

# Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen

Post by "x76" of Jan 5th 2019, 2:13 am

## [Quote from Donovan](#)

Zum Beispiel habe ich mal einem Abenteurer, was gelesen, wo der SL immer ausgewürfelt hat, wie sich die Stimmung des Magiers wechselt.

Sofern der Magier nicht gerade unter Stimmungsschwankungen leidet, ist das nicht sinnvoll. So ein Verhalten passt aber beispielsweise zu den sehr sprunghaften Harpien.

Grundlos kippt die Stimmung während eines Gespräches eigentlich nicht. Veränderungen liegen maßgeblich im Verhalten des Gesprächspartners, den Themen usw. . Beim Ausspielen reicht es, wenn Du Dich in die Lage Deines NSC versetzt: Wie gefällt ihm das was sein Gegenüber sagt? Glaubt er ihm? etc. und entsprechend wird er auch reagieren.

Natürlich hat der NSC bereits eine bestimmte Stimmung, wenn er ins Gespräch geht. Überlege Dir auch hier, was gerade in ihm vorgeht. In Erwartung eines guten Geschäftes ist er vielleicht gut gelaunt und freundlich. Während ihm ein waffenstarrer Wilder vielleicht Angst einlöst oder zu einem abwehrenden Verhalten verleitet etc. (wie sehen Deine Helden aus und welchen Eindruck gewinnt der NSC von ihnen auf den ersten Blick bzw. nach den ersten Wortwechseln?)

Wichtig ist, dass in Aventurien auch nicht alle Leute gleich sind. Gerade Respektspersonen wie Adelige, Geweihte, Herrscher etc. werden oft "besonders" behandelt, insbesondere wenn der NSC selbst einen niedrigeren Stand hat. Umgekehrt erwartet natürlich auch ein höhergestellter NSC von niedrigeren Helden eine angemessene Demut. Fast überall legt man auch großen Wert auf Titel und passende Anreden.

Zur rollenspielerischen Herausforderung wird ein Gespräch, wenn nicht alles nach Plan läuft oder man auf Schwierigkeiten stößt (man beispielsweise viel Überzeugungsarbeit leisten muss, sich verstellen muss oder lügen muss oder der Gegenüber anderer Meinung oder stur ist).

Du solltest jedoch **immer und grundsätzlich die Spielwerte im Hinterkopf haben**, auch wenn keine Würfel rollen und ihr Gespräche nur ausspielt. Der Held mit hohem Talentwert

(aber weniger begabten Spieler) darf nicht wie eine Nulpe wahrgenommen werden, umgekehrt sollte der Held mit miesen Werten aber einem Redegewandten Spieler nur mäßigen Erfolg haben. Gleiches gilt natürlich auch für Deinen NSC.

Wenn der Held mit hohem TAW in Überreden den NSC mit schwacher Willenskraft überreden möchte, sollte das leicht gelingen (der NSC beispielsweise nach geringem Wortgeplänkel überredet sein). Während man mit miesen Werten gegen einen Willensstarken NSC schon ordentlich ackern muss, bis man als SL wenigstens etwas nachgibt.

Die Orientierung erfolgt dabei an genau den gleichen Punkten wie bei einer Würfelprobe (was hat Einfluss auf das Gespräch, welche Stimmung hat man, gibt es weitere Probleme [Sprache, Kultur...] usw.) und natürlich behält man auch die Talente beider Beteiligten im Auge, auf die man sonst würfeln würde.