



Ergebnisse

Umfrage 62127

Anzahl der Datensätze in dieser Abfrage:	3900
Gesamtzahl der Datensätze dieser Umfrage:	3900
Anteil in Prozent:	100.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.1

Akzeptieren es die Spieler in deiner Gruppe im Sinne der Spielbarkeit, die Regeln zu verändern? Wenn eine Regel also beim Spiel in den Weg kommt, weil sie einen Charakter beschneidet, eine Spielsituation kompliziert macht oder gerade nicht zur Szene passt, ignoriert oder ändert ihr sie dann? Erstellt ihr Hausregeln?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1893	48.54%
Eher Ja (2)	1446	37.08%
Egal (3)	91	2.33%
Eher Nein (4)	419	10.74%
Nein (5)	51	1.31%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.2

Ist für dich die fortlaufende Geschichte unverzichtbares Element von Das Schwarze Auge? Würde dir etwas fehlen, wenn es keine fortlaufenden Veränderungen mehr in der Welt von Das Schwarze Auge wie Kaiserwechsel, Grenzveränderungen, Aufkommen und Fall der schwarzen Lande u.ä. gäbe?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1843	47.26%
Eher Ja (2)	1096	28.10%
Egal (3)	286	7.33%
Eher Nein (4)	420	10.77%
Nein (5)	255	6.54%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.3

Ist dir eine direkte Einbindung der Helden in die fortlaufende Geschichte wichtig? Sollen die Helden also selbst die Entwicklung der Welt von Das Schwarze Auge mitbestimmen und beeinflussen können?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1190	30.51%
Eher Ja (2)	1540	39.49%
Egal (3)	707	18.13%
Eher Nein (4)	342	8.77%
Nein (5)	121	3.10%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.4

Bevorzugst du es, wenn anhand klar definierter Plots geleitet wird? Möchtest du also, dass es einen klaren Ablauf des Abenteuers gibt, zu dem die Helden immer wieder zurückgesteuert werden, wenn sie davon abkommen? Sollte ein Abenteuer einem stringenten roten Faden folgen, der von Anfang an feststeht und zu einem klaren Finale führt?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	294	7.54%
Eher Ja (2)	1353	34.69%
Egal (3)	907	23.26%
Eher Nein (4)	1002	25.69%
Nein (5)	344	8.82%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.5

Genießen die Spieler in deiner Runde vollkommene Handlungsfreiheit? Könnten sie also z.B. bei einer Audienz bei der Kaiserin aufstehen und sie umbringen? Können sie den vorgesehenen Verlauf eines Abenteuers jederzeit verlassen und eigene Dinge unternehmen, die auch zum Ende des geplanten Abenteuers führen können?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1046	26.82%
Eher Ja (2)	1560	40.00%
Egal (3)	314	8.05%
Eher Nein (4)	852	21.85%
Nein (5)	128	3.28%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.6

Ist dir die Detailtiefe von Regeln wichtig? Ist es also z.B. wichtig, dass es drei verschiedene Arten von Fallschaden gibt, je nachdem, wo und wie man herunterfällt? Oder dass Sinnenschärfeproben mit Dutzenden möglicher Modifikatoren versehen werden können?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	350	8.97%
Eher Ja (2)	817	20.95%
Egal (3)	393	10.08%
Eher Nein (4)	1330	34.10%
Nein (5)	1010	25.90%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.7

Akzeptiert es deine Gruppe, im Sinne der Spielbarkeit mit offiziellen Setzungen zum Hintergrund zu brechen? Wenn also beispielsweise in einem Abenteuer gerade eine Burg sehr willkommen wäre, der Hintergrundband dort aber keine vorsieht, fügt ihr sie dann ein? Wenn ein Spieler unbedingt einen Held bauen will, der über eine Fertigkeit für eine Waffe verfügt, die laut Hintergrundband aber niemals jemand aus seinem Volk anfassen würde, bekommt er sie dann? Wenn gerade niemand weiß, wer aktuell Herrscher von Donnerbach ist, legt ihr das dann einfach fest, auch auf die Gefahr hin, dass es offiziell jemand anderes ist?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1079	27.67%
Eher Ja (2)	1448	37.13%
Egal (3)	252	6.46%
Eher Nein (4)	889	22.79%
Nein (5)	232	5.95%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 2.8

Ist dir die Detailtreue des Hintergrundes wichtig? Muss also in Abenteuer A genau das Gleiche zu Donnerbach stehen, wie in Abenteuer B und in der Spielhilfe? Muss man sich zwingend daran halten, wenn in Abenteuer C steht, dass Magier dieser und jener Schule ausschließlich rote Kleidung tragen? Muss bei einem neuen Abenteuer auf jeden Fall beachtet werden, dass vor zehn Jahren im aventurischen Boten der Ortsvorsteher benannt wurde?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	981	25.15%
Eher Ja (2)	1555	39.87%
Egal (3)	525	13.46%
Eher Nein (4)	587	15.05%
Nein (5)	252	6.46%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 3.1

Soll die Fangemeinde stärker in die Gestaltung der Welt/Abenteuer/Regeln von
Das Schwarze Auge involviert werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	729	18.69%
Eher Ja (2)	1415	36.28%
Egal (3)	1209	31.00%
Eher Nein (4)	400	10.26%
Nein (5)	147	3.77%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 3.1.1

Wärest du persönlich gerne stärker in die Gestaltung der Welt/Abenteuer/Regeln von Das Schwarze Auge involviert und möchtest du dich aktiv einbringen?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	540	13.85%
Eher Ja (2)	765	19.62%
Egal (3)	416	10.67%
Eher Nein (4)	349	8.95%
Nein (5)	74	1.90%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	1756	45.03%



Feld-Zusammenfassung für 3.2

Würdest du ein Crowdfunding von Das Schwarze Auge-Produkten aktiv unterstützen? Unter Crowdfunding versteht man ein Projekt, bei dem ein Anbieter einen konkreten Vorschlag für ein Produkt macht. Interessenten geben dann das bindende Versprechen ab, einen bestimmten Beitrag zu diesem Projekt beizusteuern, wenn es umgesetzt wird. Dafür erhalten sie ein Dankeschön (Bücher, T-Shirts, nichtmaterielle Güter wie Treffen oder Danksagungen u.v.m.), dass sie sich je nach Vorlieben und beigesteuertem Betrag selbst aussuchen können. Das Geld wird nur dann fällig, wenn die angestrebte Gesamtsumme erreicht wird, die zur Umsetzung des Projektes nötig ist. Erst dann wird der Betrag abgebucht. . Beispiele für Crowdfunding findest du auf www.kickstarter.com (Englisch) oder www.startnext.de (Deutsch).

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	835	21.41%
Eher Ja (2)	1310	33.59%
Egal (3)	647	16.59%
Eher Nein (4)	643	16.49%
Nein (5)	465	11.92%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 3.3

Gefällt dir das Konzept von Betaregelwerken? Bei diesem Konzept bringt ein Rollenspielverlag die Betaversion einer neuen Regelversion heraus und stellt sie zur Diskussion im Fandom. Gemeinsam mit den Spielern wird aus dieser Betaversion, die Regelmechanismen vorschlägt und beschreibt, dann im Dialog das endgültige Regelwerk geformt.

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1471	37.72%
Eher Ja (2)	1430	36.67%
Egal (3)	506	12.97%
Eher Nein (4)	313	8.03%
Nein (5)	180	4.62%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.1

Wie viele Würfel sollen verwendet werden?

Der W20 ist eines der Markenzeichen von Das Schwarze Auge. An der Art des Würfels möchten wir darum nicht rütteln. Aber wie viele Würfel sollen benutzt werden? Bevorzugst du wie bisher die Flexibilität und Bandbreite von 3W20 oder bevorzugst du die Einfachheit einer Probe mit 1W20?

Antwort	Anzahl	Prozent
Bei Talent- und Zauberproben sollen wie bisher 3W20 gewürfelt werden (1)	3008	77.13%
Bei Talent- und Zauberproben soll nur mit 1W20 gewürfelt werden (2)	597	15.31%
egal (3)	295	7.56%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.2

Soll es Schicksalspunkte geben?

Das Konzept der Schicksalspunkte sieht Punkte vor, die den Spielern am Tisch zur Verfügung stehen, um Einfluss auf ihre Proben nehmen zu können. In anderen Rollenspielen sind sie auch als „Karma“ oder „Glückspunkte“ bekannt.

Solche Punkte geben die Möglichkeit, den Ausgang von Aktionen zu beeinflussen und bieten damit neue Wege für die Spieler, den Spielverlauf zu verändern. (Hier ist explizit nicht eine Umsetzung wie die in Wege des Meisters beschriebene optionale Regel gemeint.) Soll es Schicksalspunkte als offiziellen Regelmechanismus geben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	764	19.59%
Eher Ja (2)	878	22.51%
Egal (3)	666	17.08%
Eher Nein (4)	723	18.54%
Nein (5)	869	22.28%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.3

Sollen verbleibende Talentpunkte einen Einfluss auf die Auswirkungen der Probe haben?

Die auch als TaP* bekannten Punkte, die man von seinem Talentwert nach dem Ablegen der Probe noch übrig hat, haben aktuell einen starken Einfluss auf die Auswirkungen einer Probe. Wer mehr TaP* bei einer Kletternprobe übrig behält, ist schneller die Mauer hoch, bei einer Wunden-behandeln-Probe gibt der Wurf mehr Lebensenergie zurück. Auf diese Weise sorgen höhere Talentwerte von erfahreneren Helden für potenziell bessere Ergebnisse als bei unerfahrenen Helden. Die Alternative wäre, dass nur die Tatsache, ob eine Probe gelungen ist oder nicht, egal wie gut, Beachtung findet. Sollen verbleibende Talentpunkte weiterhin einen Einfluss auf die Auswirkungen der Probe haben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	2789	71.51%
Eher Ja (2)	788	20.21%
Egal (3)	146	3.74%
Eher Nein (4)	105	2.69%
Nein (5)	72	1.85%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.4

Sollen verbleibende Zauberfertigkeitpunkte einen Einfluss auf die Wirkung eines Zaubers haben?

Die auch als ZfP* bekannten Punkte, die man nach einer Zauberprobe noch übrig hat, beeinflussen bisher bei einigen Zaubern die Wirkung. Man kann sich auf den Standpunkt stellen, dass es unerheblich sein sollte, wie viele Zauberfertigkeitpunkte übrigbehalten wurden. Jeder jeweilige Zauber mit einer gelungenen Probe hätte dann die gleichen Auswirkungen. Auf der anderen

Seite steht die Ansicht, ein erfahrener Magier sollte mehr aus seinen Zaubern machen können. Soll also grundsätzlich die Möglichkeit bestehen, dass verbleibende Zauberfertigkeitpunkte einen Einfluss auf die Wirkung eines Zaubers haben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	2630	67.44%
Eher Ja (2)	852	21.85%
Egal (3)	173	4.44%
Eher Nein (4)	151	3.87%
Nein (5)	94	2.41%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.5

Sollen die Spielmechanismen (also Proben, Voraussetzungen für den Einsatz, Dauer des Wirkens) für Talente, Zauber und Liturgien analog zueinander geregelt sein?

Es gibt bisher regeltechnisch erhebliche Unterschiede, ob man ein Talent einsetzt, Wunder wirkt oder einen Zauber spricht. Dies sorgt für sehr viele Sonderregeln und eine sehr hohe Komplexität am Spieltisch. Sollen diese Regeln vereinheitlicht werden, sollen also alle diese Einzelbereiche grundsätzlich analog abgewickelt werden, um ein einfacheres Spiel zu gewährleisten?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1433	36.74%
Eher Ja (2)	1106	28.36%
Egal (3)	390	10.00%
Eher Nein (4)	602	15.44%
Nein (5)	369	9.46%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 4.6

Soll die Magieresistenz für eine aktive Gegenprobe genutzt werden können? Bisher ist die Magieresistenz ein passiver Wert. Wenn ein Held verzaubert werden soll, hat er keine aktive Möglichkeit, sich zu wehren. Falls dem Zauberer die Probe, gegebenenfalls mit der Magieresistenz als Erschwernis, gelingt, ist der Held verzaubert. Soll dies geändert werden und die Magieresistenz (dann natürlich anders berechnet und mit einem höheren Wert versehen) als aktiver Verteidigungswert genutzt werden (vergleichbar mit einer Parade im Kampf), um das Zaubern spannender zu machen?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	689	17.67%
Eher Ja (2)	893	22.90%
Egal (3)	462	11.85%
Eher Nein (4)	852	21.85%
Nein (5)	1004	25.74%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.1

Soll die Fingerfertigkeit als eigene Eigenschaft erhalten bleiben?
Man hört im Zusammenhang mit der Fingerfertigkeit oft, dass sie nur für Fernkämpfer wichtig sei und darum zu unausgewogen, um eine eigene Eigenschaft zu sein. Es wird darum gefordert, sie wie in früheren Editionen wieder mit Geschicklichkeit zusammenzulegen. Soll die Fingerfertigkeit als eigene Eigenschaft erhalten bleiben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1518	38.92%
Eher Ja (2)	686	17.59%
Egal (3)	726	18.62%
Eher Nein (4)	595	15.26%
Nein (5)	375	9.62%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.1.1

Soll die Fingerfertigkeit als Eigenschaft verstärkt werden?

Soll die Fingerfertigkeit im Vergleich zu ihrer jetzigen Bedeutung verstärkt werden, soll sie also mehr Einfluss auf Proben und Werte des Helden nehmen?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	338	8.67%
Eher Ja (2)	681	17.46%
Egal (3)	666	17.08%
Eher Nein (4)	310	7.95%
Nein (5)	209	5.36%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	1696	43.49%



Feld-Zusammenfassung für 5.2

Soll die Intuition als eigene Eigenschaft erhalten bleiben?

Die Intuition hat für die einen am Spieltisch vielfältige Anwendungsbereiche und schafft im Einsatz viele Möglichkeiten. Andere möchten sie mit der Klugheit zusammenlegen. Sollte sie als eigenständige Eigenschaft erhalten bleiben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	2748	70.46%
Eher Ja (2)	620	15.90%
Egal (3)	281	7.21%
Eher Nein (4)	134	3.44%
Nein (5)	117	3.00%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.3

Soll der Sozialstatus als Spielwert abgeschafft werden?

Der Sozialstatus drückt die soziale Stellung eines Helden mit einer Zahl von 1 bis 20 aus. Auf diesen Wert kann eine Probe abgelegt werden, die jedoch im Spiel oft mit verwirrenden Boni und Mali einhergeht. Außerdem stellt sie eine unnötige Einstiegshürde in bestimmte Abenteuer(typen) dar. Eine Alternative wäre beispielsweise eine aussagekräftige und anschauliche Einteilung, etwa nach Unfrei/Volk/Mittelstand/Adel/Hochadel. Soll der Sozialstatus als Spielwert abgeschafft werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1031	26.44%
Eher Ja (2)	927	23.77%
Egal (3)	684	17.54%
Eher Nein (4)	609	15.62%
Nein (5)	649	16.64%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.4

Soll die Ausdauer abgeschafft werden?

Die Ausdauer wird für die Messung von nicht tödlichen Verletzungen und anstrengenden Aktivitäten herangezogen. Häufig werden die Berechnungen für den Verlust und die Regeneration von Ausdauer als überflüssig und unnötig kompliziert bezeichnet. Eine einfachere Regelung durch die Konstitution und Lebenspunkte böte sich an. Soll die Ausdauer abgeschafft werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1217	31.21%
Eher Ja (2)	1004	25.74%
Egal (3)	489	12.54%
Eher Nein (4)	513	13.15%
Nein (5)	677	17.36%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.5

Sollen Wunden und Wundschwelle abgeschafft werden?

Neben der Lebensenergie gibt es noch die Wundschwelle, die festlegt, ab wie vielen Schadenspunkten ein Held eine Wunde erleidet. Wunden heilen langsamer als andere Verletzungen, müssen einzeln verwaltet werden und bedingen Mali.

Oft werden Wunden als überflüssig bezeichnet, die Lebenspunkte seien ausreichend. Sollen Wunden und Wundschwelle abgeschafft werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	378	9.69%
Eher Ja (2)	349	8.95%
Egal (3)	277	7.10%
Eher Nein (4)	909	23.31%
Nein (5)	1987	50.95%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 5.6

Sollten Karma- und Astralenergie als eigene Einheiten erhalten bleiben?
Im Moment besitzt ein Geweihter Karmaenergie, mit der er Wunder wirken kann
und ein Zauberer Astralenergie, mit der er zaubert. Beides sind auch
mythologisch auf Dere unterschiedliche Kräfte und die Aufteilung sorgt
dafür, dass ein Held durchaus auch zaubern und Wunder wirken kann, ohne bei
den Punkten durcheinander zu geraten. Als Alternative wurde vorgeschlagen,
sie zu einer Art von Punkten zu vereinheitlichen, beispielsweise
„Magiepunkte“ oder „Manapunkte“ genannt. Sollen Karma- und Astralenergie als
eigene Einheiten erhalten bleiben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	2914	74.72%
Eher Ja (2)	432	11.08%
Egal (3)	218	5.59%
Eher Nein (4)	131	3.36%
Nein (5)	205	5.26%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.1

Sollen Heldenerschaffung und Heldensteigerung vereinfacht werden?
Im Moment dauert es wegen des komplexen Systems der Heldenerschaffung und -steigerung eine ganze Weile, bis ein Held Dere betritt oder die Punkte verteilt sind. Nicht wenigen ist das alles viel zu kompliziert und sie greifen deswegen zu spezieller Software. Sollen Heldenerschaffung und Heldensteigerung vereinfacht werden?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	981	25.15%
Eher Ja (2)	714	18.31%
Egal (3)	349	8.95%
Eher Nein (4)	823	21.10%
Nein (5)	1033	26.49%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.2

Sollen mögliche Sonderfertigkeiten, Zauber und Fertigkeiten durch die Profession eingeschränkt werden?

Ein Magier kann aktuell durchaus Hexenzauber erlernen, ein Bäcker auch Kampfsonderfertigkeiten. Das ermöglicht eine große Freiheit in der Charaktererschaffung, macht aber eine Abgrenzung des Könnens schwer und ermöglicht es, dass sich die Helden gegenseitig in ihre Fachgebiete hineinfunken. Sollen Professionen die Auswahl der möglichen Sonderfertigkeiten und Zauber begrenzen?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	360	9.23%
Eher Ja (2)	679	17.41%
Egal (3)	273	7.00%
Eher Nein (4)	1029	26.38%
Nein (5)	1559	39.97%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.3

Sollen Vor- und Nachteile weiterhin so starke Auswirkungen auf die
Heldengenerierung haben?

Im Moment wird ein Charakter bei der Generierung regeltechnisch extrem stark durch die gewählten Vor- und Nachteile beeinflusst. Das sorgt stellenweise für sehr große Möglichkeiten, einen Helden zu optimieren. Gleichzeitig werden die Helden aber durch die gewählten Nachteile schnell fast unspielbar. Sollen die Vor- und Nachteile weiterhin erhebliche Auswirkungen haben?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1305	33.46%
Eher Ja (2)	1294	33.18%
Egal (3)	337	8.64%
Eher Nein (4)	733	18.79%
Nein (5)	231	5.92%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.4

Sollen Erfahrungsstufen wieder größeren Einfluss auf das Spiel oder die Werte besitzen?

Früher war die Erfahrungsstufe alleiniges Maß der Charakterentwicklung. Bei Das Schwarze Auge 4.1 hat sie deutlich weniger Auswirkungen, was zu Lasten einer einfachen Erfassung der Kampfstärke und der Erfahrung der Heldengruppe geht. Sollen Erfahrungsstufen grundsätzlich wieder größeren Einfluss auf das Spiel und/oder die Werte besitzen?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	567	14.54%
Eher Ja (2)	704	18.05%
Egal (3)	654	16.77%
Eher Nein (4)	718	18.41%
Nein (5)	1257	32.23%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.4.1

Welche Auswirkungen soll die Erfahrungsstufe haben?
Welche Spielmechanismen sollten mit der Stufe verbunden werden

Antwort	Anzahl	Prozent
a) Bei Erreichen einer neuen Stufe erhalten die Helden automatisch kleinere Boni wie beispielsweise zusätzliche Lebenspunkte, höhere Magieresistenz, etc. (1)	954	24.46%
b) Die Stufen (und nicht mehr die Eigenschaften wie bisher) begrenzen die Maximalwerte in den Fertigkeiten. Ausnahmen durch besondere Begabungen sind möglich. (2)	678	17.38%
c) keins von beidem (3)	87	2.23%



Feld-Zusammenfassung für 6.5

Sollte es weniger Regelmechanismen geben?

Die Menge, Vielfältigkeit und Komplexität von Das Schwarze Auge 4.1. ist nach Meinung vieler eine Einstiegshürde für neue Spieler und bremst das Spiel aus. Anderen fehlen Regeln für bestimmte Bereiche und Spezialgebiete.

Wie schätzt du den Regelumfang ein?

Antwort	Anzahl	Prozent
Definitiv zu viele Regeln (1)	1215	31.15%
Eher zu viele Regeln (2)	1419	36.38%
Regelumfang ist genau richtig (3)	1134	29.08%
Eher zu wenige Regeln (4)	115	2.95%
Definitiv zu wenige Regeln (5)	17	0.44%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%



Feld-Zusammenfassung für 6.6

Darf eine Meisterperson Fähigkeiten haben, die Spielerfiguren nicht zugänglich sind?

Die einen sagen: Meisterpersonen sind auch Wesen Deres und müssen darum nach den gleichen Regeln funktionieren wie die Helden. Was eine Meisterperson kann, muss (wenn auch ggf. sehr schwer) für jeden Helden erreichbar sein. Für andere haben eine mitreißende Geschichte und spannende Meisterpersonen Vorrang vor Regeltreue. Darf eine Meisterperson Fähigkeiten haben, die Spielerfiguren nicht zugänglich sind?

Antwort	Anzahl	Prozent
Ja (1)	1331	34.13%
Eher Ja (2)	1022	26.21%
Egal (3)	235	6.03%
Eher Nein (4)	773	19.82%
Nein (5)	539	13.82%
Keine Antwort	0	0.00%
Nicht gezeigt	0	0.00%