

DSA4 Steigerung (Hausregeln & ORiginal)

Aktivieren von Talenten

- OR: Während der Erschaffung 1x Aktivierungsfaktor (siehe WdH18)
- OR: Nach der Erschaffung 5x Aktivierungsfaktor (siehe WdS168 und Basis198)

Erlernen und Steigern im Allgemeinen

- OR: Maximal 4 Zeiteinheiten pro Tag für konzentriertes Lernen oder Üben genutzt werden
- Wenn ein Charakter sich nicht um seinen Lebensunterhalt sorgen muss, können maximal 6 Zeiteinheiten pro Tag genutzt werden

Erlernen und Steigern von Talenten, Zaubern, Gaben (im Folgenden immer als Steigerungen)

- Steigerungen sollten sich daran orientieren, was ein Held in jüngster Zeit praktisch verwendet oder womit er sich theoretisch auseinandergesetzt hat
- Für die praktische Anwendung von Fertigkeiten während der Abenteuer werden SMs nach Maßgabe des Spielleiters vergeben. Diese ermächtigen zu Steigerungen ohne Erleichterung und Erschwernis.
- Die Anzahl der zu steigernden Punkte sollte sich an der Einsatzhäufigkeit und dem vorhandenen Niveau der Fertigkeit orientieren (idR $\leq 10 \rightarrow 1-2$; $> 10 \rightarrow 1$)
- SEs und SMs sollten innerhalb von wenigen Ingame-Monaten verbraucht werden, sonst verfallen sie
- OR: Steigerungen, die ohne Lehrmeister, SE oder SM durchgeführt werden, unterliegen den Regeln des Selbststudiums (Aktivierung bis inklusive 10 \rightarrow eine Spalte erschwert; $> 10 \rightarrow$ zwei Spalten erschwert)
- OR: Richtlinie für benötigte Zeit beim Selbststudium: 1Zeiteinheit / AP
- OR: Richtlinie für benötigte Zeit beim Erlernen/Steigern von Zaubern 1Zeiteinheit / 2AP
- OR: Für die gildenmagische-, scharlatanische- und borbaradianische Repräsentation gelten Bücher (mit Thesiskern) als Lehrmeister für den entsprechenden Zauber (für andere Repräsentationen ist es nicht möglich den Thesiskern zu Pergament zu bringen)

OR: Ausnahme bilden die Schlangenhexen, welche diese Fertigkeit in begrenztem Maße von den Gildenmagiern übernommen haben und selten einmal ihre Zaubere in Form von "Zauberrezepten" ablegen

- OR: Für die gildenmagische Repräsentation (vermutlich auch die borbaradianische, aber nicht explizit erwähnt) können Bücher auch in anderen Bereichen der Magie (Zauber, Zauberfertigkeiten und magische Zusammenhänge... was auch immer das beinhaltet) als Lehrmeister dienen
- OR: Kosten für gildenmagische Lehrmeister betragen idR $5ST \times AP$ (min: 5D)
- OR: Kosten für gildenmagische Lehrmeister bei Aktivieren von E+ Zauber oder Steigern über ZfW 14 betragen idR $1D \times AP$ (min: 5D)

Steigern von MR, LeP, AuP, AsP

- OR: Keine Spaltenverschiebungen durch Lehrmeister oder Selbststudium
- OR: Richtlinie für benötigte Zeit: 1Zeiteinheit(1.5std) / AP

Spezielle Erfahrung (SE)	Steigerungsmöglichkeit (SM)	AsP, LeP, AuP, MR, Eigenschaft	Lehrmeister	Selbststudium
-1 Spalte	± 0 Spalten	± 0 Spalten	± 0 / -1 / -2 Spalten nach Qualität des Lehrmeisters	+2 bei $TaW \leq 10$ +1 bei $TaW > 10$
um 1 Punkt	um 1 bis 2 Punkte	beliebig	je Zeitaufwand, Bezahlung & Lehrmeister	je Zeitaufwand
hat bereits stattgefunden und kann sofort verwendet werden		kann ausgespielt werden	muss noch stattfinden und verlangt Rollenspiel	

Die verschiedenen Lernmethoden

WdS Seite 167

Wie bereits erwähnt, gibt es verschiedene Methoden, sich in Talenten, Gaben, Eigenschaften etc. zu verbessern: Üblich sind Spezielle Erfahrungen, Lehrmeister, Gegenseitiges Lehren und Selbststudium. Während die Speziellen Erfahrungen zu den DSA-Grundregeln gehören, handelt es sich bei den anderen drei Lernmethoden um optionale Regeln, bei denen Sie entscheiden können, ob Sie sie benutzen wollen.

Spezielle Erfahrungen

Talente, die im Verlauf eines Abenteuers häufig angewendet wurden – in vorgefertigten Abenteuern finden Sie am Ende des Szenarios eine Auflistung – oder die (nach Meisterentscheid) besonders geübt werden konnten, erhalten eine Markierung als Spezielle Erfahrungen. (Siehe auch die Anmerkungen auf Seite 162.)

Diese Talente können nach dem Abenteuer (oder während einer angemessenen Pause im Abenteuer) sofort und ohne Zeit- und finanziellen Aufwand um einen Punkt gesteigert werden, wobei für die AP-Kosten dieser Steigerung die nächst leichtere (linke) Spalte der Steigerungskostentabelle verwendet wird als üblich.

Wenn ein Held nach einer schwierigen Bergtour eine Spezielle Erfahrung erhält, darf er die nächste Steigerung seines Klettern-Talents zu den Kosten aus Spalte C durchführen.

Die Markierung bei dem gesteigerten Talent wird dann ausradiert. Ein Held kann nie über mehrere Spezielle Erfahrungen in dem gleichen Talent verfügen. Er sollte sich also beeilen, die entsprechende Steigerung bald auszuführen, damit er die Markierung ausradiieren kann, denn erst dann ist Platz für eine neue Spezielle Erfahrung in diesem Talent. Wenn eine Spezielle Erfahrung nicht in angemessener Zeit genutzt wird, kann der Meister entscheiden, dass sie verfällt. Dann wird die Markierung von dem Heldenbogen genommen, ohne dass sie zu einer Kostenreduzierung beigetragen hat.

Sonderfall: Wenn ein Held sich eine Spezielle Erfahrung in einem Spezial-Talent verdient, von dem er noch überhaupt keine Ahnung hat (das also noch nicht aktiviert ist), kann er das Talent zu reduzierten AP-Kosten aktivieren (eine Spalte

weiter links in der Tabelle); auch hierfür muss er keine Zeit und kein Gold aufwenden. Selbst die Steigerung eines negativen TaW ist durch Spezielle Erfahrungen erleichtert.

Um eine Spezielle Erfahrung bei einem Talent zu vermerken, das bisher noch nicht auf dem Heldenbogen steht, kann es dort auch schon dann eingetragen werden, wenn der Spieler noch keine AP aufgewendet hat, um es zu aktivieren. Dann erhält es als TaW jedoch eine eingeklammerte 0, und wie bei nicht aktivierten Talenten üblich kann keine Probe darauf abgelegt werden.

Optional: Lehrmeister

Die beste Methode, ein Talent zu erlernen, ist der Besuch eines Lehrmeisters: eines Spezialisten auf seinem Gebiet. Häufig handelt es sich dabei um „Abenteurer im Ruhestand“, aber auch andere Berufsgruppen (Söldner, Fährtensucher, Wundärzte) geben ihr Wissen an künftige Generationen weiter. Lehrmeister sind bei weitem nicht für alle Talente typisch oder auch nur vorhanden – bedenken Sie, dass viele aventurische Handwerkerzünfte oder auch Gelehrtenzirkel ihr Wissen eifersüchtig hüten und nur dann bereit sind, einem Helden etwas beizubringen, wenn sie dafür nicht nur mit blinkendem Gold, sondern auch mit Gegenleistungen entlohnt werden.

Der Lehrmeister muss in Lehren und dem gelehrteten Talent mindestens TaW 7 haben, in letzterem zudem einen um mindestens 3 Punkte höheren TaW als sein Schüler. Des Weiteren sind regelmäßiger Unterricht (zumindest 10 Zeiteinheiten pro Woche) sowie entsprechende Lehrmaterialien erforderlich (bei etablierten Lehrmeistern alles selbstverständlich).

AP-Aufwand: Die Steigerung kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT in der nächst leichteren (linken) Spalte angegeben. Bei besonders erfahrenen Lehrmeistern (TaW Lehren 15 und mehr) erhält der Schüler außerdem eine zusätzliche Spezielle Erfahrung im gelehrteten Talent (wird um mehr als einen Punkt gesteigert, erhält er trotzdem nur eine SE).

Der **Zeitaufwand** entspricht auch hier einer Zeiteinheit pro aufgebrachtem Abenteuerpunkt. Durch die Senkung der AP-Kosten sinkt auch die benötigte Zeit. (Das Anwenden der SE kostet keine Zeit.)

Kosten: Als Faustformel können Sie hier für die Entlohnung eines Lehrmeisters so viele Heller rechnen, wie der in der Tabelle angegebenen Wert der AP-Kosten mal dem Lehren-Wert des Lehrmeisters beträgt. Besonders erfahrene Lehrmeister (ab TaW 15) sind allerdings sehr selten und sehr teuer – sie verlangen mindestens das Doppelte. Talente, die besonders selten oder risikoreich sind und deren Weitergabe mit hohem Materialaufwand verbunden ist, können die Kosten ebenfalls schnell vervielfachen.

Optional: Gegenseitiges Lehren und Lernen

Die Helden selbst sind natürlich ebenfalls unterschiedlich erfahren auf den verschiedensten Gebieten, und es ist natürlich durchaus möglich, dass sie sich nicht nur darüber unterhalten, wie aufregend doch der Besuch beim Grafen oder der Kampf gegen die Räuber war, sondern vielleicht gibt die Baronstochter zum Besten, in wie viele Fettnäpfchen der Etikette der Thorwaler gerade getappt ist (und wie man dies hätte vermeiden können), oder der Elf zeigt den Helden, woran man die Anwesenheit der Rotpelze früher hätte bemerken können. Aus solchen Gesprächen kann es auch ein Nutzen für den Talentwert (in obigem Fall: in Etikette bzw. Fährtsuchen) erwachsen.

Auch beim gegenseitigen Lehren und Lernen muss es einen erklärten Lehrer und einen Schüler geben. Erfüllt er oben genannte Bedingungen, gilt der lehrende Held als Lehrmeister. Andernfalls muss der Lehrende zumindest einen TaW Lehren von 3 und im gelehrten Talent einen TaW 7 (sowie einen höheren TaW als der Schüler) aufweisen, und ihm muss außerdem eine Lehren-Probe gelingen (vermutlich wegen der Umstände erschwert), bei deren Misslingen er einen neuen Unterrichtsansatz suchen muss, was 1W6 Tage dauert.

AP-Aufwand: Die Steigerung eines Talents durch einen kundigen Gefährten kostet so viele Abenteuerpunkte wie in der SKT angegeben.

Der **Zeitaufwand** entspricht wiederum einer Zeiteinheit pro AP. Wir gehen davon aus, dass reisende Helden nur etwa eine Zeiteinheit pro Tag Zeit für gegenseitiges Lehren und Lernen zur Verfügung haben, aber es kann natürlich auch mehr sein – weil sie z.B. auf die Genesung eines Gefährten warten müssen.

Kosten: Üblicherweise wird ein Held von einem Gefährten keine Bezahlung verlangen – aber man weiß ja nie ...

Optional: Selbststudium

Wenn man genügend Zeit hat (dafür aber wenig Geld), empfiehlt sich das Selbststudium, das aus täglichen Übungen, dem Lernen nach der Methode 'Versuch und Irrtum', Bibliotheksbesuch und/oder Disputen mit Gleichgesinnten besteht – eine durchaus verbreitete Methode.

AP- und Zeitaufwand: Um ein Talent im Selbststudium zu steigern, werden mehr Abenteuerpunkte benötigt, als in der SKT angegeben: Sehen Sie in der nächstschwereren (rechten) Spalte nach. Um Talente über einen TaW von 10 hinaus zu steigern, müssen Sie sogar die Kosten aus der Spalte zwei weiter rechts verwenden. Auch für das Selbststudium benötigt man so viele Zeiteinheiten, wie AP aufgewendet werden.

Kosten: üblicherweise keine (von eventuellen Bibliotheksgebühren vielleicht abgesehen), aber wenn man den lieben langen Tag nichts anderes macht, als sich in Talenten zu schulen, kann man natürlich kaum Silbertaler verdienen gehen. Man muss aber derweil sehr wohl welche ausgeben.