

FAQ - Frequently Asked Questions

Die häufigsten und wichtigsten Fragen zu *Das Schwarze Auge 5*. Und natürlich die Antworten.

06. November 2013

Kampf

Wie wird das Grundschema des Kampfes ablaufen?

Es wird wieder Attacke und Parade geben. Dazu entsprechende Sonderfertigkeiten, um taktische Kämpfe zu ermöglichen.

Was versteht ihr unter Kampfstilen und wie sollen diese ungefähr umgesetzt werden?

Wie auch schon unter DSA4 wird es Kampfstile geben. Diese Kampfstile ermöglichen es, besondere Fähigkeiten im Kampf zu nutzen. Beispiele wären die unter DSA4 bekannten Waffenlosen Kampfstile, es wird jedoch solche Fähigkeiten auch für den bewaffneten Kampf geben.

Bleiben uns das Kampfsystem und die Initiative als abgeleiteter Wert in der bisherigen Bedeutung erhalten?

Zum jetzigen Zeitpunkt steht das noch nicht genau fest. Vermutlich wird es aber ein ähnliches Initiative-System geben.

Wie tödlich/gefährlich soll das System sein?

In etwa so wie bisher: Ein Held stirbt meist nicht beim ersten Treffer, hat aber auch keine 80 Lebenspunkte.

Magie und Götter

Wird das System der Liturgien grundlegend überarbeitet?

Ja, es wird sich regeltechnisch nicht mehr so stark von dem Zaubersystem unterscheiden.

Wie sollen sich Götterwirken und Magie nach Häufigkeit/Wirksamkeit etc. künftig unterscheiden?

Vom Hintergrund ist keine größere Änderung vorgesehen.

31. Oktober 2013

Charaktererschaffung

Es hieß jüngst, dass R/K/P-Pakete bleiben. Sind die Paketboni dennoch vom Tisch und ist damit auch eine freie Generierung mit GRW endgültig möglich?

Es wird keine Paketboni geben. Zwar wird es weiterhin Schablonen für R/K/P geben (um den typischen Waldmenschen oder Zuckerbäcker spielen zu können), doch wird man leichter und flexibler individuellere Helden erstellen können (z.B. auch Thorwaler ohne Aberglaube oder Hexen mit Höhenangst).

Sollen für Meisterpersonen die gleichen Regeln gelten, wie für Spielercharaktere und soll der Held einem normalen NSC in gewisser Weise überlegen sein?

Es werden die gleichen Regeln gelten. Allerdings können Helden herausragende Persönlichkeiten sein, was sich auch in ihren Werten widerspiegeln wird.

Eigenschaften, Talente, Steigerungen und SF

Wie sieht die Umstrukturierung beim Talentsystem aus?

Einige Talente werden zusammengefasst, zu Sonderfertigkeiten oder Spezialisierungen. In einigen Fällen wird es jedoch sinnvoll sein, auch neue Talente hinzuzufügen. Generell werden es aber weniger Talente sein. Das betrifft vor allem die Handwerkstalente.

Wird es weiter Lernerleichterungen geben, die die AP-Kosten ändern?

Nein, Lernerleichterungen- oder Erschwerungen wird es in dieser Form nicht mehr geben.

Will man bei der Steigerung mit einer abstrakten Ressource (AP) generell weiterhin mit Zeiteinheiten und Lerndauer arbeiten?

Es wird weiterhin Abenteuerpunkte zur Steigerung von Eigenschaften, Talenten usw. geben. Die Lerndauerregeln von DSA4 werden so nicht übernommen. Ein neues Modell für Zeitdauer wird im Detail erst bei Erweiterungsregeln eine Rolle spielen.

Sollen Steigerungskosten und Abenteuerpunkte etwa im bisherigen Bereich liegen, oder sind da größere oder kleinere Änderungen denkbar?

Steigerungskosten werden überarbeitet, zum jetzigen Zeitpunkt wissen wir aber noch nicht im Detail, wie stark die Änderungen sein werden.

Was sind künftige Vorstellungen zu Sonderfertigkeiten?

Es wird auch weiterhin Sonderfertigkeiten geben. Die bisherigen Sonderfertigkeiten müssen grundlegend überarbeitet werden. Es wird neue Sonderfertigkeiten geben, auch für profane Helden und gewöhnliche Talente.

09. Oktober 2013

Welche Publikationen erwarten uns mit DSA5?

Neben der Beta-Version des Grundregelwerks werden zunächst drei Abenteuer erscheinen. Diese drei Bücher werden die Regeln noch einmal einem Härtetest unterziehen. Eines der Abenteuer wird im Horasreich spielen, eines im Bornland und das dritte im Dschungel Südaventuriens.

Es wird weiterhin neue Regionalspielhilfen geben (die ersten Gebiete werden *Thorwal und das Gjalskerland* sowie *Nostris und Andergast* umfassen)

Weitere Ergänzungsbände (ein Kreaturenbuch und Erweiterungsregeln), Abenteuer und Regionalspielhilfen sind geplant.

Welche Regelbereiche sind nicht für das Grundregelwerk vorgesehen?

Größere Themenbereiche, die nicht im Grundregelwerk enthalten sind, sind die Beschwörungsregeln (und damit verbundene Professionen, Zauber usw.) und die Regeln für Artefakterschaffung. An spielbaren Völkern werden Menschen, Elfen und Zwerge enthalten sein, andere Spezies werden in Erweiterungsbänden vorgestellt.

Sind Eigenschaftsproben weiterhin geplant?

Die Eigenschaften sollen so erhalten bleiben, die Proben dazu auch (mit 1W20). Allerdings

soll der Schwerpunkt der Proben weg gehen von einer 1W20-Probe und verstärkt dazu übergehen, dass man mittels Talenten alle Situation abbilden kann (also lieber eine Körperbeherrschungsprobe und keine einzelne GE-Probe für die gleiche Situation).

Wird es weiterhin Talent- und Zauberfertigkeitstests geben und werden diese mit 3W20 durchgeführt?

Diese wird es weiterhin geben und sie sollen wie gehabt mit 3W20 funktionieren.

In welcher ungefähren Frequenz werden künftig Redaktionsthreads eröffnet?

Sonntags wird es einen Wochenbericht zu unterschiedlichen Themen geben. Jede Woche wird zusätzlich ein Redaktionsthread zu einem spezifischen Regelthema eröffnet (in der Regel jeden Montag).

Zu welchen Regelbereichen wünscht ihr euch mehr Input, zu welchen nicht unbedingt?

Grundsätzlich wünschen wir uns zu allen Themen eure Ideen und Vorschläge. Anregungen, die jedoch stark von unseren [Eckpfeilern](#) abweichen, können wir in der Regel nicht mit einbeziehen.

Euer Feedback könnt ihr uns über das [Feedback-Formular](#) zukommen lassen.

Wird es weiterhin Rassen, Kulturen und Professionen geben, aus denen ich einen Helden erstellen kann?

Es wird auch bei DSA5 diese eine Auswahl von Spezies, Kultur und Profession geben. Man kann beispielhafte Pakete wählen und so einen typischen Krieger, Streuner oder Magier direkt spielen, sich aber auch mittels Abenteuerpunkte individuellere Helden bauen. Beide Möglichkeiten werden dem Spieler offen stehen. Damit man jedoch auch beim freieren Generieren auf die Hintergründe Aventuriens achtet, ist bei allen Kulturen und Professionen angegeben, was typisch für den jeweiligen Baukasten und was nicht wählbar ist.

Wird es Paket-Boni für Rassen, Kulturen und Professionen geben?

Nein, es wird keine Paket-Boni mehr geben.

Werden die Werte von Personen, Tieren und Kreaturen überarbeitet?

Ja, die Werte von Kreaturen, Tieren und Co. werden grundsätzlich überprüft und ggf. angepasst.

11. September 2013

Welche Anrede verwende ich in der Mail?

Am einfachsten "Hallo Janine", denn ich bin im Normalfall diejenige, die eure Mails empfängt und weiterleitet.

Ist es möglich, das DSA5-Betaregelwerk als PDF oder auf postalischem Wege zu erhalten? Wir wohnen in Österreich und sonst würde uns die Möglichkeit fehlen, Das Schwarze Auge 5 mitzugestalten und Ideen einfließen zu lassen.

Natürlich wird das Beta-Regelwerk, wenn es im Mai 2014 erscheint, auch als PDF zu erhalten sein. Darüber hinaus werden wir das Beta-Regelwerk auch international verschicken.

Natürlich wollen wir nicht nur die Meinung der deutschen Fans, sondern auch die Meinung der Fans aus der Schweiz und aus Österreich.

Wie kann ich Ulisses Spiele meine Fragen/Ideen/Beiträge/Kommentare/Anregungen zukommen lassen?

Schickt eure Anliegen (sofern sie Das Schwarze Auge 5 betreffen) an dsa5@ulisses-spiele.de

Betreff: Meine Anmerkungen zu DSA5 ...

Bitte beschreibt in der Betreffzeile mit einem kurzen Schlagwort, worum es sich handelt (z.B. Magieregeln, Hintergrund Bornland, Kampfregeln). Dass es um Fragen, Ideen, Beiträge, Anregungen oder Kommentare zu Das Schwarze Auge 5 geht, wissen wir. Durch die Schlagworte kann ich die Mails schneller zuordnen und dem jeweils zuständigen Redakteur weiterleiten.

Bei anderen Anliegen, die nicht Das Schwarze Auge 5 betreffen, schreibt ihr am besten eine Mail an feedback@ulisses-spiele.de

Ich habe so viele Ideen für Das Schwarze Auge 5. In welcher Form soll ich sie euch zukommen lassen?

Am einfachsten schickt ihr sie uns per Mail an dsa5@ulisses-spiele.de, aber ihr könnt eure Ideen auch ins Forum schreiben, um die Meinung der anderen Fans zu erfahren und um Ideen auf den Prüfstand zu stellen.

Ihr könnt uns kurze Mails mit Stichpunkten schreiben oder auch lange Mails. Ihr könnt auch Anhänge mitschicken. Wenn es sich aber nur um Text handelt, schreibt ihr ihn am besten einfach gleich in die Mail. Beachtet aber bitte folgendes:

Führt Stichpunkte nicht nur auf, erklärt sie auch. Wenn ihr uns beispielsweise Hausregeln schickt, erklärt uns auch, warum ihr sie nutzt (weil das Würfeln nicht mehr so lange braucht/damit der Kampf schneller vorbei ist/weil...).

Wir lesen alle Mails, auch lange. Jedoch dauert dies natürlich auch länger und wir können nicht immer zeitnah reagieren. Achtet darauf, dass eure Mails trotz Länge noch verständlich sind – reflektiert noch einmal über das Geschriebene.

Ich habe mir schon vor Jahren Gedanken zu Das Schwarze Auge gemacht. Kann ich euch meine alten Notizen zukommen lassen?

Wenn ihr noch Ideen und Vorschläge zu *Das Schwarze Auge* auf eurem Rechner findet, die ihr vor einigen Jahren verfasst habt, macht euch bitte die Mühe, sie noch einmal durchzulesen, bevor ihr sie uns schickt. Die Ideen sind sicherlich sehr gut, aber reflektiert noch einmal, ob wirklich alles auch jetzt noch Relevanz besitzt. Vielleicht fällt euch dabei sogar noch die ein oder andere neue Idee ein.

Eure Janine