

## FAQ - Frequently Asked Questions

Die häufigsten und wichtigsten Fragen zu *Das Schwarze Auge 5*. Und natürlich die Antworten. Ihr findet uns auch hier:

[www.ulisses-spiele.de/neuigkeiten/](http://www.ulisses-spiele.de/neuigkeiten/)



09. April 2014

### Magie

#### **Welche (Objekt-)Rituale werden im Beta-Regelwerk vorhanden sein?**

Die Magier werden Zugriff auf eine größere Auswahl an Stabzaubern haben; die Hexen können sowohl ihre Fluchmagie als auch die Tricks ihrer Vertrauten nutzen (und Regeln zum Fluggerät sind auch vorhanden); die Elfen bekommen eine Auswahl an Elfenliedern gestellt. Funktionieren die Hexenflüche immer noch so wie früher?

Nein, die Hexenflüche haben jetzt jeweils einen eigenen Fertigkeitswert. Dafür ist es aber jetzt deutlich schwerer, sich einem Fluch zu widersetzen, denn die Gegenprobe ist weggefallen.

Grundsätzlich wurde die Wirkung der Flüche angepasst bzw. überarbeitet.

#### **Müssen Vertraute immer noch auf ihre Zauber würfeln, auch wenn sie extrem schlechte Eigenschaftswerte besitzen?**

Nein, Vertrautentiere können wie andere magische Kreaturen einfacher und intuitiver auf ihre Magie zurückgreifen als Kulturschaffende. Sie müssen beim Einsatz ihrer Kräfte nicht mehr würfeln (sondern lediglich die Zauber mit ihren Abenteuerpunkten einkaufen und später Astralenergie einsetzen).

#### **Funktionieren die Zauberlieder über Singen und Musizieren?**

Nein, die beiden Talente beschränken nur die maximalen Anzahl an Punkten, die man in einem der Zauberlieder als Fertigkeitswert besitzen kann. Jedes Lied hat einen eigenen Fertigkeitswert, man kann also unterschiedlich gut in den jeweiligen Zauberliedern sein.

#### **Ändert sich etwas an der Wirkung der Rituale, insbesondere bei den Stabzaubern?**

Alle Rituale wurden an die neuen Regeln angepasst und notfalls überarbeitet. Dies gilt ebenfalls bei den Stabzaubern der Magier. Auch hier besitzen die einzelnen Rituale einen eigenen Wert, ganz so wie alle Rituale die man ausführen muss.

#### **Welche Änderungen erwarten uns bei der Alchimie?**

Es ist mittlerweile nicht mehr möglich durch zu viele übrigbehaltene Punkte dadurch bestraft zu werden, dass man eine Qualität von F erhält (die meistens neben extrem guten Auswirkungen auch extrem schlechte Auswirkungen hatte). Die Effekte fallen aber nicht ganz weg, sondern können immer noch durch Patzer, misslungene Proben oder besondere Umstände passieren.

#### **Wie viele Elixiere sind im Beta-Regelwerk enthalten?**

Etwa ein Dutzend beispielhafter Elixiere. Die typischen Klassiker vom Heiltrank, über den Waffenbalsam bis hin zum Unsichtbarkeitselixier.

## Ausrüstung und Erweiterungsregeln

### **Wie viele Heilpflanzen werden vorgestellt?**

Auch etwa ein Dutzend mit teilweise unterschiedlichen Bearbeitungsstufen (Pflanze => Salbe oder Trank), darunter viele Klassiker wie die Einbeere, Gulmond und Wirselskraut.

### **Werden alle Gifte und Krankheiten enthalten sein?**

Nein, es wird nur eine Auswahl geben. Eine Handvoll typischer Gifte und Krankheiten wird es aber als Beispiele für die Anwendung der Schadensregeln ins Beta-Regelwerk schaffen.

02. April 2014

## Götterwirken

### **Wird es weiterhin ein Grad-System bei Liturgien geben?**

Nein. Das System der Liturgien wird sich sehr stark am Magiesystem orientieren. Jede Liturgie wird einen individuellen Betrag an Karma kosten. Mit den übrig behaltenen Punkten einer Probe kann man dann einige Modifikatoren vornehmen, z.B. die Kosten senken oder die Wirkungsdauer erhöhen. Erschwernisse nur wegen einem hohen Grad fallen weg. Extrem mächtige Liturgien werden selten sein und je nach Eingreifen auch permanente Punkte kosten.

### **Wird es die zwölf Segnungen noch geben?**

Ja. Sie werden sehr kostengünstig sein, ihre Wirkung wird aber dementsprechend auch angepasst.

### **Bleiben Große Wunder und Mirakel erhalten?**

Ja. Für die Großen Wunder gilt wie bisher, dass sie selten eintreten. Mirakel können Fertigkeiten und Eigenschaften kurzfristig verbessern, brauchen nur einen kurzen Zeitraum, allerdings ist das Verhältnis zwischen Kosten und Nutzen bei den zeremoniellen Liturgien besser. Dafür sind Mirakel sehr schnell zu wirken.

### **Gibt es Unterschiede zwischen Zwölfgöttergeweihte und Halbgottgeweihten?**

Halbgottgeweihte können die Menge an Karma, die sie zu Spielbeginn zur Verfügung haben, selbst bestimmen (genauso wie alle anderen Geweihten). Der Unterschied wird vor allem in der Wahl möglicher Liturgien und dem Hintergrund des Geweihten liegen.

### **Wie sieht es mit der Regeneration aus?**

Karmaenergie kann man über ganz normale Regenerationsphasen zurückgewinnen (mit 1W6 + Modifikatoren, genau wie Lebens- und Astralenergie). Zusätzlich ist auch eine Meditation möglich, um noch mehr Energie zurückzubekommen.

Diese Änderung soll zum einen dafür sorgen, dass die Götter ihre Diener stärker mit Kraft versorgen, zum anderen, dass die Spieler weniger penibel auf ihren Vorrat achten müssen und dann für alltägliche Liturgien keine Karmapunkte mehr haben.

26. März 2014

## **Magie**

### **Welche magischen Professionen werden im Beta-Regelwerk beschrieben werden?**

Mit einem Profil ausgestattet sein werden verschiedene Magier (von privaten Lehrmeistern), Hexen (von Lehrmeisterinnen verschiedener Schwesternschaften) und Elfen (ebenfalls verschiedene Mentoren). Ihre Tradition wird mit allen Regeldetails vorgestellt.

### **Worin werden die Unterschiede zwischen Magiern von privaten Lehrmeistern und Magiern von Akademien liegen?**

In erster Linie vom Hintergrund des Helden und der potenziellen Auswahl an Zaubern. Die Schüler von privaten Lehrmeistern werden aber nicht mehr die Nachteile (weniger AsP, keine Lernerleichterungen) wie bei DSA4 aufweisen. Akademien verfügen aber oftmals über einen vielseitigeren Spruchkanon, da in ihren Bibliotheken mehr Wissen angesammelt ist als bei Privatpersonen.

### **Werden Hexen nicht Werte je nach Schwesternschaft ausweisen?**

Nein. Jede Hexe bekommt die Zauber ihrer Mentorin. Es wird so funktionieren, wie bei einem privaten Lehrmeister für Magier. Allerdings wird die Schwesternschaft weiterhin Einfluss auf die Zauberauswahl haben. Bei einigen Schwesternschaften sind bestimmte Zauber häufiger, bei anderen seltener oder gar nicht verbreitet.

Somit ist es möglich, individuellere Wertepprofile zu erstellen, als eine einfache Aufteilung nach Schwesternschaft.

### **Was ist mit den anderen magischen Professionen?**

Eine genaue Vorstellung sowie die Traditionsbeschreibungen von Druiden, Zaubertänzern usw. erfolgt in einem Erweiterungsband.

### **Werden Rituale enthalten sein?**

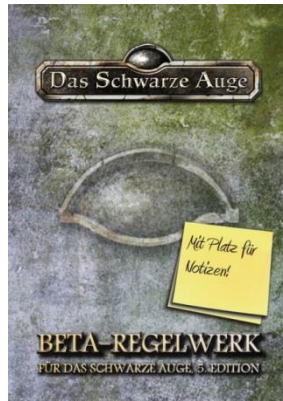
Ja, Rituale der oben genannten Traditionen werden enthalten sein. Es wird nicht jeder mögliche Fluch und nicht jeder mögliche Stabzauber bereits im Beta-Regelwerk gelistet, aber es wird eine große Auswahl an Möglichkeiten angeboten.

### **Wie sieht es mit Merkmalen aus? Wird es sie weiterhin geben und wie funktionieren sie?**

Ja, es wird weiterhin Merkmale geben. Allerdings wurden einige Merkmale wieder zusammengelegt (z.B. Herrschaft und Einfluss). Es wird insgesamt weniger Merkmale geben. Um einen Zauber wirklich zu meistern (sprich, den Zauberspruch auf einem hohen Wert steigern zu können, ist die Merkmalskenntnis unabdingbar. Sie wird aber keine Kostenerleichterung einbringen. Zudem ist das Merkmal eines Zaubers oder Ritual wichtig für die wirkende Antimagie.

19. März 2014

Heute endlich sind die das Beta-Regelwerk sowie die drei zugehörigen Abenteuer in unserem Sortiment zu finden. Bei den Abenteuer warten wir zur Zeit noch auf die Klappentexte, aber die Cover will ich euch nicht länger vorenthalten:



---

### [DSA5 Beta: Die Quelle des Nagrach](#)

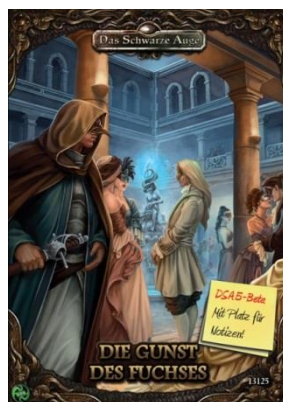
Ein Abenteuer im Bornland



---

### [DSA5 Beta: Die Gunst des Fuchses](#)

Ein Abenteuer im Horasreich



---

### [DSA5 Beta: Das Tal des Todes](#)

## Ein Abenteuer im Tiefen Süden



---

Was haltet ihr vom neuen Design von DSA5? Schreibt es uns im Forum oder auf Facebook!

12. März 2014

### **DSA5-Beta: Statusbericht**

Lange dauert es nicht mehr, bis ihr das Beta-Regelwerk von Das Schwarze Auge in euren Händen halten könnt. Wir schließen gerade die letzten Arbeiten daran ab, nehmen noch ein paar Berechnungen und Überprüfungen vor und bauen die letzten Kommentare unserer Testleser und –spieler ein.

Wir möchten uns nochmal für eure Zuschriften und Ideen danken. Ohne eure Hilfe hätten wir einige Probleme gewiss nicht erkannt. Wer vermutet schon hinter Gulmondtee ein Mittel zur Goldherstellung (siehe auch [Aventurischer Bote 164](#))?

Ihr könnt uns gerne weitere Mails schicken, allerdings können wir sie ab jetzt nicht mehr für das Beta-Regelwerk berücksichtigen. Irgendwann müssen wir alle Kommentare und Anmerkungen festzurren und zu einem Ergebnis kommen. Und dieser Zeitpunkt ist jetzt gekommen. Wir sammeln eure Vorschläge aber weiterhin gerne für die Zeit nach dem Erscheinungsdatum (für die Beta-Phase).

Über die Feedback-Adresse und die extra für DSA5 eingerichtete Adresse sind hunderte von Vorschlägen eingegangen. Dabei reichten diese Mails von sehr kurzen Anmerkungen bis hin zu seitenlangen Anmerkungen und weiter angehängten Regelvorschlägen und ausgearbeiteten Regelsystemen.

Die ausgedruckten Seiten ergaben zwei gefüllte Ordner. Bei dieser Menge ist es nicht leicht, alle Ideen zu sortieren und zu bewerten. Viele Mails beinhalteten sehr spezifische Geschmacksfragen („Bitte lasst Zauber XY 1 AsP billiger werden.“), andere wiederum deckten sich mit unseren Vorplanungen.

Leider konnten wir nicht alle Anmerkungen berücksichtigen, was unter anderem daran lag, dass einige Wünsche sich einfach gegenseitig ausschlossen und wir eine Entscheidung zu Gunsten einer Idee treffen mussten.

Und nach dem Erscheinen des Beta-Regelwerks könnt ihr auf unserer Website das Feedback-Formular (unter [feedback.dsa5.de](http://feedback.dsa5.de)) weiterhin für Wünsche und Fehlermeldungen benutzen. Wir informieren euch rechtzeitig über weitere Möglichkeiten, wie ihr uns zum Regelwerk und den dazugehörigen Beta-Abenteuern zusätzliches Feedback geben könnt.

Die [wöchentliche FAQ](#) wird bis zum Beta-Regelwerk weitergeführt. Danach wird sie zusätzlich zur Klärungen von Unklarheiten im Beta-Regelwerk dienen. Gerade die FAQ hat sich als guter Indikator erwiesen, ob es zu bestimmten Themen noch Anmerkungen gab und wir haben versucht, unsere eigenen Überlegungen kritisch zu hinterfragen und sie gegebenenfalls zu ändern.

Freundliche Grüße  
Alex Spohr

05. März 2014

### **Hintergrund**

#### **In welchem Rhythmus werden die Regionalbände/Quellenbände etc. erscheinen?**

Bei den Regionalbänden bemühen wir uns um eine etwa vierteljährliche Erscheinungsweise, damit alle Regionen wieder auf dem aktuellen Stand der Lebendigen Geschichte Aventuriens sind.

Bei den Quellbänden sind wir uns da noch gar nicht so sicher, vor allem, weil viele von denen ja auch noch recht frisch sind, verglichen mit Regionalspielhilfen wie *Unter dem Westwind* oder *In den Dschungeln Meridianas*.

#### **Wann kommt der erste Band?**

Die erste Regionalspielhilfe kommt zeitlich sehr dicht nach der Veröffentlichung des fertigen DSA5-Regelwerkes. Vielleicht nicht im selben Monat, aber doch einen oder spätestens zwei Monate danach.

#### **Welche Regionen werden zuerst einen Band erhalten?**

Zunächst erhalten die streitenden Königreiche Nostria und Andergast sowie Thorwal und das Gjalskerland ihre Regionalbeschreibungen.

#### **Sind meine alten Bände dann wertlos/nicht mehr zu gebrauchen/veraltet?**

Alte Spielhilfen veralten selten komplett, vor allem deswegen nicht, weil man sich in ihnen entweder gut auskennt oder weil man immer wieder Neues drin findet. Das beste Beispiel ist die reichlich alte Spielhilfe *Das Herzogtum Weiden*, in der man immer noch Schmankerl findet, die es nicht in die aktuelle Regionalspielhilfe *Schild des Reiches* geschafft haben. Allerdings sind diese alten Spielhilfen eben nicht auf dem Stand des aktuellen Lebendigen Aventuriens und viele Informationen haben sich mittlerweile durch Heldenzutun auch drastisch geändert.

#### **Wie sollen die neuen Spielhilfen aufgebaut sein? Meine alten Bücher sind so verquer, da findet man die Infos verstreut auf allen Seiten? Wie wollt ihr Klarheit schaffen?**

Vor allem wollen wir die Struktur der Bände so organisieren, dass man in allen Bänden etwa an gleicher Stelle das zu einer Region findet, was man in den anderen Bänden auch dort findet. Damit einhergehend, muss es eine Bündelung von Informationen geben und natürlich auch eine Neuorganisation. Dazu wollen wir in den Bänden immer eine Informationsvermittlung vom Allgemeinen zum Speziellen anlegen. So dass man nach der

Lektüre des ersten Kapitel schon ein Gefühl dafür hat, in welcher Landschaft und Region man sich bewegt, also den Flair genau erfassen kann. Diesen Flair wollen wir dann mit den Details ausschmücken, vor allem auch Details, die einem Spielleiter ermöglichen, sie direkt in das Spiel zu integrieren: Wie sieht die Ankunft der Heldin auf einem Andergaster Rittergut aus? Was passiert auf dem großen Platz einer thorwalschen Siedlung und wie sieht das archetypische Gasthaus der Region aus, in das die Helden einkehren können. Dazu natürlich Kompaktinformationen zu Städten oder Teilen einer Region, die dann ausführlicher dargelegt werden, die Charakteristiken der wichtigen Personen einer Region und die Mysteria et Arcana, die entweder als Meisterinformation dienen können, oder für Helden einer Region auch zur Ausgestaltung des Hintergrundes.

**Wie sieht es mit einen TNBT („The next big thing“, das nächste große Ding) aus? Wird es eins geben, wenn ja was, wenn nein, warum nicht?**

Ein TNBT wäre kein TNBT, wenn wir derart weit im Vorfeld avisieren würden, dass es eins gäbe. Wir streiten natürlich nicht ab, dass wir uns bei der Planung zur Lebendigen Geschichte Aventuriens Gedanken darüber gemacht haben, welche Erzählbögen, Personen, Kreaturen und Hintergründe es brauchen würde, um alles auf so ein Ereignis hinauslaufen zu lassen.

Aber ... es war klar, dass es ein Aber geben würde, nicht wahr? ;)

Aber, wir wollen zunächst etwas Ruhe einkehren lassen und vor allem aber den Spielern die Möglichkeit geben, kleine Hinweise, [Rote Heringe](#), [Spunks](#) oder [MacGuffins](#) in Regelwerken, Regionalspielhilfen, Quellbänden und Abenteuern zu entdecken. Wo bliebe denn bei einem TNBTAO (the next big thing after one – so müsste die Zählung laufen, nicht wahr?), der Spaß für alle Beteiligten?

**Wie sieht es von der Timeline aus? Meine Gruppe hängt hinter der aktuellen Aventurien-Zeit hinterher. Bitte sorgt dafür, dass DSA5 nicht erst ab 104X BF spielbar ist**

DSA5 ist ja zunächst ein Regelwerk und Regelwerke sind per se nicht an eine bestimmte Zeit des Hintergrundes gebunden. Es war ja auch nicht so, dass der Analüs Arcanstruktur 1017 BF urplötzlich vom Himmel gefallen wäre und vorher kein Zauberer eine magische Analyse hätte durchführen können oder dass die Gildenräte unisono 1025 BF entschieden hätten, dass der ab sofort Analys Arcanstruktur heißen müsse. ☺ Schon jetzt herrscht ja in der *Splitterdämmerung* zum Beispiel eine zeitliche Unschärfe, wobei sicher ist, dass diese bis 1040 BF abgeschlossen sein wird (und das mit Sicherheit noch im DSA4.1-Regelsystem). Ist das DSA5-Regelwerk erschienen, werden die Abenteurer wieder ganz normal auf die aktuelle Zeit abgestimmt (sprich sich also etwa ab 1038 BF bewegen). Aber so war es schon immer – und es bleibt in unseren Augen auch weiterhin sinnvoll.

**Werden die Bücher weiterhin blau/grün/lila sein?**

Auch wenn wir das grundsätzliche Design der Bücher verändern und einem aktuelleren Geschmack anpassen wollen, möchten wir die unterschiedlichen Linien, also Regelwerke, Regionalbände, Quellbände und Abenteuer, so gestalten, dass man auch mit einem Blick auf den Buchrücken feststellen kann, um welche Linie es sich handelt. Auch wenn die Farben dabei nicht mehr ganz so krass im Vordergrund stehen sollen. Mehr als diese vier Linien braucht es unserer Meinung nach eigentlich nicht und somit auch keine sechs unterschiedlichen Farben mehr, sondern nur noch vier. Und – ohne zu viel über das neue Design zu verraten – wir sind sehr zuversichtlich, auch aventurisch sinnvolle Entsprechungen zu den Farben sowie der Struktur, die den Farben unterliegt, gefunden zu haben.

## Magie

### **Welche Zaubersprüche werden im Betaregelwerk vorhanden sein?**

Es werden viele Klassiker dabei sein, vom Ignifaxius über den Horriphobus bis hin zum Paralysis. Außerdem wird es einige neue Zaubersprüche geben, z.B. neue Kampfzauber und die schon angekündigten Zaubertricks.

Es werden mehr Zaubersprüche als im bisherigen Basisregelwerk von DSA4 enthalten sein, die exakte Zahl steht aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest.

Das Betaregelwerk wird aber kein Gesamtverzeichnis aller Zauber aller möglichen Zaubertraditionen bereitstellen.

### **Werden die Namen der Zauber wieder in Reimform auftauchen oder bleibt es bei den Bezeichnungen von DSA4?**

Die Zaubersprüche werden einen Oberbegriff erhalten, an dem man sie schnell identifizieren kann. Zusätzlich sind bei den Zaubern verschiedene Namensgebungen nach Traditionen aufgeführt. So kann etwa ein traditioneller Magier auf Reime zurückgreifen, Hexen werden typische Magierzauber anders nennen usw. Es wird also eine individuellere Anpassung möglich sein.

### **Werden alle Zaubertraditionen auf alle Sprüche Zugriff haben?**

Generell ja. Allerdings wird jede Tradition über ein Spruchkanon verfügen. Sprüche aus einem fremden Kanon sind schwerer zu erlernen und werden teurer sein.

Es wird zudem eine Klasse von allgemeinen Sprüchen geben, die für alle Professionen zugänglich ist, ohne dass sie dadurch Schwierigkeiten beim Erlernen haben.

### **Wird man einige optische Elemente der Zauber nach individuellem Geschmack anpassen können, ohne dadurch Nachteile zu haben?**

Ja, es ist ohne weiteres möglich, in der Grundform vieler Zauber reine Geschmackselemente individueller anzupassen. Ein Beispiel hierfür wäre die Farbe des Flim Flam-Lichtes.

### **Werden die Repräsentationen angepasst?**

Repräsentationen werden in Zaubertraditionen umbenannt. Jede Zaubertradition wird einige Besonderheiten aufweisen, die in etwa den bisherigen Vor- und Nachteilen einer Repräsentation entsprechen.

### **Wird Ritualmagie im Betaregelwerk beschrieben?**

Ja, es wird zudem einige Beispiele für Traditionsartefakte, Flüche usw. geben. Wie bei den Zaubern gilt aber, dass es kein vollständiges Verzeichnis im Betaregelwerk geben wird.

### **Werden Zauberproben verändert?**

Ja, bei einigen Zaubern werden die Eigenschaften der Probe angepasst.

19. Februar 2014

## Allgemeines

### **Kann ich Spielhilfen alte Spielhilfen von DSA4 weiterhin verwenden?**

Die Hintergrundinformationen der Spielhilfen werden durch die neue Edition nicht beeinträchtigt, man kann sie weiterhin nutzen. Bei Regeln und Zahlenwerten wird es jedoch Änderungen geben.



### **Kann ich meinen Helden von DSA4 auf DSA5 konvertieren?**

Es wird eine Konvertierungsspielhilfe geben. In welcher Form können wir zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht sagen. In dieser Hilfe wird aufgeführt sein, welche Änderungen für eine Konvertierung notwendig sind.

### **Wie kann ich mich an dem Betatest beteiligen?**

Zeitnah mit dem Betaregelwerk wird es drei offizielle Abenteuer geben, die sich mit speziellen Regelementen der 5. Edition beschäftigen werden. Die Abenteuer sind als Stresstest für das neue Regelwerk gedacht.

### **Und wie schicke ich nun meine Anmerkungen ein?**

In dem Betaregelwerk selbst wird es Platz für Notizen und Anmerkungen geben, um seine Gedanken festzuhalten. Solche Anmerkungen können über das schon im Vorfeld verwendete Formular auf der Ulisses-Website an die Redaktion geschickt werden. Bitte schickt keine kommentierten Print- oder PDF-Ausgaben an die Redaktion! Über das Formular lassen sich eure Anmerkungen besser sortieren und bearbeiten.

## **Kampf**

### **Wie viele Kampftechniken wird es bei DSA5 geben?**

Etwa 15 verschiedene Kampftechniken. Eine davon wird verschiedene Waffengattungen umfassen und voraussichtlich exotische Waffen beinhalten, aus denen man auswählen muss. Diese Kategorie kann z. B. Peitschen oder Schleudern umfassen. Zusammengefasst wurde u.a. Raufen und Ringen (es wird jedoch weiterhin möglich sein, bestimmte Manöver wie Festhalten, Wurf usw. auszuführen), Säbel, Schwerter und Anderthalbhänder sowie Zweihandhiebaffen und Zweihandflegel.

### **Gibt es auch neue Kampftechniken?**

Ja. Ausweichen und Schilde sind neu. Ausweichen wird eine reine Parade-Technik sein, Schilde hingegen werden zwar in erster Linie defensiv eingesetzt, können aber auch als Waffen verwendet werden.

### **Wie sieht es mit dem Verhältnis von Aktionen, freien Aktionen und Reaktion aus?**

Es wird diese Einteilung weiterhin geben, auch wenn sich inhaltlich einige Veränderungen ergeben. Helden werden sich nun auch gegen mehrere Kämpfer besser verteidigen können und haben die Möglichkeit in einer Kampfunde mehrfach zu reagieren. Es wird jedoch pro Reaktion immer schwerer. Und ab einer gewissen Erschwernis kann auch ein Held nicht mehr abwehren. Es wird also leichter möglich, sich als Krieger gegen zwei einfache Gegner wie Bauern zu behaupten, aber auch ein Held kann nicht unendlich vielen Gegnern Paroli bieten.

### **Wie sieht es mit neuen Sonderfertigkeiten im Kampf aus?**

Neben vielen bekannten Sonderfertigkeiten wie den grundlegenden Finte und Wuchtschlag, wird es auch einige neue Sonderfertigkeiten wie die Riposte (ein sofortiger Konter), den Kreuzblock (erlaubt Dolchen und Fechtaffen eine Parade gegen schwere Waffen) und einige weitere geben. Zudem wurden einige Sonderfertigkeiten gründlich überarbeitet. So wird die Meisterparade nun auch Vorteile einbringen, wenn die Attacke des Gegners misslungen ist.

### **Wird es noch Patzertabellen für den Kampf geben?**

Ja, aber sie wurden um neue Möglichkeiten erweitert. So kann z.B. in einem Nahkampf eine Waffe in einem Objekt stecken bleiben oder man sich bei einer ungeschickten Bewegung den

Fuß verdrehen. Im Fernkampf kann es zu einer Ladehemmung kommen oder man zieht sich eine Zerrung zu.

12. Februar 2014

## Kampf

### **Wird es weiterhin Waffentalente geben?**

Da Waffentalente nicht wie die übrigen Fertigkeiten über eine 3W20-Probe funktionieren, also einem anderen Regelmechanismus zugrunde liegen, werden Waffentalente in Kampftechniken umbenannt und übersichtlich dem Bereich Kampf zugeordnet. Ansonsten ändert sich aber nichts Grundlegendes an ihrer Funktion.

### **Wie viele Kampftechniken wird es geben?**

Es wird etwas weniger Kampftechniken geben als früher, zum Beispiel wurden Säbel, Schwerter und Anderthalbhänder in eine Kategorie zusammengefasst.

Allerdings wird sich die Vielfalt der unterschiedlichen Techniken vor allem über die Kampfstile zeigen. Während es bei DSA4 nur für den waffenlosen Kampf besondere Stile gab, sind solche bei DSA5 auch für den bewaffneten Kampf geplant, beispielsweise, um die verschiedenen Schwertmeisterstile zu unterscheiden und ihnen besondere Fähigkeiten zu verliehen.

### **Wird es weiterhin TP/KK geben?**

Es wird eine Möglichkeit geben, um den Schaden einer Waffe durch gute Werte in einer Eigenschaft zu erhöhen. Es wird aber nicht mehr ausschließlich über Körperkraft geregelt. Einigen Waffen sind andere Eigenschaften wie Gewandtheit zugeordnet, zum Beispiel basieren Fechtwaffen nicht auf Körperkraft, sondern auf die schon angesprochene Gewandtheit.

### **Wie sieht es mit Wunden aus? Wird es sie weiterhin geben?**

Ja, es wird weiterhin Wunden geben, aber alle dazu gehörigen Regeln wurden grundlegend überarbeitet. Wunden sollen – neben dem Senken der Lebensenergie auf 0 – eine weitere effektive Möglichkeit sein, einen Kämpfer auszuschalten. Für bestimmte Kampftechniken und Stile wird dies eine schnelle Methode sein, um Kämpfe zu beenden.

### **Wurden die Regeln für Meuchel- und Betäubungsangriffe angepasst?**

Ja. Helden können nun Meuchel- und Betäubungsangriffe deutlich leichter und erfolgsversprechender durchführen als bisher. Bei DSA4 bestand ein Problem darin, dass Schergen oft diese Angriffe überstanden und die Helden angreifen konnten. Jetzt ist das deutlich wahrscheinlicher, seinen Gegner mit einem erfolgreichen Angriff auszuschalten.

### **Wird es noch Distanzklassen geben?**

Nein. An ihre Stelle tritt der Begriff Reichweite. Die Regeln für diese Waffenreichweite werden aber deutlich einfacher und intuitiver für Spieler und Meister sein. Jede Reichweite hat bestimmte Vor- und Nachteile, aber sie müssen nicht buchhalterisch in jeder Kampfrunde überprüft werden.

### **Wird der Schaden von Waffen angepasst?**

Teilweise. Einige Waffen müssen an die neuen Regeln stärker angepasst werden als andere. Aber nicht bei jeder Waffe müssen alle Werte abgeändert werden.

05. Februar 2014

## Sozialstatus

### **Wird es bei DSA5 einen Sozialstatus geben?**

Es wird einen Sozialstatus geben, aber er wird anders funktionieren und skaliert sein. Bisher gab es einen Sozialstatus-Wert bis 21, der mir GP gekauft werden musste. Bei DSA5 wird es bei jeder Kultur eine Angabe zu den möglichen Stufen des Sozialstatus geben.

Bei der Kultur Horasreich könnte die Einteilung wie folgt sein: Adlig (mit Unterstufen), Oberschicht, Mittelschicht, Unterschicht. Es wird also keinen Wert, sondern Kategorien geben. Während die „Mittelschicht“ in jeder Kultur kostenlos ist, sind Stufen darüber nur über einen entsprechenden Vorteil und Stufen darunter mit einem Nachteil erwerbbar. Der Sozialstatus gibt zum einen das Startkapital an (das noch mit weiteren Vor- und Nachteilen modifiziert werden kann), zum anderen, in welcher Schicht der Held großgeworden ist.

### **Muss ich den Sozialstatus mit Abenteurpunkten bezahlen?**

Nein, nicht direkt. Dennoch sind nicht alle Wahlmöglichkeiten kostenlos. Die mittlere Stufe, also die Mittelschicht, ist gratis, die anderen Stufen sind nur mit Vor- und Nachteilen zugänglich und diese bringen entweder AP ein oder kosten AP?

### **Wie kann ich zwischen einem adligen Ritter und einem Baron unterscheiden?**

Der Sozialstatus enthält bei dem Stand Adlig mehrere Unterteilungen je nach Kultur, sodass Ritter, Barone, aber auch eine Beyrouna aus Aranien oder ein horasischer Held mit Titularadel spielbar sind. Die genaueren Angaben dazu stehen bei der Kulturbeschreibung und dem Vorteil.

### **Bei Elfen gibt es aber keine Adligen!**

Unterschiede des Sozialstatus der einzelnen Kulturen werden berücksichtigt. Elfische Kulturen werden z.B. keine Stufen wie Adlig oder Unfrei aufweisen, da diese in ihrer Gesellschaft nicht vorkommen. Während es in Südaventurien sicherlich Unfreie gibt, wird man in Thorwal weder als Sklave geboren, noch gibt es dort eine Adelschicht.

### **Wird es regeltechnische Auswirkungen haben, ob man zur Oberschicht oder Unterschicht gehört?**

Je nach Abenteuer kann es Auswirkungen haben. Wer in der Unterschicht aufgewachsen ist, wird am Hof eines Adligen nur wenig über das richtige Benehmen wissen (seine Etikette-Probe wird in diesem Fall wohl erschwert sein). Ein Adliger hingegen wird in der Unterwelt schwerer Kontakte finde als jemand, der in der Gosse aufgewachsen ist.

### **Wird bedacht, dass es verarmte Barone und Ritter gibt? Oder man als Angehöriger der Unterschicht zu Geld gekommen sein kann?**

Es ist möglich, verarmte Adlige zu spielen. Es wird einen entsprechende Nachteile geben, sodass man auch einen armen Koscher Baron oder einen Sklaven aus Al'Anfa spielen kann, der Geld zur Seite gelegt hat. Es ist ebenso möglich, einen Streuner zu spielen, der zur reichen Unterweltgröße geworden ist. Dafür sind entsprechende Vor- und Nachteile vorgesehen, die das Startkapital modifizieren.

29. Januar 2014

### **Helden Des Schwarzen Auges**

Diesmal geht es um die Helden des Schwarzen Auges. Denn ihr sollt auch etwas fürs Auge bekommen und nicht immer nur Texte lesen müssen.

Die Beschreibung der tulamidischen Magierin **Mirhiban al'Orhima** findet sich, wie die des ambosszwerghischen Schmieds Arbosch Sohn des Anrax, im aktuellen [Boten #163](#), welcher am 06. Februar erscheint. Im Folgenden soll näher auf sie eingegangen werden und ihr werdet einige Bilder von Mirhiban zu Gesicht bekommen. Klickt auf die Bilder, um sie in voller Größe zu betrachten.

Bei den Bildern handelt es sich um ein sogenanntes Referenzbild, eine Skizze und eine fertige Illustration. Das Referenzbild dient, wie könnte es anders sein, als Referenz für den Zeichner. Der Held oder die Heldin ist hier mit allen Details abgebildet. Die Kleidung, Stickereien, Tattoos, Accessoires, Begleiter, Waffen... alles, was zum Charakter gehört, findet sich hier. Im [Aventurischen Boten #162](#) waren beispielsweise Referenzbilder des Söldners und der bornländischen Hexe enthalten.



Ausgehend vom Referenzbild werden dann andere Illustrationen gefertigt. Dieses Referenzbild soll zwar als Grundlage dienen, damit ein Charakter Wiedererkennungswert besitzt, doch bedeutet das nicht, dass er immer so dargestellt werden muss. So trägt **Mirhiban** natürlich einen Umhang, wenn sie in den Norden reist und trägt ein etwas längeres Oberteil. Das Outfit kann im [Speedpainting Video von Nadine Schäkel](#) bewundert werden.

Die folgenden Illustrationen sollen den Unterschied zwischen Skizze und fertigem Bild verdeutlichen.

Die Grundlagen der Kleidung wurden in die Skizze übernommen, der Faltenwurf und ähnliches steht schon fest. Accessoires wie Beutel, Gürtel und Ketten sind jedoch für Skizze erst einmal unerheblich. Wurde die Skizze abgenommen, so wird daraus eine Illustration gefertigt, wie ihr sie im zweiten Bild erkennen könnt.



Um zu sehen, wie ein solches Bild entsteht und wie **Mirhiban** sich im Hohen Norden kleidet, schaut euch das Video von Nadine an, es lohnt sich!

[Speedpainting Video von Nadine Schäkel](#)

Auszug aus der Beschreibung von **Mirhiban al'Orhima**, [Aventurischer Bote #163](#):

"In den Jahren nach ihrer Abschlussprüfung studierte sie die Geschichte der Magiermogule vom Gadang, denn deren Geheimnisse hatten schon in Mirhibans Jugend eine Faszination in ihr ausgelöst. Aber auch eine Magierin lebt nicht von Studien und Luft allein: Um für ihren Lebensunterhalt aufzukommen, nahm Mirhiban von Zeit zu Zeit Aufträge an, die sie in ferne Länder führten. Glücklicherweise hatte ihr Meister sie nicht nur in Feuermagie unterrichtet, sondern sie ebenfalls einen Grundstock an Zaubern gelehrt, war er doch in seiner Jugend ein reisender Abenteurer und wusste, welche Zauberkräfte sich für seine Schülerin als nützlich erweisen würden."

23. Januar 2014

### Heldenerschaffung

**Baue ich meinen Helden mir GP oder wie kann ich Rasse, Kultur und weitere Werte einkaufen?**

GP als Einheit wird es nicht mehr geben. Sie wird komplett durch Abenteurpunkte ersetzt. Mit diesen kann man sowohl zu Beginn seinen Helden erstellen, als auch im späteren Spielverlauf seine Steigerungen vornehmen.

Mit den Abenteurpunkten kann man anschließend Rasse, Profession, Eigenschaften, Vor- und Nachteile sowie Fertigkeiten einkaufen.

**Gibt es noch eine Steigerungskostentabelle?**

Ja. Die Steigerungskostentabelle wurde grundlegend überarbeitet und auf die neuen Kosten der einzelnen Bereiche angepasst. Es wird weniger Kategorien in der Tabelle geben und für einige Gebiete (etwa Sonderfertigkeiten, Vorteile) sind fixe Kosten vorgesehen. Die Berechnung der Kosten bei Steigerungen wird intuitiver sein und weniger krumme Werte beinhalten.

### **Wie erfahren sollen die Helden zu Spielbeginn sein? Große Helden oder eher unerfahrene Jungspunde?**

Diese Entscheidung kann jede Spielrunde für sich selbst treffen. Zu Beginn muss man sich für den Erfahrungsgrad des Helden entscheiden. Je nach Grad (z.B. unerfahren, durchschnitt, meisterlich) bekommt man eine bestimmte Menge an Abenteurpunkten zugewiesen. Außerdem werden über den Grad auch die Höchstwerte der Eigenschaften und Fertigkeiten bei der Heldenerschaffung festgelegt. Damit kann man auch problemlos Scholaren einer Magierakademie oder Veteranen der Ogerschlacht erstellen.

### **Muss ich meinen Helden komplett selbst erstellen oder kann ich auch auf Archetypen zurückgreifen?**

Beide Möglichkeiten stehen offen. Neben der kompletten Heldenerschaffung kann man auch einen der im Grundbuch beigefügten Archetypen wählen (z.B. die Rondrageweihete, den südländischen Söldner oder die auelfische Wildnisläuferin).

### **Wird es noch abgeleitete Werte, z.B. den Attacke-Basiswert, Initiative und Magieresistenz geben?**

Ja, diese Werte wird es weiterhin geben, aber sie werden anders berechnet. Alle diese Werte besitzen einen Grundwert, der von der Rasse abhängig ist. So haben beispielsweise Elfen oder Zwerge einen höheren Magieresistenz-Grundwert als Menschen. Auf diesen Grundwert kommt ein Bonus, der durch eine Eigenschaft berechnet wird. Auch Vor- und Nachteile können diesen Wert noch einmal verändern.

15. Januar 2014

### **Generelle Anmerkung:**

In der 5. Edition von **Das Schwarze Auge** wollen wir mit einer kleinen Tradition brechen. Bisher wurde der Leser gesiezt, aber wir möchten aus mehreren Gründen davon wegkommen und das „Du“ benutzen.

Warum haben wir uns dafür entschieden? Das hat mehrere Gründe und wir würden sie euch gerne erläutern. Viele Spieler kennen uns Autoren und Redakteure persönlich und bei unseren Treffen auf Cons, Messen oder in den Foren sprechen wir uns üblicherweise mit „Du“ an. Wir möchten keine künstliche Distanz zu euch aufbauen, denn auch wir sind schlussendlich Spieler und die siezen sich gewöhnlich nicht.

Bei unserer großen Umfrage 2012 wollten 90% der Befragten mit „Du“ angesprochen werden. Dies war einer der ausschlaggebenden Punkte, die Anrede wie bei vielen anderen Rollenspielen, zum Beispiel bei Pathfinder oder Iron Kingdoms, auf das persönlichere und ansprechendere „Du“ zu ändern.

### **Proben**

#### **Talent-, Zauber- und Liturgieprobe**

Da die grundlegenden Regeln der Talent-, Zauber- und Liturgieprobe identisch funktionieren, werden sie allgemein die Bezeichnung Fertigungsprobe erhalten, denn alle drei sind im

Grunde Fertigkeiten, die man erlernen kann. Aus diesem Grund werden die übrigbehaltenen Punkte dieser Proben auch einheitlich als Fertigungspunkte bezeichnet.

### **Wie sieht es mit Ritualen und dem Ritualkenntniswert aus?**

Rituale werden wie Zauber über eine Fertigungsprobe abgehandelt. Wie jede andere Fertigkeit bekommen sie einen eigenen Fertigungswert zugewiesen.

### **Wird es noch Eigenschaftsproben geben?**

Ja, aber Talente sollten zu gut wie alle Bereiche von Eigenschaftsproben abdecken können und in der Regel sollte immer zuerst auf eine Fertigungsprobe zurückgegriffen werden.

### **Wie werden Modifikatoren bei Fertigungsproben eingerechnet?**

Erleichterungen und Erschwernisse werden wie bislang verrechnet. Erschwernisse ziehen etwas von dem Fertigungswert ab, Erleichterungen gewähren einen zusätzlichen Puffer an Punkten.

Im Grundbuch wird es eine allgemeine Tabelle mit Erleichterungen und Erschwernissen geben, damit ihr beurteilen könnt, wie schwer eine Probe ist. Außerdem wird jedes Talent eine kleine Liste mit individuellen Beispielen enthalten.

Damit die Verrechnung für Einsteiger intuitiver ist, gibt es bei DSA5 eine Änderungen der Notation: Wenn in Tabellen oder einer Erklärung ein Minus-Zeichen steht, handelt es sich um eine Erschwernis, ein Plus-Zeichen ist im Gegensatz dazu eine Erleichterung. Eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 ist also bei DSA5 keine Erschwernis, sondern eine um 5 Punkte erleichterte Probe.

08. Januar 2014

## **Technische Details**

### **Wie sieht der Zeitplan denn nun aus?**

Das Beta-Regelwerk wird im Mai erscheinen, ihr werdet sie spätestens zur RPC in Köln in den Händen halten. Dann beginnt die Beta-Phase, die nun bis zur SPIEL'14 Mitte Oktober laufen wird. Zeitgleich zum Regelwerk erscheinen drei Beta-Abenteuer, die im Horasreich, im Bornland und im tiefen Süden spielen. Während und vor allem nach dem Abschluss der Beta-Phase wird kräftig am Grundregelwerk gefeilt, Anregungen und Feedback eingearbeitet und alles noch einmal auf Herz und Nieren geprüft. Und im Mai 2015 wird das Regelwerk dann endlich erhältlich sein.

### **Was ist denn für das Design der Bücher geplant?**

Das grundlegende Design werdet ihr im Beta-Regelwerk sehen, welches zwar noch in schwarz-weiß sein wird, aber schon einige vollfarbige Seiten enthalten wird, damit ihr euch einen Eindruck davon machen könnt. Das Buch wird etwa einen Umfang von 300 Seiten haben, voll mit Informationen und Regeln, aber auch Platz für Notizen und Anregungen. Ihr könnt es euch in der günstigen Druckausgabe oder als kostenloses PDF holen.

Die Einteilung in rote Regelwerke, grüne Regionalspielhilfen und blaue Quellenbände wird weiterhin bestehen. Im Buch selbst wird sich auch einiges ändern: wir wollen klare Strukturen einführen, damit ihr die Informationen nicht auf unzähligen Seiten suchen müsst, sondern sie gezielt auf bestimmten Seiten zusammengefasst findet. Ansonsten: lasst euch überraschen.

### **Wird es weiterhin Downloads und Kartenmaterial geben?**

Wir werden euch auf jeden Fall die Heldendokumente und auch weiterhin die Handouts und das Kartenmaterial der Abenteuer als kostenlose Downloads zur Verfügung stellen.

### **Wir es für DSA5 auch Bundles und PDF-Pakete geben?**

Natürlich. Alle Produkte wird es als Bundle, also Buch und PDF, geben. Aber auch die beliebten PDF-Pakete, wie zum Beispiel für die Regelwerke oder Abenteuer-Trilogien, wird es für die neue Edition geben. Welche Pakete wir euch genau schnüren, werdet ihr zu gegebener Zeit in unserem Ebook-Shop erfahren.

### **Es wäre schön, wenn bei DSA5 darauf verzichtet wird, auf vergriffene Quellen zu verweisen. Und bitte vermeidet wenn möglich die Vermischung von Hintergrund und Regelinformationen.**

Das ist der Plan. Zum einen ist es geplant, die Regeln nicht mehr verstreut in einer Vielzahl von Publikationen zu verstecken, sondern gesammelt in den Regelwerken unterzubringen. Da es aber doch hier und dort Sonderregeln in verschiedenen Einzelpublikationen geben wird, werden wir wahrscheinlich jährlich eine Broschüre mit den Sonderregeln herausgeben, damit man diese gesammelt an einer Stelle finden kann.

Wir wollen eine gewisse Systematik in die Bände hereinbringen, sodass man die gesuchten Informationen gezielt finden kann, da sie immer an gewohnter Stelle stehen werden.

01. Januar 2014

### **Spezies und Kulturen**

#### **Welche Spezies/Rassen werden enthalten sein?**

Es werden sämtliche Menschen, Elfen, Zwerge und die Halbelfen im Grundregelwerk beschrieben und spielbar sein. Darunter fallen alle Ausprägungen der jeweiligen Spezies (sozusagen die Subspezies). Bei den Menschen sind dies beispielsweise Thorwaler, Tulamiden, Nivesen, Norbarden, Waldmenschen und Utulu. Die Trollzacker werden den Tulamiden zugeordnet, aus diesen sind sie hervorgegangen. Da sie größer sind als der Durchschnitt der Tulamiden, wird in der entsprechenden Tabelle Rechnung getragen.

#### **Was erhält der Held durch die Wahl der Spezies/Rasse?**

Regeltechnisch gibt die Spezies/Rasse dem Helden automatische Vor- und Nachteile. Elfen und Zwerge sind üblicherweise mit Dämmerungssicht ausgestattet, sind relativ resistent gegen viele Krankheiten usw. Die Kosten für diese automatische Vor- und Nachteile sind in den Kosten der Spezies/Rasse schon eingerechnet und entsprechen den üblichen Kosten des Vor-/Nachteils.

#### **Welche Kulturen gibt es im Grundregelwerk?**

Im Grundregelwerk werden alle typischen Kulturen der Menschen, Elfen und Zwerge vorhanden sein. Einige Kulturen werden stärker zusammengefasst (beispielsweise Tulamidische Stadtstaaten, Mhanadistan => Kultur Tulamidenlande), dafür wird es Beispiele für die Unterschiede zwischen Stadt- und Landbevölkerung geben, falls es eine solche Aufteilung innerhalb einer Kultur gibt.

#### **Was erhält der Held durch die Wahl der Kultur?**

Die Kultur ist vor allem eine Entscheidung für den Hintergrund des Helden. Regeltechnisch legt sie die Muttersprache fest (diese ist kostenlos), gibt Hinweise für eine eventuelle Zweitsprache (z.B. bei den Maraskanern und den Zahori, diese Zweitsprache ist aber nicht kostenlos) und für die Kulturkunde.

Außerdem wird die Kultur dem Spieler Hinweise für die Wahl von typischer kultureller Vor-/Nachteilen und Talente an die Hand geben. Allerdings wird kein Spieler gezwungen diese



vorgeschlagenen kulturtypischen Fähigkeiten auszuwählen, damit er auch ungewöhnliche Vertreter der Kultur spielen kann.

18. Dezember 2013

### **Sonderfertigkeiten**

#### **Wird es weiterhin Sonderfertigkeiten geben?**

Ja, es wird weiterhin Sonderfertigkeiten geben. Wie gehabt, wird es bestimmte Voraussetzungen geben, die erfüllt sein müssen, um eine Sonderfertigkeit zu erwerben. Die Kosten werden wie gewohnt in Abenteuerpunkten entrichtet. Einige Sonderfertigkeiten liegen in verschiedenen Stufen vor.

#### **Werden Sprachen und Schriften Talente oder Sonderfertigkeiten sein?**

Das ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht entschieden.

#### **Wird sich die Anzahl der profanen Sonderfertigkeiten erhöhen?**

Es wird wesentlich mehr profane Sonderfertigkeiten geben. Einige Talente wie der *Schriftliche Ausdruck* und *Kryptographie* und einige weitere Handwerkstalente werden zu Sonderfertigkeiten werden. Dazu kommen einige komplett neue Sonderfertigkeiten, die die profane Professionen unterstützen sollen (beispielsweise bei den Heilkünsten).

#### **Und wie sieht es mit den magischen und klerikalen Sonderfertigkeiten aus?**

Es gibt derzeit sehr viele magische Sonderfertigkeiten. Es wird einige neue geben und auch die alten werden überarbeitet, aber es wird nicht so viele neue Sonderfertigkeiten wie in den anderen Bereichen geben. Bei den Geweihten wird es jedoch einige neue Fähigkeiten geben.

#### **Werden die Sonderfertigkeiten überarbeitet?**

Alle Sonderfertigkeiten werden neu bewertet und ggf. überarbeitet. Dies gilt sowohl für die regeltechnischen Auswirkungen wie auch für Kosten und Voraussetzungen.

11. Dezember 2013

### **Schadensquellen**

#### **Wird es ein eigenständiges Kapitel im Grundregelwerk geben, das vergleichbar mit dem DSA4-Kapitel „Umfassende Regeln“ sein wird?**

Es wird ein eigenständiges Kapitel geben, das sich mit Schadensquellen und Heilung beschäftigen wird. Außerdem wird es separate Kapitel zu Bewegung (Reisezeit, Verfolgungsjagden zu Land, Wasser, Luft) und weiteren Themen geben, die vorher in den „Umfassenden Regeln“ beschrieben wurden.

#### **Wie wird Fallschaden geregelt?**

Im Gegensatz zu DSA4 wird es nur eine Regelung für Fallschaden geben. Die Höhe wird wie jetzt über die Schadensmenge bestimmen, man wird ein Talent einsetzen können (Körperbeherrschung), um den Schaden zu verkleinern.

Die Regelung wird sowohl bei einem ungewollten (wie auch gewollten) Fall von einem Häuserdach, wie auch bei einem Sturz vom Pferd zur Anwendung kommen.

#### **Wie wird Feuerschaden geregelt und wird er auch bei Zaubern (Ignifaxius, Brenne toter Stoff) angewandt?**

Feuer- und Säureschaden werden sehr ähnlich funktionieren. Die genaue Schadensmenge steht aber zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht fest. Es ist angedacht, dass auch Feuerzauber die gleiche Regelung benutzen.

#### **Und wie sieht es mit dem Kälteschaden und Kälteschutz aus?**

Der Kälteschaden wird ebenfalls noch mal angepasst und vereinheitlicht. In den Ausrüstungslisten wird es genauere Angaben zum Kälteschutz von Kleidung geben, aber es wird nicht mehr so kleinteilig sein wie bisher.

#### **Gibt es noch weitere Schadensquellen?**

Gifte und Krankheiten werden ebenfalls beschrieben, ebenso die Methoden, um beide zu heilen.

Ertrinken- und Erstickungsregeln werden über den gleichen Mechanismus funktionieren. Hitzeschaden wird mit Rücksicht auf Kälteschaden und den Zauber Caldofrigo ebenfalls angepasst und vereinheitlicht.

04. Dezember 2013

### **Kreaturen**

#### **Welche Tiere werden im Grundregelwerk beschrieben?**

Typische Wildtiere (Wolf, Wildschweine, Bären, Hirsche), potenzielle Hexentiere (Katze, Eule usw.), Giftiges (Skorpione, Schlangen, Spinnen) und treue Heldenbegleiter (Pferd, Hund) werden gelistet sein, erhalten jedoch nicht alle eine so umfangreiche Beschreibung wie spezielle aventurische Kreaturen. Selbstverständlich werden aber alle relevanten Werte mitgeliefert.

#### **Welche mystischen Kreaturen werden enthalten sein?**

Es wird eine Auswahl der bekanntesten aventurischen Wesenheiten und Ungeheuer im Grundregelwerk enthalten sein (Beispiele: Riesenamöbe, Gruftassel, Baumdrache, Krakenmolch).

Dazu kommt eine Auswahl von ruf- oder erschaffbaren Wesen, beispielsweise Dämonen, Untote und Elementare.

#### **Und wie sieht es mit kulturschaffenden Zweibeinern aus?**

Enthalten sind Orks, Goblins, Oger, Trolle und Echsenmenschen.

#### **Werden Tiere über Talente verfügen?**

Alle Wesen bekommen spiel- und kampfrelevante Talente (z.B. Selbstbeherrschung, zum Verbergen oder für Wahrnehmungsproben).

#### **Wird darauf eingegangen, wann Tiere fliehen?**

Ja, es gibt einen Eintrag, unter welchen Umständen Tiere üblicherweise den Kampf abbrechen.

#### **Nützt es mir, wenn ich gut in Tierkunde bin?**

Ja, bei den Wesen sind besondere Schwachstellen, Zusatzinformationen oder Kampftaktiken angegeben, die man über Tierkunde in Erfahrung bringen kann.

27. November 2013

## Sprachen und Schriften

### **Werden Sprachen und Schriften zu Sonderfertigkeiten oder bleiben sie weiterhin Talente? Und wie sollen sie regeltechnisch funktionieren?**

Das steht noch nicht konkret fest. Wenn Sprachen und Schriften als Talente behandelt werden, dann wird sich die Höhe des Talentwertes den übrigen Talenten anpassen.

Sprachkunde als zusätzliche Voraussetzung wird wegfallen, die Sprachen und Schriften werden dann grundsätzlich nur noch über ihre Lernschwierigkeit reguliert.

Wenn sie zu Sonderfertigkeiten werden, dann wird es mit großer Wahrscheinlichkeit mehrstufige Sonderfertigkeiten geben, damit es eine Unterscheidung von sprachlichem und schriftlichem Können gibt und nicht nur eine Einteilung in „Sprache bekannt: ja/nein“.

### **Wird es noch Sprachfamilien geben und wenn ja, was bringen sie nun?**

Vor dem derzeitigen Hintergrund wird es zwar weiterhin Sprachfamilien geben, aber sie werden nicht mehr den bisherigen Effekt haben. Sprachfamilien hatten bislang zu Verbilligungen geführt. Verbilligungen wird es aber als Regelmechanismus nicht mehr geben, da sie für einen höheren Grad der Unfairness sorgen.

### **Wird es neue Sprachen und Schriften geben?**

Das Grundregelwerk konzentriert sich auf die aventurischen Sprachen und Schriften. Sprachen anderer Kontinente sind nur vorhanden, sofern sie eine wichtige Bedeutung für Aventurien haben.

Es werden aber einige Sprachen und Schriften enthalten sein, die bislang nur angedeutet wurden (z.B. die Sprachen der Affenmenschen, Oger und Zyklopen).

Dazu kommen sicherlich einige Dialekte, die bislang nicht im Detail beschrieben wurden.

### **Wie funktionieren Dialekte?**

Dialekte werden im Grunde eine Art Spezialisierung von Sprachen sein. Sie sind sehr kostengünstig, bringen aber – außer der Vertiefung des Hintergrundes des Helden – nur einen kleinen Vorteil: Wenn ein Held jemanden begegnet, der den Dialekt als Muttersprachler beherrscht, besteht die Möglichkeit, dass der Held bei gesellschaftlichen Proben einen kleinen Vorteil bekommt.

Beispiel: Wenn der Held den Garethi-Dialekt Andergastisch bei einem Andergaster anwendet, wird dieser ihm in der Regel wohlwollender gegenüber treten.

### **Wird in Abenteuern angegeben, wie viele Punkte ich in einer Schrift brauche, um den Text zu verstehen?**

Ja, es wird einheitlich angegeben. In welcher Form ist jedoch noch nicht klar (es wird darauf ankommen, ob Schriften Talente oder Sonderfertigkeiten werden).

20. November 2013

Aus aktuellem Anlass (siehe [den dazugehörigen Redaktionsthread](#)) haben wir hier einige der wichtigsten Fragen bezüglich der Ausrüstung zusammengestellt.

## Ausrüstung

### **Wie wird die Ausrüstung sortiert sein?**

Im Grundregelwerk wird es umfangreiche Ausrüstungslisten geben. Sie sind nach bestimmten Themen sortiert (z.B. Waffen, Rüstungen, Behältnisse, Beleuchtung, Gifte), innerhalb dieser Listen erfolgt die Sortierung alphabetisch.

Außer Ausrüstung werden auch Beispiele für Dienstleistungen, die die Helden öfters in Anspruch nehmen, gelistet. Beispiele hierfür wären die Kosten für Miete und Übernachtung, was zahlt man bei einem Schmied oder der Besuch eines Badehauses.

### **Werden die Preise und Gewichte überarbeitet?**

Ja. Wir werden die Relationen der Gegenstände zueinander genau unter die Lupe nehmen und sie anpassen. Wenn man aus einem Stoff ein Ballkleid anfertigt, dann wird der Rohstoff nicht teurer sein als das Kleid. Auch wird Gulmond nicht so viel teurer, nur weil man mit heißem Wasser einen Tee aus den Blättern macht. Auch die Gewichte von einzelnen Gegenständen werden noch mal überprüft und ggf. angepasst.

### **Werden Gifte enthalten sein?**

Ja. In der Tabelle werden neben Angaben zum Preis auch weitere regeltechnische Informationen wie Giftstufe, Art des Giftes (tierisch, pflanzlich etc.) und Herstellungsschwierigkeit enthalten sein.

Neben alten Giften wird es auch neue geben. Bei diesen wurde darauf geachtet, dass sie auch sinnvoll im Kampf einsetzbar sind oder ihren speziellen Zweck erfüllen.

### **Werden Zauberbücher vorhanden sein?**

Ja, Zauberbücher wird es im Grundregelwerk geben. Es wird noch keine Liste mit der gesamten magischen Bibliothek enthalten sein, aber einige Grundlagentexte (Codex Albyricus, Leytfaden, Encyclopaedia Magica) sowie einige Bücher mit typischen Spezialgebieten.

Außerdem wird es auch eine Auswahl an profanen Büchern geben, sodass auch der Geweihte auf das Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisungen ebensowenig verzichten muss wie der Thorwaler auf Prems Tierleben oder Entdecker auf den Großen aventurischer Atlas.

### **Wie sieht es mit Heilpflanzen aus?**

Im Grundregelwerk wird es eine lange Liste mit Heilkräutern und den dazugehörigen Endprodukten geben (Beispiel: Wirselskraut => Wirselskrautsalbe). Die Liste enthält auch Haltbarkeit, Suchschwierigkeit und Grundmengen der Pflanzen.

### **Und was ist mit Elixieren und magischen Gegenständen?**

Ebenfalls vorhanden. Die Klassiker wie Heil- und Zaubersäfte, Unsichtbarkeits- und Verwandlungselixiere werden ebenso beschrieben wie Waffenbalsam, Willenstrunk und noch weitere Alchemica. Es ist jedoch keine vollständige Liste, dafür eine mit sehr großer Auswahl.

Gleiches gilt bei Artefakten. Es wird eine Auswahl an Klassikern sein, vom Zauberschlüssel, über den Kraftgürtel bis hin zu magischen Waffen. Und natürlich wird auch das Schwarze Auge nicht fehlen.

### **Wie sieht es mit Waffen und Rüstungen aus?**

Im Grundregelwerk wird es eine umfangreiche Liste für aventurische Waffen und Rüstungen geben. Alle jene Nah- und Fernwaffen, die man im aktuellen Arsenal finden kann, werden ihren Weg auch in das Grundregelwerk finden.

### **Bitte keine Ausrüstung bei Professionen aufführen, die es später dann nicht gibt!**

Keine Sorge, alle beschriebene Ausrüstung findet man auch in den Tabellen wieder.

### **Wird jeder Ausrüstungsgegenstand beschrieben oder nur gelistet?**

Das kommt auf den Gegenstand an. Einfache Gegenstände, etwa ein Seil oder ein Stück Seife, brauchen im Grundregelwerk keine weiterreichende Beschreibung, während man bei speziellen Gegenständen (Brevier der Zwölfgöttlichen Unterweisung, Südweiser, Praiosuhr) eine kurze Erklärung findet.

**Wird es beispielhafte Ausrüstungspakete geben?**

Ja, solche Beispiele wird es geben. Die genaue Zahl steht noch nicht fest.

**Wird es Regeln zu Qualität, Material und Preisunterschieden geben?**

Ja, diese Regeln werden vorhanden sein. Im Detail stehen sie zum jetzigen Zeitpunkt aber noch nicht fest.

**Wird es einen Wert für Verfügbarkeit geben?**

Das ist zum jetzigen Zeitpunkt noch nicht klar.

14. November 2013

**Talente**

**Wie soll die Erfolgswahrscheinlichkeit bei durchschnittlichen-/Alltags-Proben aussehen?**

Es wird eine genaue Angabe für Eigenschafts- und Talentwerte für unterschiedlich erfahrene Helden/Meisterpersonen geben. Damit ist gemeint, dass man eine Übersicht über die Einteilung von Werten z.B. eines Lehrlings, eines Gesellen und eines Meister bekommt.

Dazu wird es auch eine entsprechende Angabe geben, was für diese Person eine Routineaufgabe ist und wie der Modifikator einer solchen Aufgabe aussieht. Diese Modifikatoren werden für alle Proben eine Richtlinie sein, sodass einem Bäcker Gesellen das Brot in der Regel nicht misslingen wird und selbst der Lehrling nicht in 50% aller Fälle beim Brötchenbacken scheitert.

**Was wird es für Talentproben geben?**

Es wird drei unterschiedliche Probenarten geben, die sowohl für Talente wie auch Zauber und Liturgien Anwendung finden: Die altbekannte Erfolgsprobe (gelingen, misslungen; wenn gelungen, wie viele Talentpunkte sind übrig), den Erfolgswettstreit (eine vergleichende Probe) und die Sammelprobe (je nach Zeitintervall eine Probe, Punkte werden gesammelt). Dazu jeweils die Gruppenversionen dieser drei Mechanismen.

**Was passiert mit Proben-Erleichterungen, wie etwa Werkzeug oder Hilfsmitteln?**

Hilfsmittel werden weiterhin Erschwernisse bei Proben abbauen. Bei jedem Talent werden Beispiele für Hilfsmittel angegeben sein. Im Ausrüstungsteil wird es außerdem entsprechende Angaben zu besonders qualitativen Hilfsmitteln und Werkzeugen geben.

**Wird es weiterhin die Regel für „sich Zeit lassen“ geben?**

Sich bei bestimmten Proben „Zeit zu lassen“ wird möglich sein. Es wird jedoch nicht mehr die entsprechende Regel von DSA4 gelten (TaW-10), sondern es wird auf darauf ankommen, ob für die Erfahrung des Talentanwenders die Arbeit Routine ist oder nicht. Wenn es eine Routineaufgabe ist, kann er sich Zeit lassen und im Schnitt mehr Punkte ansammeln als bisher.

### **Wird es Regeln für „Zusammenarbeit“ bei Talenten geben?**

Ja, diese Regel wird es weiterhin geben. Die Regeln dazu werden sich je nach Art der Probe unterscheiden.

### **Wird es weiterhin Hilfstalente geben?**

Hilfstalente in ihrer jetzigen Regelform wird es nicht mehr geben, da sie zu einer Unfairness geführt haben.

### **Wie sieht es mit Metatalenten aus?**

Nein, Metatalente wird es in dieser Form nicht mehr geben. Aber viele von ihnen werden als normale Talente in das Talentsystem integriert (z.B. die Jagd, das Sammeln von Kräutern usw.)

## **Kreaturen**

### **Wie wird mit den Werten der ganzen Kreaturen geschehen?**

Alle Werte werden geprüft und ggf. überarbeitet. Der Aufbau der Kreaturenwerte wird einheitlich nach der gleichen Struktur verfasst.

### **Was ist neu bei den Kreaturen?**

Alle Kreaturen bekommen auch einen sinnvollen Wert in Selbstbeherrschung, in Verbergen- und Wahrnehmungsproben.

Außerdem stehen bei jedem Wesen wichtige Infos, die man als Held nur mit einer bestimmten Menge an Punkten in Tierkunde erfährt (z.B. Schwachstellen, besondere Gefahren).

### **Was ist mit den tierischen Kampfsonderfertigkeiten?**

Auch hier werden alle Fähigkeiten auf Sinnhaftigkeit geprüft und ggf. werden einige SF gestrichen oder ersetzt.

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 Härte-test 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 Körperbeherrschungssprobe und keine einzelne GE-Probe für die gleiche Situation).

### **Wird es weiterhin Talent- und Zauberfertigkeitssproben 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](mailto: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, Kampfregele). 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](mailto: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](mailto: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