

Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen

Post by "Sternenfaenger" of Jan 4th 2019, 3:51 pm

Für eine rollenspielerische Herausforderung brauchst du Konflikte. Die kannst du selber generieren und in deine Geschichte einbauen. Alle Nachteile, vor allem auch Prinzipientreuen, Loyalitäten und Schulden sind gute Antreiber für Konflikte. Und mit ein bisschen Glück bringen deine Mitspieler auch mal was ein, was du dann spontan verwenden kannst, oder was du ihnen später vor die Nase setzen kannst, nachdem eine Aussage der Helden eine Zeit lang gewirkt hat (Aka was habt ihr gerade über unseren Boss/Herrn Praios/Stadtvögtin gesagt?).

Was mir auf die Schnelle einfällt:

Allgemeines: Einer der Helden wird im Gasthaus von einem Büttel angefahren: Er sehe doch aus, wie ein gesuchter Straftäter, und hat jetzt erst mal zum Wachtmeister mitzukommen. Der Angriff muss nicht auf die Helden selber kommen, auch kann ein wahrscheinlich Unschuldiger vor den Augen der Helden als Spion etc. recht brutal angegangen werden und es werden Anstalten gemacht, ihn/sie zu verschleppen. Perfekter Augenblick, mal Held zu sein.

Ein SC ist Elf oder Zwerg und wird als solcher beschimpft. Ein paar der Bewohner fürchten sich vor der Magierin, die immer Scherereinen mitbringt. Anwohner treten den reisenden Helden vor dem Dorf entgegen und wollen sie nicht reinlassen. Fremde, bewaffnete Vagabunden unerwünscht.

Standesgesellschaft: Ein Büttel kann einen Helden einfach auf der Straße ansprechen (am besten den mit der niedrigsten SO): Wer er denn sein, und was er hier wolle. Der Gruppenmagier oder ein eindeutig als solcher erkennbarer Adliger kann das Problem recht schnell lösen.

Religion: Ein Prediger irgendeiner Kirche predigt vor einer Gruppe Personen. Anschließend geht der Klingelbeutel herum. Wer nichts einbezahlt, wird dafür zur Rede gestellt. Ist es gar ein andersgläubiger (Elf, oder Zwerg mit ihren oft etwas anderen Ansichten zu den 12en), dann wird die Meute gleich ungemütlich und muss besänftigt werden. Vielleicht sind dann ein paar jugendliche Raufbolde dabei, die den lästerlichen Fremden dann in der nächsten Gasse oder Taverne eine Abreibung für ihr Verhalten verpassen wollen)

All das sind kleine Ideen, mit denen man einfache Situationen mit Leben füllen kann. Mit etwas Glück und Übung bringst du die Spieler in Situationen, wo sie ihre Einstellungen,

Besonderheiten oder Nachteile ausspielen können oder müssen, oder wo du sie zumindest auf diese anquatschen kannst. Dafür brauchst du nur einen einfachen Konflikt, der sofort gelöst werden sollte, und wo die Helden gleich mal die Chance bekommen, sich selbst zu positionieren und zu Argumentieren. Dann musst du eigentlich nur noch jeweils drauf reagieren, wervon den Helden sich gerade einbringt und das relativ zur Situation aufnehmen lassen (Büttel reagiert auf einen Streuner anders als auf den Ritter, der für diesen Partei ergreift - Rassist wird auf die aventurischen Rassen unterschiedlich reagieren - Dörfler lassen sich von einem Mittelländer anders bereden als von einem Tulamiden etc)

Edit: Wir hatten mal einen Magier in der Gruppe, der nach dem Tod eines SC-Geweihten auf zu den Magierphilosophen wechselte, und darüber dann oft recht offen redete. Ein anderer Spieler war (noch) verdeckter Phexgeweihter. Perfekter Moment, um die Spieler mal bei einem der Sprüche des Magiers zu den Göttern in die Pflicht zu nehmen: Was reist ihr mit diesem ungläubigen Spitzhut herum? Spricht der für alle von euch?