATTLELORDS OF THE 23rd CENTURY (mein Lieblings-SF-System), aber seine drastisch erhöhte Tödlichkeit soll zu etwas mehr Realismus und auch Sorgsamkeit der Spieler anhalten als ein System, in dem ich (im Regelfall, gAT mal ausgenommen) genau weiß, wie viele Schläge ich noch einstecken kann.

Irgendwo habe ich mal gelesen (ich glaube im Aventurien-Almanach), daß jeder Held bis zu seiner 15. Stufe 3 (oder 5) Drachen erschlagen hat. Nun, meines Erachtens nach läuft da irgendwas falsch, wenn diese statistische Größe so locker hingenommen wird. Es gibt von Barbara Hambley ein exzellentes Buch, "Der Schwarze Drache" - vielleicht der beste Fantasy-Roman überhaupt, auf jeden Fall aber der einzige "Ein Dreckig Leben"-Roman meines Wissens aus dem Fantasy-Bereich (unbedingt lesen !!!) - in welchem der Protagonist, der in Balladen besungene "Drachentöter" dem jungen Knappen aus den fernen Südländern erstmal deutlich machen muß, daß er diese 7m lange Bestie nur mit einem vergifteten Speer hat erlegen können, und nicht etwa mit Ritterrüstung und Schwert (eine Vorstellung, über die er sich fast kaputtlacht).

Das DV führt zwangsläufig dazu, daß die Spieler sehr viel realistischer mit der Gefahr umgehen werden - sie werden Kämpfen lieber aus dem Weg gehen, Feinde lieber übertölpeln, vor einem Monster lieber auch mal fliehen und allgemein sehr viel liebevoller mit ihrem Charakter umgehen - und um vieles stolzer auf sich sein, einen mehren Oger besiegt zu haben ("Wir leben noch, wir leben noch, Hurra, Hurra").

Somit ist der Vorwurf, eine "blutige" Spielweise bzw. ein "brutales" Kampfsystem würde zu mehr Brutalität im Spiel führen völlig unbegründet - genau das Gegenteil ist doch richtig:

In Systemen, in denen Kämpfe sich auf unblutige Aufrechnungen von Punkten und Buchführung über Lebenspunkte reduzieren, werden Helden allzuoft zum Schwerte greifen, um Probleme zu lösen. Warum nachdenken, wenn man sich durch einen Angriff keinem Risiko aussetzt? Bestes Beispiel: StarWars ("Es sind ja nur Stormtrooper, die treffen eh nie und wenn, was soll's? Wir sind die Helden")

In Systemen hingegen, in denen EIN EINZIGER HIEB todbringend sein kann, in denen die Auswirkungen von Kämpfen in aller dreckigen Härte offenkundig werden, sind die Helden meiner Erfahrung nach sehr darum bemüht, andere Wege zur Konfliktlösung zu beschreiben, was meiner Ansicht nach zu viel mehr Spielspaß und - im Falle eines Kampfes - zu wesentlich mehr Angst, Furcht und Emotionalität führt. Bestes Beispiel: Rolemaster (LE-Freies Verwundungssystem, in dem man nach dem ersten Treffer schon abkratzen kann und im Regelfalle mindestens schwer verwundet wird).

Damit das DV aber auch zieht, lieber SL, müssen die Spieler deutlich spüren, wie tödlich Kämpfe in DA sind. Es darf an dem Fakt keinen Zweifel geben, daß auch die völlig bescheuerte Stadtwache Dich mit einem Hieb zu Boron schicken kann.

Der Meister darf seinen Spielern deshalb keine Gnade erweisen. Er muß Monster in seinen Abenteuern so einbauen, daß diese MIT DIESEM NEUEN SYSTEM zu besiegen sind - d.h. bei Kaufabenteuern werden aus 18 Orks eben geschwind mal 9 oder besser noch 6 - aber wenn das Monster dann einen tödlichen Treffer landet, dann ist der Held (so alle Mittel und Zauber versagen) eben TOT.

Zu vergessen ist auch nicht, daß beim DV schwere Wunden oft langfristige Wunden sind - d.h. es ist nach dem ersten Kampf sehr gut möglich, daß 25%-50% der Gruppe nicht mehr voll einsatzfähig sind und dies in absehbarer Zeit auch nicht mehr werden.

Gerade dieses Prinzip des langsamen Aufzehrens der Kampfeskraft ist es schließlich, was jeden Heerführer den Angstschweiß ins Gesicht treibt.

Qualität des Schlages und AT+

Dem Krieger, was des Kriegers ist

Eine fundamentale Änderung gibt es bei der

Schadensermittlung: Im DA-System erzielt jeder Kämpfer zusätzliche TP aufgrund seinem Kampfestalent, und zwar in halber Höhe (abgerundet) der Differenz zwischen AT-Wurf und AT-Wert.

(Der Hesindegefälligkeit sei dadurch genüge getan, daß ich hiermit huldvollst meinen Hut ziehe vor Kai Burmeister, der diese Idee meines Wissens zuerst aufbrachte, wenn auch eingebettet in ein ganz anderes, aber auch sehr interessantes DSA-Kampfsystem. Leider ist mir entfallen, wie das betreffende .doc von ihm mir in die Hände fiel, daher kann ich hier keine Kontaktmöglichkeit zu Kai offerieren).

Ein Schwertkämpfer mit einem Attackewert von 13, der mit seinem Schwert zuschlägt und dafür eine 8 würfelt, erzielt also zusätzlich zu seinem Normalschaden von 1W+4 TP weitere 2 Punkte Schaden durch die Qualität seines Hiebes (Er unterwürfelte seinen AT-Wert um 5 Punkte, die Hälfte davon sind 2.5 Punkte, abgerundet 2 Punkte).

Die althergebrachte AT+ hat fortan einen anderen Zweck als den, mehr Schaden zu verursachen. Zwar steht es einem Kämpfer auch weiterhin frei, eine AT+ nach dem alten System durchzuführen, die Risiken sind aber den Schadensbonus eigentlich nicht wert. Alternativ zur klassischen AT+ hat der Kämpfer fortan die Möglichkeit, seine Attacke-Erschwerung umgekehrt der Parade des Gegners aufzubürden, d.h. eine AT+ kann nur durch eine PA+ gleicher Höhe pariert werden.

Beide AT+-Arten können übrigens miteinander kombiniert werden und die AT+ wird grundsätzlich mit den anderen Systemen der Schadenserhöhung (Qualität des Schlages, glückliche AT und Hochwürfeln (s.u.)) kombiniert.

Beispiel 1: Wulfrik der Räuber hat einen Angriffswert mit dem Schwert von 15. Er kämpft gegen einen braven Soldaten mit einer Parade von 12 in was auch immer für eine Waffe der Soldat haben mag. Wulfrik würfelt seinen Angriff und würfelt eine 4. Wenn der Soldat nicht pariert, wird Wulfrik statt 1W+4 Normalschaden weitere 5 Punkte Schaden durch die Qualität seines Hiebes machen.

Beispiel 2: Wulfriks Attacke wurde pariert, weshalb er nun grimmig sein Schwert umschließt und eine AT+4 ansagt, mit der er den Gegner eine PA+4 aufzwingen will (er sagt: "AT+4, Überraschungsschlag" oder einfach "Überschlag+4"). Wulfrik würfelt eine 5, addiert seinen Aufschlag von 4 Punkten und schafft somit seinen Angriff mit einem Endergebnis von 9. Der Soldat muß nun mit einer PA+4 kontern. Tut er das nicht, verursacht Wulfrik statt 1W+4 Punkten Schaden 3 weitere Schadenspunkte dadurch, daß er trotz der Erschwerung des Angriffes um 4 Punkte

noch immer gute 6 Punkte unter seinem AT-Wert lag. Allerdings bekommt er keine zusätzlichen Schadenspunkte durch die angesagte "AT+4", denn diese zielte ja nur darauf, die Parade des Gegners zu erschweren.

Beispiel 3: Auch Wulfriks letzten Schlag parierte der Soldat – offenbar sind Phex und Ronda beiden Streitern gewogen. Wulfrik setzt alles auf eine Karte und sagt seinem SL: "AT+8, 5 Überraschung, 3 Schaden". Er verteilte also 5 Punkte seines Aufschlages auf Überraschung, sprich: Der Gegner muß zum Parieren eine PA+5 schaffen. Außerdem verteilte er drei weitere Punkte auf die Erhöhung seines Schadens. Treiben wir das Spiel weiter und sagen wir, Wulfrik gelingt eine "glückliche AT": Er würfelt eine 1. Der Soldat muß nun seinen PA-Wurf verdoppeln und trotzdem unter seinem PA-Wert bleiben. So weit so gut, aber Wulfrik hatte eine AT+8 angesagt, mit +5 für die Überraschung, also wird *nach* der Verdoppelung des PA-Wurfes zudem noch eine 5 addiert, und trotzdem muß das Ergebnis unter dem PA-Wert des Soldaten bleiben. Der arme Tropf muß also eine 1-3 würfeln, oder er kann diesen fürwahr glanzvollen Hieb nicht parieren. Beim Schaden nun würfelt Wulfrik mit 1W20 statt 1W6, addiert die 4 Punkte Schaden für sein Schwert, addiert weitere 3 Punkte für seine Schadensansage bei der AT+, und weitere 3 Punkte für die Qualität seines Schlages, denn 1 (gewürfelt) + 8 (angesagt) = 9 (Attackewurf), das sind 6 Punkte weniger als Wulfriks AT-Wert. Wollen wir für den Soldaten hoffen, daß Wulfrik beim Schlag den Schaden nicht noch weiter hochwürfelt, sondern daß es bei 1W20 +10 TP bleibt.

Moment mal. Was heißt hier "hochwürfeln" ?

Der Schadenswurf

Jetzt wird's dreckig

Beim Schadenswurf wird jeder W6, der eine "6" zeigt, noch mal gewürfelt, und das Ergebnis auf die erste "6" addiert (bei einer gAT wird der W20 hochgewürfelt, wenn eine "20" erscheint). Zeigt er auch beim zweiten Wurf eine "6", wird gleichfalls weiter "hochgewürfelt", bis der W6 aufhört, 6en zu Würfeln (bei der gAT entsprechend). ACHTUNG: Dies macht Waffen oder Monster, die Schaden mit 2W oder gar 3W auswürfeln, ungleich gefährlicher!!!

Beispiel: Alrik (wer kennt ihn noch?) trifft mit einem etwas desolat wirkenden Kurzschwert (1W+2) und würfelt eine 6. Damit hat er schon mal 8 TP erzielt - das bisherige DSA-Maximum. Mit dem DV würfelt er jetzt aber noch mal: Noch eine 6. Nun ist er schon bei 14 TP. Er würfelt noch mal: Eine 3. Sein Endergebnis ist 17 TP.

Beispiel II: Ein Troll drischt mit seiner Holzfälleraxt auf einen armen Helden ein (3W). Er

würfelt: 3, 6, 6 - 15 TP. Die beiden 6en würfelt er weiter: 6, 1 - insgesamt 22 TP. Die verbliebene 6 wird noch mal gewürfelt: 5 - Endergebnis 27 TP.

Wer schon mal StarWars gespielt hat, der weiß, daß es innerhalb einer Spielsession schon mal vorkommen kann, daß ein Spieler mit seinem "Hot Die" (ein einzelner W6, den er hochwürfeln darf) eine 32 oder auch mehr erzielt. Die Wahrscheinlichkeit dafür ist zwar sehr gering, dennoch sind mir solche Fälle häufiger untergekommen, als das Gesetz der Wahrscheinlichkeit gebieten würde.

Kombiniert mit den weiter oben angeführten Kampfregeln wird schnell klar, warum DA-Helden Kämpfen lieber aus dem Weg gehen, und warum DA-Monster dazu neigen, öfters ihr Heil in der Flucht zu suchen bzw. ihrerseits Verhandlungen anbieten.

Neuer Wert: Die Wundschwelle

Oder: warum Drachen sich nicht für Dolche interessieren

Wenn wir die aventurische LE als ein rollenspieltechnisches Hilfswerkzeug begreifen wollen - ein Mittel aus Heldentum, Körpermasse, Gewandtheit, Glück, Lebenswillen, Göttervertrauen, SL-Willkür und dergleichen mehr - dann sollten wir auch bei einem realistisch(er)en und tödlich(er)en Kampfsystem die LE der Helden und Monster zur Ermittlung der Trefferschwere heranziehen.

Das Prinzip ist, daß der verursachte Schaden (also NACH Abzug des RS) aufgrund der Verhältnismäßigkeit zur LE des Recken/des Monsters eine unterschiedliche Wundschwere anrichten wird. Das Prinzip der LE-Reduktion durch SP-Abzug ist ja ein lineares Prinzip (1 SP ist 1 SP ist 1 SP), obgleich 35 SP für einen Helden mit einer LE von 35 (100%) oder 70 (50%) einen gewaltigen Unterschied macht. Der dafür neu zu ermittelnde Wert ist der SCHWELLENWERT, aus dem sich dann die Wundschwellen für leichte, mittlere, schwere und tödliche Wunden errechnen.

Schwellenwert (SW): (LE/10 abgerundet)

Wundschwelle für mittlere Wunden (WSM):

ab (1xSW)+9

Wundschwelle für schwere Wunden (WSS):

ab (2xSW)+9

Wundschwelle für tödliche Wunden (WST):

ab (3xSW)+9

Sonderfall:

Wenn SW=0 (LE also kleiner als 10) gilt SW=1, aber die "+9" entfällt bei den Wundschwellenwerten.

Damit nun dem armen SL, der diese Werte ja auch für alle NSCs und Monster errechnen muß, das Leben nicht arg so schaurig wird, folgen nun die kompletten Werte für alle Recken und Monster von LE 2 (Borbarad-Moskito) bis LE 120 (Riesenslindwurm)

LE	WSM	WSS	WST	Beispiele
1-9	2	3	4	Borbarad-Moskito, Start-Hund
10-19	10	11	12	Echsenmensch, Goblin, Ork, Aar
20-29	11	13	15	Irrlicht, Klammernmoloch, Kobold
30-39	12	15	18	Start-Held, Baumdrache, Gruftassel
40-49	13	17	21	Auerochs, Harpyie, Oger
50-59	14	19	24	Tatzelwurm, Einhorn, Höhlenbär
60-69	15	21	27	Disdychondra, Krakenmolch, Zyklop
70-79	16	23	30	Elefant, Troll
80-89	17	25	33	Höhlendrache
90-99	18	27	36	
100-109	19	29	39	
110-119	20	31	42	
120-129	21	33	45	Riesenslindwurm

Spruch: Ein typischer Anfängercharakter (LE irgendwo zwischen 30 und 39) erleidet eine leichte Wunde, wenn er mit einem Hieb 1-11 Punkte Schaden erhielt (nach RS-Abzug). Erhielt er 12-14 Punkte Schaden, erleidet er eine mittlere Wunde. Erhielt er 15-17 Punkte Schaden (z.B. durch Alriks Kurzscherthieb), erleidet er eine schwere Wunde.

Erhielt er aber 18 oder mehr Punkte Schaden (wie durch die Trollaxt im obigen Beispiel), wurde er tödlich getroffen.

Die Trefferschwere

Als ob das Hochwürfeln noch

nicht schlimm genug wäre

LEICHTE WUNDE: Eine leichte Wunde kann je nach Anzahl SP und Ursache der Verwundung ein blauer Fleck, eine Schramme, auch eine Fleischwunde oder eine Stauchung sein - schmerzvoll, aber sicher nicht tödlich. Konsequenterweise kann man durch eine leichte Wunde nicht sterben !!! (Eliminierung des berühmten Problems "Held mit 1 LE fällt Hammer auf Fuß"). Im allgemeinen ist es unnötig zu würfeln, wo genau die leichte Wunde zugefügt wurde. Leichte Wunden haben eine Chance von 1 in 20, eine kleine Narbe zurückzulassen.

Der durch leichte Wunden verursachte Schaden wird nur von der AU des Helden Abgezogen, nicht aber von der LE!

LE-Schaden durch leichte Wunden tritt erst dann auf, wenn der Held keine AU-Punkte mehr hat (wodurch er kampfunfähig wird).

Durch diese Regel werden einige Effekte der Schadenserhöhung (s.o.) relativiert. Zur Erinnerung: Die Regeln hier dienen dazu, den Kampf tödlicher zu gestalten und einen plötzlichen, heftigen Schlag zu ermöglichen, der auch einen wahren Turm von Kerl in die Knie zwingt. Es geht aber nicht nur einfach darum, schnell Helden mit LE=0 zu produzieren, die dann über Monate hinweg langsam ausheilen.

Diese (in dieser Version der Regeln neue) Regel vermeidet den Effekt, daß die Gruppe zu allgemeinem Frust nach einem Kampf mit einer Gruppe Goblins zwar "relativ unverwundet", aber "LE-los" in der Gegend herumsiecht. Die von zahllosen leichten Wunden zerschrammten Helden haben zwar vielleicht Schmerzen und Schrammen am ganzen Leibe, können aber nach gewisser Rast und Versorgung weitermachen – einen Luxus, den sie bei einer wahrhaft schweren Wunde nicht haben.

MITTLERE WUNDE: Auch bei dieser muß nicht unbedingt erwürfelt werden, wo genau der Treffer saß - aber der Held hat nun eine offene Wunde, aus der - so sie nicht mittels einer Heilprobe +0 verbunden wird - pro SR (!!!) 1W6-2 Punkte AU ausbluten. Dies wird zwar nur selten zu einer ernsthaften Gefahr für den Helden, mag man denken, aber blutet dieser erstmal aus mehreren mittleren Wunden und muß er sich alleine durch karges Ödland zum nächsten Dorf schleppen... Auch hier gilt: Hat der Held keine AU mehr, blutet seine LE aus.

Der Schaden durch eine mittlere Wunden wird zur Hälfte von der AU und zur Hälfte von der LE des Helden abgezogen.

Ein Held mit einer Mittleren Wunde darf bei Erhalt der Wunde maximal $\frac{3}{4}$ seiner vollen LE haben. D.h. sollte er zwar eine (oder mehrere) mittlere Wunden erhalten haben, aber aus welchen Gründen auch immer mehr als $\frac{3}{4}$ seiner LE besitzen, nimmt er soviel zusätzlichen LE-Schaden, bis er nur noch $\frac{3}{4}$ seiner LE besitzt.

SCHWERE WUNDE: Je nach Ursprung der Verwundung ist dies ein Knochenbruch oder eine klaffende Wunde, die heftig blutet. Es muß bestimmt werden, wohin der Treffer ging (siehe Trefferzonentabelle unten). Die Auswirkungen sind:

BEIN sofort GE-Probe +6 oder Sturz
Blutverlust 1W6-1 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2,
Bewegungsproben (Reiten, Klettern, Schwimmen, Ausweichen etc.) +4

ARM Verlust von AT/PA für 1KR, in der Gegenstände in der Hand fallengelassen werden bzw. die Hand wechseln
Blutverlust 1W6-2 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2

TORSO Blutverlust 2W6-4 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2

KOPF Doppelter erlittener Schaden geht von der AU ab, außerdem Wurf W20: Bei 1-5 Bewußtlosigkeit für 2W6 KR
Blutverlust 1W6-2 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +2

Ein Held darf bei Erhalt einer Schweren Wunde darf maximal $\frac{1}{2}$ seiner vollen LE haben (siehe oben).

Schwere Wunden werden in voller Höhe von der AU und in halber Höhe von der LE abgezogen.

TÖDLICHE WUNDE: Jetzt wird's eklig. Das getroffene Körperteil wurde derartig zerfetzt, daß es schlichtweg nicht mehr brauchbar ist - wurde die Wunde mit einem scharfen Hieb verursacht, ist das Körperteil vielleicht sogar abgetrennt (SL Entscheidung. Ich würde sagen JA z.B. im obigen Trollbeispiel (Axt+Troll=Aua) oder bei einem Angriff vom Pferd aus oder wenn der Gegner sehr stark ist, aber nicht wenn Erwyn Schultzak von der Salderkeimer Bauernwehr mit seinem verbeulten Kurzschwert 12x hochgewürfelt hat).

BEIN Sturz.
Blutverlust 2W6-2 AU/KR, 1W6-1 LE/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4,
Bewegungsproben (Reiten, Klettern, Schwimmen, Ausweichen etc.)+8

ARM Sturz. Alle Gegenstände in der Hand werden fallengelassen
Blutverlust 2W6-4 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4

TORSO Sturz.
Blutverlust 3W6-3 AU/KR
Alle Proben Schwierigkeit +4

KOPF Sofortiger Tod

Der Schaden durch eine tödliche Wunde wird sowohl von AU wie von LE in voller Höhe abgezogen.

Ein Held darf bei Erhalt einer Tödlichen Wunde maximal $\frac{1}{4}$ seiner vollen LE haben (s.o.).

Die Wundeffekte sind KUMULATIV, d.h. 3 Schwere Wunden und 2 Tödliche Wunden erhöhen die Schwierigkeit aller Proben (inkl. AT/PA) um +14 etc.

ACHTUNG! Mittlere, Schwere und Tödliche

Wunden sollten einzeln notiert werden, etwa so: (Tödl. Wunde, rechter Arm, 21 SP). Dies kann für Heilzauber und Heiltränke sehr wichtig sein.

Trefferzonen

	W20
Beintreffer	1-7
danach erneuter Wurf:	
Ungerade: linkes Bein, gerade: rechtes Bein	
Armtreffer	8-14
danach erneuter Wurf:	
Ungerade: Waffenarm, gerade: Schildarm	
Torsotreffer	15-19
Kopftreffer	20

Eine Frage der Ausdauer

AU=0 und darunter

Wer AU=0 hat, der ist so erschöpft, daß er der Ohnmacht nahe ist. Jede noch so kleine Anstrengung kann dafür sorgen, daß er das Bewußtsein verliert. Allerdings: Automatisch kampfunfähig wird der Held nicht (Monster und Gegner hingegen schon; wir wollen den Helden gestatten, die Gunst der Götter im Notfalle einwenig weiter reizen zu können als der tumbe Goblin am Wegesrand).

Für AU=0 und darunter gelten folgende Regeln:

- (1) Jeder weitere Verlust von AU-Punkten wird von der LE des Helden abgerechnet (so wird es u.a. auch möglich, durch waffenlose Kampftechniken jemanden totzuschlagen)
- (2) Jedesmal, wenn der Held hinfort Schaden erhält (egal, wieviel) muß er eine MU-Probe ablegen, um weiterhin aktiv bleiben zu können.
- (3) Für Aktionen, die der Held jenseits der AU=0 unternimmt, besteht ein zusätzlicher Malus von +3 Punkten auf die Schwierigkeit der Proben (AT/PA inklusive)
- (4) Helden, die unter AU=0 kämpfen, dürfen keine besonderen Kampfkombinationen (AT+, Serie, Finte etc.) mehr unternehmen.
- (5) Nach Ende des aktuellen Kampfes müssen Helden pro SR eine MU-Probe +5 ablegen, um weiter bei Bewußtsein zu bleiben. Solange sie bei Bewußtsein bleiben, regenerieren sie keine AU.

Auf Messers Schneide

Der Tanz auf Borons Weide: LE=0 und darunter

Mit LE=0 verliert jeder Held und jedes Monster (Ausnahmen...) das Bewußtsein, es sei denn, dem betreffenden Wesen/Helden gelingt in jeder KR eine MU-Probe mit einem Aufschlag in Höhe der LE

unter 0.

Sollte das alleine noch nicht Grund genug zur Sorge sein, so sei gesagt, daß nun auch die Wundschwellen ins Bodenlose fallen - nämlich auf die Hälfte ihres vormaligen Wertes (aufgerundet). Für einen Startcharakter mit LE unter 0 bedeutet dies, daß er statt WSM 12, WSS 15 und WST 18 jetzt nunmehr WSM 6, WSS 8 und WST 10 besitzt.

Es gelten außerdem die gleichen Regeln wie unter "Eine Frage der Ausdauer" angegeben. Besitzt der Held weder AU noch LE, gelten die Regeln kumulativ (d.h. der Basis Malus von +3 wird zu +6, die MU-Probe nach dem Kampf wird von +5 zu +10 etc.)

Tod

Wem Boron erscheint

Wie bereits gesagt, gibt es völlig unabhängig vom derzeitigen Stand der LE gewisse Dinge, durch die ein Held nicht sterben kann:

Ein Held stirbt nicht durch eine leichte oder mittlere Wunde.

Die Bedingungen für den Tod eines Helden durch einen Kampf sind gegeben bei:

- (1) **Tödlichem Kopftreffer** unabhängig seiner derzeitigen LE
- (2) **Schwerem oder tödlichen Treffer** bei LE weniger 0
- (3) **Verbluten**, d.h. Verlust von auch nur 1 Punkt LE **durch Blutverlust**, wenn die LE weniger als 0 ist (Es wird davon ausgegangen, daß der Held auch im bisherigen Kampf bereits einiges an Blut verloren hat oder gar innere Blutungen hat, von denen niemand etwas wußte bislang, so daß ein Held mit 1 Punkt LE-Verlust durch Blutverlust (bei LE weniger als 0) genauso verblutet ist wie einer, der nach Verlust von 80 LE durch Blutverlust endlich die negativen LE erreicht und dann dahinscheidet).

Heilung

Es kann nur noch besser werden

SCHRITT 1: BLUTUNGEN STOPPEN UND WUNDE VERSORGEN - Dieser Schritt wird zumeist noch auf dem Schlachtfeld nötig - bei schweren und tödlichen Treffern vielleicht sogar während der Schlacht noch (Der SL sollte kritisch prüfen, ob Heiler und Verwundeter weit genug vom Getümmel ab sind (bzw. von ihren Kameraden verteidigt werden), um in Ruhe die Wunden versorgen zu können). Hierbei erfordert jede einzelne Wunde eine einzelne Probe.

Punkteüberschuß bei der Heilprobe senken den Blutverlust auf einer Punkt-für-Punkt-Basis, d.h.

wenn ein Heiler, der eine schwere Beinwunde versorgt, seine Heilprobe+3 mit einem Punkteüberschuß von 3 Punkten gelingt, so sinkt der Blutverlust des Helden von 1W6-1 AU/KR auf 1W6-4 AU/KR. Wäre die Heilprobe mit einem Punkteüberschuß von 5 oder mehr Punkten gelungen, wäre der Blutverlust rechnerisch nicht mehr möglich gewesen – d.h. nun ist die Blutung soweit gestoppt, daß für den Helden keine weitere Lebensgefahr mehr besteht.

Für die Behandlung hat der Heiler aber 2W6 KR gebraucht, in denen weiterer Blutverlust in voller Höhe des ursprünglichen Wertes anfiel (nicht nur bei dieser, sondern bei allen Wunden).

Grundsätzlich können bis zu 8 Heiler an einem Helden arbeiten, davon maximal 3 an einer Wunde. Das Zeitaufkommen für die Versorgung einer Wunde reduziert sich pro zusätzlichem Heiler an derselben Wunde um 2 KR.

Jede Wunde kann beliebig häufig versorgt werden, bis auch der letzte Blutverlust eingedämmt ist. Es bleibt aber beim SL, zu entscheiden, ob und wann eine Wunde wieder aufbricht. Helden mit versorgten tödlichen Wunden sollten grundsätzlich nicht bewegt werden. Wenn eine Wunde wieder aufbricht, tut sie das in Höhe ihres ursprünglichen Wertes.

Versorgungstabelle

Schwere der Wunde	Heilprobe	Dauer der Behandlung	Wundfieberchance bei Mißlingen (wenn Heilprobe gelungen, 1 in 20)
leicht	Versorgungsprobe unnötig, SL sollte aber darauf achten, ob sich gekümmert wurde		
mittel	0	1W6+1 KR	5 in 20
schwer	+3	2W6 KR	10 in 20
tödlich	+5	3W6 KR	12 in 20

SCHRITT 2: GENESUNG - Sind alle Blutungen gestoppt und alle Wunden versorgt, kann die Genesung beginnen. Hierfür legt der Heiler EINE Heilprobe für alle Wunden ab, deren Basis-Schwierigkeit sich nach der schwersten aller Wunden richtet (siehe Tabelle). Diese wird modifiziert durch die Anzahl der weiteren Wunden derselben Wundschwere wie der schwersten Wunde, und zwar um +1 für jede weitere Wunde dieser Kategorie (außer bei leichten Wunden).

Der SL sollte unbedingt weitere Faktoren einrechnen wie Wetter, Situation, Transport der Verwundeten usw. und insbesondere dann Verschärfungen der Probe anordnen, wenn der

Heiler nicht über das geeignete Material verfügt oder der Held im Schmutz liegen muß.

Der Punkteüberschuß aus dieser Probe gibt LE zurück (1 LP/Punkt Überschuß).

Pro Tag kann 1 solche Heilprobe abgelegt werden, 2, wenn der Held bettlägerig ist, es warm hat und angemessenes Essen bekommt, und 3, wenn er bettlägerig bei einem Heilerorden oder an einem vergleichbaren Ort ist, bei dem ständiger Zugriff auf Kräuter besteht und eine dauernde Betreuung gewährleistet ist (auch: Tsa-Tempel). Der Heiler benötigt über den Tag verteilt für jede Heilprobe 4W6 SR zum Durchführen seiner Heilkunst.

Genesungstabelle

Schwere der Wunde	Heilprobe	Narben%	Aufbrechen%
leicht	0	1 in 20	-- / --
mittel	+2	5 in 20	1 in 20 / 2 in 20
schwer	+4	8 in 20	3 in 20 / 8 in 20
tödlich	+8	10 in 20	5 in 20 / 15 in 20

Narben% - Wann immer eine Wunde von einem Wundstadium zum nächstleichteren "ausheilt", wird auf Vernarbung gewürfelt, bis eine Narbe erscheint (bzw. im gesamten Heilprozeß gar keine Narbe erscheint). Die Größe und Schwere der Narbe richtet sich nach der Wundkategorie, in der die Narbe entstand - eine Narbe von einer tödlichen Wunde kann einige Handbreit und von anderer Farbe sein und sogar CH abziehen, eine Narbe von einer leichten Wunde ist kaum mehr denn ein kleiner, heller Fleck.

Aufbrechen% - Der erste Wert bezeichnet die Chance, daß eine Wunde wieder aufbricht, wenn der Held ruhig liegt bzw. sehr vorsichtig bewegt wird, der zweite, wenn er normal bewegt wird oder sich sogar selbst bewegt.

Hat der Held durch Heilproben, -tränke oder –zauber wieder eine LE von $\frac{1}{4}$ oder mehr seines Maximalwertes, gelten alle tödlichen Wunden als zu schweren Wunden verheilt (die schweren, mittleren bleiben auf ihrer jeweiligen Wundstärke)

Hat der Held wieder mehr als die Hälfte seiner LE, gelten alle schweren Wunden als zu mittleren Wunden verheilt (die anderen Wunden bleiben auf ihrer jeweiligen Wundschwere)

Hat der Held wieder mehr als $\frac{3}{4}$ seiner ursprünglichen LE, so gelten alle mittleren Wunden als zu leichten Wunden verheilt. Sind alle Wunden zu leichten Wunden verheilt, gelten die normalen Heilregeln von DSA.

Außer durch Einsatz von Magie kann jede Verbesserung von Wunden nur 1x pro Woche geschehen, d.h. ein Held mit tödlichen Wunden mag bereits am Tage seiner Verwundung zwar ggf. durch eine Heilprobe wieder mehr als $\frac{1}{4}$ seiner LE besitzen (und somit keine tödlichen, sondern nur noch schwere Wunden haben), der Heiler kann aber erst versuchen, den Helden auf mehr als die Hälfte seiner LE zu bringen, wenn seit dem letzten "Ausheilungsschub" mindestens 1 Woche vergangen ist.

Dies bedeutet, daß jeder Held mit einer tödlichen Wunde – so er nicht mit Magie behandelt wird – mindestens 3 Wochen warten muß, ehe er wieder voll einsatzfähig ist (eine Woche von tödlich verwundet auf schwer verwundet, eine Woche von schwer verwundet auf mittelverwundet, eine Woche von mittelverwundet auf leichtverwundet) – ich finde, angesichts unserer Heilungszeiten hier auf der Erde ein annehmbarer Zeitraum.

Beispiel: Ein Held mit 1 schweren Wunde und 3 mittleren Wunden wird von einem Heiler behandelt. Er hat noch 10 von seinen 35 LE. Der Heilkundige legt eine Heilprobe +4 ab, die er um 4 Punkte unterbietet: Die LE steigt um 4 Punkte, der Held hat also wieder 14 LP, fast, aber nicht ganz die Hälfte seiner LE. Sagen wir, der Held ist bettlägerig, dann darf der Heiler an diesem Tag eine weitere Probe (+4) machen, die er wiederum schafft - diesmal um 6 Punkte. Somit hat sich nach Ablauf eines Tages der Zustand des Helden von 10 LP auf 20 LP erhöht, die schwere Wunde ist zu einer mittleren Wunde ausgeheilt (denn der Held hat wieder mehr als 50% seiner LE). Zu guter Letzt würfelt der SL noch für die Vernarbung, und stellt fest, daß diese Wunde eine ganz schön große (schere) Narbe zurücklassen wird.

Frisch am nächsten Morgen legt der Heilkundige wieder eine Heilprobe ab, diesmal aber nicht mehr +4, sondern +5 (+2 wegen Wundkategorie Mittelmäßig verwundet, +1 für jede weitere mittlere Wunde nach der ersten, bei vier Wunden (3 vom Kampfe, eine war einst eine schwere Wunde) also +3) und behält bei der Probe sogleich 7 Punkte übrig (was für ein Heiler).

Die LE des Helden steigt aber nur auf 26 Punkte an, denn mit 27 Punkten wären bereits alle mittlere Wunden zu leichten Wunden ausgeheilt, und das wird noch für 6 Tage unmöglich sein.

In diesen 6 Tagen kann nur magische Heilung etwas bringen, der Heilkundige mag betreuen, wickeln und würgen – äh, wirken – dem Helden nutzt dies wenig (aber er wird immerhin vermutlich kein Wundfieber bekommen).

Nach Ablauf der 6 Tage legt der Heilkundige frisch am Morgen eine Heilprobe ab, und so wie wir ihn kennen schafft er auch diese Probe ohne Probleme – unser Held ist wieder halbwegs wohlauf und kann den Rest seines Schadens wie gewohnt ausheilen.

Heilzauber und Heiltränke

Tsa sei Dank!

Heilzauber und Heiltränke sind - wie man an den Versorgungsregeln vor allem zur Blutungsstoppung erkennen kann - nahezu unerlässlich für ein gesundes Heldenleben. Es gibt nur wenige Heiler, die so schnell und erfolgreich arbeiten können, um einem zwiefach durchbohrten Recken noch von Nutzen zu sein (einer der Gründe dafür, warum man früher solcherlei Getroffenen dann doch lieber den Gnadenstoß gab).

Direkt auf 1 Wunde gewirkt, ist der Einsatz durchschlagend erfolgreich und ausgesprochen einfach.

Beispiel: Die oben angeführte Beispielwunde (Tödl. Wunde, rechter Arm, 21 SP) wird mit einem Heiltrank übergossen, der laut SL 3W6 Punkte LE zurückbringt. Der Spieler würfelt eine 14 - damit ist seine Wunde nur noch 7 Punkte schwer. Ein Blick auf seine Wundschwellenwerte zeigt dem Spieler, daß das bei seinem Starheld noch locker im Bereich "leichte Wunde" liegt - also streicht er die Wunde aus. Narben bleiben bei magischer Heilung übrigens nie zurück (es sei denn, der SL will es so oder die Art der Magie gebietet es).

Anmerkung: Der SL hätte es dem Spieler auch gestatten können, den 3W6-Heiltrank in 3x 1W6 aufteilen zu können - etwa, um aus mehreren tödlichen Wunden wenigstens schwere machen zu können.

KAPITEL V

Epiloge

VON ALLEM, WAS NOCH ZU SAGEN WÄRE

“Keine Sorge, Knut, mit einer LE von 16 hältst Du locker noch zwei-drei Dolchhiebe aus.”
- Unbekannter Spieler, zu Boron gegangen

Vorgefertigte Abenteuer & DA

Oh, schwierig. Am besten lassen. Es gibt einige recht gut ummünzbare, aber man kann nicht grundsätzlich sagen "Kauf es, reduziere die Monster um 50% und hab' Spaß". Wer DA spielt, sollte eigentlich eigene Abenteuer schreiben, kann aber DSA-Abenteuer für Kartenwerk, Abenteuerideen und Ortsbeschreibungen (als Inspiration) heranziehen. Wer einfach nur nach den obigen Kampfregeln spielen will, MUSS die Monster in den Abenteuern in Stärke und Anzahl anpassen.

Eine gute Möglichkeit sind DSA-Bände mit Abenteuer-Anregungen oder kurz skizzierten Abenteuern zum Ausarbeiten durch den Meister; hier bieten sich recht taugliche Möglichkeiten der Abenteuer-Erschaffung.

Doofe Waffen

Daß es bei DSA einige Waffen gibt, die ich für nicht besonders toll erachte, dürfte klar geworden sein. Aber selbst, wenn man meine Abneigung gegenüber Floretten und Degen nicht teilt, sollte man durchaus sorgfältig überlegen, ob man gewisse Skurrilitäten aus wenig waffenkundigen Meisterhirnen in seiner Kampagne tolerieren sollte, darunter die Ochsenherde, der Andergaster und die Boronssichel.

Ich denke, jeder sollte den Mut haben, höchstoffiziellen Kram ersatzlos zu streichen, wenn er einfach dumm ist oder nicht in die Kampagne paßt. Es wird zwar in jedem Buch aufs Neue gesagt, daß ein jeder Meister sich aus dem Fundus von Ideen und Regeln bedienen möge, wie er will, aber ich denke, gerade wir Deutschen haben mit dieser Freizügigkeit so unsere Probleme, sind wir doch nachgerade darauf abgerichtet, Autoritäten anzuerkennen und Gesetze zu befolgen, gleich wie beschueuert sie sein mögen.

Linkshändig

Was würdest Du jemandem für eine Erschwerung der Talentprobe in Lesen&Schreiben aufdrücken, wenn er mit links statt mit rechts (bzw. im Falle, daß er wie ich Linkshänder ist, mit rechts statt mit links) schreiben müßte.

Ginge es nach DSA, müßte der Modifikator irgendwo zwischen +14 und +21 liegen, denn beim Kampf zieht man dem "gehandicapteten" Recken für das Führen der Waffe mit seiner "Off-Hand" happige 7 Punkte ab - und wer schonmal gekämpft hat, der wird schnell bemerkt haben, daß sich für den Waffengang beide Hände in etwa gleich gut eignen (tatsächlich wechseln Schwertkämpfer manchmal die Hand, um sie zu entlasten). Freilich, vollkommen unbehindert kämpft man nicht, aber im Vergleich zum Schreiben behindert die "falsche Hand" beim Kämpfen nur etwa 1/2 bis 1/3 mal so stark.

Vorschlag: Den Modifikator für Benutzung der falschen Hand bei Proben mit Beteiligung von FF um 10 erhöhen, beim Kämpfen und ähnlichen Dingen aber nur um +3 bis +5 höchstens (ich spiele mit +4).

Was den beidhändigen Kampf angeht: Ich finde persönlich keine Art des Kämpfens leichter oder effizienter! Es ist fantastisch: Man blockt den Schlag des Gegners z.B. mit dem Langschwert, und während die Klinge des Gegners so gefangen ist, schlägt man unterhalb der eigenen Klinge mit dem Kurzschwert in die ungedeckte Flanke des Gegners. Das ist nicht SCHWER, es ist LEICHT - so leicht sogar, daß gerade ungelernte Kämpfer in Söldlingshaufen, Räuberbanden und Bauernwehren sich dieser Kampftechnik nur zu gerne befleißigen.

Vorschlag: Wer mit WV spielt möge für die Zweitwaffe einen Modifikator auf den WV der Hauptwaffe und einen Rüstungs-BE der Waffe festlegen (ähnlich der Regel für Schilde, aber ohne die Einschränkung bzgl. Ausfall etc., "Mit Mantel..." S.69). Mit den DA-Regeln würde ich dem Helden NUR NACH ERFOLGREICHER PA

GEGEN EINEN BEWAFFNETEN GEGNER mit der Hauptwaffe einen ZUSÄTZLICHEN Gelegenheitsangriff mit der Zweitwaffe gestatten (erschwerter AT +(Modifikator für Off-Hand wie oben angegeben) +3, dafür unparierbar). Mißlingt diese aber, ist die folgende AT des Kämpfers mit der Hauptwaffe um 3 erschwert.

Der genannte Vorteil mit zwei Waffen entfällt, wenn beide Gegner zwei Waffen haben oder der Gegner einen Schild trägt: In beiden Fällen hat der Gegner auf den Gelegenheitsangriff hin eine PA+3 frei, was den Vorteil der Kampfweise (vor allem angesichts des Risikos, vorbeizuschlagen) in den meisten Fällen aufhebt.

Kampfuntfähigkeit

Oops, eine wichtige Sache habe ich vergessen: Die optionalen Regeln für Kampfuntfähigkeit ("Mit Mantel..." S.67) entfallen durch die oben genannten neuen Kampf- und Verwundungsregeln, mit Ausnahme der Regel 4, die besagt, daß ein Held, der 15 oder mehr Punkte Schaden nimmt, eine Selbstbeherrschungsprobe (+erlittene SP) machen muß, um auf den Beinen zu bleiben (sonst stürzt er zu Boden).

Beengter Raum

Alle unterschätzen den ungeheuren Platzbedarf von Waffen im Kampf. Als Fausregel gilt: Ohne Erschwernisse auf die AT (bei der PA kann man bei den meisten Waffen drüber reden) kann nur gekämpft werden, wenn man die DOPPELTE Waffenlänge zum Ausholen Platz hat (Ausnahme: reine Stoßwaffen wie z.B. Speere & Hellebarden), ohne Abzüge PARIERT werden kann nur, wenn der zur Verfügung stehende Platz so ist, daß der Held seine Waffe quer vor sich halten kann (+30cm).

Wer das mal kurz nachguckt, der wird feststellen, daß viele der beliebtesten DSA-Waffen in Höhlen, Verliesen, Kerkern und WÄLDERN total nutzlos sind.

Als grobe Richtlinie für die Erschwerung von AT und PA bei beengten Raumverhältnissen (inklusive enger Schlachtreihen oder einer eng zusammenstehenden Heldengruppe (!!!)) sollte gelten: Für jeweils 10cm, die für den Schwung der Waffe (Radius) im Angriff fehlen: +1 auf die AT. Für jeweils 5cm, die die Waffe für den Raum "zu lang" zum parieren ist (gilt auch für Stoßwaffen, in engen Korridoren muß aber bedacht werden, daß dort Speerträger die KINGS sind), PA+1

Beispiel: Wulfrik kämpft in einem dieser Standard-Kerker von 1m Gangbreite mit seinem Schwert gegen einen Kusliker Reiter, der mit einem Anergaster bewaffnet ist.

Wulfriks Raumbedarf für einen unmodifizierten Kampf ist die Schwertlänge x2, also 190cm. Da

ihm 90cm Raum also fehlen, muß er mit AT+9 kämpfen. Auf der Paradeseite sieht es aber besser aus: die Schwertlänge ist 95cm, die Gangbreite 100cm, also kann er ohne Abzüge parieren.

Der Kusliker Schwachmat mit seinem 3W+2-Protz-Anergaster hingegen kann sich ebensogut einsargen: 200cm Waffenlänge, daß bedeutet, ihm fehlen 300cm zum Schwingen (Also AT+30), und parieren kann er mit dieser Monsterklinge hier schon gar nicht: 100cm zu lang ist seine Klinge dafür, also PA+20. Als SL würde ich hier entscheiden, daß der Kusliker zur mit Ausweichen (bzw. Zurückweichen) einer erfolgreichen Attacke entgehen kann, u.U. könnte man ihm auch gestatten, so er einen Panzerhandschuh trägt, den Anergaster an der Klinge zu greifen und ihn wie einen Speer zu führen (gleicher PA-Abzug, aber nach Meisterentscheid vielleicht AT-Abzug von "nur" 10 Punkten).

Enge außerhalb des Kampfs

Kurze Anmerkung über etwas, das ich selbst gerne vergesse: Lange Waffen, vor allem Zweihänder, Stangenwaffen und (Achtung) Langbögen (!) sind sperrige Gegenstände, die bei allerlei Aktivität im Wege sein können - allen voran bei den zahllosen Aktivitäten, die Helden in WÄLDERN entfesseln (schleichen und fliehen, z.B.). Hierzu gibt es keine allgemeine Regel, aber Helden mit derlei sperrigem Gerät sollten SALZIGE Erhöhungen auf ihre Proben erhalten, von mindestens +3 bis +10.

Schlußwort

So - damit endet unser kleiner Ausflug nach Dunkel-Aventurien. Ich hoffe, die vorgestellten Regeln und Anregungen gefielen Dir oder bringen Dich auf weitere eigene Ideen. Du kannst das File hier gerne weitersenden, aber bitte in unabgeänderter Form, mit dem (c)-Hinweis und **nur nichtkommerziell**.

Ich freue mich übrigens immer sehr über feedback und antworte auch auf jede mail, selbst wenn man mich mit mehr oder minder gutformulierter und – durchdachter Kritik zumüllt. Natürlich freue ich mich über positive Kritik, Lob, Jubelrufe und dergleichen mehr als über "Äh, alles Scheiße, mecker nich über unser schönes DSA", aber naja, die Götter haben uns mit vielen Geschmäckern ausgestattet, und jedem gefällt nunmal etwas anderes (ist ja auch gut so).

Für Rückfragen oder Antworten (auch bzgl. Interesse an Vampire-Live oder auch Battlelords): Meine E-Mail ist: (aas@online.de)

Viel Spaß !

Andreas "A.A.S." Schroth

Ende
