

Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen

Post by "Sternenfaenger" of Feb 11th 2019, 12:14 pm

[Quote from zakkarus](#)

Ein TRRipp war mal sich (als SL) als Regiessuer vorzustellen und ide Spieler übernehmen die Hauptdarsteller ... ählich wie bie James Bond oder Conan - da gewinnt am Ende trotzdem der Held. 😊

Eigentlich hat der Meister auch nichts anderes zu tun als Drama zu erzeugen. Und den Spielern entgegenzukommen ist an sich nicht falsch. Keiner hat Lust, das jedes Wort der Helden auf die Goldwaage gelegt wird und man am Schluss in die Pfanne gehauen wird.

Ihr müsst euch halt mal absprechen, wie konsequent eure Welt denn seien soll. Und auch hier: Drama geht vor. Häng dich nicht an Kleinigkeiten auf, und wenn deine Helden mal was verbocken, dann red mit den Spielern da drüber und gib ihnen dann die Heldenhafte Option, das ganze wieder geradezurücken.

Ich hab die Erfahrung gemacht, das erfolgsverwöhnte Spieler einem gerne auf der Nase herumtanzen - nach dem Motto was geht denn noch alles gut. Das sollte dir nicht passieren, weil dann die Welt und dein Stil unglaubwürdig werden.

Und als Meister solltest du nie bewerten. Wenn die Spieler scheiße bauen, dann sag ihnen das durch einen NPC, und es schadet nicht, das dann so zu überzeichnen, dass sich keiner angegriffen fühlt.