

# Wie spielt man DSA richtig?

Dominic 'Dom' Wäsch

Version 1.0 vom 25. Mai 2006

## Inhaltsverzeichnis

<b>1 Was ist gutes Rollenspiel?</b>	<b>2</b>
<b>2 Was ist Rollenspiel-Theorie?</b>	<b>3</b>
<b>3 Was sagt das Grundregelwerk?</b>	<b>7</b>
<b>4 Was wollen wir spielen?</b>	<b>9</b>
<b>5 Wie kann das eigene Spiel angepasst werden?</b>	<b>11</b>
<b>6 Schlussworte</b>	<b>36</b>

## Zusammenfassung

Gerade unter den DSA-Anhängern ist ziemlich klar, was unter gutem Rollenspiel zu verstehen ist: Das Eintauchen in eine fremde Welt, das Erleben einer Geschichte aus der Sicht der Protagonisten, das Spielen einer Rolle. Dagegen wird auf Powergamer geschimpft, auf Spiel, das nicht stimmungsvoll ist und für viele DSA-Spieler sind Werte im Rollenspiel und Gespräche darüber "böse".

Warum ist das so? Das liegt wahrscheinlich an der Art und Weise, wie in den DSA-Regeln Rollenspiel präsentiert wird. Es gibt in den Regelbüchern immer wieder Anleitungen, was gutes Rollenspiel ist. Dazu findet man vor allem im Internet zig Texte, die versuchen eine Anleitung für dieses ideale Rollenspiel zu sein. Grundsätzlich ist gegen solche Anleitungen nichts einzuwenden. Leider ist diese Sichtweise nur die halbe Wahrheit,

denn nicht allen Menschen machen dieselben Dinge Spaß. Außerdem vermittelt das Regelwerk von DSA einen ganz anderen Spieleindruck.

Dieser Text richtet sich an Spieler und Meister von DSA-Runden,<sup>1</sup> die meinen, es müsste mehr Spaß aus dem Spiel herauszuholen sein. Für sie möchte ich einen alternativen Hinweis geben, wie man sein Rollenspiel auf verschiedenste Weise verbessern kann, auch ohne Kerzenlicht und stimmungsvolle Musik.

Die Gliederung ist wie folgt: Zunächst geht es um eine kurze Einführung in die wichtigsten Begriffe und Konzepte der modernen Rollenspiel-Theorie (Abschnitte 1 und 2). In Abschnitt 3 analysiere ich, wo der Unterschied zwischen den Regeln von DSA und dem von der Redaktion propagierten Spielstil ist. Danach folgt der Hauptteil des Dokumentes in den Abschnitten 4 und 5: Zuerst eine Methode zur Analyse der Präferenzen der eigenen Gruppe und dann eine Sammlung von Regelvorschlägen, um das Spiel an die eigenen Bedürfnisse anzupassen. Den Abschluss bildet ein kurzes Nachwort (Abschnitt 6).

## 1 Was ist gutes Rollenspiel?

Alle reden vom Rollenspiel, viele reden auch von gutem Rollenspiel. Aber was ist das überhaupt? Die Antwort ist einfach: Gutes Rollenspiel, macht Spaß! Wobei Spaß jetzt im Sinne von “macht man gerne, möchte man auch gerne wiederholen” zu verstehen ist. Auch Spannung, Lernen, körperliche Ertüchtigung, Herz-Schmerz und vieles andere kann in diesem Sinne Spaß machen.

Da Menschen verschieden sind, ist es klar, dass es kein Patentrezept für gutes Rollenspiel gibt. Nicht alle, die gerne Eis essen, mögen Erdbeereis. Manche lieben Vanille, für andere muss es Schokolade mit Krokant sein. Aber es gibt natürlich auch die, die Eis so sehr mögen, dass es ihnen fast egal ist, was sie essen – Hauptsache, es ist nicht versalzen.

Seit einigen Jahren versucht die Rollenspiel-Theorie zu untersuchen, was Rollenspiel überhaupt ist, wo Gemeinsamkeiten und Unterschiede liegen. Die meisten Leute, die sich mit Theorie beschäftigen, wollen sie nutzen, um gute Rollenspiele zu schreiben. Andere dagegen möchten ihr Spiel verbessern. Aber immer geht es um *gutes* Rollenspiel.

---

<sup>1</sup>Konkrete Angaben im Text beziehen sich zwar alle auf DSA4, können jedoch problemlos auch auf ältere Ausgaben übertragen werden.

## 2 Was ist Rollenspiel-Theorie?

### 2.1 Braucht man das?

Nein. Theorie braucht man eigentlich nicht. Um Rollenspiele zu spielen, muss man sich nur das Grundregelwerk kaufen, es lesen und dann losspielen. Für viele Rollenspiele gibt es Einsteigertexte, die dem Spieler oder der Spielerin den Einstieg in das System erleichtern und Schritt für Schritt anleiten. Macht das Spiel viel Spaß, so ist alles gut. Sind die SpielerInnen aber nicht zufrieden und möchten es verbessern, muss klar sein, was nicht gut läuft. Die Analyse des Problems kann sich als schwierig erweisen. Manchmal liegt es tatsächlich am System, dann könnten es Probleme der Spieler miteinander sein oder es könnte ein unterschiedliches Verständnis von "gutem Rollenspiel" sein. Und genau zur Analyse dieser Probleme ist Rollenspiel-Theorie geeignet. Und den Teil der Theorie, den man zur Analyse von Problemen und evtl. Verbesserung benutzen kann, möchte ich hier vorstellen. Daher entferne ich mich zunächst einmal von DSA, um später zu versuchen, die Erkenntnisse auf unser aller Hobby anzuwenden.

Wer Rollenspiel-Theorie nicht mag, kann die folgenden Abschnitte auch überspringen und erst in Abschnitt 3, Seite 7 wieder einsteigen. Dann besteht aber die Gefahr, dass einige Wörter unbekannt sind, die im Theorie-Teil erklärt werden. Überliest man diese, so sollte der Rest trotzdem brauchbar sein.

### 2.2 Grundsätzliche Ideen

Die derzeit wichtigsten beiden Ansätze in der Rollenspiel-Theorie sind das Big Model<sup>2</sup> und das Process Model<sup>3</sup>. Beide Modelle begreifen Rollenspiel als *sozialen Vorgang*.

Spiel bedeutet erstmal nur, dass es eine Tätigkeit ist, die man um der Tätigkeit Willen ausübt. Also eine Tätigkeit, die nicht primär dazu dient, etwas zu lernen, etwas zu schaffen o. ä. Mit festen Regeln oder Schauspiel hat das Wort "Spiel" erst einmal nichts zu tun.

Die soziale Komponente kommt durch die Mitspieler: Rollenspiel wird nicht alleine gespielt.<sup>4</sup> Der größte Teil des Rollenspiels besteht aus einer mehr oder weniger geregelten Unterhaltung. Meist gibt es einen *Spilleiter* (SL, Meister) und *Charakterspieler* (CS, oft einfach auch als Spieler bezeichnet). Das Wort *Spieler* umfasst alle am Spiel teilnehmenden Personen, also sowohl SL

---

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

<sup>3</sup>[http://temppele.org/rpg/process\\_model/KP2005-article/](http://temppele.org/rpg/process_model/KP2005-article/)

<sup>4</sup>Es gibt natürlich auch Soloabenteuer und Computerrollenspiele. Diese möchte ich hier aber ausschließen, da es sich dabei um eine völlig andere Art von Spiel handelt.

als auch CS. Das Rollenspiel beschäftigt sich mit einem *gemeinsamen Vorstellungsraum*, in den die Spieler Elemente einbringen: So könnte der SL eine Landschaftsbeschreibung geben, ein CS beschreibt eine Trinkszene seines Charakters in der nächsten Kneipe, usw. Dieser Vorgang der gemeinsamen Erforschung des Vorstellungsraumes wird *Exploration* genannt.

Ein weiteres allgemeines Konzept, das aber aus der Mode zu kommen scheint, sind unterschiedlichen Sichtweisen auf das Spiel. Die *Sichtweise des Protagonisten* ist klar: Der Spieler versucht in seine Entscheidung ausschließlich das einfließen zu lassen, was sein Charakter gerade weiß, sieht, hört usw. Jede Handlung des Charakters erscheint dadurch für einen Außenstehenden schlüssig. Häufig geht diese Sichtweise mit *Immersion* einher, das bedeutet, dass sich der Spieler in den jeweiligen Charakter hineinversetzt und das Spiel aus dessen Sichtweise erlebt. Konträr dazu ist die *Autorensichtweise*. Das bedeutet, dass der Spieler nur eigene Vorstellungen im Blick hat. Dabei entscheidet er unabhängig vom Charakterwissen, wie dieser handelt. Oft wird nachträglich eine Begründung für dieses Verhalten innerhalb der Spielwelt gesucht. Fehlt diese oder wirkt sie zu sehr an den Haaren herbeigezogen, wirken die Handlungen unglaubwürdig. Die dritte Sichtweise ist die eines *Regisseurs*. Hier achtet der Spieler nicht nur auf seinen eigenen Charakter, sondern auch auf die Umgebung, das Timing und die Auswirkungen der Handlung.

Desweiteren muss man sich immer vor Augen halten: Rollenspiel spielt man nicht alleine. Gerade aktive Spieler werden auch als *Akteur* bezeichnet, die anderen nehmen dann die Rolle von *Zuschauern* ein. Um also das Rollenspiel zu verbessern, sollte also jeder Spieler so spielen, dass auch die anderen Spieler als Zuschauer Spaß am Spiel haben.

Als *Point of Contact (PoC)* bezeichnet man eine konkrete Regelanwendung, d. h. ein PoC ist ein Punkt, bei dem ein Spieler mit dem System konkret in Berührung kommt und etwas tun muss, z. B. auf dem Charakterbogen einen Wert vergleichen oder würfeln. Eine große PoC-Zahl hat den Vorteil, dass es weniger Streitfälle gibt und jeder Spieler genau weiß, was er zu tun hat. Eine geringe PoC-Zahl dagegen ist für hohe Immersion wichtig, denn jeder PoC holt den Spieler aus der imaginären Welt heraus.

## 2.3 Big Model

Dem Big Model wird das *Lumpley-Prinzip* zugrunde gelegt: Ein Element landet erst dann im gemeinsamen Vorstellungsraum, wenn ein Spieler es vorschlägt und alle anderen Spieler dem zustimmen. Dieses Prinzip leuchtet den meisten Leuten sofort ein: Auch wenn ein eigentlich allmächtiger SL erzählt, dass alle Charaktere grundlos in einem blauen Leuchten aufgehen und das

Spiel damit beendet ist, wird das wohl kaum eine Gruppe akzeptieren. Daraus leitet sich auch der Begriff des *Lumpley-Systems* ab: Alle Mittel, derer sich eine Gruppe bedient, um sich auf Fakten im gemeinsamen Vorstellungsraum zu einigen, gehören zu diesem System. Dem gegenüber steht das *geschriebene System*, das aus den explizit schriftlich festgehaltenen Regeln besteht (also im Normalfall das gekaufte Regelwerk plus einer handvoll Hausregeln). Es ist klar, dass das Lumpley-System umfassender ist: das geschriebene System ist sicherlich ein Teil des Lumpley-Systems, jedoch spielen auch die innere Spielweltlogik, freundschaftliche Beziehungen und sogar die bis dahin erlebte Geschichte (also der gemeinsame Vorstellungsraum) bei der Akzeptanz von neuen Elementen eine wichtige Rolle.

Ein fast schon geflügeltes Wort ist "System matters", also "Aufs System kommt es an". Das bedeutet, dass man zwar ein- und denselben Hintergrund mit verschiedenen Systemen spielen kann, jedoch spielt man dann ein anderes Spiel. Auf das geschriebene System bezogen bedeutet das: Nehme ich mir die GURPS-Regeln und wende diese auf Aventurien an, so ist das, was man hinterher spielt, nicht mehr DSA. Auf das Lumpley-System bezogen bedeutet dieser Satz: Es kommt auch auf die Leute an, mit denen man spielt, es kommt auf das bisher in der Spielwelt erlebte an, usw. Keine zwei DSA-Spiele fühlen sich gleich an und ein und dasselbe Abenteuer macht der einen Gruppe vielleicht Spaß, der anderen nicht. Denn die Gruppe selbst ist natürlich auch Teil des Lumpley-Systems.

Die Exploration stellt im Big Model den Prozess des Rollenspielens dar. Alles, was gemacht wird (und das Spiel vorwärts bringt), ist Exploration. Dazu bedient man sich verschiedener *Techniken*. Würfeln ist dabei genauso Technik wie In-Time-Gespräche, Spannungsbögen, Zufallsbegegnungen und taktische Kämpfe auf einem Spielbrett.

Das Big Model hat aber neben dieser beschreibenden eine zweite, wertende Schiene. Das Stichwort ist *kreative Agenda* (creative agenda, CA). Agenda bedeutet "was zu tun ist", d. h. es ist eine Art Anleitung für die Kreativität bzw. eine Forderung, auf welche Weise man kreativ sein soll. Das Problem ist, dass eine solche CA nicht aktiv festgelegt wird sondern entweder vorhanden ist oder nicht. Klar ist: Für gute Aktionen bekommt ein Akteur positives Feedback der Zuschauer, d. h. es gibt z. B. ein anerkennendes Lächeln oder vielleicht auch offenes Lob. Ist eine CA vorhanden, so bedeutet das, dass es im Wesentlichen von allen Zuschauern für eine bestimmte Art von Fakten positives Feedback gibt.

Die bisher "entdeckten" CAs sind *Leistungsrollenspiel* (engl. "gamism", die Spieler wollen gestellte Herausforderungen meistern und gewinnen), *thematisches Rollenspiel* (engl. "narrativism", menschliche Dilemmata werden im

Rollenspiel behandelt) und *Erlebnisrollenspiel* (engl. “simulationism”, das Erleben und Simulieren der Spielwelt).

Nicht direkt zum Big Model gehören die *technischen Vorlieben* eines Spielers. Dies bezeichnet die Vorliebe von einzelnen Spielern für bestimmte Arten zu spielen. Diese darf man nicht werten: keine Vorliebe ist besser oder schlechter als eine andere. Es gibt eben Leute, die gerne planen und andere, die immer wieder und gerne bestimmte Charaktere spielen. Auch die ungeliebten Powergamer (also Spieler, die es lieben, ihre Charakterwerte zu optimieren) folgen nur einer Technik. Klar ist auch, dass es eine Unmenge an Techniken gibt, und dass es problemlos möglich ist, dass ein Spieler auch mehrere technische Vorlieben haben kann<sup>5</sup>.

## 2.4 Process Model

Das Process Model sieht Rollenspiel als parallel ablaufende, soziale Prozesse. Durch diese Prozesse kommt es zu Ergebnissen, die als Gewinne und Verluste bezeichnet werden. Wegen der Gewinne werden Rollenspiele immer wieder gespielt.

Das schöne am Process Model ist gleichzeitig das Problem: Das Modell ist recht unkonkret. Es gibt zwar einen Katalog von Vorschlägen, welche Prozesse normalerweise in einem Rollenspiel zu finden sind. Die vorgeschlagenen Prozesse sind *Wettbewerb* (die Jagd nach Erfolg zwischen den Spielern), *Spannung*, *Herausforderung* (zu überwindende Schwierigkeiten innerhalb der Spielwelt), *Exploration* und *Immersion*.

Dies ist jedoch keine vollständige oder zwingende Aufzählung: Es ist problemlos möglich, weitere Prozesse einzuführen oder einige nicht zu verwenden. Das Process Model stellt vielmehr eine Art Rahmen zur Verfügung und zeigt Hilfsmittel auf, mit denen man eine bestimmte Rollenspielrunde beschreiben kann. Diese Runde muss dazu allerdings umfassend analysiert werden, wobei offen gelassen wird, wie man eine vollständige Aufzählung der ablaufenden Prozesse erreichen kann.

---

<sup>5</sup>Robin D. Laws Spielertypen aus seiner Abhandlung “Robin’s Laws of good Gamemastering” basieren im Wesentlichen auf verschiedenen Technik-Vorlieben (siehe z.B. [http://www.sven-lotz.de/kombinat/article.php?id\\_article=14](http://www.sven-lotz.de/kombinat/article.php?id_article=14)) Da diese besonders einfach zu analysieren sind, basiert auch dieser Text auf Technik-Vorlieben.

## 3 Was sagt das Grundregelwerk?

### 3.1 Regeln

Das Spiel DSA<sup>6</sup> – reduziert man es auf die Regeln – hat nichts mit dem Erzählen phantastischer Geschichten zu tun. Es werden Regeln angegeben, wie man Charaktere erstellt, wie man Proben würfelt, wie ein Kampf abläuft uvm. Dazu wird noch sehr ausführlich der Kontinent Aventurien beschrieben. Regeln, wie der SL eine Geschichte gestalten soll, was man wann beschreiben soll oder was es für das Gespräch bedeutet, wenn bei einer Überreden-Probe noch 2 TaP\* übrig sind, fehlen.

Schauen wir uns doch mal ein anderes Spiel an: Monopoly.<sup>7</sup> Die Regeln sagen, wie man von einer Straße zur nächsten läuft, was die Mieten in Häusern und Hotels kosten und wann man Ereigniskarten ziehen muss. Niemand hindert einen daran, darüber hinaus zu erzählen, wie sich die mächtigen Kastanien der Schlossallee im Wind wiegen. Trotzdem regt sich niemand darüber auf, dass der Halsabschneider in der Badstraße für ein solche Bruchbude auch noch Miete verlangt und keiner erzählt vom Verbrechen, dass er begangen hat, weswegen er jetzt im Gefängnis gelandet ist.

Was ist aber der Unterschied zwischen DSA und Monopoly? Ganz einfach: DSA wurde als Rollenspiel erfunden, Monopoly als Brettspiel. Was ein Rollenspiel wirklich von einem Brettspiel unterscheidet, ist doch der Bezug auf den gemeinsamen Vorstellungsraum. Monopoly bezieht sich in den Regeln immer auf konkrete Zahlen, Positionen und Würfelwürfe. In einem Rollenspiel muss man aber auch auf den gemeinsamen Vorstellungsraum zurückgreifen. Denn wenn ein Charakter die Königin mit wilden Beschimpfungen überzieht, so ändert das nichts an irgendwelchen Spielwerten. Trotzdem verändert sich die Spielsituation evtl. sogar gewaltig. Leider geben die DSA-Regeln in solchen Situationen keine Hilfe für die Spieler (genauer: für den Meister), was und ob überhaupt irgendetwas passiert. Dieser Bezug auf den gemeinsamen Vorstellungsraum ist also nur implizit geregelt.

Schaut man auf die expliziten Regeln, so wird einem eigentlich sofort klar, um was es bei DSA geht: Durch Sammeln von Abenteuerpunkten und Geld kann der anfänglich schwache Charakter verbessert werden. Er bekommt neue Fähigkeiten, bessere Ausrüstung und wird dadurch mächtiger. Da kein explizites Ziel angegeben wird, scheint das Verbessern und Optimieren der Charakter-

---

<sup>6</sup>Dieser Abschnitt kann auch auf viele andere große Rollenspiele bezogen werden. Ich schreibe über DSA, da ich selbst mit dem Spiel eng verbunden bin und es das in Deutschland meistgespielte Rollenspiel ist.

<sup>7</sup>Das Beispiel ist nicht von mir; ich habe es im Blog von Thomas Robertson gefunden. <http://www.thesmerf.com/blog/14-what-is-your-game-really-about>

werte oberstes – weil einzig sichtbares – Ziel. Das ganze findet vor dem Hintergrund Aventuriens statt, eine nette Kulisse für Geschichten von Klein-Alrik, der einmal der mächtigste Schwarzmagier Deres werden will. Dazu muss der Meister nur genügend Herausforderungen entwerfen, die Alrik überwindet und dafür Schätze und Abenteuerpunkte kassiert. Klingt nach Leistungsrollenspiel bzw. den Prozessen Wettbewerb, Spannung und Herausforderung<sup>8</sup>.

Welche Werte sind denn zentral und welche spielen nur eine untergeordnete Rolle? Schaut man auf die Verknüpfungen mit dem Rest, so fällt auf, dass Rasse, Kultur und Profession sehr zentral sind; diese haben Einfluss auf die Eigenschaften, Fertigkeiten, Vor- und Nachteile. Von noch größerer Wichtigkeit sind aber die Eigenschaften selber, denn diese beeinflussen die mögliche Wahl der Profession (durch Voraussetzungen), sie beeinflussen *alle* Fertigkeiten, Kampfwerte, Geschwindigkeit, usw. Völlig unwichtig dagegen sind der Sozialstatus oder auch einige Nachteile wie z. B. Einbildungen, Gesucht, Pechmagnet, Prinzipientreue, Randgruppe, Schulden, Speisegebot, Verpflichtungen und Wahnvorstellungen. Allen diesen Werten ist gemein, dass noch nicht einmal ein Würfelwurf entscheidet, sondern dass sie alle “ausgespielt” werden müssen. Hält sich der Spielleiter aber nur an die Regeln, werden sowohl der SO als auch die aufgezählten Nachteile kaum eine Auswirkung im Spiel haben.

## 3.2 Spieltipps

Die DSA-Autoren hingegen schreiben, DSA sei ein Spiel, in dem die Spieler zusammen eine spannende Geschichte erleben. Als Beispiel soll das Basisregelbuch der 4. Edition “Das Schwarze Auge”<sup>9</sup> dienen.

Im Kapitel “Was ist ein Rollenspiel?” wird als Grundidee genannt, dass die Spieler in die Rolle der Hauptfigur einer Geschichte schlüpfen und entscheiden können, was sie tun wollen. Der Meister ist Regisseur, Kameramann, Schiedsrichter und Darsteller aller Nebenrollen der Geschichte. Die Regeln dienen dazu, die Spielwelt darzustellen.

In den Kapiteln am Ende “Tipps für den Meister/für Spieler” wird dem Meister geraten, eine spannende Geschichte zu erzählen und die Wünsche der Spieler nach mehr Abenteuerpunkten und Schätzen zu ignorieren. Desweiteren wird empfohlen, die Spieler an der Story zu halten und nur im Notfall vom zurechtgelegten Plan abzuweichen. Story geht immer über die Regeln und die innere Spielweltlogik. Aktionen sollten beschrieben werden, Helden und Meisterpersonen sollen Marotten zugeordnet werden, die dann ausgespielt werden

---

<sup>8</sup>Dies sind drei der Standard-Prozesse aus dem Process Model.

<sup>9</sup>Copyright 2001 by Fantasy Productions

können. Spieler werden ermutigt, immersives Rollenspiel zu betreiben, auf den Spielleiter zu hören und sich an die Regeln zu halten.

Das alles geht in Richtung Erlebnisrollenspiel: Die Welt Aventurien, durch die DSA-Autoren vorgegeben, durch den Meister den Charakterspielern nähergebracht, soll durch immersives Rollenspiel erlebt und erfahren werden.

Noch mal der Vergleich mit Monopoly: Wie wäre es mit folgendem Spiel-tipp? Wenn es den Verlauf spannender gestaltet, kann man doch mal das Würfeln und die Ereigniskarten ignorieren und lieber von der Badstraße rückwärts zur Parkstraße gehen, um mit dem netten Nachbarn einen Plausch über das Wetter zu halten. Wegen der besseren Stimmung. So, dann noch passende Hintergrundmusik dazu: fertig ist ein stimmungsvolles Rollenspiel, oder? Und jetzt die Preisfrage: Spielt man dann eigentlich noch Monopoly?

### **3.3 Probleme beim DSA-Spielen**

Nach dieser Betrachtung ist auch wenig verwunderlich, warum gerade Powergamer für die DSA-Szene ein Problem sind. Die Empfehlung und das Gefühl der meisten DSA-Spieler sagt, dass Powergamen böse ist, die Regeln gehen aber in genau diese Richtung. Wären die Regeln mehr auf Immersion und Storytelling ausgelegt, so wäre dieses Problem wesentlich kleiner.

Klar ist auch, warum Tanzen, Kochen, Ackerbau und ihre Kollegen so wenig Zuspruch bekommen. Wozu sind die gut? Beim täglichen Rollenspiel werden solche "stimmungsvollen" Talente nur selten bis gar nicht verwendet. Wozu teure AP ausgeben, um diese zu steigern? Es hat keine Auswirkung im Spiel!

## **4 Was wollen wir spielen?**

Diese Frage klingt zwar im Basisregelbuch im Abschnitt "Tipps für Spieler" auch an, greift jedoch dort etwas kurz: Es wird nur auf das Genre der zu erzählenden Geschichten eingegangen, nicht aber auf die Frage nach dem grundsätzlichen Spielstil. Ich gehe im folgenden davon aus, dass schon alle Spieler grundsätzlich DSA spielen wollen, d. h. die Spieler wollen sich auf den Hintergrund und evtl. den Metaplot einlassen und Rollenspiel in Aventurien betreiben.

Jetzt muss analysiert werden, was die einzelnen Spieler vom Spiel erwarten. Leider werden viele das gar nicht so richtig sagen können oder wollen. Besser wäre es, eine Einschätzung von jedem Spieler über die gesamte Gruppe zu erfragen. Dazu soll jeder Spieler (Charakterspieler und Spielleiter) sagen, wie viele Spieler der Gruppe seiner Meinung nach die Vorlieben aus Tabelle auf Seite 10 haben und wie viele Spieler diese ablehnen würden.

Tabelle 1: Mögliche Vorlieben der Spieler

- In der Spielwelt
  - Alltägliches Leben
  - Erforschung von unbekanntem Terrain
  - Intrigen und politische Entscheidungen
  - Konfrontationen und Kämpfe mit Gegnern
  - Kriminalistische Ermittlungen
  - Magische und märchenhafte Elemente
  - Nachvollziehbare, in sich logische Spielwelt
  - Schwierige, persönliche Entscheidungen der Charaktere
  - Streit und Intrigen der Charaktere untereinander
- Der Spielercharakter
  - Coole Fähigkeiten
  - Ein Charakter darf auch “aus Versehen” sterben
  - Interessante Persönlichkeit
  - Stimmige Hintergrundgeschichte
  - Verbesserung von Charakterwerten im Laufe des Spieles
- Am Spieltisch
  - Ausspielen der Charaktere und Gespräche
  - Der Spielleiter lenkt den Plot
  - Es sollen gute Geschichten erzählt werden
  - Gründliche Planung vor zentralen Konflikten ist wichtig
  - Gute, atmosphärische Beschreibungen
  - Interessante Rätsel, die zwar im Spiel auftauchen, aber von den Spielern gelöst werden müssen
  - Kleinigkeiten sollen übersprungen werden
  - Spannung
  - Taktik in Kämpfen
  - Verzicht auf möglichst viele Würfelwürfe
  - Wettbewerb zwischen den Spielern
  - Witzigkeit und Gelächter gehören zum Rollenspiel, auch in ernsten Situationen

Es ist klar, dass Mehrfachnennungen möglich sind, d. h. denkt Bert, dass Anne gerne Magie und Politik mag, so muss er sich nicht entscheiden, wo er Anne hinzurechnen möchte, sondern zählt sie einfach sowohl bei Magie als auch bei Politik. Den einzelnen Punkten neutral gegenüber stehende Spieler werden nicht gezählt.

Auch seine eigenen Vorlieben und Abneigungen sollte man nicht vergessen, aber auch nicht überbewerten. Rollenspiel soll *allen* Beteiligten Spaß bringen; es bringt also wenig, die Vorlieben der anderen zu ignorieren. Das kann die Stimmung und das Vertrauen der einzelnen Spieler zerstören und so dem Spiel an sich schaden.

Nachdem für die einzelnen möglichen Vorlieben und Abneigungen die Stimmen zusammengezählt wurden, sollte die Gruppe über das Ergebnis diskutieren. Idealerweise können in der Diskussion die Vorlieben der einzelnen Spieler ehrlich herausgearbeitet werden. Dabei darf nicht vergessen werden: Es gibt keine “guten” und “schlechten” Vorlieben. Jeder einzelne Spieler hat womöglich ganz eigene Ideen, was gutes Rollenspiel ist. Wichtig ist, dass diese Vorlieben neutral aufgezählt und nebeneinander gestellt werden.

Darüberhinaus darf nicht vergessen werden, dass die Präferenzen eines Spielers nicht konstant sind. Sie können sich sowohl mit der Zeit als auch mit der Gruppenzusammensetzung ändern. Daher ist es ratsam, diese Analyse von Zeit zu Zeit zu wiederholen; insbesondere, wenn das Spiel nicht mehr so gut läuft.

## **5 Wie kann das eigene Spiel angepasst werden?**

Zur Verbesserung muss jetzt das gespielte System angepasst werden. Im Lumpley-System kann man, wie in Abschnitt 2 schon erwähnt, zwei Teile ausmachen:

1. Spielinhalte
2. explizite Regeln

Spielinhalte bedeutet, dass im wesentlichen der Spielleiter, aber auch die Spieler, die Art der gespielten Abenteuer an die Wünsche der Gruppe anpasst. Auch die Art der Spielinhalte folgen irgendwelchen Regeln – nur ist sich dieser Regeln oft niemand bewusst. Meist sind es die Vorlieben des Spielleiters oder es ist einfach das neueste Kaufabenteuer, das gespielt wird. Die Spielinhalte folgen also impliziten Regeln. Die expliziten Regeln dagegen betreffen die Art, wie die gesamte Gruppe miteinander spielt, also das, was klassisch als Spielregeln bezeichnet wird.

In den folgenden Abschnitten werden sowohl Regelvorschläge für Spielinhalte als auch für explizite Regeln gemacht. Am besten werden *alle* neuen Regeln mit der gesamten Gruppe abgesprochen. Insbesondere sollte allen Spielern klar sein, dass Änderungen von expliziten Regeln fast immer an die Gruppe und ihre Bedürfnisse angepasst werden müssen und das dies üblicherweise einer längeren Testphase bedarf. Wenn die Regeln unverändert funktionieren: Glück gehabt.

Die angegebenen Regelvorschläge sind fast alle getestet worden<sup>10</sup> und haben in den Spielrunden jeweils ihren Zweck erfüllt. Wahrscheinlich wird es einige Regelvorschläge geben, die so manchem seltsam vorkommen: “So würde ich niemals spielen wollen.” Denken Sie einfach daran: es gibt andere Leute mit anderen Vorlieben, und die möchten vielleicht auf diese Art spielen.

## 5.1 Allgemeine Regelvorschläge

Eine der wichtigsten Regeln, unabhängig von den Vorlieben der Spieler, lautet:

**Regelvorschlag 1:** Jedem *Spieler* seine Szene.

Hat ein Spieler grundsätzlich Spaß am Rollenspiel – und da gehe ich von aus – sollte der Spielleiter in jeder Sitzung jedem Spieler eine Szene geben, in der er mit seinem Charakter glänzen kann. Das hat den Vorteil, dass sich auch Spieler, die einen Charakter spielen, der gerade nicht so ganz in die Story passt, nicht langweilen und ihre Teilnahme wichtig finden.

Außerdem habe ich absichtlich vom Spieler und nicht vom Charakter erzählt. Das hat zwei Gründe: Erstens sollte sich auch der Spielleiter selber bedenken. Wenn alles nur die Spieler machen und er zum reinen Schiedsrichter verkommt, wird die Aufgabe des Meisters schnell langweilig (dieses Problem hat man aber normalerweise bei DSA nicht, da ja der Meister den Plot lenkt). Der zweite Grund ist einfach, dass es um den Spieler geht. Es ist gar nicht so wichtig, dass der Charakter in die Szene involviert ist. Wenn es z. B. in der Gruppe üblich ist, dass Spieler auch NSCs übernehmen, so kann der Spieler auch mit einem NSC seine Szene bekommen.

Eine unmittelbare Folgerung aus der Akteur-Zuschauer-Betrachtung aus dem einleitenden Theorie-Teil:

**Regelvorschlag 2:** Spieler sollten immer darauf achten, dass sie als Akteure auch die Zuschauer erfreuen.

---

<sup>10</sup>Vielleicht nicht in genau dieser Form oder auch im Zusammenhang mit anderen Rollenspiel-Systemen, aber das ist für unsere Betrachtung nicht so wichtig. Anpassungsarbeit muss wahrscheinlich in jedem Fall geleistet werden.

So ist Charakterspiel, das vom Spieler über alles gestellt wird, für die Zuschauer oft sehr langweilig und kontraproduktiv. Das dann meist gebrachte Argument “So ist mein Charakter eben!” zählt nicht, denn als Spieler kann man seinen Charakter frei wählen. Also kann jeder Spieler seinen Helden so aussuchen, dass er im Zusammenspiel mit den anderen Spielercharakteren allen Spaß macht. Auch Out-Time-Gespräche können ähnliche Probleme nach sich ziehen: Spieler, die sich gerne in die Spielwelt hineinversetzen oder sehen möchten, wie die Geschichte weiter geht, werden eventuell durch Witze und Anekdoten gestört.

**Beispiel:** Ein Beispiel, wie ein Spieler mit dem “Ausspielen” seines Charakters den weiteren Verlauf der Geschichte stören kann: Die Gruppe schleicht sich aus dem Kerker heraus, vorbei an der schlafenden Wache. Der Schelm kitzelt die Wache unter der Nase, die dann aufwacht und Alarm schlägt. Deswegen werden die Charaktere eingesperrt und so scharf bewacht, dass sie keine Möglichkeit zur Flucht mehr haben. Dadurch kommt die Geschichte ins stocken.

Besser wäre es in diesem Fall gewesen, der Spieler des Schelms hätte auf seinen Schabernack verzichtet.

Die zweite Folgerung aus der Akteur-Zuschauer-Betrachtung ist die folgende:

**Regelvorschlag 3:** Die Charaktere für eine Spielrunde sollten *gemeinsam* erstellt werden; zumindest die Grundideen.

Die Charaktere sollen zusammen passen und allen Spaß machen; das erreicht man, indem die Charaktere eben genau so generiert werden. Sind Konflikte zwischen den Spielercharakteren erwünscht, können diese hier schon generiert werden. In manchen Gruppen achtet der Spielleiter darauf, dass die Charaktere nicht zu gegensätzlich sind und grundsätzlich in eine Gruppe passen. Dabei entsteht jedoch oft das Problem, dass sich die Spieler bei Verboten bevormundet fühlen. Entwerfen die Spieler gemeinsam die Protagonisten, so entstehen solche Probleme nur selten.

Dem oben angesprochenen Problem, dass einige Spieler gegensätzliche Vorlieben haben, kann man meist wie folgt begegnen:

**Regelvorschlag 4:** Mindestens eine Vorliebe jedes Spielers sollte erfüllt werden; die restlichen Punkte, insbesondere die Abneigungen, sollten einfach weggelassen werden.

Meistens kann ein Spieler mit wenigen Unannehmlichkeiten gut leben, solange seine Vorlieben genügend oft im Spiel auftauchen. Das ist auch das Geheimnis, wie man widersprüchlichen Vorlieben begegnen sollte: Wenn die meisten

Vorlieben erfüllt sind, und alles, was der gesamten Gruppe egal ist oder keinen Spaß macht, weggelassen wird, so sind die meisten Spieler zufrieden.

Einem ganz anderen Thema widmet sich der folgende Regelvorschlag: Unterwürfel-Proben, wie z. B. Attacken oder Eigenschafts-Proben. Eine solche Probe ist gelungen, wenn der W20 höchstens den Wert anzeigt, der im Heldendokument eingetragen ist. Die Qualität der Probe wird üblicherweise als Differenz zwischen W20 und Wert angesehen. Wenn die Probe erschwert wird, wird eine Mindestqualität gefordert, z. B. eine Probe +3 auf einen KK-Wert von 14 bedeutet, dass der W20 höchstens noch eine 11 zeigen darf.

Einfacher<sup>11</sup> ist es aber, den W20-Wurf direkt als Qualität zu sehen. Also: Eine geworfene 14 ist besser als eine geworfene 12, wenn die Probe gelungen ist. Eine Probe +3 entspricht dann einer Mindestqualität von 4, also "besser als 3". Dieselbe Probe wie oben wäre also gelungen, wenn man 4–14 würfelt (das sind, genau wie oben, 11 mögliche Würfelerggebnisse).

Um zwei gelungene Proben miteinander zu vergleichen, kann man jetzt einfach den vom W20 angezeigten Wert nehmen – so sieht man die Qualität auf einen Blick<sup>12</sup>. Zu den Sonderrollen von 1 und 20: In diesem System ist eine 1 immer verloren (nimmt also den Platz der 20 ein) und eine Punktlandung immer gewonnen (wenn man also genau den Wert würfelt, das entspricht der 1 im normalen System).

**Beispiel:** Ein Armdrück-Wettbewerb soll mit je einer KK-Probe ausgewürfelt werden, bei Gleichstand wird der Wurf wiederholt. Traviane von Eichhafen hat KK 14, Reni Wenzelin nur KK 10. Beide würfeln: 17 und 18, beide misslungen. Nochmal würfeln: 3 und 3. Gleiche Qualität, also erneute Wiederholung. 4 und 12, somit hat Traviane gewonnen, denn Reni hat nur eine KK von 10. Wäre die KK aber 12 oder mehr, so wäre das ein Sieg für Reni gewesen.

Es kann vorkommen, dass ein Wert, auf den gewürfelt wird, größer als 20 ist. Dann zählt eine 1 natürlich immer noch als misslungen. Alle anderen Ergebnisse aber bekommen einen Qualitätszuschlag und zwar um so viele Punkte, wie der Wert größer als 20 ist.

**Beispiel:** Ein erfahrender Krieger hat einen Attacke-Wert von 23. Wird eine 15 gewürfelt, zählt das als eine Qualität von 18.

Insgesamt ergibt das

---

<sup>11</sup> Anfangs gewöhnungsbedürftig, aber es lohnt sich!

<sup>12</sup> Auch das QVAT-Kampfsystem wird dadurch vereinfacht: Statt die Attacke-Qualität zu berechnen, halbieren und als Zuschlag für die Parade zu werten, kann bei einer gelungenen Probe einfach der W20-Wurf halbiert und als Mindest-Qualität benutzt werden. Im Falle einer misslungenen Attacke-Probe ändert sich nichts.

**Regelvorschlag 5:** Wird eine einfache Unterwürfel-Probe geworfen, so zeigt der W20 die Qualität der gelungenen Probe an.

Ist der Vergleichswert über 20, so wird die Differenz als automatische Qualitätsstufen gerechnet.

Leider lässt sich diese Idee nicht auf die 3W20-Proben übertragen.

## 5.2 In der Spielwelt

### 5.2.1 Abenteuer-Auswahl

Viele Punkte zu “In der Spielwelt” lassen sich durch die Wahl bzw. Vorbereitung des Abenteurers durch den Meister steuern:

**Regelvorschlag 6:** Der Spielleiter sollte Abenteuer und Themen auswählen, die die Spieler erleben möchten.

Dabei sollte der Meister insbesondere die Punkte “Erforschung von unbekanntem Terrain”, “Intrigen und politische Entscheidungen”, “Konfrontationen und Kämpfe mit Gegnern”, “Kriminalistische Ermittlungen” und “Magische und märchenhafte Elemente” umgesetzt werden.

### 5.2.2 Alltägliches Leben

Das “Alltägliche Leben” kann in fast jedes Abenteuer mit eingeflochten werden; hierunter fallen Besorgungen, ein Besuch im Badehaus, usw.

Soll dagegen das alltägliche Leben nicht ausgespielt werden, so kann die Spielrunde problemlos auf die “Stimmungstalente” wie Berufstalente, Kochen usw. verzichten. Die Talente sollten einfach aus der Talentliste komplett gestrichen werden. Sollten in Ausnahmefällen doch solche Proben gebraucht werden, so kann z. B. die Stufe des Charakters in Verbindung mit dem Beruf benutzt werden.

**Regelvorschlag 7:** “Stimmungstalente” werden einfach aus der Talentliste für Helden gestrichen. Reine Berufstalente beherrscht ein Charakter mit seiner Stufe als TaW.

**Beispiel:** Ein Held mit der Profession Kapellmeister hat in Stufe 7 automatisch auch im Talent Kapellmeister einen TaW 7.

Natürlich laufen hier die Regeln von Helden und Meisterpersonen auseinander; ein NSC-Kapellmeister mit einem TaW von 12 braucht nicht Stufe 12 zu sein. Das macht das Spiel aber deswegen nicht schlechter. Im Gegenteil: Da NSC und Helden unterschiedliche Aufgaben im Spiel haben, macht es sogar Sinn, diese unterschiedlich zu modellieren.

### 5.2.3 Nachvollziehbare und in sich logische Spielwelt

Eine nachvollziehbare und in sich logische Spielwelt ist für alle Beteiligten, insbesondere für den Spielleiter, ein deutlich höherer Aufwand. Es müssen Reisedauern ermittelt werden, Personen dürfen nicht so ohne weiteres verschwinden, ein Kalender gibt genaue Auskunft über das aktuelle Datum. Empfehlenswert ist vor allem für den Meister hier, sich viele Notizen zu machen und diese so zu strukturieren, dass er die benötigten Informationen gut wiederfindet.

### 5.2.4 Schwierige, persönliche Entscheidungen der Charaktere

Solche Themen kann der Spielleiter fast nur in Zusammenarbeit mit den Spielern einbringen. Dazu sollte jeder Charakter mit ein paar Beziehungen (z. B. Freund, Feind, neutrale Personen) und einem sogenannten Kicker versehen werden. Der Kicker ist eine Besonderheit des Charakters, vielleicht ein Geheimnis aus der Vorgeschichte, ein besonderes Verhalten oder auch eine soziale Besonderheit.

**Regelvorschlag 8:** Jeder Held bekommt vier Beziehungen, die den Kategorien Freund, Feind und Neutral zugeordnet werden und einen Kicker.

Beziehungen und Kicker geben dem Meister Hilfen, welche Art von Entscheidungen der Spieler wünscht und geben Aufhänger für Abenteuer.

**Beispiel:** Der junge Praios-Geweihte Taranos von Ilbenstein hat eine sehr innige Beziehung zur **alten Gitte** (Freund), die ihm in seiner Kindheit oft als Ersatzmutter gedient hat. Während seiner Ausbildung ist er mit **Alrik Fannson** (Feind), einem Halb-Thorwaler aneinandergeraten, der nun seinen Dienst an Praios in Gareth verrichtet. Außerdem kennt er noch **Lissa** (Neutral), eine Tempeldienerin, und **Rondrian Gutterson** (Neutral). Rondrian ist Hauptmann der Stadtwache, mit dem er mal ein interessantes Gespräch über Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Praios und Rondra aus der Sicht des einfachen Mannes hatte. Als **Kicker** dient seine erstaunliche Offenheit, insbesondere, nachdem er das ein oder andere Glas Wein zu sich genommen hat.

Der Meister könnte aus diesen Angaben z. B. folgendes Szenario konstruieren: Alrik Fannson ist in Gareth zum Lichtträger aufgestiegen und kommt zu einem offiziellen Besuch. Er überführt Gitte der Hexerei und schwarzen Magie, muss aber rasch weiterreisen. Wird Taranos nun, als Richter des Ortes, praiosgerecht das Todesurteil fällen?

## 5.2.5 Streit und Intrigen der Charaktere untereinander

Dies dagegen ist ein sehr kritischer Punkt, der Spieler leicht frustrieren kann, wenn sein Charakter unterlegen ist. Daher gebe ich

**Regelvorschlag 9:** Die Heldengruppe sollte im Wesentlichen miteinander harmonieren, es sei denn, alle Spieler sind mit Streit und Intrigen der Charaktere untereinander einverstanden.

Diese Art von Spiel kann nur durch die Spieler selbst eingebracht werden; die Grundsteine dazu sollten am besten in einer gemeinsamen Heldenerschaffung gelegt werden. Wichtig: Streit der Charaktere muss keinen Wettbewerb der Spieler untereinander nach sich ziehen. Vielleicht geht es ihnen ja gerade um die unterschiedlichen Ansichten von Prais-Geweihem und Schwarzmagier, die sie gemeinsam erleben wollen.

## 5.3 Der Spielercharakter

Damit die Vorlieben zum Charakter erfüllt werden, muss der Spielleiter diese ermöglichen und ggf. auch fördern. Die "Hauptarbeit" dabei liegt aber natürlich bei den Spielern: Sie sind es ja in der Hauptsache, die die Charaktere formen.

### 5.3.1 Coole Fähigkeiten

Wenn die Spieler gerne coole Fähigkeiten für ihre Helden haben, so sollte folgender Regelvorschlag zum Einsatz kommen:

**Regelvorschlag 10:** Jeder Held bekommt direkt nach der Charaktererschaffung eine gewisse Menge an AP (z. B. 5000 AP).

Damit entfällt die für manche Leute lästige und langweilige Anfangs-Phase, in der die Helden relativ wenig können. Der Nachteil dieser Regelung besteht darin, dass die Hintergrundgeschichte des Charakters (wenn die Spielgruppe Wert darauf legt) ausführlicher sein muss, da die Anfangscharaktere keine Jungspunde mehr sind sondern sich eventuell schon als gestandene Recken bezeichnen können. Es reicht dann eben nicht mehr aus, sich über die Kindheit und Jugend Gedanken zu machen, da der Charakter ja schon erhebliche Erfahrungen gesammelt hat.

### 5.3.2 Ein Charakter darf auch "aus Versehen" sterben

Die Frage nach dem Charaktertod ist interessant, da es Spieler gibt, denen ein "realistisches" Spiel wichtig ist. Andere Spieler hängen an ihrem Charakter

und möchten nur einen abgesprochenen Tod, der dramaturgisch gut in Szene gesetzt wird.

**Regelvorschlag 11:** Der Charaktertod sollte nach den Wünschen des Spielers gestaltet werden.

Auch das ist eigentlich wieder eine direkte Folgerung aus der Akteur-Zuschauer-Betrachtung, wobei in diesem Fall der Spielleiter, der den Charakter sterben lässt, der Akteur ist und der Spieler des Charakters der Zuschauer, der seinen Helden sterben sieht. Unabhängig davon sollte einem Spieler eines toten Charakters immer die Möglichkeit gegeben werden, mit einem Charakter wieder einzusteigen, der ähnlich viele Abenteurpunkte wie der Rest der Gruppe hat.

### 5.3.3 Interessante Persönlichkeit und stimmige Hintergrundgeschichte

Legen die Spieler viel Wert auf interessante Charaktere oder eine stimmige Hintergrundgeschichte, so sollte der Spielleiter diese auch aufgreifen und im Abenteuer benutzen. Interessante Charaktere werden entsprechend ihrer Eigenheiten gefordert oder von ihrer Vergangenheit eingeholt.

**Regelvorschlag 12:** Der Meister sollte im Spiel auf eventuell vorhandene Hintergrundgeschichten der Charaktere eingehen.

Damit hier die Zusammenarbeit besser klappt, sollten die Spieler ihre Besonderheiten und Gedanken zum Hintergrund am besten schriftlich mitteilen, vielleicht auch in Stichpunkten. Der SL wiederum sollte diese Beschreibungen auch einfordern, damit er etwas damit anfangen kann.<sup>13</sup> Aber: Hat ein Spieler kein Interesse an einem stimmungsvollen Hintergrund oder besonderen Charakterzügen, so sollte man ihn auch nicht dazu drängen. Er zerstört ja damit nichts, wenn sein Charakter solche Besonderheiten nicht hat.

### 5.3.4 Verbesserung von Charakterwerten im Spielverlauf

Möchten die Spieler gerne eine flotte Charakterentwicklung, so sollte der SL genügend Abenteurpunkte, Geld und Lehrmeister für die Verbesserung des Charakters zur Verfügung stellen, vielleicht mehr, als im Abenteuer vorgesehen.

---

<sup>13</sup>Zu diesem Zweck gibt es Fragenkataloge an den Charakter, z. B. "20 Fragen an den Helden", Basisregeln DSA4, Seite 63. Aber auch im Internet findet man ähnliche Fragenkataloge.

Ist dagegen keine Charakterverbesserung gewünscht, sollten die Charaktere einfach von jedem Spieler so erschaffen werden, wie er ihn gerne hätte – eventuell sogar ohne Rücksicht auf Generierungs- und Abenteuerpunkte. Fähigkeiten verändern sich dann während des Spiels nur wenig. Wenn es denn dann doch vorkommt, sollte das am Besten mit der Gruppe abgestimmt werden.

## 5.4 Am Spieltisch

Hierbei geht es um die Frage, wie spielen die Spieler miteinander. Die Charaktere tauchen in diesem Teil nicht mehr auf. Vielmehr steht die Organisation und Erzählrechte-Verteilung im Vordergrund.

### 5.4.1 Ausspielen der Charaktere und Gespräche

Das “Ausspielen von Charakteren und Gespräche”, “gute, atmosphärische Beschreibungen” und das “Vermeiden von Witzen in dramatischen Situationen” bilden zusammen das immersive Rollenspiel, dass von der DSA-Redaktion als gutes Rollenspiel definiert wird. Zu diesem Spielstil findet man viele gute Tipps im Internet.<sup>14</sup>

Man kann gute Beschreibungen auch durch explizite Regeln erreichen. Da diese üblicherweise Points of Contact nach sich ziehen, sind solche Regeln für immersives Spiel oft nicht sinnvoll. Bei den normalen DSA-Regeln gibt es folgendes Problem: Bevor der Charakter im Spiel handelt, muss in unklaren Situationen gewürfelt werden. Dadurch wird der Ausgang durch die Würfel vorweggenommen und es besteht kein zwingender Grund mehr, überhaupt zu erzählen, was passiert. Das ist auch der Grund, weswegen Würfeln oft als Stimmungskiller verschrien ist. Hierzu möchte ich drei Hausregel-Vorschläge machen:

**Stimmungsvolle Probenbeschreibungen** Sollen kurze Sachen, wie Kletternproben, Angriffe, Paraden o. ä. gemacht werden, bietet es sich an, dass der Spieler *vor dem Wurf* erzählt, wie sein Charakter das Vorhaben angeht, aber ohne das Ende vorweg zu nehmen. War die Beschreibung nicht gut und stimmungsvoll, so bekommt er für die jetzt folgende Probe einen Malus von 1W6. Durch das offene gelassene Ende wird der Spieler angeregt, danach das Ende der Aktion entsprechend dem Wurf zu beschreiben.

---

<sup>14</sup>Ich möchte hier einfach mal auf die wirklich umfangreichen und guten Tipps von den Selemer Tagebüchern, <http://www.selemer-tagebuecher.de/> und den Wolkenturm <http://www.wolkenturm.de/> hinweisen. Auf beiden Seiten gibt es gute Texte zu diesem Thema, die sogar teilweise über diese Sichtweise hinausgehen.

**Regelvorschlag 13:** Vor dem Würfeln einer Probe sollen die Spieler eine stimmungsvolle Beschreibung für die Handlung ihres Charakters abgeben. Geschieht dies nicht, so bekommt der Spieler einen Malus von 1W6 auf die Probe.

Die Spieler sollten gemeinsam Richtlinien festlegen, was als stimmungsvolle Beschreibung zählt (z. B. mindestens zwei Sätze Beschreibung). Eine andere Möglichkeit wäre es, ein Veto-Recht einzuräumen: Normalerweise gibt es keinen Malus; wenn jedoch einer der Spieler die Beschreibung nicht als stimmungsvoll empfindet, kann er ein Veto dagegen einlegen. Dann muss der Spieler entweder nachbessern oder den Malus von 1W6 hinnehmen.

Alternativ kann statt des 1W6-Malus auch ein Bonus von z. B. 3 Punkten für eine gute Beschreibung gegeben werden.

#### **Beispiele:**

1. Die Gruppe hat sich auf folgende Regelung geeinigt: Jede Beschreibung außerhalb des Kampfes muss mindestens zwei Sätze umfassen. Gelingt die Probe, darf der Spieler den Erfolg erzählen, misslingt die Probe, erzählt der Meister den Misserfolg.

Ein Charakter möchte einen Baum erklimmen: “Ich stehe unter der mächtigen Eiche, die ihre Äste in den Nachthimmel reckt und suche nach einer Aufstiegsmöglichkeit. Da, ein Ast, den ich mit einem leichten Sprung von unten umfassen kann. Ich ziehe mich daran hoch, um meinen Weg in die Krone fortzusetzen.” Der Spieler greift nach den Würfeln und es kommt kein Veto. Er würfelt: Probe misslungen. Der Meister würfelt den Schaden aus:

5 Schadenspunkte. “Der nächste Ast ist leider morsch. Gerade hängst du dich mit deinem ganzen Gewicht dran, da bricht er mit einem lauten Krachen. Zusammen mit dem Ast machst du dich auf die Reise nach unten und landest unsanft auf dem Boden. 5 Schadenspunkte.”

2. Im Kampf reicht ein kurzer Satz als Beschreibung; Ein einfaches “Ich schlage zu!” oder “Attacke!” ist explizit ausgeschlossen. Beispiele für Attacken und Paraden: “Ich hebe mein Schwert über den Kopf und lasse es auf meinen Gegner niedersausen.” — “Gerade noch rechtzeitig reiße ich meinen Streitkolben in die Luft und fange das Schwert ab.” — “Mit dem Schwung meiner Parade fliegt der Kopf meines Streitkolbens dem Gesicht des Gegners entgegen.” — “Mein Körper schnell zurück und ich bringe mein Gesicht außer Reichweite. Dadurch wird aber mein Arm getroffen.”

Im Kampf können eingesetzte Sonderfertigkeiten dazu benutzt werden, als Grundlage für die Beschreibung zu dienen.

Üblicherweise kann man davon ausgehen, dass kurz nach der Einführung dieser Regel alle Spieler immer eine im Sinne der Spielgruppe gute Beschreibung liefern, so dass es nicht zu Qualitätsdiskussionen kommt.

## Verhandelte Konfliktauflösung mit wechselnden Erzählrechten

Mit dieser Art von Konfliktauflösung können Gespräche und andere soziale Interaktion abgehandelt werden.

**Regelvorschlag 14:** Die Spielrunde bzw. die am Konflikt beteiligten Spieler zusammen mit dem Spielleiter müssen zunächst die Ziele aushandeln: Was soll mit der sozialen Interaktion erreicht werden? Dagegen steht das Ziel, das eintritt, wenn die Gegenseite den Konflikt gewinnt. Die beiden Ziele sollten zwar gegeneinander stehen, müssen aber nicht das genaue Gegenteil voneinander sein.

Um eine Probe zu schaffen, muss der Spieler hintereinander Proben ablegen, und die TaP\* addieren. Inwieweit jede Probe erschwert oder vereinfacht ist, bleibt dem SL überlassen (wird eine Probe vereinfacht, so können auch die TaP\* über dem eigentlichen TaW liegen; wird sie erschwert, sinkt die maximal zu erreichende TaP\*-Zahl). Misslingt eine Probe, werden dem Meister W6 Punkte gutgeschrieben. Gewonnen hat am Ende die Seite, die als erstes 10 oder mehr Punkte Vorsprung hat.

Wenn im Verlaufe des Konfliktes Proben gelingen, so darf der Spieler den Fortgang weitererzählen. Misslingt dagegen eine Probe, so erzählt der SL, wie es weitergeht. Dabei sollte immer der Vorsprung der Punkte in die Erzählung mit einfließen.

Durch das Erhöhen oder Erniedrigen der nötigen TaP\* (im Regelvorschlag die 10 Punkte) wird die Dauer der Probe angepasst. Diese Zahl sollte aber immer konstant bleiben, da sich durch das Verändern auch die Schwierigkeit für den Spieler entsprechend ändert, vor allem für niedrige TaW.

Beim Festlegen der Ziele sollte in beiden Fällen etwas passieren – also anders als von den normalen Regeln vorgeschrieben sollte man nicht beim Misslingen einfach nur “nicht geschafft” festlegen. Besser ist es, wenn tatsächlich etwas passiert, wenn die Geschichte also in beiden Fällen weitergeht, aber eben anders weitergeht. Darauf sollte insbesondere der Meister achten und interessante Ziele vorschlagen.

**Beispiel:** Alrik möchte per Überreden (TaW 7, Eigenschaften 13/13/13) sein zwielichtiges Gegenüber dazu bringen, ihm zu verraten, ob und wo es in der Stadt eine Diebesgilde gibt. Der Meister entscheidet, dass die Proben alle unmodifiziert sind. Zunächst müssen die Ziele genau festgelegt werden. Der Spieler schlägt als Ziele vor: Alrik schafft es, sein Gegenüber zu überreden. Der Spielleiter schlägt als Ziel im Falle eines Misserfolges vor, dass die Stadtwache von den Erkundigungen Wind bekommt. Da der Kontakt zur Diebesgilde wichtig scheint, ist dem Spieler das Risiko wert.

**1. Wurf:** 12/13/20, also 0 TaP\*. Probe gelungen, aber Alrik kommt erstmal nicht voran. Der Spieler erzählt: “Ich rufe den Wirt heran. ‘Wirt!’ ”.

**2. Wurf:** 7/8/4, also 7 TaP\*, ein großer Fortschritt, denn Alrik hat nun 7 Punkte, der SL immer noch 0. “Der Wirt kommt angelaufen und ich bestelle mir und meinem zwielichtigen Freund erstmal noch ein Bier. Danach frage ich mein Gegenüber: ‘Sagt, an wen muss ich mich wenden wenn ich – sagen wir – einen kleinen Auftrag der besonderen Art hätte? Keine Leichen, sondern nur ein kleiner Bruch.’ ”

**3. Wurf:** 14/18/15, misslungen. Der W6 zeigt 4 Punkte für den Meister, also noch 3 Punkte Vorsprung für Alrik. Der Meister sagt: “Ja, ich kenne mich aus. Aber jede Information kostet natürlich ein bisschen was.”

**4. Wurf:** 4/2/9, gelungen, also wieder 7 TaP\*, macht 10 Punkte. Alriks Probe ist also gelungen. Der Spieler beschreibt: “Ich lege einen Silberling auf den Tisch. Der Mann schaut mich an, als ob es ihm etwas zu wenig ist, fängt dann aber doch an zu reden.” Da der Spieler die Probe gewonnen hat, wird der Meister jetzt die entsprechenden Informationen an den Spieler weitergeben.

Auch für andere Talente ist solch eine Konfliktauflösung möglich. So kann z. B. das Erklimmen einer Felswand durch Kletternproben wechselseitig erzählt werden. Dazu müssen aber zwingend vorher genau die Ziele festgelegt werden, damit vor allem auch dem Charakterspieler klar ist, in welche Richtung er erzählen darf. Außerdem müssen Meister und Spieler beide bei dem Ziel bleiben und dürfen nicht auf einmal etwas anderes daraus machen.

Vorteil dieser Methode ist, dass damit den zentralen sozialen Konflikten eine ähnliche Rolle eingeräumt wird wie sonst nur den Kämpfen. Dadurch wird diese Art von Talenten deutlich wichtiger und auch in Sachen Spielzeit bekommen die sozial ausgerichteten Helden mehr Aufmerksamkeit. Wo sonst auch eigentlich sozial schwache Helden durch die guten Fähigkeiten eines Spielers “ungerecht” bevorzugt werden könnten, haben diese Spieler dann weniger Chancen.

Nachteile sind ganz klar die vielen Points of Contact – jedenfalls für Spieler, die gerne immersiv spielen. Auch behaupten manche Spieler, dass durch das Festlegen der Ziele dem Spiel Spannung genommen wird, da sie bei einem negativen Probenausgang nicht überrascht werden. Allerdings ist das vorherige genaue Definieren der Ziele unumgänglich, da sonst das Gespräch leicht ins Schwimmen kommt.

**AP fürs Ausspielen des Charakters** Ist den Spielern neben dem interessanten Ausspielen der Charaktere auch die Weiterentwicklung wichtig, kann man folgende Hausregel verwenden:

**Regelvorschlag 15:** Jeder Spieler gibt seinem Helden drei bis vier besondere Charaktermerkmale, die die Persönlichkeit näher beschreiben. Statt für das Weiterkommen im Abenteuer vergibt der SL nun AP für das Ausspielen dieser Merkmale.

Die Charaktermerkmale können oft aus den Vor- und Nachteilen des Charakters und den Eigenschaften abgeleitet werden. Aber auch Berufsklischees können verwendet werden.

**Beispiele:** Die folgenden drei Beispiele beziehen sich auf die Archetypen aus der Basisbox zu DAS4:

- garethischer Krieger: mutig, ehrenhaft, sehr schüchtern
- horasische Einbrecherin: neugierig, goldgierig, sehr offen, redet gerne und viel
- thowalsche Piratin: abergläubisch, habgierig, goldgierig, sauflostig

Dass der Krieger schüchtern ist und die Einbrecherin viel und gerne redet, sind von mir beispielhaft hinzugefügte Charaktereigenschaften.

Zum Verteilen der Abenteuerpunkte kann hervorragend ein Skatblatt (8 × 4 Karten) benutzt werden: Für ein einfaches Ausspielen gibts eine Karo-Karte, ist die Aktion besonders gut gelungen macht das eine Herz-Karte, spielt der Spieler die Eigenart sogar aus, wenn der Character dadurch bedroht ist und Schwierigkeiten bekommen könnte, macht das eine Pik-Karte und für eine besonders gelungene Aktion unter Bedrohung oder sogar lebensbedrohliche Umstände bekommen die Spieler eine Kreuz-Karte. Am Ende zählen Karo-Karten 10 AP, Herz 20 AP, Pik 30 AP und Kreuz-Karten 40 AP. Durch die begrenzte Kartenzahl wird die AP-Zahl pro Spielabend auf 800 AP gedeckelt. Am besten wirkt dies, wenn der Meister den Spielern die Karten offen und sofort nach einer guten Aktion vergibt. Am Ende des Spielabends müssen die Spieler die an die Gruppe verteilten Karten dann selber aufteilen.

Ein Vorteil dieses Systems ist die sehr direkte Belohnung für das Ausspielen der typischen Charaktereigenschaften. Dadurch wird das Spiel auf diese Eigenheiten konzentriert – was den Nachteil hat, dass die Charaktere im Spiel manchmal nur auf diese Merkmale reduziert werden. Dieser Nachteil entpuppt sich hinten rum aber wieder als Vorteil: Da Spielercharaktere *immer* eine weniger tiefe Persönlichkeit haben als wir, bekommt der Charakter dadurch zumindest einen guten Wiedererkennungswert und wird stärker fokussiert gespielt. Obwohl man sich vielleicht nur einmal in zwei Wochen trifft kann man die Reaktion der anderen Helden in bestimmten Situationen recht schnell einschätzen.

Hat sich die Gruppe auf einen Wettkampf zwischen den Spielern geeinigt, so kann man diesen dadurch fördern, indem man die AP an jeden einzelnen Spieler vergibt. Außerdem sei hier angemerkt, dass mit dieser Methode nicht nur Charakter-Ausspielen, sondern teilweise unerwünschtes Verhalten in der Spielgruppe 'kuriert' werden kann. So kenne ich eine Gruppe, bei der es oft zu Einzelaktionen der Spieler kam, was zwar allgemein als störend empfunden wurde, sich aber auch nicht nach Gesprächen änderte. Durch Spielkarten belohnt der SL dort jetzt gemeinsame Aktionen – der Spielspaß der Gruppe ist seitdem enorm in die Höhe gegangen.

## 5.4.2 Der Spielleiter lenkt den Plot

Das Spiel DSA sieht vor, dass der Spielleiter die Kontrolle über die Geschichte hat. Die Spieler haben oft nur wenig oder sogar überhaupt keinen Einfluss auf den Verlauf. Das liegt an zwei Tatsachen: Erstens sollen die Spieler im Spiel nur aus der Protagonisten-Sichtweise heraus handeln und zweitens werden oft Techniken für den Meister propagiert, die den Spielern unbemerkt die Kontrolle entziehen. Ein in diesem Sinne guter Meister versteht es, den Spielern genau die vorbereitete Geschichte zu präsentieren, ohne dass die Spieler merken, dass sie keinen Einfluss haben. Dies nennt man Illusionismus. Fühlen sich die Spieler dagegen zu einer bestimmten Geschichte gedrängt, so spricht man von Railroadng.

**Beispiel:** Die Helden sind in Havena unterwegs. Egal, für welche Straße sie sich entscheiden, kommt ihnen weinend eine alte Frau entgegen: "Ihr müsst mir helfen! Sie... sie haben Silvana entführt!"

In diesem typischen Beispiel haben die Spieler keine Möglichkeit, den Fortlauf der Geschichte zu beeinflussen. Egal, wie sie sich entscheiden, es kommt zu der vorbereiteten Begegnung. Hilfreiche Tipps zu dieser Art Spielleitung finden sich u. a. auf den schon erwähnten Internet-Seiten.

Wollen die Spieler dagegen keine Steuerung des Plots durch den Meister, so wird dies nicht ohne eine konkrete Regeländerungen möglich sein. Weiterhin wird darunter die Immersion leiden, denn wenn die Spieler selber eine gute Geschichte erzählen wollen, so müssen sie zwangsläufig in die Autoren- oder Regisseur-Sichtweise wechseln.

Dabei sollten immer die Besitzverhältnisse der Spieler geklärt sein, d. h. was gehört wem im gemeinsamen Vorstellungsraum. Eine einfache Regel ist: Jedem Charakterspieler gehört sein Held und dessen Eigentum. Wichtige NSCs und Gegenstände gehören dem Meister. Der Rest des gemeinsamen Vorstellungsraum ist ungebunden.

Eine bewährte Möglichkeit, mehr Kontrolle für die Spieler einzuführen, ist die Regel: "Sag ja, oder würfle." Das bedeutet: Die Spieler dürfen erzählen, was sie gerne wollen. Wenn der Spielleiter das verhindern will, kann er es nur tun, indem er eine entsprechende Probe würfeln lässt. Dabei dürfen die Charakterspieler auch die Handlung von Meisterfiguren erzählen, sie können neue Gegenstände und Personen in den gemeinsamen Vorstellungsraum einbringen, usw.

Damit das Ganze aber nicht total aus dem Ruder läuft, gibt es zwei Veto-Rechte der Charakterspieler und des Meister: Jeder hat ein unbedingtes Veto-Recht für seine eigenen Dinge, d. h. wenn ein anderer Spieler etwas erzählt,

kann der Besitzer das durch ein Veto unterbinden. Um “unlogische” oder genreuntypische Teile der Geschichte zu verhindern, gibt es ein allgemeines Veto, das jedem Spieler zusteht.

**Beispiel:** Das allgemeine Veto-Recht kann z. B. eingesetzt werden, wenn ein Spieler folgendes erzählt: “Wir gehen also auf eine Straße Richtung Havena. Plötzlich, ein blaues Leuchten! Ein Raumschiff landet vor uns und . . .”

**Regelvorschlag 16:** Jeder Spieler darf die Geschichte so weiter-erzählen, wie es ihm gefällt. Dabei leitet der Meister das Spiel nach dem Prinzip “Sag Ja, oder würfle.”

Damit das Spiel nicht aus dem Ruder läuft, hat jeder für seinen eigenen Besitz ein unbedingtes Veto-Recht. Dazu kommt noch ein allgemeines Veto-Recht, um totalen Unsinn zu verbieten.

Das hat im Allgemeinen zur Folge, dass der Meister eine deutlich eingeschränkte Kontrolle über den Plot hat. Auch die Vorbereitung des Spielleiters sollte darauf angepasst werden. Am besten ist, er überlegt sich eine Situation, mit der die Helden konfrontiert werden, aber *keine* Lösungsmöglichkeit. Stattdessen überlegt er sich, was passiert, wenn die Helden nichts tun. Was die Spieler dann aus dieser Situation machen, liegt nicht mehr in der Hand des Meisters. Da aber klar ist, was passiert, wenn niemand eingreift, fällt Improvisation auch nicht schwierig.

**Beispiel:** Statt “Befreien der Prinzessin aus den Klauen des Drachen”, sollte sicher der Meister lieber “Der Drache hat die Prinzessin entführt. Greift niemand ein, so wird er sie nach drei Tagen fressen.” als Plot überlegen.

### 5.4.3 Es sollen gute Geschichten erzählt werden

Ist eine gute Geschichte nicht wichtig, so reichen vielleicht einzelne Szenen, in denen die Spieler ihre Vorlieben ausspielen können. Ein altbekanntes Beispiel von fehlender Story ist sicherlich der typische Dungeoncrawl: Die Charaktere erforschen eine Höhle, in der sie allerlei finstere Monster erschlagen und Schätze bergen.

Sind gute Geschichten dagegen wichtig, so sollte der Spielleiter auf Proben, die die Geschichte beim Misslingen ausbremsen können, verzichten.

**Beispiel:** Ist allen Spielern klar, dass wichtige Informationen in einer Truhe versteckt sind und dass diese Informationen für ein Weiterkommen unerlässlich sind, so ist es frustrierend, wenn die Spieler durch eine misslungene Probe nicht an diese Informationen herankommen. Dann wird der Held eventuell wieder und wieder

versuchen, das Schloss zu knacken, bis die Truhe schließlich auf ist. Warum wurde denn dann überhaupt die Probe geworfen, wenn die Truhe eh geöffnet werden musste?

In solchen Fällen reicht es oft, dass der Meister in Abhängigkeit vom TaW erzählt, wie viele Schwierigkeiten der Charakter hat. Dadurch wird die eventuell gerade spannende Geschichte nicht durch Würfeln unterbrochen und sinnlos aufgehoben. Das ergibt folgenden

**Regelvorschlag 17:** Steht die erzählte Geschichte im Vordergrund und erfordert diese ein bestimmtes Probenergebnis, so tritt dieses Ergebnis ein. Der Meister macht vom Talent- bzw. Eigenschaftswert nur die Schwierigkeiten abhängig, die er in die Beschreibung einfließen lässt.

Eine andere Regel ist die folgende: Ähnlich wie bei der “verhandelten Konfliktauflösung mit wechselnden Erzählrechten” sollte *vor* einer Probe der Meister (wenn der SL den Plot nicht alleine lenkt, gemeinsam mit den Spielern) mögliche Ausgänge festlegen, die alle die Geschichte nicht vor die Wand fahren, statt einfach nur gelungen/misslungen als Ergebnisse zu benutzen.

Die möglichen Ausgänge kann er den Spielern vor der Probe mitteilen oder nach der Probe das eingetretene Ereignis beschreiben. Je nach Ausgang der Probe beschreibt dann der Meister oder der Charakterspieler (darauf sollte sich die Gruppe einigen).

#### **Beispiele:**

- *Die Situation:* In einer Truhe sind wichtige Informationen versteckt, die die Helden benötigen. Die Spieler wissen bereits, dass sich die Infos in der Truhe befinden.

*Probe:* Schlösser öffnen

*Was auf jeden Fall passiert:* Truhe wird geöffnet, Charaktere bekommen die Informationen

*Misslungen:* Der Dietrich bricht mit einem lauten Knacken ab

*Patzer:* Durch das Knacken wird die Wache im Nebenraum aufmerksam

- *Die Situation:* Die Helden stehen unten an einer Steilwand. Diese muss erklommen werden, damit die Geschichte weitergeht. Ein Held klettert ungesichert vor, um oben das einzige Seil der Gruppe zu befestigen.

*Probe:* Klettern

*Was auf jeden Fall passiert:* Der Held kommt oben an und befestigt oben das Seil

*Misslungen:* Der Held rutscht ein paarmal ab und bekommt 2W6 Schaden

*Patzer:* Durch einen Sturz bekommt der Held 4W6 Schaden und 1 Punkt Höhenangst

#### **5.4.4 Gründliche Planung, interessante Rätsel und Taktik in Kämpfen**

Diese Punkte haben eins gemeinsam: die Immersion wird unterbrochen, die Spieler planen und rätseln am Tisch, wie es wohl weitergeht. Dabei treten die Fähigkeiten der Charaktere total in den Hintergrund.

Das kann Spieler, die gerne immersiv spielen, extrem stören. Dummerweise kommt es häufig vor, dass einige Spieler Planungen oder Rätsel lieben, andere in derselben Gruppe lieber in die Spielwelt eintauchen. In einem solchen Fall sollte der Spielleiter beide Erwartungen erfüllen und neben ausgespielten Szenen auch Planungs- oder Räselphasen ermöglichen. Auch die Spieler sollten Respekt vor den Bedürfnissen der anderen entwickeln.

Gründliche Planung vor zentralen Konflikten kann der Meister erreichen, indem er den Spielern vor wichtigen Konflikten (z. B. einem Endkampf) genug Informationen über den bevorstehenden Kampf zuspielt, z. B. Ort, Anzahl und Fähigkeiten der Gegner usw. Natürlich kann der Meister einige dieser Informationen gezielt zurückhalten, um dann Überraschungen in den folgenden Kampf einzubringen.

Interessante Rätsel dagegen sind nicht so einfach einzubauen. Damit sie nicht zu aufgesetzt wirken, müssen die Rätsel sauber in die Story eingepasst werden. Dann dürfen die Rätsel nicht allzu schwierig oder zu leicht sein. Gute (und auch schlechte) Rätsel findet man in Rätselsammlungen.<sup>15</sup>

Für Taktik im Kampf müssen hier keine besonderen Vorschläge gemacht werden, da die normalen DSA-Kampfregeln seit der ersten Edition von DSA<sup>16</sup> auf taktische Kämpfe ausgelegt sind. Werden zumindest die wichtigen Kämpfe mit allen Raffinessen und Sonderregeln ausgefochten, so dürfte das die Taktiker zufrieden stellen.

#### **5.4.5 Kleinigkeiten sollen übersprungen werden**

Hier geht es um das eventuell große Problem mit Kleinigkeiten. Nur wenige Spieler sind daran interessiert, beim Händler um die Unterwäsche zu feilschen oder den Gang zur Toilette zu beschreiben. Auch wenn die Spieler angeben, am Ausspielen von Kleinigkeiten interessiert zu sein, sollte die Gruppe unbedingt prüfen, wie weit "Kleinigkeiten" gefasst sind, welche ausgespielt und welche übersprungen werden sollen.

---

<sup>15</sup>Rätselsammlungen im Netz gibt es u. a. hier: <http://www.janko.at/Raetsel/> oder auch hier: <http://gutenberg.spiegel.de/fechner/gedichte/raetsel.htm>

<sup>16</sup>Wer das nicht glaubt, schaue einfach mal ins "Buch der Regeln II".

## Beispiele:

- Sollen Einkäufe ausgespielt werden?
- Muss eine Marschreihenfolge festgelegt werden, auch wenn der Spielleiter genau weiß, dass nichts passieren wird?
- Wie sieht es mit Überblendungen und Zeitsprüngen aus? Können 12 Tage ereignisloser Reise einfach übersprungen werden, oder ist wichtig, was die Charaktere auf der Reise alles essen und wo sie einkehren?

Ist das geklärt, ergibt sich folgender Regelvorschlag von alleine:

**Regelvorschlag 18:** Kleinigkeiten, auf die kein Wert gelegt wird, sollten nicht ausgespielt sondern höchstens kurz erwähnt werden.

Um Buchführung über Übernachtungskosten, Nahrungsmittel, Badehausbesuche usw. zu reduzieren, können die pauschalen Lebenshaltungskosten benutzt werden (zu finden im Beiheft zum Meisterschirm der 4. Edition).

**Regelvorschlag 19:** Monatlich werden die Lebenshaltungskosten für den SO pauschal abgezogen, dann sind Verpflegung, Unterkunft, Trinkgelder, usw. abgegolten.

Man kann sich zudem noch dafür entscheiden, dass nichtmagische Ausrüstung im Normalfall immer dann vorhanden ist, wenn man sie braucht. In keiner guten Geschichte müssen die Helden umkehren, nur weil das von ihnen gekaufte Seil drei Schritt zu kurz ist. Der Bogenschütze sollte immer genügend normale Pfeile dabei haben, in der Öllampe ist Öl aufgefüllt, usw.

**Regelvorschlag 20:** Die Gruppe einigt sich auf einen pauschalen Betrag, den sie regelmäßig zur Instandhaltung ihrer einfachen Ausrüstung zahlt. Dieser sollte an den Lebenshaltungskosten orientiert werden (z. B. monatlich 20 % der Lebenshaltungskosten).

Die Orientierung an den Lebenshaltungskosten erklärt sich durch die unterschiedliche Ausführung der Ausrüstung. Ein adliger Spross wird wohl eher ein geräumiges Zelt bevorzugen, wohingegen ein dahergelaufener Streuner auch ein paar Tage ohne Zeltplane auskommt.

In Extremsituationen entscheidet dann eben der Meister, ob die Ausrüstung ausreicht. Auch teure oder außergewöhnliche Gegenstände, Haustiere, magische Artefakte usw. sollten von dieser Regelung ausgenommen sein.

### Beispiele:

- Erweist sich die Wanderung durch die dunklen Katakomben unerwartet als Drei-Tage-Marsch, so wird den Helden wohl spätestens nach einem Tag das (normale) Licht ausgehen.
- Werkzeuge für den Bogenbau werden wohl kaum von einem Bierbrauer, Magier oder Rahja-Geweiheten mitgeführt.

Zuletzt sei hier noch ein weiterer Punkt erwähnt, um Buchhaltung zu vermeiden:

**Regelvorschlag 21:** Statt für jeden Helden das Vermögen einzeln nachzuhalten, wird das gesamte Geld in einer Gruppenkasse verwaltet.

Allgemeiner Vorteil der Regelvorschläge zur Vermeidung von Kleinigkeiten: Die erlebte Geschichte wird mehr in den Vordergrund gerückt, der Plot wird schneller vorangetrieben, d. h. es passiert im allgemeinen mehr. Weglassen von Kleinigkeiten könnte man also als einen Unterpunkt zu "Erzählen guter Geschichten" sehen.

Der Nachteil liegt ganz klar bei den Erlebnisrollenspielern, die sich vom Spiel ein aventurisches Lebensgefühl erhoffen. Möglichkeiten zum stimmungsvollen Spiel werden ausgelassen, wie z. B. das Feilschen um die Zimmerpreise mit dem schmierigen Wirt.

### 5.4.6 Spannung

Spannung entsteht entweder durch den Wettbewerb zwischen den Spielern (s. u.) oder durch bedrohliche Szenarien in der Spielwelt. Gibt es einen Wettbewerb zwischen den Spielern, so kann Spannung erzeugt werden, indem der entgültige Sieg möglichst lange offen gehalten wird. Soll die Spannung aus dem Szenario kommen, so möchte ich wiederum auf die Tipps im Internet verweisen. Neben einer guten Story können auch Musik und andere Spezialeffekte, wie z. B. Beleuchtung und Geräusche, zur Spannungssteigerung genutzt werden.

### 5.4.7 Verzicht auf möglichst viele Würfelwürfe

Regeln mit nur wenigen Points of Contact vereinfachen ein immersives Spiel. Wenn den Spielern gleichzeitig das Ausspielen der Charaktere und Gespräche

und der Verzicht auf Würfeln wichtig ist, so sollte man daher versuchen, die PoCs zu reduzieren.

Eine radikale Lösung für eine möglichst Würfelfreie Konfliktauflösung ist im Flussdiagramm<sup>17</sup> auf Seite 31 zu sehen. Hier wird die ganze Macht in die Hände des Spielleiters gelegt, der sich bei jedem Konflikt durch das Diagramm hangelt.

**Regelvorschlag 22:** Immer, wenn der Ausgang einer Aktion ungewiss ist, folgt der Meister dem Flussdiagramm auf Seite 31.

**Beispiel:** Eine Verfolgungsjagd zu Fuß durch den Meilersgrund.

*Der Held:* Ein Agent der KGIA, mit allen Wassern gewaschen, ein zäher Bursche. Er hat gelernt, diplomatisch zu sein, zu kämpfen und ja, er ist körperlich fitter als der Durchschnitt.

*Die Gegenspieler:* Unser Agent hat in ein Wespennest gestochen und ist auf der Flucht. Verfolgt von einigen Helfern seines Widersachers – allesamt Schläger der übelsten Sorte. Augenklappen, Narben, Glatze, Knüppel mit Nagel, eben alles, was dazugehört.

*Die Situation:* Ganz schlecht. Unser Agent rennt durch die Stadt, enge Gassen, unübersichtlich. Er kennt sich schlecht aus, springt in Hauseingänge, klettert über einen Schuppen auf die Dächer und hinten wieder runter. Nur wenige Meter hinter ihm: die Verfolger. Die sind hier im Meilersgrund zu Hause. Er muss sie abhängen, sonst wird's eventuell noch schmerzhafter.

*Nun zum Flussdiagramm:* Erste Station: "Braucht der Plot ein bestimmtes Ergebnis?" – Der SL legt fest: Nein.

"Soll der Zufall ins Spiel kommen?" – Nein, in diesem Beispiel will der SL das ohne Zufall regeln.

"Skill vs. Schwierigkeit: Kann der (N)SC Aufgabe lösen?" – Hier ist das Urteilsvermögen des Spielleiters gefragt. Die Aufgabe unseres Helden ist: Entkomme den Feinden. Unser Agent hat Körperbeherrschung 12, dazu MU, IN und GE jeweils 13 oder 14. Allerdings muss er ständig die Richtung wechseln, springen, sich verstecken. Vorsicht! Ein Obststand in einer Seitenstraße. Andere Leute gibt es auch noch.

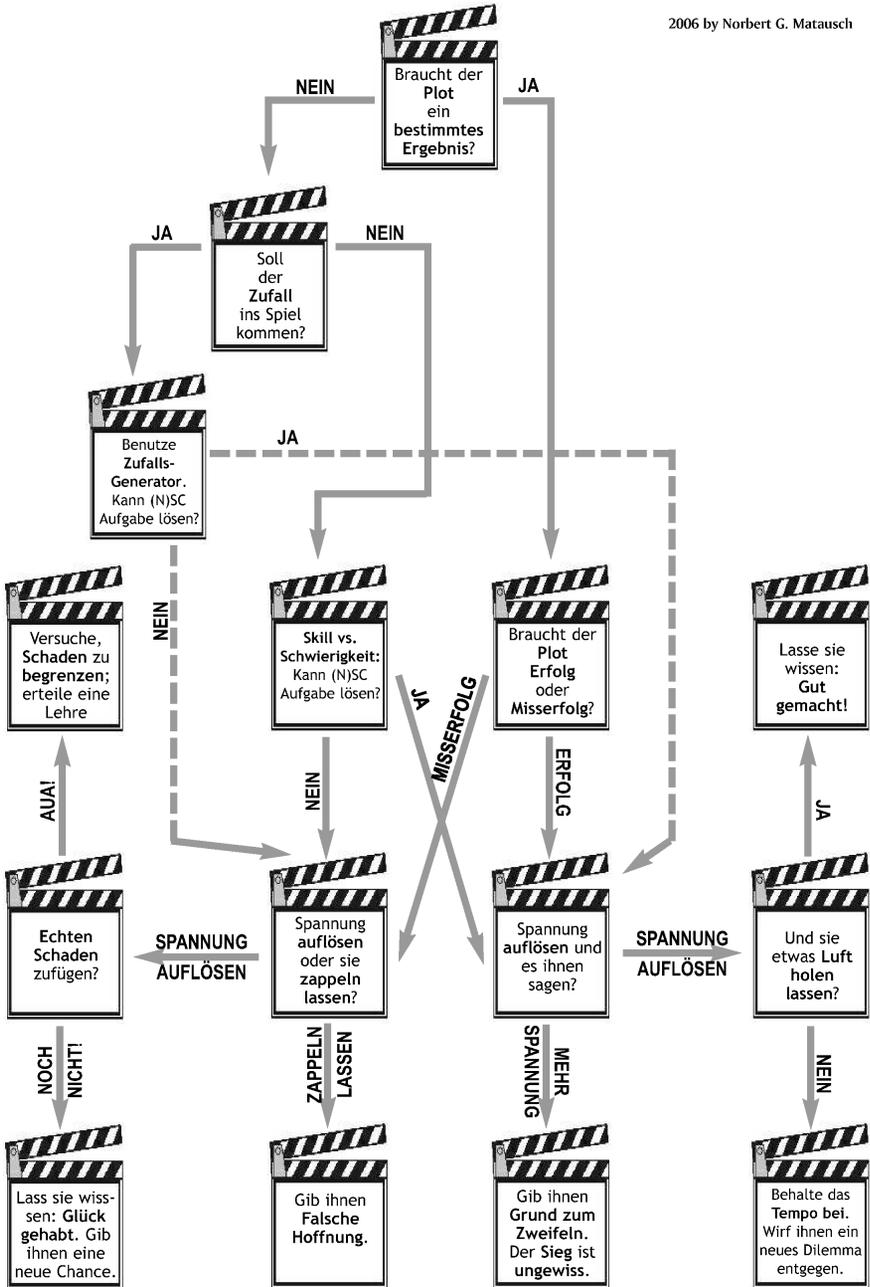
Der Spielleiter entscheidet: Er kann den Feinden entkommen, aber nur knapp. Also: Ja.

"Spannung auflösen und es ihnen sagen?" Hier ist wieder das Urteilsvermögen des Meisters gefragt. Dieser muss Menschenkenntnis besitzen, er muss wissen, welche Stimmung seine Spieler haben.

Beispielsweise merkt der Spielleiter, dass seine Spieler ganz unruhig auf ihren Sitzen hin- und herrutschen. Gut. Sie sind gefangen in der Geschichte. Gut. Weil es ihnen so gefällt, kitzelt der Meister alles aus der Situation raus, was möglich ist. Er entscheidet sich für mehr Spannung.

---

<sup>17</sup>mit freundlicher Genehmigung von Norbert G. Matausch,  
<http://storyentertainment.blogspot.com/>



Als Resultat steht im Flussdiagramm: “Gib ihnen Grund zum Zweifeln. Der Sieg ist ungewiss.” Also gibt er dem Spieler Grund zum Zweifeln und beschreibt, wie die Feinde näher kommen, ein geworfenes Messer ihn in die Schulter trifft. Und dann taucht da plötzlich dieses kleine Mädchen auf, dass er beinahe umrennt! Und so weiter. Doch eines steht fest: Unser Held gewinnt die Verfolgungsjagd, denn ich habe ja bereits vor einer Sekunde die Frage “Skill vs. Schwierigkeit: Kann der (N)SC Aufgabe lösen?” mit Ja beantwortet.

Eine andere Regel für soziale Konflikte, die nicht so viel Macht in die Hände des Meisters legt, ist die folgende, verhandelte Konfliktauflösung: Vor dem Konflikt klären die Spieler genau wie bei Regel 14 die Ziele: “Was soll erreicht werden?” Die verschiedenen Ziele sollen zwar gegeneinander stehen, müssen aber nicht das genaue Gegenteil voneinander sein. Danach würfeln alle eine passende Probe, wobei die höchsten TaP\* als Gewinn zählen.

Jetzt erst geht es ans Ausspielen. Das Gute in diesem Falle ist, dass klar ist, in welche Richtung das Gespräch geht und was am Ende dabei herauskommt. Also kann der Gesprächsverlauf frei ausgespielt werden, geht jedoch in eine klare Richtung. Zusammengefasst ergibt das folgenden Regelvorschlag:

**Regelvorschlag 23:** Zunächst verhandeln die Spieler zusammen mit dem Meister die Ziele: Was passiert, wenn der Held gewinnt? Was passiert, wenn die Meisterperson gewinnt?

Danach wird gewürfelt, die höchsten TaP\* gewinnen. Das Würfelergebnis gibt vor, wie das nun folgende Gespräch ausgespielt werden soll.

**Beispiel:** Finja möchte Efferdan aus Hageders Bande verführen, um an den genauen Treffpunkt zu kommen. Sie sitzt in der schummrigen, total verräucherten Taverne nahe am Hafen. Die Nacht ist schon hereingebrochen, es riecht nach Alkohol und Erbrochenem. Finjas Opfer ist auch schon ziemlich angeheitert, allerdings hat sie auch wenig Erfahrung in der Verführung.

Um den Plot nicht gegen die Wand zu fahren, entscheidet der Spielleiter, dass sie den Treffpunkt auf jeden Fall rauskriegt. In Falle einer gelungenen Probe läuft alles glatt. Ist die Probe aber misslungen, so fallen die Verführtricks dem Opfer nachträglich auf und es wird versuchen, Finja an einer Flucht zu hindern.

Finja macht also eine Betören-Probe, der Meister wirft für Efferdan eine Menschenkenntnis-Probe. Efferdan gewinnt. Jetzt geht es ans Ausspielen. Dabei wickelt zunächst Finja ihr Gegenüber um den Finger und erschleicht sich das Kennwort, indem Sie behauptet, Hageder zu bewundern. Dabei hat sie wohl etwas zu dick aufgetragen, denn Efferdan kommt drauf, dass Finja nichts von ihm, sondern vielleicht was von Hageder will. Plötzlich hält er das ganze für eine Falle und greift Finja an. Eine wilde Kneipenschlägerei entbrennt.

Ist taktischer Kampf unwichtig, so ist es auch möglich, Kämpfe durch weniger Würfelwürfe abzuhandeln. Beispielsweise kann ein Kampf gegen mehrere Gegner dadurch abgekürzt werden, dass nur solange gekämpft wird, bis die ersten Gegner besiegt sind und dann genauso einfach weitergerechnet wird: Wenn die Gegner es bis zum Tod des ersten geschafft haben, im Mittel 5 Schaden zu verursachen, werden das die Restlichen auch tun.

**Regelvorschlag 24:** Kämpft die Gruppe gegen mehrere gleichartige Gegner, so wird der Kampf nur bis zum ersten oder zweiten Gegnertod weitergespielt. Für die restlichen Gegner wird der Ressourcenverbrauch entsprechend hochgerechnet (LE-Verlust, Sprüche, Pfeile, usw.)

Eine andere Möglichkeit ist das Zusammenfassen von einzelnen Würfeln. So könnte man folgende Werte für alle Kontrahenden vor einem Kampf ausrechnen:

Kampfwert =  
Eigener Attacke-Wert  
+ durchschnittlicher Schaden  
+ Anzahl Sonderfertigkeiten, die eingebracht werden  
– Hälfte des durchschnittlichen gegnerischen PA-Wertes<sup>18</sup>  
– durchschnittlicher Gegner-RS

Eine Kampfrunde wird auf ca. 6 Sekunden (4 Aktionen) verlängert, wobei Bewegung, Attacke, Parade usw. nicht mehr einzeln bestimmt werden. Stattdessen würfelt jeder in jeder Runde mit dem W20. Ist der Wert höchstens so groß wie der berechnete Kampfwert, zeigt der W20 die verursachten Schadenspunkte. Der Schaden wird in jeder Runde für jede Seite zusammengerechnet und verteilt. Je nach Würfelergebnis und übriger LE erzählen die Spieler gemeinsam, wie der Kampf weitergeht.

Mit ein bisschen Übung kann man auch die Schadenspunkte nur alle paar Runden verteilen, je nachdem, wie viel LE die einzelnen Kampfteilnehmer haben. Dabei sollten offensive Charaktere mehr Schaden abbekommen, als defensive (sollten die Spieler vor dem Kampf ansagen; offensiv kämpfende Charaktere sollten etwa doppelt soviel Schaden bekommen, wie nicht-offensiv kämpfende). Zwischen Nah- und Fernkampf wird nicht weiter unterschieden (Fernkämpfer sind automatisch defensiv). Magie kann ganz normal eingebracht werden.

Zusammengefasst:

---

<sup>18</sup>Wer es "genauer" haben möchte: Die PA-Werte der Gegner addieren und durch die doppelte Größe der eigenen Gruppe teilen

**Regelvorschlag 25:** Für jeden Kampfteilnehmer wird vor dem Kampf sein Kampfwert berechnet. In jeder Kampfrunde (erweitert auf 4 Aktionen) würfeln alle Teilnehmer mit dem W20: Ist der Kampfwert genau gewürfelt oder unterboten, so zeigt der W20 die verursachten Schadenspunkte. Diese werden zunächst für jede Seite zusammengerechnet und alle paar Runden auf die Gegner verteilt.

Die Rechnerei ist einfacher, als sie scheint: Jeder Spieler kann für seinen Charakter die drei positiven Werte zusammenrechnen und als "positiver Kampfwert" notieren. Außerdem wird für die Gruppe ein "negativer Kampfwert" bestimmt, den die Gegner als Malus bekommen. Umgekehrt kann der Meister für vorbereitete Kämpfe dasselbe für die Gegner machen. Dann muss jeder nur noch am Anfang des Kampfes von seinem positiven Kampfwert den negativen der Gegnergruppe abziehen und los gehts.

**Beispiel:** Eine Heldengruppe kämpft gegen fünf Räuber. Der Krieger Alrik hat AT 15, verursacht mit seinem Schwert 1W6+4 TP (durchschnittlich 8) und hat vier Sonderfertigkeiten, die er in einen solchen Kampf einbringen kann. Macht einen positiven Kampfwert von  $15 + 8 + 4 = 27$ .

Magier Groron hingegen hat AT 9, verursacht mit seinem Stab nur 1W6+1 TP (durchschnittlich 5) und hat keine SF. Damit bekommt er einen positiven Kampfwert von  $9 + 5 + 0 = 14$ .

Die anderen beiden Mitglieder der Heldengruppe, haben positive Kampfwerte von 19 und 20.

Insgesamt hat die Gruppe einen durchschnittlichen PA-Wert von 9 und einen durchschnittlichen RS-Wert von 2. Das ergibt einen negativen Kampfwert von  $5 + 2 = 7$ .

Die Räuber haben jeweils AT 13, PA 11, TP 1W6+3, RS 2 und können eine SF einbringen. Damit ist der positive Kampfwert der Räuber  $13 + 7 + 1 = 21$ , der negative ist  $6 + 2 = 8$ .

Diese ganzen Berechnungen wurden schon *vor* dem Spiel gemacht. Jetzt müssen die Kampfwerte für den Kampf berechnet werden: Die Spieler haben  $27 - 8 = 19$ ,  $14 - 8 = 6$ ,  $19 - 8 = 11$  und  $20 - 8 = 12$ . Die Räuber haben jeweils  $21 - 7 = 13$ .

*1. Kampfunde:* Die Spieler werfen 14, 18, 5 und 9. Also verursachen alle, bis auf den Magier, Schaden (denn 14 ist kleiner als 19, 5 ist kleiner als 11, 9 ist kleiner als 12, aber 18 ist mehr als 6). Macht insgesamt also  $14 + 5 + 9 = 28$  Schaden für die Räuber. Der Meister hingegen wirft mit 5W20: 16, 18, 20, 16, 6, dabei zählt jeder Wert, der höchstens 13 ist. Das macht gerade mal 6 Schaden für die Spieler.

Anschließend dürfen Spieler und Meister erzählen, wie die Charaktere sechs Sekunden lang aufeinander eindreschen und die Spieler leicht in Vorteil kommen.

*2. Kampfunde:* Die Spieler werfen 8, 18, 12 und 3, macht 11 Schaden für die Räuber. Der Meister hingegen wirft 3, 1, 16, 20, 13, macht 14 Schaden für die Spieler.

Insgesamt haben die Spieler so 20 Schaden bekommen, die Räuber 39.

3. *Kampfrunde*: Die Spieler werfen 5, 4, 17, 5 (14 Schaden geht an die Räuber), der Meister hingegen wirft 2, 13, 7, 12, 4 (38 Schaden für die Spieler).

Damit haben die Spieler insgesamt 58 Schaden bekommen, die Räuber nur 53. Jetzt wird mal Schaden verteilt: Nur der Magier kämpft defensiv, die restlichen alle normal. Somit bekommen die Spieler alle 16 Schaden, der Magier dagegen 10. Bei den Räufern mussten zwei Räuber 10 Schaden und drei 11 Schaden hinnehmen. Weiter geht es dann mit der vierten Runde.

Auch bei Talentproben können Würfe gespart werden: Als Grundwert nimmt man den Mittelwert der drei zugehörigen Eigenschaftswerte (kann man vor dem Spiel alle berechnen) und addiert den TaW. Auf diese Gesamtwerte können dann ganz einfach W20-Untwürfel-Proben gemacht werden.

**Regelvorschlag 26:** Der Talentwert wird auf den Mittelwert der drei Eigenschaften addiert, was dann den neuen Talentwert ergibt. Um eine Probe zu machen, muss nur noch eine W20-Untwürfel-Probe gemacht werden.

**Beispiel:** Alriks Werte sind KL 11, IN 14, CH 10, macht einen Mittelwert von 12. In Etikette hat er einen TaW +2, in Gassenwissen dagegen TaW +5. Insgesamt hat Alrik in Etikette eine 14 und in Gassenwissen eine 17.

#### 5.4.8 Wettbewerb zwischen den Spielern

Eine der einschneidendsten Entscheidungen kann die bereits unter Spannung kurz angesprochene Frage nach dem Wettbewerb zwischen den Spielern sein. Meiner Einschätzung nach werden die meisten deutschen Gruppen diese mit "nein" beantworten. Es ist leider praktisch unmöglich, ein bisschen Wettbewerb zwischen den Spielern zuzulassen, denn wenn es Wettbewerb gibt, dann muss es auch einen Ausgang des Wettbewerbs und damit Sieger und Verlierer geben. Hier ist zu beachten, dass es sich um den Wettbewerb zwischen den Spielern handelt: Ob die Charaktere einer Meinung sind oder nicht ist davon unberührt.

**Regelvorschlag 27:** Wenn es einen Wettbewerb zwischen den Spielern geben soll, sollte dieser genau definiert werden. Damit sollten alle Spieler einverstanden sein.

Sollte sich die Gruppe für Wettbewerb entscheiden, gibt es grundsätzlich zwei Möglichkeiten: Erstens können die Charakterspieler gegen den Meister spielen und zweitens könnten die Charakterspieler gegeneinander spielen, wobei der Spielleiter dann die Rolle des Schiedsrichters übernimmt. Der Wettbewerb

könnte um Abenteurpunkte, Schätze oder Macht gehen, die die Charaktere auf Aventurien erreichen. Am besten steckt man sich ein Spielziel auf das man während des Spieles hinarbeitet, z. B. 2000 AP, das Töten eines Drachen oder das Unterwerfen des Mittelreiches (das soll ja jetzt einfacher geworden sein \*g\*).

Ein Wettbewerb Charakterspieler gegen Meister ist schwieriger zu installieren, denn der Spielleiter hat – im Gegensatz zu den Charakterspielern – bei DSA unendliche Ressourcen (z. B. kann er beliebige Gegner einbringen). Dazu müssten die Regeln umfassend geändert werden, damit auch der Spielleiter in seinen Ressourcen begrenzt wird und sich nicht künstlich zurückhalten muss.

## 6 Schlussworte

Ich hoffe, ich konnte ein paar Anregungen für gutes Rollenspiel geben und vor allem ein Verständnis dafür, was man darunter verstehen kann. Der Text ist mit “Wie spielt man DSA richtig” überschrieben – und es sollte klar geworden sein, dass es darauf keine generelle Antwort geben kann. Jede Gruppe hat ihre eigenen Vorlieben, jede Gruppe wird also ein anderes DSA spielen.

Der Grundgedanke des Textes basiert auf Erkenntnissen der Rollenspiel-Theorie, dass Regeln und Spielziel der Gruppe zusammen passen sollten. Dafür wurden einige Anregungen gegeben. Damit eine Gruppe herausfinden kann, habe ich einen Fragebogen zusammengestellt und eine Idee gegeben, wie damit die Vorlieben der Gruppe ermittelt werden können. Tipps für stimmungsvolles Leiten habe ich vermieden, denn dazu gibt es bereits mehr als genügend wirklich guter Anleitungen im Netz.

Weitere Arbeit ist sicherlich noch an folgenden Stellen nötig:

1. Die Analysemethode muss eventuell noch verbessert werden; insbesondere ist mir nicht klar, ob der Fragebogen die wesentlichen Spielstile und Techniken abdeckt.
2. Es gibt sicher noch zahlreiche Möglichkeiten für Hausregeln, die DSA von einem Leistungsrollenspiel in Richtung eines Erlebnisrollenspiels oder eines thematischen Rollenspiels schieben.
3. Die Spielmechanik könnte mit Hilfe von Gauges-Grafiken (vgl. hierzu Design Patterns of Successful Role-Playing Games von Whiston John Kirk III) dargestellt werden, was eine genauere Analyse ermöglicht.
4. Daraufhin könnte das Process Model auf DSA abgestimmt werden.

Danken möchte ich bei dieser Gelegenheit auch einer ganze Menge Leuten: Den Forgiannern für das Big Model, Eetu Mäkelä, Sampo Koistinen, Mikko Siukola und Sanni Turunen für das Process Model und den GroFaFolern<sup>19</sup> für interessante Diskussion zum Bereich Rollenspiel-Theorie und warum Rollenspiel Spaß macht.

Zuletzt möchte ich noch meiner DSA-Spielrunde und vor allem meiner Frau Beate danken, die immer wieder meine verrückten Ideen ertragen müssen und sich zum Korrekturlesen zur Verfügung stellen.

Dom.

---

<sup>19</sup><http://grofafo.org>