

DSA - Proben und Erschwernisse

Dieser Bogen soll dem DSA-Meister eine kleine Hilfe sein, bei Talentproben die passende Erschwernis oder auch Erleichterung zu finden. Da das Talentsystem äußerst komplex ist, kann dies natürlich nur mit Hilfe einiger Beispiele geschehen, an die sich der Meister nicht sklavisch halten muss. Dabei sind Erschwernisse mit positiven Werten und Erleichterungen mit negativen Werten belegt. Es kann dabei häufiger vorkommen, dass mehrere Bedingungen für Erleichterungen oder Erschwernisse gleichzeitig erfüllt werden; in dem Fall wird alles miteinander verrechnet.

Hinweis: Weitere Angaben über Talentmodifikatoren im Kampf findet ihr in „Aventurien für Anfänger“, „Myranor für Anfänger“ und bei den „Hex-Brett-Kampfregele“ (Sonderfälle).

Wann wird geprobt und wann nicht?

Geprobt wird immer wenn der Ausgang eines Vorhabens oder einer Handlung nicht sicher ist. Es versteht sich von selbst, dass auf Dinge wie Treppensteigen, Gehen und Atmen natürlich nicht geprobt wird. In anderen Fällen obliegt es dem Meister, ob er eine Probe als unnötig deklariert. Meist geschieht dies, wenn ein Talentwert hoch genug, und die Anforderung an die Tätigkeit niedrig genug ist.

Proben und Sonderfertigkeiten

Einige passive Sonderfertigkeiten können bestimmte der weiter unten genannten Erschwernisse dämpfen oder gar ausschalten. Dazu zählen unter anderem: Soziale Anpassungsfähigkeit (halbe kulturell bedingte Erschwernisse), Kulturkunde [Kultur] (keine kulturell bedingte Erschwernisse in genannter Kultur), Meister der Improvisation (halbe Erschwernis aufgrund improvisierten Werkzeugs), Nandus- oder Siminiagefälliges Wissen (halbe Erschwernis bei Ausweichen von Wissenstalent auf anderes Talent), Kampf im Wasser (halbe Erschwernisse), Unterwasserkampf (keine Erschwernisse bei passender Ausrüstung), Dämmerungssicht (halbe Erschwernis durch mangelndes Licht), Nachtsicht (ein Viertel Erschwernis durch mangelndes Licht). *Hinweis:* Lichtquellen erhöhen das Umgebungslicht meist wieder auf „Licht bei Dämmerung“, je nach Umständen manchmal auch auf mehr.

Allgemeine Probenmodifikationen

Erschwernis	Beschreibung
-7	<u>Überreden, Überzeugen, Heilkunde Seele:</u> Bei einem engen Freund; <u>Tierkunde:</u> Tierart entspricht eigenem Seelentier. <u>Allgemein:</u> Alltäglichsste Arbeiten, die nur selten eine Probe bedürfen.
-5	<u>Klettern:</u> Passende Kletterausrüstung; <u>Überreden, Überzeugen, Heilkunde Seele:</u> Bei einem Freund; <u>Fährtenuche:</u> Frische Spuren im Schnee; <u>Heraldik:</u> Wappen aus der eigenen Provinz erkennen; <u>Wissenstalente und Heilkunde:</u> Das passende Buch zur Hand haben; <u>Tierkunde:</u> Das betroffene Tier hält man als Haus- oder Nutztier; <u>Alchimie:</u> In einem professionellen Labor mit hochwertigem Gerät arbeiten; <u>Handwerkstalente:</u> Unter professioneller Aufsicht eines fachkundigen Meisters arbeiten.
-3	<u>Taschendiebstahl, Handwerks- und Naturtalente:</u> Hochwertiges Werkzeug wie beispielsweise ein besonderes Kürschnermesser, besondere Angelköder, hochwertige Dietriche oder Klingensring; <u>Orientierung:</u> Himmelsrichtung bei gutem Wetter mit Zeitmesser oder dem regeltechnischen Vorteil „Zeitgefühl“ bestimmen; <u>Reiten:</u> Ein erfahrenes Pferd reiten.
±0	<u>Alle Talente:</u> Alle Standardfälle. <u>Natur-/Handwerkstalente:</u> Mit einfachem aber notwendigen Werkzeug arbeiten; <u>Reiten:</u> Ein erprobtes Pferd reiten.
+2	<u>Gesellschaftsproben:</u> Evtl. bei abweichender aber sehr nahe stehender (Sub-)Kultur.
+3	<u>Nahkampf:</u> Kampf gegen einen sehr kleinen und flinken Gegner; <u>Gesellschaftstalente:</u> Evtl. bei abweichender aber nahe stehender Kultur. <u>Schwimmen:</u> Leichte aber spürbare Strömung; <u>Pflanzenkunde, Tierkunde, Wildnisleben:</u> Tier oder Pflanze in der Region eher selten; <u>Orientierung, Sternkunde:</u> Himmel leicht bewölkt; <u>Ackerbau, Winzer:</u> Eher karger Boden; <u>Viehzucht:</u> Nutztier störrisch; <u>Taschendiebstahl, Falschspiel:</u> Opfer ist wachsam; <u>Schlösser knacken:</u> Ein etwas besseres Schloss. <u>Reiten:</u> Pferd ist ungeübt.
+5	<u>Alle Talente:</u> Ausweichen auf ein recht ähnliches Ersatztalent; <u>Gesellschaftstalente:</u> Fremde Kultur, Gegenüber ist verärgert; <u>Schwimmen:</u> Deutliche Strömung; <u>Orientierung, Sternkunde:</u> Bewölkter Himmel; <u>Handwerkstalente:</u> Nur improvisiertes Werkzeug verfügbarwie; <u>Kochen:</u> Tieren mit gutem Tierkunde-TaW das Fell abziehen.
+7	<u>Alle Talente:</u> Ausweichen auf Eigenschaft; <u>Reiten:</u> Wildes oder unwilliges Tier. <u>Schwimmen:</u> Starke Strömung; <u>Tierkunde, Pflanzenkunde:</u> Tier oder Pflanze in der Region sehr selten; <u>Ackerbau, Winzer:</u> Boden ist sehr karg. <u>Taschendiebstahl, Falschspiel:</u> Opfer ist geübt und erwartet Tricks; <u>Schlösser knacken:</u> Sehr gutes Schloss.
+10	<u>Alle Talente:</u> Ausweichen auf bedingt ähnliches Ersatztalent; <u>Gesellschaftstalente:</u> Evtl. bei sehr fremder Kultur; <u>Tierkunde:</u> Eine unbekannte Tierart einschätzen; <u>Pflanzenkunde:</u> Pflanze sieht anderer Pflanze zum Verwechseln ähnlich; <u>Heilkunde Seele:</u> Eine regeltechnische Angst ein Abenteuer lang senken (kann nach hinten losgehen). <u>Schlösser knacken:</u> Ein Sicherheitsschloss knacken.
+15	Die Probe ist extrem schwer und meist nur mit passenden Hilfsmitteln zu schaffen.
+25	Die Probe ist fast unmöglich, und meist nur von wahren Meistern mit viel Aufwand zu schaffen.

Sichtverhältnisse, Wasserkampf

Die folgende Tabelle nennt Erschwernisse für den Kampf im Wasser und für den Einsatz des Talents Sinnenschärfe im Bereich Sehen. Die Erschwernisse der Sinnenschärfe gelten 1:1 auch für den Fernkampf. Beim Nahkampf werden sie hingegen zu gleichen Teilen auf AT und PA/Ausweichen aufgeteilt. Wenn also beispielsweise +10 gefordert wird, bedeutet dies eine Erschwernis der AT und der PA/Ausweichen von jeweils +5.

Erschwernis	Beschreibung
±0	Heller Tag, Kampf im und unter Wasser (nur aquatische Wesen)
+2	Knietief im Wasser
+3	Dämmerung, Dunst (beides kann man im Nahkampf ignorieren)
+4	Hüfthohes Wasser
+6	Klare Neumondnacht, Nebel; ab brusthohem Wasser (auf Schwimmen-Proben für einzelne Kampfhandlungen sollte zugunsten des Spielflusses verzichtet werden)
+10	Sternenklare Nacht ohne sichtbarem Mond
+16	Wolkenverhangene Neumondnacht, Finsternis, Blindheit, unsichtbarer Gegner (in allen Fällen muss die ungefähre Richtung des Gegners bekannt sein)

Hinweis: Kämpfe im Wasser stehen spätestens ab brusthohem Wasser bezüglich der Wahl der Waffen und Schilde unter Vorbehalt. Mit einer zehnhändigen Doppelblattaxt oder einem Schild beispielsweise wird man in vielen Situationen wohl nicht mehr vernünftig umgehen können. Die Details entscheidet der Meister.