

# GRUPPENVERTRAG FÜR

## DAS SCHWARZE AUGE-SPIELRUNDEN

### — PRÄAMBEL —

Bereits in den vergangenen Jahren wurde in den von *Das Schwarze Auge* erschienenen Produkten ab und an der Begriff des Gruppenvertrags verwendet oder vorausgesetzt. Mit dem Gruppenvertrag sind alle Absprachen gemeint, die eine *Das Schwarze Auge*-Spielgruppe (im folgenden DSAS genannt) trifft, um das gemeinsame Spielerlebnis zu gestalten.

Der Begriff des Gruppenvertrags hat zunehmend Bedeutung gewonnen, als sich die Spielart Rollenspiel im Laufe der Zeit immer weiter ausdifferenzierte und sich unterschiedliche Spielrichtungen entwickelten. Vertiefende Informationen zu verschiedenen Spielstilen und Spielertypen findest Du in **Wege des Meisters**, S. 13 f, 19 ff.

In ihrem Gruppenvertrag kann sich die DSAS deshalb auf verschiedene Modalitäten des gemeinsamen Spiels einigen. So kann vereinbart werden, dass die Helden nicht sterblich sein sollen, wie in der DSAS mit gewissen Vorkommnissen (z.B. Gewaltdarstellungen) und Vorhaben (z.B. Betören unter Helden) verfahren wird oder auch, mit welchen Optional- oder Experten-Regeln in der Spielgruppe (nicht) gespielt wird.

Üblicherweise finden solche Absprachen in der Spielgruppe nicht ausdrücklich statt, sondern sie ergeben sich stillschweigend aus den gemeinsamen Vorlieben und Sichtweisen der Mitspieler (sog. „konkludenter

Gruppenvertrag“). Es ist jedoch nach Meinung der Redaktion von *Das Schwarze Auge* durchaus sinnvoll, wenn sich die DSAS ausdrücklich auf gewisse Aspekte des gemeinsamen Spiels verständigt. Das ist insbesondere empfehlenswert, wenn Du in Deiner Spielrunde Unzufriedenheit feststellst, die sich auf unterschiedliche Vorlieben zurückführen lässt.

Wir haben nachfolgend versucht, Dir einen Überblick über mögliche Regelungen eines Gruppenvertrags zu geben. Bitte verstehe diese Beispiele als das absolute Minimum der notwendigen Regeln. Sprich doch in Deiner Gruppe einfach über diejenigen Aspekte, die Dir diskussionswürdig erscheinen, damit das gemeinsame Spiel für alle Mitspieler ein besonderes Erlebnis wird. Die hier aufgelisteten Themen sind dabei Beispiele, die wir aus Erfahrung für typische Regelungsgegenstände eines Gruppenvertrags halten, weil Spielrundenmitglieder der DSAS hier unterschiedliche Ansichten haben können oder wir sie in unseren eigenen Spielrunden geregelt haben, als wir noch *Das Schwarze Auge* gespielt und nicht dafür geschrieben haben. Hinzugefügt haben wir jeweils einige Erläuterungen dazu, warum sich eine Absprache anbietet und wann wir Dir diese besonders empfehlen.

— VERTRAGSKLAUSELN NEBST ERLÄUTERUNGEN —

§ 1 ORGANISATION DER SPIELRUNDE

**I. Bezeichnung**

Der Name der Spielrunde lautet \_\_\_\_\_.

*Hier kannst Du Deine DSAS benennen, um sie von anderen DSAS, an denen Du teilnimmst – und dabei auch den anderen Gruppenverträgen – unterscheiden zu können. Der Name*

*könnte etwa ‚Die Sieben Bezeichneten‘ oder ‚Die Heptarchenbenker‘ oder ‚Die Wanderhelden‘ sein.*

**II. Ort und Zeit**

Die Spielrunde findet am \_\_\_\_\_ um \_\_\_\_\_ Uhr bei \_\_\_\_\_ statt.

*Meistens finden regelmäßige Runden von DSAS in Privaträumen einer Mitspielerin statt. Bitte unterschätze nicht die dadurch entstehenden Umstände, die dies für die Gastgeberin, etwaige Mitbewohner, aber auch die Nachbarn hat. Bei der Auswahl von Zeit und Ort sind folgende Aspekte zu beachten: Wo liegen die möglichen Spielorte? Wie ist dieser Spielort mit Verkehrsmitteln erreichbar? Was halten Mitbewohner, Lebenspartner, ggf. Eltern und Kinder, die Hausverwaltung oder auch die Haustiere der Gastgeberin von den regelmäßigen Treffen „in ihrem Wohnzimmer“? Wie lange dauern die einzelnen Spielsitzungen und ist dabei die*

*Belästigung für Mitbewohner und andere Personen? Nach unserer Erfahrung ist es zum Ausgleich der entstehenden Beeinträchtigungen (Ärger mit den Nachbarn; Heiz-, Strom- und Wasserkosten; Lärm; Schmutz; Zeitaufwand) durchaus sinnvoll, die Spielrunde nach Möglichkeit bei den Mitspielern reihum stattfinden zu lassen. Zwingt dies aber bitte keinem Mitspieler auf. Außerdem solltest Du bei der Länge der Spielabende bedenken, ob und wann die einzelnen Rundenmitglieder am nächsten Tag wieder zur Arbeit, zur Schule oder zur Uni müssen und ob sie spät noch eine Gelegenheit haben, nach Hause zu gelangen.*

### III. Ernährung

Vor dem Beginn des Spiels wird

- getrennt gegessen,
- gemeinsam gegessen, wobei
- abwechselnd gekocht wird,
- immer Spielerin \_\_\_\_\_ kocht,
- gemeinsam abgewaschen wird,
- von den nicht-kochenden Spielern abgewaschen wird,
- zusammen in ein Restaurant gegangen, wobei

nur  bzw. teilweise

- vegetarisch,
- vegan,
- laktosefrei,
- glutenfrei,
- fair gehandelte Lebensmittel,

gegessen wird / werden,

und zudem  ein zur Spielregion passendes Gericht / Restaurant gewählt wird.

*Oftmals ist es für die Spielrundenmitglieder nach einem langen Wochentag schwer, sogleich in die Spielwelt „abzutauchen“. Dies gilt insbesondere, wenn die Mitglieder sogar untereinander befreundet sind, sich aber vor allem während der Spielrundentreffen austauschen. Um diesen Kommunikationsbedarf, der bei Rollenspielern erfahrungsgemäß sehr groß ist und der leicht an den Nerven zerren kann, zu befriedigen, bietet sich*

*ein gemeinsames Essen vor dem Beginn des eigentlichen Spiels an. Achte dabei aber bitte darauf, dass die anfallenden Arbeiten (Einkaufen, Kochen, Tischdecken) gleichmäßig verteilt werden. Atmosphärisch auf das Abenteuer abgestimmte Gerichte können bei einer solchen Vorgehensweise stilvoll auf das eigentliche Spiel überleiten.*

### IV. Knabbereien während des Spiels

Zur Vermeidung von Störungen des Spielflusses und der –atmosphäre füllen die Teilnehmenden etwaige Snacks

aus den Einwegverpackungen in mitgebrachte Schalen und Schüsseln.

*Unterschätze bitte nicht, wie sehr das Öffnen von und Hineingreifen in Chipstüten wird vielfach als Störfaktor wirken und sogar zu ernsthaften Auseinandersetzungen führen kann. Wir empfehlen daher, hier vorzubeugen und die Spielrunde wie vorgeschlagen vorzubereiten. Wenn kein Teilnehmer ausreichend Behältnisse zur Verfügung stellen kann, findest Du in einem*

*schwedischen Einrichtungsbau für kleines Geld sicher das Richtige. Im Übrigen können wir auch empfehlen, zuckerhaltige und kalorienlastige Snacks durch Gemüse und Obst zu ersetzen. Denn diese sind gesünder und wirken der bei vielen Rollenspielern vorhandenen Adipositas entgegen.*



# GRUPPENVERTRAG

## §2 REGELWERK UND SETTING

### I. Spielweltverortung

Die Spielrunde spielt ...

*Das Schwarze Auge*

in Aventurien,

während der Dunklen Zeiten,

in Myranor (beachte unbedingt die  
zugehörigen Regeln),

in Uthuria,

in Tharun,

auf Lahmaria (in Vorbereitung),

im Riesland,

in einer selbst gestalteten Globule,

auch andere Spielsysteme (neben *Das Schwarze  
Auge*)

bitte eintragen:

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

*Jede DSAS muss sich zunächst auf das Spielsystem einigen, welches sie spielen will. Das Schwarze Auge bietet Ihnen mittlerweile eine Vielzahl verschiedener Kontinente mit verschiedenen Settings sowie teilweise speziell daran angepassten Regelsystemen. Du hast deshalb mit Das Schwarze Auge die Gelegenheit, vor verschiedenen Hintergründen und mit teils abweichenden Regeln zu spielen. Solltest Du gleichwohl noch ein anderes der Spielsysteme spielen wollen, die – anders als Das*

*Schwarze Auge – in Deutschland nicht marktführend sind, dann empfehlen wir Dir, dafür eine neue Spielrunde zu starten und diese alternative Spielrunde nicht mit Deiner DSAS zu vermischen oder diese gar aufzugeben. Dies hat in der Vergangenheit oft zu vielen Regelfragen, Missverständnissen und anderen Schwierigkeiten bis hin zur kompletten Auflösung der Gruppe geführt. Achtung: Dieser Gruppenvertrag ist auf andere Spielsysteme eventuell nicht oder nur eingeschränkt anwendbar!*

### II. Regelversion

Beim Spielen verwendet die DSAS die überarbeiteten und verbesserten *Das Schwarze Auge*-Regeln der 5. Edition auf der Stufe der ...

Basisregeln (B)

Optionalregeln (O)

Expertenregeln (E),

... wobei für folgende Regelungsbereiche abweichend die Regelstufe (B) / (O) / (E) verwendet wird:

Heldenerschaffung / -steigerung,

Talenteinsatz,

Kampf,

Zauberei und Liturgiewirken,

magische und karmale Rituale.

## GRUPPENVERTRAG

*Die Regeln von Das Schwarze Auge sind von der Das Schwarze Auge-Redaktion sorgfältig konzipiert und zusammengestellt worden. Sie sind deshalb eine sehr gute Grundlage für das Spiel in Deiner DSAS. Dabei haben wir die Regeln in unterschiedlichen Komplexitätsgraden erstellt. Dies ermöglicht es Einsteigern, mit den Basisregeln schneller einzusteigen, ohne erfahrenen Spielern eine möglicherweise gewünschte Regeltiefe vorzuenthalten. Es mag aber durchaus sein, dass Du mit Deiner DSAS in einem bestimmten Regelbereich mit den vertiefenden Expertenregeln spielen möchtest, in einem anderen Bereich aber die Basisregeln ausreichen. Einigt Euch nach dem – vorzugsweise gemeinsamen – Studium der Regeln auf den*

*gewünschten Detailgrad beim jeweiligen Regelkomplex und nimm dabei auch Rücksicht darauf, ob ein bestimmter Regelteil für einen Spieler aufgrund dessen Charakterwahl besonders wichtig ist. Der Spielerin einer Elementaristenmagierin die Anwendung der Expertenregeln für den Bereich Elementarismus zu untersagen, kann zu großem Ärger führen. Lass es nicht dazu kommen. Sorge Dich dabei bitte nicht, wenn Dir als Anfänger von Das Schwarze Auge einige der aufgelisteten Teilbereiche noch nichts sagen; mit den folgenden Regelbänden wirst Du verstehen, was gemeint ist, da die aufkommenden Regelfragen dort eindeutig beantwortet werden.*

### III. Regeldiskussionen

Während des Spiels werden Regeldiskussionen nach Möglichkeit unterlassen. Für das Klären einer offenen Regelfrage darf maximal ...

- eine
- zwei
- drei
- \_\_\_\_\_

... Minute(n) in einem *Das Schwarze Auge*-Regelband gesucht werden. Wurde keine eindeutige Antwort gefunden, entscheidet der Meister. Wann eine Antwort eindeutig ist, entscheidet ebenfalls der Meister.

Die Entscheidungsbefugnis des Meisters aus den Sätzen 3 und 4 wird überstimmt, sofern ...

- 50 % +1
- 2/3
- 3/4

... der Teilnehmer (also DSAS-Mitglieder abzüglich des Meisters und etwaiger Meistergehilfen) im Falle des Satzes 3 für eine andere Lösung oder im Falle des Satzes 4 für die oder eine andere Eindeutigkeit der Regelstelle stimmen. Hat sich der Meister im Falle des Satz 3 für eine Lösung oder im Falle des Satzes 4 für eine Auslegung entschieden, findet vor der nächsten Spielsitzung eine

Diskussion der Regelstelle und Klärung der Regelfrage statt. Ein Vorrecht des Meisters besteht bei dieser Entscheidung nicht. Findet sich jedoch keine Mehrheit für eine Lösung oder Auslegung, bleibt die Entscheidung des Meisters dauerhaft bestehen.

## GRUPPENVERTRAG

Regeldiskussionen am Spieltisch, oftmals gerade während einer spannenden Szene wie dem Kampf gegen den bösen Schwarzmagier, können zu großem Ärger, Verdruss, Streit, Zwist und Unannehmlichkeiten führen. Gleichwohl kommen sie gerade in stressigen und für die Helden richtungsweisenden Augenblicken vor. Es hat sich als hilfreich erwiesen, für entsprechende Nachforschungen nur eine begrenzte Zeit zuzulassen, nach deren Ablauf der Meister über die Lösung bzw. die Auslegung einer interpretationsbedürftigen Regelstelle entscheidet. Andererseits wird der Gruppenfriede nicht dauerhaft aufrecht erhalten werden können, wenn der Meister von Das Schwarze Auge die ihm dadurch verliehene Macht gegen den Willen seiner Mitspieler ausnutzt. In der Vergangenheit hat es

daber gute Erfahrungen mit einer Möglichkeit für die Spieler gegeben, den Meister zu überstimmen. Traditionell legt aber DSA die letztendliche Entscheidungsgewalt, auch über Sonderfälle, in die Hand hinter dem Meisterschirm (sog. „Primat der Spielleitung“). Welches Quorum Du für eine solche Überstimmung verlangen möchtest, liegt an Dir. Unabhängig von dieser Entscheidung in der konkreten Spielsituation solltest Du den künftigen Umgang mit der Regelfrage bei nächster Gelegenheit in entspannter Atmosphäre außerhalb des Spiels diskutieren. Es kann auch helfen, die Regelfrage im sog. „Regelstübchen“ im offiziellen Das Schwarze Auge-Forum zu stellen, damit dort die Wahrheit mitgeteilt wird.

### § 3 SPIELSTIL

#### I. Grobeinordnung

Die Spielrunde pflegt einen

- dramaturgisch-narrativen
- simulationistisch-realistischen
- gamistisch-problemlösenden

Spielstil.

Hier kann sich die Gruppe für einen Spielstil entscheiden. Die Unterscheidung der verschiedenen Spielstile nach dem „Threefold-Modell“ setzt eine durchaus schwierige Analyse der Vorlieben der Spielgruppe voraus. Gerade wenn Du und Deine Gruppe mit dem Rollenspiel erst beginnen, solltet Ihr Euch mit diesen Überlegungen nicht lange aufhalten. Du solltest Dir aber durchaus bei nächster Gelegenheit den dazu passenden Band von Das Schwarze Auge mit dem Titel „Wege des Meisters“ kaufen. Bis dahin kannst Du hier einfach die für Dich am Spannendsten klingende Variante auswählen: Möchtest Du gerne Handlungen wie in Buch und Film erleben? Dann ist der



dramaturgisch-narrative Spielstil der richtige. Möchtest Du lieber ultrarealistische Darstellungen und eine bis ins detail funktionierende Spielwelt erleben? Dann bist Du ein Simulationist. Oder hast Du Spaß daran, mit Deinen Helden besser zu sein als alle anderen und z.B. mit jeder Spielsitzung höhere Schadenswürfe zu erzielen? Dann eignet sich der gamistische Stil. Bei dieser Spielrichtung ist allerdings zu beachten, dass Du Dich damit unter besseren Rollenspielern vielen Anfeindungen ausgesetzt sein wirst. Du kannst diesen aus dem Weg gehen, indem Du besser eine der ersten beiden Varianten ankreuzt.

## GRUPPENVERTRAG

### II. Charakterausgestaltung

Ein Tod und andere außergewöhnlich gravierende Eingriffe (wozu wir zählen:

- Vergewaltigungen
- Verlust oder dauerhafte Unbrauchbarkeit von Gliedmaßen
- Verlust permanenter Lebensenergie- bzw Astralenergiepunkte
- Verlust von durch den Vorteil Besonderer Besitz abgedeckter Gegenstände
- Verlust der Hauptwaffe
- Verlust von ...
- Schwangerschaften (auch Elternschaften männlicher Charaktere:  Ja  Nein)
- \_\_\_\_\_ )

*Ob der Tod von Spielerhelden allein vom Würfelglück abhängen oder der Meister dramaturgische Aspekte bei der Anwendung der Regeln in entsprechenden Situationen heranziehen sollte, ist eine in Rollenspielerkreisen seit langem diskutierte Frage. Es ist sicher richtig, dass die Spannung steigt, wenn der Eintritt nachteiliger Umstände (inkl. des Todes eines Charakters) allein vom Würfelglück abhängt. Andererseits hat der Tod eines verdienten Helden aufgrund einer Dreifach-20 bei einer Zechenprobe möglicherweise einen bitteren Beigeschmack. Wir empfehlen daher, dass Du vor Spielbeginn mit den Mitspielern besprichst, welche Einbußen die Spieler für die Helden allein aufgrund des Würfelglücks erdulden möchten. Wenn Du die obige Vorlage durch Nummern statt Kreuzchen ergänzt, kannst Du für verschiedene Nachteile auch unterschiedliche Kompetenzen des Spielleiters festlegen. Generell möchten wir an dieser Stelle noch einmal an Dich appellieren, mehr mit Deinen Mitspielern zu*

dürfen in unserer Spielrunde

- allein vom Würfelglück abhängen,
- vom Meister in Abweichung vom Würfelergebnis aus dramaturgischen Gründen
  - geheim
  - nur offen

herbeigeführt oder abgewendet werden (sog. "Willkürlichkeit von Schicksalsschlägen"),

- vorkommen, jedoch nur in Situationen, die dem Helden ein würdevolles Ende bescheren oder einen Rückerhalt des verlorenen Gegenstands möglich lassen,
- nur mit Zustimmung der Spielerin des betreffenden Charakters ausgeführt werden,
- überhaupt nicht vorkommen.

*sprechen. Wir haben die Erfahrung gemacht, dass viele Spielrunden zu wenig miteinander über die Konflikte in ihrer Spielrunde reden. Geh doch mit den Mitspielern einfach – statt darüber per Skype oder in einem Chat zu sprechen – einmal ein Bier, einen Wein, eine Runde Met, ein paar Gläser Brause oder ein Tässchen Kaffee trinken und sprich dabei miteinander. Das wird Dir Spaß machen und zudem nützlich sein, denn es hilft auch dabei, die bei vielen Rollenspielern verbreiteten und durch direkte soziale Interaktion ausgelösten Unsicherheiten zukünftig besser zu vermeiden. Versuch es! Ansonsten kann es oftmals helfen, sich mit den Problemen an die Community im offiziellen*

*Das Schwarze Auge-Forum zu wenden, zu der Du über die offizielle Das Schwarze Auge-Homepage Zugang erhältst. Dort wirst Du für Dein Problem engagierte Hilfe und zahlreiche neue und gutgemeinte Hinweise bekommen sowie unterschiedliche Perspektiven kennen lernen.*

### III. Heldenaktionen untereinander

Der Erfolg von Aktionen von Heldinnen gegenüber anderen Helden (z.B. gegenseitiges Betören, Bestehlen, Überreden, Bekämpfen) wird in unserer Spielrunde

- allein vom Spielleiter aufgrund von Talentproben entschieden (das Ausspielen ist nur schmückendes Beiwerk),

- allein aufgrund der Interaktion der Spieler entschieden, wobei jeder Spieler selber entscheiden darf, ob sein Charakter erfolgreich betört / bestohlen / überredet oder besiegt ist,
- in gegenseitigem Vertrauen von den Spielern aufgrund von gewürfelten Talentproben entschieden.

*Auch Aktionen von Helden gegen Heldinnen können ein Stein des Anstoßes sein: Soll der strenggläubige Traviageweibte wirklich allein aufgrund der Betörenprobe einer Hexe an einer Orgie teilnehmen? Soll der hochgebildete Magierphilosoph den garetischen Bannstrahler wirklich allein aufgrund einer Überzeugen-Probe von seinem Glauben abbringen können? Kann sich aber andererseits der dümmliche Krieger der*

*Überzeugungskraft des Gruppenpredigers allein aufgrund des Unwillens des Spielers entziehen? Es gibt ganz unterschiedliche Herangehensweisen für diese Problematik. Besprich mit Deiner Gruppe, ob die Ergebnisse solcher „Player vs. Player-Aktionen“ ebenso wie bei Handlungen von und gegenüber Meisterpersonen alleine von den Würfelerggebnissen abhängen sollen oder welche Letztentscheidungskompetenz der jeweils betroffene Spieler hat.*

### IV. Sexuelle Handlungen

Sexuelle Handlungen in der Spielwelt werden am Spieltisch

- bei Einverständnis aller Beteiligten (inklusive der nicht aktiv teilnehmenden Spielrundenteilnehmer) ausgespielt, wobei

- der Meister alle Nichtspielercharaktere jedweden Geschlechts darstellt,
- (Nicht-) Spielercharaktere eines anderen Geschlechts oder einer abweichenden sexuellen Orientierung als des jeweils für das Ausspielen zuständigen Spielrundenteilnehmers durch
- ein Spielrundenmitglied (des richtigen Geschlechts und der passenden sexuellen Orientierung:  Ja  Nein) nach Wahl des anderen aktiv beteiligten Spielrundenmitglieds,

- ein Spielrundenmitglied (des richtigen Geschlechts und der passenden sexuellen Orientierung:  Ja  Nein) nach Wahl des aufgrund der vorstehenden Hauptregelung nicht in Frage kommenden Spielrundenteilnehmers
- ein im allseitigen Einvernehmen auszuwählendes Spielrundenmitglied

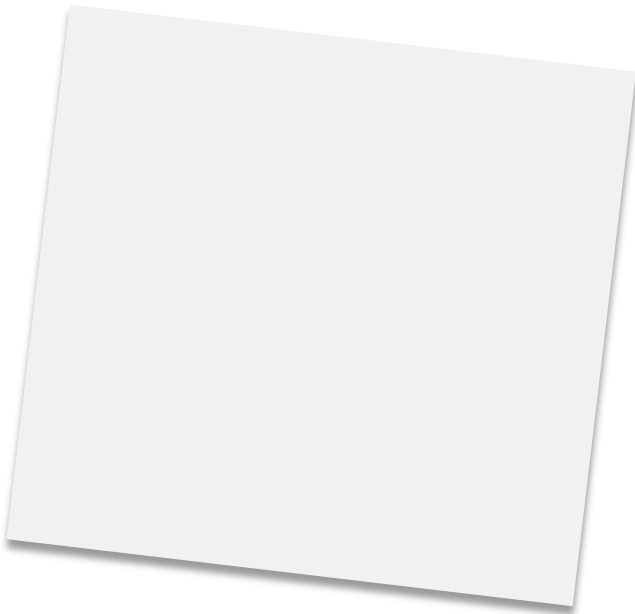
- ersetzt wird,
- mittels geschmackvoller bild- oder videotechnischer Darstellungen verdeutlicht,
- aufgrund von Würfelerggebnissen konkret und detailreich beschrieben,
- nur sprachlich angedeutet und abstrakt beschrieben,
- nicht beschrieben, sondern anhand von Würfelerggebnissen der allseitigen Imagination anheimgestellt.



## GRUPPENVERTRAG

*Die Darstellung von Sexualität am Spieltisch birgt – wie Sexualität insgesamt – viele Tücken und Gefahren. Das mag auch mit dem teilweise in der Szene vorhandenen geringen eigenen Erfahrungsschatz zusammenhängen. Wir empfehlen, sich gerade bei neu gefundenen Spielrunden mit eindringlichen Schilderungen zurück zu halten und die genau ausgeübten Handlungen der Vorstellungskraft der Beteiligten zu überlassen. Würfelergebnisse können dann dabei helfen, die Qualität der Handlungen abstrakt zu beschreiben. Das aktive Ausspielen sexueller Handlungen hat sich gerade in DSAS, in denen einige Teilnehmer untereinander oder mit Dritten Beziehungen*

*traditioneller Art pflegen, als Streifaktor herausgestellt. Es ist daher nicht zu empfehlen. Wir möchten aber nicht verschweigen, dass es im Rheinland eine langjährige Gruppe volljähriger Rollenspieler gibt, die auch das Ausspielen sexueller Akte für notwendig hält und die damit gute Erfahrungen gemacht hat. Das geht uns allerdings etwas zu sehr in Richtung Live Action Role Playing. Darüber hinaus finden sich auf vielseitigen Spielervunsch im **Aventurischen Boten** oder anderen offiziellen Produkten des Schwarzen Auges immer wieder geeignete erotische Darstellungen für den Einsatz am Spieltisch.*



# GRUPPENVERTRAG

## § 4 ÄNDERUNGEN

### I. Änderungen am Gruppenvertrag

Die Änderung dieses Gruppenvertrags – für die Ziff. 7 Sätze 1 und 6 entsprechend gelten – ...

bedarf der Zustimmung von mehr als der Hälfte der teilnehmenden Mitspielerinnen

oder

bedarf der Zustimmung von mindestens der Hälfte der Spieler sowie der Zustimmung des Meisters

wobei jedoch hinsichtlich von Änderungen der Ziffer 10 sowohl die Mehrheit der weiblichen als auch der männlichen Spielerinnen erforderlich ist –

setzt Einstimmigkeit voraus,

wobei Enthaltungen

zulässig

nicht zulässig

sind,

ist nur möglich, indem sich die Spielrunde einen neuen Das Schwarze Auge – Gruppenvertrag gibt.

*Eine Regelung für spätere Abänderungen des gefundenen Gruppenvertrags zu finden, ist wichtig. Es mag schnell vorkommen, dass einzelne Mitspieler den von Euch gefundenen Kompromiss unterminieren wollen, wenn er ihnen oder ihrem Helden in der aktuellen Situation schadet. Konfrontiere ihn dann mit der hier für die Änderung des Gruppenvertrags vereinbarten Regelung. Solche Regelungen für die Änderungen des Vertrages haben sich nämlich nicht nur bei Spielrunden-, sondern auch bei Ehe- und Unternehmenskaufverträgen als hilfreich erwiesen, um spätere Streitigkeiten zu verhindern. Wir empfehlen Dir, sich den gefundenen Kompromiss nicht von*

*einigen Querköpfen zerstören zu lassen und daher entweder Einstimmigkeit zu verlangen oder eine Änderung nur durch einen ganz neuen Vertrag zuzulassen, bei dem Du dann auch selber bezüglich anderer Punkte Deine Interessen rücksichtslos durchsetzen kannst. Es gibt aber auch Spielgruppen, die eine kooperative Lösung auf Mehrheitsbasis vorziehen. Du solltest Dich in jedem Fall damit einverstanden erklären, wenn Du nur so Deine Das Schwarze Auge-Runde vor dem Ende bewahren kannst – denn kein (oder weniger) Rollenspiel zu machen, ist auch nicht die Lösung.*

## BEKRÄFTIGUNG

Zur Bestätigung der Gültigkeit des Gruppenvertrags unterschreiben die Mitglieder der DSAS an dieser Stelle.

\_\_\_\_\_  
Spieler/-in

\_\_\_\_\_  
Spieler/-in

\_\_\_\_\_  
Spieler/-in

\_\_\_\_\_  
Spieler/-in

\_\_\_\_\_  
Spieler/-in

\_\_\_\_\_  
Spielleiter/-in