

DIPLOMATIE UND RUF

EINE REGELERWEITERUNG VON SINTHOLOS

EINLEITUNG

Hin und wieder müssen sich Spielercharaktere (SC) mit den Anführern von Ländern, Gilden oder anderen Fraktionen auseinandersetzen. Eine langfristige Beziehung, ob zum Guten oder Schlechten, benötigt regelmäßigen Austausch und Interaktion, mit anderen Worten: Diplomatie. Doch wie kann man als Spielleiter (SL) zuverlässig festlegen, in welcher Beziehung sich die SC und die jeweilige Fraktion gerade befinden? Wie kann man dies nachvollziehbar und für die Spieler transparent machen? Dieses Fanwerk soll dafür einen Vorschlag liefern.

FRAKTIONEN

Fraktionen sind Gruppierungen, die gleiche Werte, Ziele und Interessen teilen oder eine besonders hervorzuhebende Person. Konkrete Beispiele dafür wären die Regierungen der einzelnen Länder Caeras, Gilden und Orden verschiedenster Art, Geheimbünde aber auch nur eine hiesige Gruppe von Bauern oder Banditen. Herausragende Alleingänger wie einsiedlerische Magier, zurückgezogen lebende Helden vergangener Kriege oder auch nur die hübsche Schankmaid können, wenn gewünscht, jedoch ebenfalls als eigenständige Fraktion gelten.

RUF

Um das Verhältnis zu einer Fraktion darzustellen, wird der „Ruf“ eingeführt. Ruf entspricht der Reputation, die die SC im Laufe ihrer Handlungen bei einer bestimmten Fraktion aufgebaut haben. Dabei rangiert der Wert von -20 bis +20. -20 entspricht dabei einer ausgesprochen hassgefüllten Beziehung, die in Kriegserklärungen, Attentatsversuchen oder allgemein automatischem Attackieren münden kann. +20 hingegen zeugt von einer vertrauensvollen Beziehung zueinander. Gegenseitige Hilfe, Schutz und Beistand im Falle eines Konflikts sind tägliche Realität.

Abhängig vom Punktwert schaltet der Ruf bestimmte Interaktionen mit einer Fraktion frei. Bündnisse verschiedenster Art, Verträge und gemeinsame Verlautbarungen kommen nur zustande, wenn man einen gewissen Ruf bei seinem Partner besitzt. Ein guter Ruf gewährt außerdem Boni auf Würfe sozialer Interaktion mit offiziellen Vertretern einer Fraktion sowie bessere Preise bei Händlern, die einer Fraktion angehören.

RUF VERÄNDERN

Es gibt verschiedene Möglichkeiten den Ruf bei einer bestimmten Fraktion zu verbessern bzw. zu verschlechtern. Diese Möglichkeiten sollen im Folgenden erläutert werden.

PRINZIPIEN FOLGEN

Jede Fraktion besitzt einen Kanon von Werten und Prinzipien, an denen sie festhält bzw. verfolgt sie bestimmte Ziele bzw. eine Agenda. Agieren die SC so, dass sie den Prinzipien einer Fraktion folgen, so verbessert sich der Ruf bei dieser Fraktion. Verstößen sie hingegen gegen besagte Prinzipien, so wird der Ruf verringert. Da es hier keiner direkten Involvierung der betroffenen Fraktionen bedarf, sind die Auswirkungen rein numerisch wesentlich geringer, können jedoch viele Fraktionen umfassen, wenn diese Kunde von den Aktionen erhalten. Hat eine Fraktion Kunde von einem Folgen von bzw. Verstößen gegen Prinzipien erhalten, so wird der Ruf um 1 erhöht bzw. gesenkt. Jede Fraktion folgt dabei bis zu 3 Prinzipien. Diese leiten sich z. B. aus dem Selbstverständnis, der Kultur oder der Gesellschaft ab. Beispiele für Prinzipien sind der folgenden Tabelle zu entnehmen, es können jedoch weitere ergänzt werden, je nachdem, wie es die Darstellung der Fraktion erfordert.

PRINZIP	ERLÄUTERUNG
Friedfertigkeit	Die Fraktion ist friedlich eingestellt und billigt Waffengewalt nur zur Verteidigung gegen Feinde.
Militarismus	Die Fraktion lebt einen ausgesprochen kriegerischen Lebensstil, in dem der Kampf eine große Rolle spielt.
Monotheismus	Die Fraktion huldigt nur einer einzigen Gottheit. Andere Götter werden verleugnet und deren Anhänger unter Umständen aktiv verfolgt.
Polytheismus	Die Fraktion huldigt vielen verschiedenen Göttern und in den Städten kann man viele verschiedene Tempel vorfinden. Es ist jedoch möglich, dass eine Gottheit besonders hervorsticht (z. B. als Göttervater)
Aggressivität	Die Fraktion wendet ihren Blick vorwiegend nach außen und versucht mit allen Mitteln Einfluss und Macht zu gewinnen.
Zurückhaltung	Die Fraktion konzentriert sich vorwiegend auf sich selbst und mischt sich nur selten in Angelegenheiten Anderer ein.
Autoritarismus	Die Fraktion wird von einem Anführer oder einer Gruppe von Personen angeführt, die die absolute Entscheidungsgewalt besitzen, ohne Rechenschaft ablegen zu müssen. (z. B. Monarchien)
Liberalismus	Die Fraktion besteht aus vor dem Recht gleichen Personen, die gemeinsam über den Kurs ihrer Fraktion entscheiden. (z. B. Demokratien)
Handwerk	Die Fraktion schätzt das Handwerk über alles.
Kunst	Die Fraktion schätzt die Kunst über alles.
Landwirtschaft	Die Fraktion schätzt Ackerbau und Viehzucht über alles.
Handel	Die Fraktion schätzt den Handel über alles.
Verbrechen	Die Fraktion schätzt Verbrechen, wie Diebstahl und Raub, über alles.
Chaos	Die Fraktion stellt in ihrer Organisation keine oder wenige Regeln auf.
Kontrolle	Die Fraktion regelt viele oder alle Bereiche des Miteinanders.
Licht	Die Fraktion steht im Großen Zwist auf Helias Seite.
Schatten	Die Fraktion steht im Großen Zwist auf Baarns Seite.

Beispiel: Die Umbar sind ein kriegerisches Volk, das das Prinzip Militarismus verfolgt. Die SC besiegen einen gefährlichen Gegner, von dem auch schon die Umbar gehört haben, in blutigem Nahkampf. Obwohl die Umbar keinen direkten Vorteil aus dem Sieg ziehen, nötigt es ihnen dennoch Respekt ab. Die SC erhalten 1 Rufpunkt.

FÜR ODER GEGEN EINE FRAKTION ARBEITEN

Um aktiv seinen Ruf bei einer Fraktion zu erhöhen, kann man gezielt bestimmte Aktionen ausführen oder Aufgaben erfüllen, die direkt vorteilhaft für die jeweilige Fraktion sind. Gleichzeitig sinkt jedoch der Ruf bei jenen, gegen die sich die Aktion oder Aufgabe direkt gerichtet hat, wenn das Ziel als Fraktion gilt. Je nachdem, wie schwer das Ergebnis für die jeweiligen Fraktionen wiegt, kann es unterschiedlich starke Auswirkungen auf den Ruf haben. Beispiele für die Veränderung des Rufes werden in folgender Tabelle aufgeführt.

POSITIVE AKTIONEN	RUFÄNDERUNG
Ein Mitglied der Fraktion retten	+3
Ein Mitglied der Fraktion eskortieren	+2
Für eine Fraktion benötigte Güter besorgen	+2
Einem Mitglied der Fraktion Komplimente machen	+1
Einem Mitglied der Fraktion Geschenke machen	+2
Einen Vertrag abschließen	+2
Eine Zusage machen und einhalten	+2
Eine Mission/Aufgabe erfolgreich beenden	+3
Der Fraktion im großen Zwist beistehen	+1

NEGATIVE AKTIONEN	RUFÄNDERUNG
Ein Mitglied einer Fraktion töten	-5
Ein Mitglied der Fraktion entführen	-4
Eine Fraktion bestehlen	-3
Ein Mitglied einer Fraktion beleidigen	-2
Einen Vertrag brechen	-4
Eine Zusage brechen	-3
Eine Mission/Aufgabe scheitern lassen	-3
Gegen die Fraktion im großen Zwist handeln	-2

Beispiel: Die SC retten einen Gesandten der Templer der Sonne vor einem Baarn-Kult im Rahmen einer offiziellen Eskort-Mission. Nach erfolgreichem Abschluss erhalten sie 2 Rufpunkte für das Eskortieren eines Mitglieds der Fraktion und 3 weitere Punkte für den erfolgreichen Abschluss der Mission bei der Fraktion „Templer der Sonne“.

Vandria besitzt das Prinzip Friedfertigkeit. Da das Beschützen des Tempplers als Akt der Verteidigung gewertet werden kann, erhalten die SC 1 Rufpunkt bei der Fraktion Vandria, wenn diese davon erfährt.

BESONDERE AKTIONEN – KRIEG UND FRIEDEN

Gerade in der Diplomatie zwischen Ländern kann es zu großen Konflikten kommen. Daraus resultierende Kriege führen zu großen Animositäten zwischen den beteiligten Fraktionen. Für diese besonders einschneidenden Vorkommnisse gelten folgende Regeln.

BESONDERE AKTIONEN	RUFÄNDERUNG
Einer Fraktion den Krieg erklären	Ruf wird auf -20 gesenkt
Mit einer Fraktion einen Waffenstillstand vereinbaren	Ruf wird auf -8 gehoben
Mit einer Fraktion Frieden schließen	Ruf wird auf -4 gehoben

REGELMÄSSIGE INTERAKTION

Um eine gute Beziehung und damit einen guten Ruf bei seinem Gegenpart zu genießen, bedarf es regelmäßiger Interaktion. Durch fehlende Interaktion kann daher der Ruf langsam aber sicher bis zur Gleichgültigkeit sinken. Gleichzeitig kann ein schlechter Ruf durch ein langsames Vergessen der begangenen Missetaten ausgeglichen werden. Dies geschieht jedoch langsamer, als das Sinken bei gutem Ruf.

Daher gilt: Ist der Ruf bei einer Fraktion über 0, so sinkt der Ruf aller 2 Monate um 1, wenn keinerlei Interaktion stattfindet. Ist der Ruf hingegen unter 0, so steigt der Ruf der Fraktion aller 3 Monate um 1.

Beispiel: Die SC besaßen einen Ruf von 14 bei der Fraktion „Templer der Sonne“. Sie haben jedoch das Gebiet für ein Jahr verlassen. Der Ruf ist in der Zwischenzeit auf 8 zurückgefallen, da die SC in der Zwischenzeit nicht weiter mit dem Orden verkehrten.

Sind die SC Anführer einer eigenen Fraktion, also beispielsweise die Anführer einer Gilde oder gar Adlige mit eigenem Herrschaftsgebiet, so ist es möglich, dass sie permanente Vertretungen anderer Fraktionen bei sich zulassen. Zunfthäuser von Gilden oder Botschaften anderer Länder verhindern, dass positiver Ruf durch fehlende Interaktion sinkt bzw. erhöht er die Rate mit der sich der Ruf aller 3 Monate bis 0 erhöht auf 2.

EINE FRAKTION TREFFEN

Treffen die SC auf eine neue Fraktion und haben beide Gruppen zuvor noch nicht voneinander gehört, so beträgt der Ausgangsruf 0.

Ist jedoch gewünscht, dass die Fraktion in einem gewissen Rahmen schon von den Taten der SC gehört hat, so kann die Anzahl anfänglicher Rufpunkte mit einem W20 ausgewürfelt werden. Abhängig davon, ob man die erwürfelten Rufpunkte positiv oder negativ zählt, ergibt sich die anfängliche Beziehung zu den SC. Dies kann ebenfalls ausgewürfelt werden (z. B. durch den Wurf einer Münze) oder liegt abhängig von der Fraktion im Ermessen des SL.

VOR- UND NACHTEILE DURCH RUF

Der Ruf hat weitreichende Auswirkungen darauf, wie Fraktionen auf die NSC interagieren. Dies wirkt sich

sowohl auf die Fraktion als Ganzes, als auch auf einzelne NSC, die Mitglieder der Fraktion sind, aus.

AUSWIRKUNGEN AUF INDIVIDUELLE NSC

Wenn die SC mit individuellen NSC interagieren, die Teil einer Fraktion sind, so wirkt sich der Ruf bei dieser Fraktion auf die Probenwerte bei Würfeln im Bereich sozialer Interaktion aus, aber auch beim Handeln.

Besitzen die SC einen guten Ruf, so sind die NSC freundlicher zu ihnen. Sie erhalten Boni auf die Probenwerte für soziale Interaktion, die Preise einzukaufer Waren fallen und es werden bessere Preise beim Verkauf an Händler geboten. Ist der Ruf hingegen schlecht, so sind die NSC sehr reserviert und interagieren nur ungern mit den SC. Probenwerte auf soziale Interaktion werden stark gesenkt oder sogar jede Interaktion unterbunden. Außerdem wird zu nur zu einem hohen Aufpreis an die SC verkauft und wollen die SC an einen Händler verkaufen, so werden sie mit heftigen Gewinneinbußen rechnen müssen, wenn die Händler denn überhaupt mit ihnen handeln wollen. Die folgende Tabelle gibt einen Überblick darüber.

RUF	PROBENBONI	VERKAUFSPREISE	EINKAUFSPREISE
20	+ 4	+ 20 %	- 20 %
15 - 19	+ 3	+ 15 %	- 15 %
10 - 14	+ 2	+ 10 %	- 10 %
5 - 9	+ 1	+ 5 %	- 5 %
-4 - 4	+/- 0	+/- 0 %	+/- 0 %
-5 - -9	- 2	- 10 %	+ 10 %
-10 - -14	- 4	- 20 %	+ 20 %
-15 - -19	- 6	Kein Handel	
-20	Keine Interaktion		

AUSWIRKUNGEN AUF FRAKTIONEN

Fraktionen, gerade wenn es sich um Länder, Gilden oder Orden handelt, können darauf aus sein, die Beziehungen mit guten Freunden durch Partnerschaften, Verträge oder Vereinbarungen zu festigen. In der folgenden Tabelle werden Beispiele für aushandelbare Verträge, und ab wann sie verfügbar sind, vorgestellt.

RUF	VERTRAG
15 - 20	Allianz, Anschluss, Protektorat
10 - 14	Schutzbündnis, Sperrverträge,
5 - 9	Handelsvertrag, Freundschaftserklärung
-4 - 4	Vertretung einrichten
-5 - -9	Friedensvertrag
-10 - -14	Waffenstillstand, Kriegserklärung
-15 - -20	

Der Ruf alleine mag für das Aushandeln eines Vertrages jedoch nicht alles sein. Verhandlungen über die Konditionen sind ein wichtiger Bestandteil. Daher kann es sein, dass trotz passender Rufstufe kein Vertrag zustande kommt. Fällt man daher unter die benötigte Rufstufe, werden bestehende Verträge beendet, wenn man nicht innerhalb kürzester Zeit ausreichend Ruf für den Erhalt des Vertrags sammeln kann. Wie viel Zeit vergehen kann, bis ein bestehender Vertrag wegen mangelndem Ruf ausläuft, liegt im Ermessen des SL, bietet jedoch eine gute Gelegenheit für einen Abenteuer-Aufhänger, wenn Spieler den ausgehandelten Vertrag und die Beziehung zu einer Fraktion retten wollen.

Besonderer Dank gebührt „Dzaarion“, „Thaddaeus“ und „Zauberlehrling“ für Inspiration, Testlesen und Feedback bei der Vorbereitung und Ausarbeitung



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