DISKURS, DER SOZIALE KAMPF

von Dzaarion & Sintholos

EINLEITUNG

Der Königshof von Vandria in Cellbrick - Die Tochter des adligen Lord Reinhardts, Celia, soll vermählt werden. Doch noch muss der geeignete Ehemann gefunden werden. Fürstensöhne, Diplomaten, Werber und andere strömen an den Hof, um Lord und Tochter von sich oder ihrem Kandidaten zu überzeugen. Muskelkraft, Zielsicherheit und destruktive Magie wird hier nicht viel helfen. Hinterzimmergespräche, Intrigen und Geschacher prägen stattdessen diesen Wettstreit. Dies ist nicht die Zeit für Schwerter, dies ist die Zeit des Sozialen Kampfes, die Zeit des Diskurses.

Das Ziel dieses Fanwerks ist die Bereitstellung eines würfelorientierten Systems für komplexe Diskussionen, Debatten und Intrigen, ähnlich dem normalen Kampfsystem - hier Diskurs genannt. Statt mit dem Tod eines der Kontrahenten endet die Auseinandersetzung mit der Durchsetzung des Willens des Siegers. Dies soll den Spielern mehr Werkzeuge an die Hand geben, um Konversationen und Diskussionen abhandeln zu können und so in Quests neue Wege zu eröffnen oder Lösungen ohne Waffengewalt zu finden.

DIE SOZIALEN KAMPFWERTE

WILLENSKRAFT (GEI+STUFE):

Die Lebenskraft beim Diskurs. Abgekürzt mit WK, spiegelt dieser Soziale Kampfwert den Einfluss (vgl. Schaden im Kampf) wider, dem ein Charakter widerstehen kann, bevor er einen Diskurs verliert.

BEHARRLICHKEIT (GEI+HÄ):

Die Abwehr beim Diskurs. Mit Beharrlichkeit (BHK) wird erlittener Einfluss gesenkt.

RAFFINESSE (GEI+BE):

Die Initiative beim Diskurs. Die Raffinesse (RAF) bestimmt, wie flink die Zunge des Redners ist und wie weise er sie zu führen weiß. Der raffiniertere Redner kann den Diskurs so lenken, dass er bestimmen darf, wer die Runde beginnt.

RATIONALE ARGUMENTE (GEI+VE+BS):

Eine der Angriffsarten beim Diskurs. Rationale Argumente (RAA) basieren auf Fakten, empirischer Beobachtung und logischen Schlussfolgerungen. Für diese Argumente müssen die Diskutierenden dieselbe Sprache sprechen.

Pro Talentrang in Schlitzohr erhält der Charakter +1 auf diese Argumentationsart.

EMOTIONALE ARGUMENTE (GEI+AU+BS):

Eine weitere Angriffsart beim Diskurs. Emotionale Argumente (EMA) basieren auf Ethik, Empathie und Moral. Für diese Argumente müssen die Diskutierenden dieselbe Sprache sprechen.

Pro Talentrang in Charmant erhält der Charakter +1 auf diese Argumentationsart.

KÖRPERLICHE ARGUMENTE (KÖR+GE+BS):

Eine weitere Angriffsart beim Diskurs. Körperliche Argumente (KÖA) basieren auf nonverbaler Kommunikation, wie einem Augenaufschlag, einer kaum merklichen Berührung, aber auch dem unverhohlenen Spiel mit einer Waffe oder vulgären Gesten. Diese Argumente funktionieren auch dann, wenn die Diskutierenden nicht dieselbe Sprache sprechen.

DER SOZIALE KAMPF

Will man jemanden von seiner Position überzeugen oder dazu bringen, etwas für einen zu tun, der normalerweise nicht gewillt wäre, dies grundlos und aus lauter Freundlichkeit auszuführen, so kommt es zu einem Diskurs. Es ist jedoch nicht möglich jemanden von etwas zu überzeugen, das gegen seine Natur oder moralischen Grundfesten, wie das Verschenken von Waren bei einem Händler, den Selbsterhalt oder dergleichen verstößt.

1. BASISSYMPATHIE (BS) BESTIMMEN:

Ein Charakter mag unterschiedliches Ansehen bei seinem Kontrahenten haben. Dies bestimmt, wie empfänglich er für die Argumente seines Gegenübers ist. Kennen sich die Charaktere nicht und/oder ist die Sympathie durch Situation, Herkunft, Geschichte des Charakters nicht eindeutig gegeben, wird ein W20 geworfen, um die Basissympathie zu bestimmen. Die Basissympathie ist ein Proben-Modifikator, der auf die Argumentation des jeweiligen Gegenübers angerechnet wird.

W20	BASISSYMPATHIESTUFE	BONUS
1	Liebe	+6
2-3	Loyal	+4
4-5	Zugeneigt	+2
6-8	Freundlich	+1
9-12	Gleichgültig	+0
13-15	Unfreundlich	-1
16-17	Abgeneigt	-2
18-19	Misstrauisch	-4
20	Hass	-6

Beispiel:
Krieger Grolf (Stufe 2) will die Hofdame Araniell (Stufe 4) überreden, ihn auf die Werbungsfeierlichkeiten für Celia mitzunehmen. Die Hofdame ist nicht gewillt dies zu tun und so kommt es zu einem Diskurs, in dem er versucht sie zu überzeugen. Grolf ist Araniell zugeneigt, sie erhält daher einen Bonus von +2 auf ihre Argumente. Araniell hingegen hat keine besonders hohe Meinung von Grolf und steht ihm lediglich gleichgültig gegenüber, er erhält also einen Bonus von 0.

2. RAFFINESSE:

Der Diskutierende mit dem höheren Raffinesse-Wert bestimmt, wer zuerst seine Sichtweise vorbringt, den Diskurs also beginnt.

3. AUSTAUSCH DER ARGUMENTE:

Der Charakter, der an der Reihe ist, wählt nun aus, wie er seinen Kontrahenten überzeugen möchte. Dazu nutzt er entweder Rationale, Emotionale oder Körperliche Argumente bzw. ein Rhetorisches Manöver (siehe optionale Regeln). Das Ergebnis einer erfolgreichen Argumentation ist zugleich der Einfluss, der ausgeübt und von der Willenskraft des Kontrahenten abgezogen wird. Immer wenn ein Ziel Einfluss erleidet, würfelt es automatisch eine Beharrlichkeits-Probe, wodurch bei einer erfolgreichen Probe der Einfluss um das Ergebnis reduziert wird. Schlägt die Probe fehl, ist der Einfluss nicht abgewehrt und zählt komplett. Nun kann der Gegner sein Argument vorbringen. Dies wird solange abwechselnd wiederholt, bis die Willenskraft von einem der beiden Diskutierenden auf 0 oder darunter sinkt.

4. AUSWIRKUNGEN DES DISKURSES

Der Sieger im Diskurs (egal ob SC oder NSC) hat es geschafft sein Gegenüber mit den richtigen Argumenten zu beeinflussen.
Bei einer negativen oder neutralen Basissympathie wird der Verlierer dem Sieger Geheimnisse anvertrauen oder bestimmte Aktionen ausführen, die er auch für einen guten Freund tun würde (vgl. Zauber „Freund“).
Bei einer positiven Basissympathie wird der Verlierer für den Sieger alles bedingungslos tun und jeden Befehl ausführen, sogar das Angreifen von Kameraden. Er wird sich jedoch nicht verstümmeln oder Selbstmord begehen (vgl. Zauber „Gehorche!“).
Daneben werden auch die Resultate von Rhetorischen Manövern abgehandelt, wie etwa das Überreichen von Geld nach erfolgreichem Bestechen.

5. NEUE BASISSYMPATHIE BESTIMMEN:

Abhängig davon, wie der Diskurs geführt und welche Rhetorik verwendet wurde, kann der Spielleiter zusätzliche eine Änderung der Basissympathie festlegen. Dies sollte im Allgemeinfall nicht mehr als eine Stufe nach oben oder unten sein.

Beispiel:
Krieger Grolf hat Raffinesse 6 (GEI 6, VE 0), Araniell hat Raffinesse 8 (GEI 6, VE 2) und entscheidet, dass Grolf anfangen dürfe.
Er wählt ein Rationales Argument, mit einem PW von 6 (GEI 6, VE 0, BS 0) und argumentiert erfolgreich mit 4. Araniell würfelt eine erfolgreiche Beharrlichkeits-Probe von 2 und ihre Willenskraft sinkt um 2 Punkte auf 8. Nun ist Araniell an der Reihe. Sie wählt ein Körperliches Argument , mit einem PW von 14 (KÖR 6, GE 6, BS 2) und würfelt erfolgreich eine 11. Grolf würfelt eine erfolgreiche Beharrlichkeits-Probe von 2 und erleidet 9 Einfluss. Dieser wird von seiner Willenskraft abgezogen, sie fällt trotz erfolgreicher Abwehr unter 0. Damit hat Grolf den Diskurs verloren, er konnte Araniell nicht überzeugen ihn auf die Feierlichkeiten mitzunehmen. Der Spieler von Grolf und der SL entscheiden zusammen, dass sich die Basissympathie Grolfs bzgl. Araniells nicht ändert, da Grolf ihr die Ablehnung nicht übel nimmt und sie, trotz ihres Sieges, keine weiteren Dienste von ihm gefordert hat.

WEITERE REGELN

IMMERSIEGE UND PATZER:

Immersiege im Diskurs werden wie Immersiege im physischen Kampf gehandhabt und entsprechen dem höchstmöglichen Probenergebnis, als Ergebnis.
Patzer funktionieren wie Patzer im Kampf.
Bei Argumentations-Patzern redet sich der Diskutierende um Kopf und Kragen, das Argument geht komplett an seinem Gegner vorbei und der Charakter muss sich in der Folgerunde erst mal überlegen, wie er wieder einen Einstieg in den Diskurs findet.
Selbiges gilt für Beharrlichkeits-Patzer, bei dem der Patzende komplett auf dem falschen Fuß erwischt wird. Er muss sich ebenfalls in der nächsten Runde überlegen, wie er wieder einen Einstieg in den Diskurs findet. In beiden Fällen setzt er also eine Runde aus.

HEILUNG ERLITTENEN EINFLUSSES:

Die Regeneration der Willenskraft erfolgt automatisch:
Je Stunde werden 2 WK wiederhergestellt.
Je Stunde erholsamen Schlafes werden 3 WK wiederhergestellt. Items, wie hochwertiges Essen oder Getränke, können ebenfalls eine wiederherstellende Wirkung haben, jedoch nicht während eines Diskurses eingenommen werden.
Sollte innerhalb von 2 Stunden **kein** Diskurs durchgeführt werden, so wird die Willenskraft des Charakters wieder vollständig hergestellt.

Bsp.:

BEIM HÄNDLER	🏠	PREIS
Bonbon*	D	25 SM
Schokolade**	K	10 GM

*: Probenwert 10: 1-10 heilt WK in Ergebnishöhe, 11+ kein Heileffekt
**: Heilt W20 WK

MÖGLICHE DISKURSSITUATIONEN:

Der Diskurs ist natürlich nicht dafür gedacht jegliche Soziale Interaktion vom Spieltisch zu verbannen, doch kann er in einigen Situationen nützlich sein, wenn sich die Spieler lieber auf die ihrem Charakter zugeteilten Werte verlassen wollen. Auch können so neue Encounter geschaffen werden, in denen die Feinde der SC nicht auf das Leben, sondern, zumindest einen Teil, ihrer Börse, eine Gefälligkeit oder dergleichen aus sind. Beispielhaft nun noch ein paar Situationen in denen ein Diskurs möglich wäre:
- die SC versuchen von einem Händler einen Kredit zu bekommen
- eine Späherin versucht eine Wache zu überzeugen, dass sie den Ring tatsächlich gefunden hat
- die SC versuchen in der Gunst des Stadtherren zu steigen, um möglicherweise Aufträge zu erhalten
- ein Händler auf dem Basar, der versucht dem Krieger *„das beste Schwert der Stadt“* zu verkaufen

OPTIONALE REGELN

Während einer Brautwerbung treffen die beiden sprachgewandten Rhetoriker Betyr Paelish und Lyrion Tannister aufeinander und liefern sich ein hitziges Wortgefecht, um ihre Schützlinge anzupreisen. Dafür bestechen sie mit ihrem eloquenten Charme sowie rhetorischem Geschick und führen ihre scharfen Zungen gegeneinander, um die Wahrheit mit allerlei rhetorischen Winkelzügen zu ihren Gunsten zu verdrehen.
Manchmal braucht es eben ein paar mehr Regeln, um eine Situation adäquat abbilden zu können. So sollen diese optionalen Regeln die Möglichkeiten erweitern eine Situation, die über die Beeinflussung einer einzelnen Person hinausgeht, sondern in der eine ganze Gruppe Gegner überzeugt werden will oder das Aufeinandertreffen zweier begnadeter Redner darzustellen. Ähnlich dem Umkreisen von Gegnern, dem Einsatz verschiedener Talente oder Slayerpunkte, sollen diese optionalen Regeln den Spielern mehr taktische Tiefe im Diskurs bieten, sind jedoch für dessen Funktion nicht zwingend erforderlich.

BESONDERE GEGNER

GRUPPEN:

Nicht immer ist es der Fall, dass nur eine Person zu überzeugen ist. Wenn eine ganze Gruppe (etwa eine Gruppe von Soldaten) zu beeinflussen ist, dann bestimmt die Gruppe einen Sprecher (Bei der Soldaten-Gruppe z.B. den Hauptmann). Dieser führt stellvertretend für die Gruppe den Diskurs, erhält aber für jedes Gruppenmitglied +2 WK und 1+ BHK.

DUMME VÖLKER:

Manche Völker sind einfach nicht fähig, eine konstruktive Diskussion zu führen (GEI-Wert unter 4 oder entsprechende Volksfähigkeiten). Versucht man dennoch derartige Völker mit Argumenten zu überzeugen, so erhält man einen Malus von -4 auf seine Argumente. Gleichzeitig erhalten Dumme Völker einen Bonus von +4 auf ihre Beharrlichkeit. Rhetorische Manöver zeigen bei ihnen keine Wirkung.

BESONDERE DISKURSERGEBNISSE

1. RÜCKZUG:

Wenn sich ein Spieler im Ton vergreift und eine Rhetorik verwendet, die sein Gegner rundherum ablehnt, so kann sich dieser aus dem Diskurs zurückziehen. Der ursprüngliche Diskussionsgrund verfällt und die Basissympathie sinkt um eine Stufe.
Setzt der Kontrahent diesem Charakter nach, wird der Diskurs fortgeführt, allerdings wird die Basissympathie sofort auf Hass gesenkt.

2. KOMPROMISS:

Wenn ein Charakter meint den Diskurs zu verlieren, so kann er einmal pro Diskurs einen Kompromiss anbieten. Nimmt sein Gegner diesen an, wird der Kompromiss umgesetzt. Ansonsten wird der Diskurs weitergeführt.

3. ANGRIFF:

Ein Gegner mit der Basissympathie Hass kann jederzeit den Diskurs abbrechen und zu den Waffen greifen, wenn er sich beleidigt, übervorteilt oder hintergangen fühlt. Es folgt ein normaler physischer Kampf.

ZUSÄTZLICHE DISKURSAUSWIRKUNGEN

In langfristigen Kampagnen bietet es sich an, ein intensiveres Verhältnis zu bestimmten NSCs aufzubauen. Daher hat der Charakter folgende weiterführende Optionen, die man als Ziel des Diskurses wählen kann, statt eine direkt umsetzbare Bitte vorzutragen:
1. Erhöhung der Basissympathie: Der Charakter nutzt ein freundliches Gespräch, ungezwungenen Smalltalk oder hinterlistige Manipulation, um die Meinung seines Gegenübers positiv zu beeinflussen. Die Basissympathie des Gegenübers bzgl. des Charakters erhöht sich um zwei Stufen.
2. Manipulation: Der Charakter schafft es seinem unwissenden Kontrahenten eine Behauptung als Erkenntnis unterzujubeln. Der Gegner nimmt diese Information fortan als nahezu unumstößliche Wahrheit an und wird entsprechend handeln.

ARGUMENT-BONI

Ein Argument zum richtigen Zeitpunkt vorzubringen, mag einem einen Vorteil verschaffen. Daher gibt es verschiedene Wechselbeziehungen zwischen den Argumentationsarten.

1. Rationale Argumente erhalten einen Bonus von +2, wenn vom Gegner direkt zuvor ein Emotionales Argument verwendet wurde.
2. Emotionale Argumente erhalten einen Bonus von +2 , wenn vom Gegner direkt zuvor ein Körperliches Argument verwendet wurde.
3. Körperliche Argumente erhalten einen Bonus von +2, wenn vom Gegner direkt zuvor ein Rationales Argument verwendet wurde.

Beispiel:
Krieger Grolf wählte im obigen Beispiel ein Rationales Argument, mit einem PW von 6, um Araniell zu überzeugen. Araniell wählt nun ein Körperliches Argument, mit einem PW von 14. Da Körperliche Argumente einen Bonus erhalten, wenn direkt zuvor ein Rationales Argument verwendet wurde, erhöht sich Araniells KÖA-Wert um 2 auf 16.

SATZVERSTÄRKUNGSMITTEL

Auch Rollenspiel kann weiterhin in den Diskurs eingebunden werden. Dabei gilt das Zitat: „*Was der Spieler am Tisch macht, ist das, was der Charakter glaubt zu tun und der Wurf ist die Übersetzung in das, was wirklich passiert*."
Der Spielleiter kann so für (besonders) gelungenes/misslungenes Rollenspiel einen Bonus/Malus auf die folgende Argumentation geben. In Gruppendiskursen können so auch jene Charaktere, die nicht der Sprecher sind, einen wertvollen Beitrag zum Gespräch leisten.
Ebenso haben beide Seiten die Möglichkeit Informationen, die ihre Argumentation unterstützen und die sie während des Spieles gesammelt haben, zu nutzen. Vielleicht hat man eine besonders kompromittierende Zeichnung oder einen Steckbrief seines Gegenübers, weiß das Frau und Kind zuhause auf die Wache warten, kennt die nötige Medizin für das kranke Kind oder verspricht seine Dienste. Der Spielleiter verteilt dafür einen Bonus/Malus auf die folgende Argumentation. Dieselbe Information kann im gleichen Diskurs jedoch nur einmal angewendet werden.
Ein solcher Bonus sollte im Allgemeinfall nie mehr als maximal +/-4 betragen.

FRUSTRATION

Frustration ist eine zusätzliche Ressource im Diskurs. Ein Charakter kann einen Punkt Frustration hinnehmen, um den durch eine Argumentation erlittenen Einfluss um 5 Punkte zu senken. Pro angesammelten Punkt Frustration, bekommt der Charakter jedoch einen Malus von -2 auf alle Proben in einem Diskurs, da er zunehmend unwirsch wird. Wird dabei mehr Frustration angesammelt, als der Charakter VE besitzt, so verliert er einen Diskurs automatisch.
Angesammelte Frustration wird nach einer Nacht erholsamen Schlaf zurückgesetzt.
Auch spezielle Items können eine wiederherstellende Wirkung haben, jedoch nicht während eines Diskurses eingenommen werden.

Bsp.:

BEIM HÄNDLER	🏠	PREIS
Edler Tropfen***	D	5 GM
Feuerwasser****	K	15 GM

***: Neutralisiert einen Punkt Frustration.
****: Neutralisiert sämtliche Punkte Frustration, der Charakter erhält -4 auf alle Proben, bis er schläft.

Zudem kann auch die Regel angewendet werden, das ein Charakter bei einem Patzer, anstatt eine Runde auszusetzen, einen Punkt Frustration hinnehmen muss.

RHETORISCHE MANÖVER

Ähnlich den Manövern im Kampf (Slay! #2) können im Diskurs verschiedene Sonderaktionen statt einem Argument durchgeführt werden, die den Kampfverlauf beeinflussen. In einem Diskurs dürfen 3 verschiedene Manöver je einmal verwendet werden. Der Einsatz eines Rhetorischen Manövers gilt als Aktion und zählt auch dann als eingesetzt, wenn die Probe fehlschlägt.

ABLENKUNG (AGI+BE):

Guck mal da! Der Charakter bringt seinen Gegner aus dem Konzept. Für W20/4 Runden darf der Charakter bestimmen wer die Runde beginnt.

AD HOMINEM (GEI+VE):

Der Charakter lügt über den Gegner bzw. greift ihn persönlich an. Sein Gegner fühlt sich gezwungen, die Lügen in den nächsten 2 Runden abzustreiten, anstatt Argumente vorzubringen.

AUTORITÄT (KÖR+AU):

Der Charakter verschafft sich mit seinem Auftreten Respekt. Für W20/4 Runden werden alle Argumente um +W20/4 erhöht.

BALZ (AGI+AU):

Ohne Worte betont der Charakter seine etwas anderen Vorzüge und lässt beim Gegner das Blut in andere Regionen abwandern. Für 2 Runden sind dessen RAA und EMA um -4 erschwert. Nach dem Kampf wird die Basissympathie auf die nächsthöhere Stufe gehoben. Kann nicht mit Bedrohen, Beleidigen oder Verspotten im selben Gespräch verwendet werden.

BEDROHEN (KÖR+ST):

Wenn der Gegner nicht tut, was du sagst, dann… Das Würfelergebnis zählt als Einfluss und kann regulär abgewehrt werden. Nach dem Kampf wird die Basissympathie automatisch auf die nächstniedrigere Stufe gesenkt. Kann nicht mit Balz, Flirten oder Respekt zollen im selben Gespräch verwendet werden.

BELEIDIGEN (AGI+VE):

Unschön und trotzdem effektiv. Auf die ein oder andere Art beleidigt man seinen Gegner und senkt so dessen Beharrlichkeit für W20/2 Runden um -4, allerdings schwächt dies die eigene Argumentation ebenso lange um -2. Nach dem Kampf wird die Basissympathie automatisch auf die nächstniedrigere Stufe gesenkt. Kann nicht mit Balz, Flirten oder Respekt zollen im selben Gespräch verwendet werden.

BESCHULDIGEN (GEI+VE):

Anschuldigungen über vergangenes Fehlverhalten schwächen die Position des Gegners. Die Argumentationswerte des Gegners sinken für W20/4 Runden um W20/4.

BESTECHEN (AGI+AU+GW):

Der Charakter überreicht seinem Gegner eine „kleine Anerkennung“. Er erhält einen Bonus von GW=(Geldmenge in Gold/20) auf den Probenwert. Das Würfelergebnis zählt als Einfluss und kann regulär abgewehrt werden.

DER FINGER (AGI+AU):

Sind einem Charakter die Argumente ausgegangen greift er auf diese schlicht Geste zurück und kann dadurch den Einfluss der nächsten Runde ignorieren.

EINZEILER! (GEI+ST+GRUPPE):

Ein schlichter einprägsamer Spruch. Bei einer erfolgreichen Probe zählt das Würfelergebnis als Einfluss und kann nur mit GEI abgewehrt werden. Zusätzlich erhält der Anwender einen Bonus von +1/Gegner, wenn er dieses Manöver gegen eine Gruppe einsetzt.

FLIRTEN (GEI+AU+FM):

Eine offensichtliche Anmache. Er erhält einen Bonus anhand der Flirtmodifikator-Tabelle im GRW S.90. Bei einer erfolgreichen Probe zählt das Würfelergebnis als Einfluss und kann regulär abgewehrt werden. Nach dem Kampf wird die Basissympathie auf die nächsthöhere Stufe gehoben. Kann nicht mit Bedrohen, Beleidigen oder Verspotten im selben Gespräch verwendet werden.

HÄNDEDRUCK (KÖR+VE):
Ein kräftiger Händedruck sagt oft schon mehr als hundert Worte. Dieses Manöver kann nur als erste Aktion im Diskurs ausgeführt werden und senkt die Argumentation und Beharrlichkeit des Gegners in der nächsten Runde um -4.

IGNORIEREN (KÖR+HÄ):
War da was? Der Charakter schafft es das Gesagte einfacher an sich abblitzen zu lassen. Die Beharrlichkeit des Charakters wird für W20/4 Runden um W20/4 erhöht.

IRONIE (GEI+VE):
Das vorgebrachte Argument war nicht erfolgreich?!...nun haha es war ja auch bloß ironisch gemeint. Dieses Manöver kann verwendet werden, nachdem eine RAA oder EMA Probe nicht erfolgreich war und die Probe darf wiederholt werden.

LÜGEN (GEI+AU):
Der Charakter lügt indem er Argumente erfindet, die den gegnerischen Standpunkt perfekt untergraben. Das Würfelergebnis zählt als Einfluss und kann nicht abgewehrt werden.

NACHÄFFEN (AGI+VE):
Dieses Manöver kann nur durchgeführt werden, wenn der Gegner in dieser Runde bereits erfolgreich argumentiert hat. Bei einer erfolgreichen Probe richtet der Charakter abwehrbaren Einfluss in Höhe des Probenergebnisses seines Kontrahenten an.

RESPEKT ZOLLEN (GEI+AU):
Man zeigt seinem Gegner die nötige Wertschätzung. Die Basissympathie des Gegners wird für W20/4 Runden um W20/5 erhöht. Nach dem Kampf wird die Basissympathie auf die nächsthöhere Stufe gehoben. Kann nicht mit Bedrohen, Beleidigen oder Verspotten im selben Gespräch verwendet werden.

RHETORISCHE FRAGE (GEI+HÄ):
Keine Antwort benötigt! Das nächste Argument des Charakters wird ohne Basissympathie ausgeführt.

RÜCKENDECKUNG (GEI+ST+GRUPPE):
Der Charakter ist sich der Unterstützung seiner Gruppenmitglieder voll bewusst und erhält einen Bonus von +1/Gruppenmitglied auf diese Argumentation. Das Würfelergebnis zählt als Einfluss und kann regulär abgewehrt werden.

RUHIG DURCHATMEN (GEI+HÄ)
Der Charakter nutzt die Gelegenheit, um tief durchzuatmen und sich kurz zu sammeln. Er kann einen Punkt Frustration abbauen.

SICH ENTSCHULDIGEN (GEI+AU):
Unerwartet gesteht der Charakter Fehler ein. Die Beharrlichkeit des Gegners sinkt für W20/4 Runden um W20/4.

SCHNELLSCHUSS (GEI+BE):
Der Einsatz dieses Manövers muss zu Beginn einer Runde angesagt werden. Bei erfolgreicher Probe darf der Charakter sein Argument vor seinem Gegner anbringen, die Argumentation wird normal gewürfelt ist allerdings um -2 erschwert.

STROHMANN-ARGUMENT (GEI+VE):
In mancher Gruppe sind Mitglieder, die sich verwerflich verhalten haben. Man sollte seinen Gegner zwingen, sich von ihnen zu distanzieren. Entfernt W20/4 Mitglieder aus der den Gegner unterstützenden Gruppe.

VERRÜCKTE AUGEN (AGI+GE):
Der Gegner weiß nicht mit diesem seltsamen Blick umzugehen. Dieses Manöver muss vor der Argumentation angekündigt werden und im Anschluss wird eine Argumentation ausgeführt. Nach Abzug der gegnerischen Beharrlichkeit wird der angerichtete Einfluss verdoppelt. Schlägt das Manöver fehl kann der Charakter diese Runde kein Argument anbringen.

VERSPOTTEN (GEI+GE):
Der Charakter macht sich über den Gegner lustig. Die Beharrlichkeit des Gegners sinkt für W20 Runden um W20/10. Nach dem Kampf wird die Basissympathie automatisch auf die nächstniedrigere Stufe gesenkt. Kann nicht mit Balz, Flirten oder Respekt zollen im selben Gespräch verwendet werden.

WIEDERHOLUNG, WIEDERHOLUNG, WIE... (GEI+VE)

Der Diskurs bewegt sich nicht vom Fleck und es kommt immer wieder dieselbe Aussage. Dies nagt an den Nerven des Gegners und er erhält einen Punkt Frustration. Allerdings schwächt dies auch die eigene Position und der Charakter erhält für 2 Runden einen Malus von -2 auf seine Argumentation.

Selbstverständlich können von kreativen Spielern und Spielleitern weitere Manöver erdacht werden, die diese Vorschläge ergänzen.

Vielen Dank an Agonira, Bruder Grimm und Zauberlehrling für die Anregungen und Feedback.

<Diskurs, der Soziale Kampf> von Dzaarion und Sintholos

Dieses Werk ist ein Fanwerk für Dungeonslayers 4.0.
Dungeonslayers © Christian Kennig
http://www.dungeonslayers.net

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Lizenz:
Namensnennung – Nicht-kommerziell
Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 – International