

DSA Heldenauswahl

Grundauswahl

Um einen Anfänger die Entscheidung zu erleichtern, welchen Heldentyp er in DSA 4G (4. Generation) spielen will, kann man eine Art Entscheidungsbaum aufbauen.

Unabhängig von der Entscheidung ist der Spaßfaktor. Dieser ist einzig und allein davon abhängig, wie Frau/Mann seinen eigenen Helden mit Leben ausfüllt. Übrigens: In Aventurien ist die Gleichstellung der Geschlechter (zumindest was das Heldenleben angeht) in vollem Umfang realisiert. Das heißt auch, dass eine Frau durchaus einen männlichen Helden spielen darf und umgekehrt. Es gibt

- „Normale“ Helden
- Magische Helden
- Geweihte Helden

Normale Helden sind solche, die ihr Leben ohne übersinnliche Hilfe (Magie) oder göttlichen Beistand (Geweihte) meistern müssen. Sie haben nur das, was ihnen die Götter bei der Geburt an Intelligenz und körperlicher Kraft bzw. Gewandtheit mit gegeben haben.

- **Komplexität:** **niedrig bis mittel**
- **Spielbarkeit für Anfänger:** **sehr gut bis gut**

Magische Helden sind diejenigen, die bei der Geburt Zugang zur allgegenwärtigen Astralenergie erhalten haben, und somit in der Lage sind, übersinnliche Dinge, die im Volksmund auch Zauberei genannt werden, zu wirken. Sie nehmen damit auf eine für andere Personen unsichtbare Weise Einfluss auf manche Geschehnisse in Ihrem Leben.

- **Komplexität:** **mittel bis sehr hoch**
- **Spielbarkeit für Anfänger:** **je nach eigener Fantasyerfahrung gut bis mühevoll**

Geweihte Helden sind solche, bei denen die Religiosität so tief verwurzelt ist, dass sie sich entschieden haben, die Laufbahn eines Priesters einzuschlagen. Sie werden spätestens bei der Priesterweihe von ihrem Gott gesegnet und erhalten damit Zugang zu Möglichkeiten, die jenseits derer von normalen und magischen Helden liegen. Dieser Zugang kann ihnen im Gegensatz zur Astralenergie bei den magischen Helden jedoch auch wieder genommen werden, wenn Sie kein gottgefälliges Leben führen.

- **Komplexität:** **hoch bis sehr hoch**
- **Spielbarkeit für Anfänger:** **schwierig bis nicht empfehlenswert**

Für Deine Entscheidung gilt, dass sich niemand von der Einstufung bei Komplexität und Spielbarkeit davon abhalten lassen sollte, einen „schwierigen“ Charakter zu spielen. Einzig und allein die eigene Vorstellung vom Charakter ist letztendlich das, was zählt. Und ein Motto gilt bei diesem Spiel vor allen anderen: „Es muss vor allem **Dir selbst** Spaß machen!“

Normale Helden

Normale Helden kann man wieder in Kategorien unterteilen. Es gibt die

- Kämpfer (K)
- Trick- und Listenreichen (T)
- Geschickte und Gewandte (G)
- Undurchsichtigen (U)
- Unnahbare (N)

Manche Heldentypen berühren zwei oder mehr dieser Kategorien. Nachstehend eine Tabelle mit diversen, beispielhaften Möglichkeiten:

Typus	Kat ¹	Kurzbeschreibung	Ird. Vorbild ²	Kompl ³	Spielb ⁴
Amazonen	K	Wie sie im Buche steht	Amazonen	Niedrig	Sehr gut
Barde	U	Kann etwas kämpfen, scheut aber auch andere Mittel nicht	Minnesänger	Mittel	Etwas Mühe
Gaukler	G/T	Arbeitet meist mit Tricks	Schausteller	Niedrig	Sehr gut
Händler	T	Das Gehirn ist das, was zählt		Mittel	Gut
Jäger	N/G	Ruhig und verschlossen		Mittel	Gut
Krieger	K	Ein Ritter aus dem Buch	Ritter	Niedrig	Sehr gut
Medicus	T	„Tut mir leid, der Arm muss ab!“	Feldscher	Mittel	Gut
Moha	K	Kleine Männer/Frauen mit Blasrohr aus dem Urwald. Beliebt als Sklaven.	Buschmann	Mittel	Gut
Nivese	G	Finnland, Rentierherden	Rentierhirte	Mittel	Gut
Norbarde	T/K	Mongolischer Händler		Niedrig	Sehr gut
Novadi	K	Ein jähzorniger, aufbrausender Wüstennomade mit exzellenten Pferdekennntnissen	Tuareg	Mittel	Etwas Mühe
Seefahrer	K	No comment		Niedrig	Sehr gut
Skalde	K/G	Singe, Wikinger, singe!	Wikingerbarde	Mittel	Etwas Mühe
Söldner	K	Erst die Dukaten, dann die Ehre		Niedrig	Sehr gut
Streuner	T	Das wird knifflig? OK, hier bin ich!	Dieb, Bettler	Niedrig	Sehr gut
Thorwaler	K	Erst die Axt, dann der Rum und dann der Rest	Wikinger	Niedrig	Sehr gut
Zwerg	K	Robust, stark und unverzichtbar als Kamerad		Mittel	Gut

¹ Die Kategorie, in die sich der Typus am Besten einordnen lässt

² Eine irdische, eventuell mittelalterliche Kultur/Typ, die bei der Darstellung als Vorbild dienen könnte

³ Komplexitätseinstufung

⁴ Spielbarkeit für Anfänger

Magische Helden

Die magischen Helden kann man wiederum in 3 Kategorien einteilen, je nachdem welche Priorität sie selbst der Magie in ihrem Leben geben.

- Hochmagisch (HM): Die Magie ist alles, was zählt
- Elfenmagisch (EM): Schauen wir erst einmal, ob wir hier überhaupt Magie brauchen
- Niedermagisch (NM): Ich kann's halt, aber wer braucht es schon.

In die erste Kategorie fallen vor allem solche, die Magie als ernsthaftes Studium betreiben, sei es in einer Akademie oder als Freistudium in der Natur. Hierzu gehören Magier, Druiden, Geoden aber auch teilweise die Hexen.

Die zweite Kategorie sind meist solche, denen die Beherrschung der Magie einfach in den Schoß gefallen ist. Hierzu zählen alle Elfen, Schamanen, Tänzerinnen und auch manche Hexen.

Die dritte Kategorie sind meist solche Personen, denen zwar Magie gegeben wurde, die damit aber nicht umgehen wollen oder können oder sie einfach nicht ernst genug nehmen. Hierzu gehören Schelme, Scharlatane, Magiedilettanten aber auch teilweise die Halbelfen, sofern diese überhaupt Magie beherrschen.

Auch hier eine kleine Tabelle mit Beispielen:

Typus	Kat ⁵	Kurzbeschreibung	Kompl ⁶	Spielbarkeit ⁷
Auelf	EM	Der Standardelf	Mittel	Gut
Druide	HM	Geheimnisumwittert	Hoch	Etwas Mühe
Firnelf	EM	Fühlt sich unwohl außerhalb des ewigen Eises	Hoch	Mittel
Geode	HM	Der zwergische Druide	Sehr hoch	Viel Mühe
Hexe	HM	Mit Vorsicht zu genießen	Hoch	Gut bis Mittel
Magiedilettant	NM	Arbeitet meist mit Tricks	Mittel	Gut
Magier	HM	Gandalf als Vorbild ist gut	Sehr hoch	Viel Mühe
Schamane	EM	Nur der Urahn weiß wirklich, wo es lang geht	Mittel	Etwas Mühe
Scharlatan	NM	Arbeitet meist mit Tricks	Mittel	Gut
Schelm	NM	Seine Magie dient meist dem Schabernack	Hoch	Viel Mühe
Tänzerin	EM	Spezielle Novadi-Magie	Sehr hoch	Viel Mühe
Waldelf	EM	Etwas schüchterner als sein Vetter aus den Auen	Mittel	Gut

⁵ Die Kategorie, in die sich der Typus am Besten einordnen lässt

⁶ Komplexitätseinstufung

⁷ Spielbarkeit für Anfänger

Geweihte Helden

Geweihte Helden haben alle ihre Spezialitäten. Ihre Passion gilt einem einzigen Gott, jedoch ohne die Tatsache außer acht zu lassen, dass es auch andere Götter gibt (Im Pantheon der Zwölf) oder geben kann (Man weiß ja nie, ob der Schamane nicht doch recht hat!).

Geweihte haben den Vorteil, „Wunder“ wirken zu können, sie müssen dafür jedoch auch streng nach den Regeln ihres Gottes leben. Dies kann mitunter zu Problemen in der Gruppe führen. Dieser Aspekt macht sie sowohl interessant als Spielfigur gleichzeitig aber auch alle durch die Bank weg sehr komplex und entsprechend schwierig spielbar.

Auch diesmal eine Tabelle mit Beispielen für Götter-Geweihte:

Gott	Ges. ⁸	Zuordnung	Auflagen	Verf. ⁹
Praios	M	Recht, Gesetz, Sonne	Darf nie lügen	80%
Rondra	W	Sturm, Kampf, Krieg	Darf nie eine Herausforderung ablehnen	100%
Efferd	M	Wasser, Seefahrt	Muss offenes Feuer meiden	100%
Travia	W	Herdfeuer, Ehe, Gastlichkeit	Schutz aller Hilfesuchenden	25%
Boron	M	Tod, Schlaf	Schweigen so gut und viel wie möglich	100%
Hesinde	W	Magie	Sammeln von Wissen und Artefakten	100%
Firun	M	Jagd, Winter	Ernst sein, darf nicht lachen	75%
Tsa	W	Leben, Erneuerung	Darf nicht töten	25%
Phex	M	Mond, Nacht, Diebstahl, Handel	Keine Tat ohne Gegenleistung	100%
Peraine	W	Feldfrüchte, Ackerbau, Viehzucht	Beistand allen Kranken und Verwundeten	25%
Ingerimm	M	Schmiede, Zwerge, Feuer	In seiner Gegenwart darf kein Feuer erlöschen	100%
Rahja	W	Rausch, Liebe, Ekstase, Wein	Rahja kommt immer zuerst	75%

⁸ Geschlecht der Gottheit: (M)ännlich oder (W)eiblich

⁹ Einschätzung wie häufig es vorkommt, dass ein Priester dieses Gottes mit einer Abenteurergruppe auf Wanderung geht.

So das war's!

Falls Du einen oder mehrere Helden in Betracht ziehen kannst, kannst Du gerne nach Details für diese Typen im Forum anfragen (www.rpg-foren.com).

Einige Spieler beziehen in ihre Entscheidung auch die aktuelle Zusammensetzung der Gruppe in der sie mitspielen (möchten) mit ein. Dies ist absolut nicht notwendig, aber durchaus OK, wenn Du dies ebenfalls tun möchtest.