

# Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen

## Post by "Donovan" of Jan 4th 2019, 2:58 pm

Der Titel sagt die Frage ja eigentlich schon; Wie mache ich rollenspielerische Herausforderungen, also Ereignisse der Interaktion mit anderen Wesen, wo es tatsächlich herausfordernd ist den Charakter zu spielen. Ich habe dazu keinerlei Ideen, würdem ich aber gerne daran versuchen.

---

## Post by "Grumbrak" of Jan 4th 2019, 3:09 pm

Das Ausspielen von Gesprächen, statt stumpf zu würfeln ist bei uns Gang und Gäbe.

Statt: "Mein Held überredet jetzt die Wache uns einzulassen" \*Würfelt eine Überreden Probe\*

spielen wir aus: "Herr Weibel, wir müssen dringend in die Stadt, wir verfolgen einen flüchtenden Verbrecher, der so die 12 Götter unsere Schritte nicht führen, schlimmes Unheil anrichten kann, bei Praios, das wohl!"

Proben würfelt man nur, wenn der Ausgang unklar sein kann. Das ist nicht immer der Fall, da kann man getrost auf das würfeln verzichten.

---

## Post by "Donovan" of Jan 4th 2019, 3:30 pm

Ich fände es halt interessant, wenn zum Beispiel das Gespräch an für sich (ohne Würfel) vor irgendeine Herausforderung stellen würde. Zum Beispiel habe ich mal einem Abenteurer, was gelesen, wo der SL immer ausgewürfelt hat, wie sich die Stimmung des Magiers wechselt.

Das heißt jetzt nicht, dass ich nur nach mechnischen Lösungen dafür suche, sondern auch

etwas in der anderen Art. Mir fällt dazu gerade ein Abenteuer ein, wo man zwischen Magiern verhandeln muss und diese sehr unterschiedliche Charaktere und Ziele haben bzw. die Kommuniaktion besonders ist (von einem heißt es zum Beispiel, dass er alles vergisst). Wie kann ich sowas ein bisschen besser planen. Ich denke schon, dass es bei der ganzen Sache auf Spontaintät ankommt, aber ich glaiube es ist interessanter, wenn ich in dieser Hinsicht etwas mehr vorbereite.

---

## **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, wovon 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?

---

## 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 Gesprächs 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.

## Post by "Roumorz" of Feb 8th 2019, 5:08 pm

Ein paar Ideen... Klassische rollenspielerische Herausforderungen mit NSC könnten folgende sein:

- **In geheimer Mission:** Die Helden dürfen ihre wahren Beweggründe nicht offenbaren, müssen aber z.B. ein Dorf unterwandern, in dem sich ein Namenlosen-Kult verbreitet hat (oder etwas vergleichbares).
- **Gerichtsverhandlung:** Die Helden müssen sich selbst oder einen NSC vor der (gerechten?) Strafe bewahren. Waffen helfen hier nicht weiter...
- **Waffenstillstand:** Zwei streitende Parteien liegen in blutiger Fehde miteinander. Können die SC die Gruppierungen überzeugen, den Frieden zu wahren?
- **Ich brauche das...:** Die SC sind auf einen Gegenstand im Besitz eines NSC bzw. dessen Fähigkeiten angewiesen. Dieser ist aber unwillig und hat kein Interesse an einem Handel. Dies kann mehr als nur situativ behandelt werden, z.B. im Rahmen einer größeren mehrszenischen Intrige (Überzeugen, Überreden, Erpressen?).

Folgende Ideen können zu rollenspielerischen Herausforderungen innerhalb der Gruppe führen:

- **Moralisches Dilemma:** Die Helden arbeiten für jemanden, dessen wahre Absichten sie falsch einschätzen bzw. der sie täuscht. Nun muss eine Entscheidung über "das kleinere Übel" getroffen werden. Alternativ: Der Bösewicht ergibt sich überraschend ohne Gegenwehr. Was tun?
- **Der Bösewicht hat "Recht":** Hängt mit der Voridee zusammen, geht aber weiter. Was ist, wenn der Bösewicht im "Finalen Gespräch" seine Pläne offenbart, die aber sogar in den Augen der Spieler eigentlich richtig sind? Er will z.B. das Fürstenhaus stürzen um "die Macht der Herrschenden zu brechen und den Armen zu helfen..." Robin Hood halt...

Sicher keine abschließende Liste, aber Ideen, die ich immer wieder in veränderter/gemischter Form verwende.

## Post by "zakkarus" of Feb 8th 2019, 5:33 pm

Tatsächlich galt lange bei DSA (wie ich aktuelle lese) das Spiel zwischen SCs und NSCs als größte Rollenspielherausforderung, aber gleichzeitig als atmosphärische wichtigste Grundgestaltung für die Spieler. Es wurde daher allen (SL & Spielern) empfohlen sich Zeit zu nehmen.

Gerade die Interaktionen in Städten - wo nicht jeder Problem mit Schlägen und Hieben gelöst werden kann - bietet sich da an (vermutlich waren deswegen Stadtabenteuer so beliebt).

---

## Post by "E.C.D." of Feb 8th 2019, 6:12 pm

Eine umfangreiche und (v.a. in der vorderen Hälfte) empfehlenswerte Lektüre zu dem Thema ist:

[Handbücher des Drachen: Spieler machen Leute - im F-Shop für €19,95](#)

**Kurzfassung:** eine Vorbereitung für jede erdenkliche Gesprächskonstellation ist nicht möglich.

Man sollte sich möglichst oft einige Stichpunkte zu den Merkmalen und Bedürfnissen eines Charakters machen.

z.B.

Gardist 1: spricht leise, ist in Gedanken stets schon im Feierabend bei seiner Familie, braucht wirklich keine Verletzungen

Gardist 2: reckt beim Sprechen das Kinn vor, hat Aufstiegsambitionen und macht gerne Meldung. Schwert sitzt locker in der Scheide.

Mit solchen Kurznotizen kann man wesentlich mehr anfangen als mit ausgearbeiteten Monologen, die dann sowieso meistens nicht passen.

Die Frage nach der Herausforderung ist dann u.U. auch schon angeschnitten:

Händler - möchte über seine schöne Tochter Isia (17, begabte Schneiderin) erzählen, denkt nicht im Traum daran, den angeblichen Heiltrank zu verkaufen, aber gerne alles andere von seinem Stand

Straßenräuber - mag kein gebildetes Gelaber, hat sich aber schon entschieden hier keine Klinge in den Bauch bekommen zu wollen

Auftraggeber Alchimist - lispelt, almadanischer Patriot, hat ein Angebot von Schergentruppe X für 20D die Sache zu erledigen,

---

### **Post by “zakkarus” of Feb 8th 2019, 6:17 pm**

Im "Das Meisterhandwerk - Light" könnte einiges stehen - gehörte zum Archiv der Selemer Tagebücher, wie so manche hilfreiche Tipps.

---

### **Post by “E.C.D.” of Feb 8th 2019, 6:30 pm**

#### [Quote from zakkarus](#)

Im "Das Meisterhandwerk - Light" könnte einiges stehen - gehörte zum Archiv der Selemer Tagebücher, wie so manche hilfreiche Tipps.

Gute Idee vielleicht, aber die Tagebücher sind down und das mirror-Verzeichnis hier im Orki ist eben nur eine Liste toter Links...

---

### **Post by “zakkarus” of Feb 8th 2019, 8:34 pm**

Hust ... hat denn niemand eine gut sortierte Bibliothek ...? 🤔

---

**Post by “Donovan” of Feb 10th 2019, 8:07 pm**

Ein Problem dass ich immer bei solchen Interaktionen habe ist, dass ich als SL immer das Gefühl habe, dass ich alles eher so spiele, dass es den Spielern entgegenkommt. Ist das schlecht?

---

**Post by “Eisvogel” of Feb 10th 2019, 9:23 pm**

Wenn du die richtige (nicht „absolut“, sondern für deine Gruppe, euren Spielstil) Balance findest spricht nichts dagegen. Wenn allerdings die Glaubwürdigkeit der Spielwelt und dadurch die Immersion leidet, weil die Spieler den Eindruck bekommen „egal wie bescheuert wir uns benehmen, der SL wird es mit seinen NSC schon richten“, dann solltest du gelegentlich auch mal „härter“ spielen. Permanente Frustration der Spieler, weil kein NSC ihren SC hilft, ist allerdings auch nicht hilfreich für den gemeinsamen Spielspaß.

---

**Post by “zakkarus” of Feb 11th 2019, 11:49 am**

Ein Tipp 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 trotzallem der Held. 😊

---

**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 sein 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.

---

### **Post by “zakkarus” of Feb 11th 2019, 12:57 pm**

Kein Drama - nur die ganze Welt mit all ihrem Licht und Schatten.

Einiges dazu steht auch hier -> [Fantastischer Realismus von DSA](#)

---

### **Post by “Baal Zephon” of Feb 20th 2019, 11:09 am**

Was recht gut hilft, ist im laufenden Spiel herauszufinden, welche der NSC die Charaktere nun interessant finden und diese dann näher ausarbeiten. Wenn du die Vita des NSC im Kopf hast und ihre nähere Umgebung ist es einfacher Spannung zu erzeugen und Ansatzpunkte für soziale Interaktion zu machen.

Was ich immer interessant finde ist den Antagonisten ansprechender zu gestalten als die "Guten" NSC. Der Intrigante Baron der den Fetten, Faulen und unhöflichen Grafen, welcher aber nun mal rechtmäßig herrscht, ist dann eben gepflegt, freundlich, höflich und mit guten Absichten und plänen ausgestattet. Daran ändert auch ein potentieller Pakt mit den

Niederhöllen (an der Stelle: Gähn, man sollte das nicht überstrapazieren) nichts.

Oder das Mordende Monster ist eigentlich die kleine Schankknecht der sich so gern mit dem Kinderlieben Krieger SC unterhält, welcher den kleinen schon recht lieb gewonnen hat. Der Bub weiß halt nichts von seinen Mitternächtlichen Mordtouren und am Ende bleibt als einzige Lösung den Knaben zu erschlagen weil Rettung gibt es für den Wechselbalg nicht - zumindest keine offensichtliche oder einfache. So etwas sorgt meines Erachtens für wirkliche rollenspielerische Herausforderungen für die Spieler.

---

### **Post by "Eisvogel" of Feb 20th 2019, 11:38 am**

Ein paar Gedanken zur Motivation der NSC sind oft hilfreicher als detailliert ausgearbeitete Werte.

Die Gegner, seien es Räuber, Söldner oder sonstwas, bei denen sich mehrere ähnlich sehen. Brüder/Cousins, im Kampf werden die besonders wütend, wenn einer der ihren fällt, oder sie zeigen unerwartet Heldenmut, um einen Verwandten zu retten usw. Solche Begegnungen bleiben den Spielern oft lange in Erinnerung.

---

### **Post by "Asfalon" of Feb 20th 2019, 10:04 pm**

Wie du die rollenspielerische Herausforderung erreichst hängt auch letztlich von deiner Gruppe bzw. den Spielern ab. Was bei dem einen funktioniert ruft bei einem anderen Spieler vielleicht Enttäuschung hervor.

Für mich heißt rollenspielerische Herausforderung:

- Möglichst viel Ingame beschreiben (Würfelergebnisse nur als Indikator, die sich dann in den Handlungen widerspiegeln)
- NSCs individuell und passend darstellen; bei Interaktionen sollte das Gefühl entstehen es mit einem individuellen Menschen/Ork/Dämon/usw.. zu tun zu haben, nicht mit einem Regelwerk
- die Welt angemessen handeln lassen: Als Spieler will ich spüren, wie meine Handlungen Auswirkungen haben, die auch zur Welt (und den Regeln) passen.

Notfalls auch die Konsequenzen für unangemessenes Handeln spüren lassen.

- kein Railroading spüren lassen: Auch wenn das Abenteuer einem geskripteten Pfad folgt,

brauche ich das zumindest das Gefühl, dass ein Ereignis beeinflussbar ist. Noch besser, wenn ein vorgegebenes Ereignis Folge der einzelnen Handlungen wird. (Ich habe beispielsweise meine Gruppe eine Waffe in eine Stadt schmuggeln lassen, mit der ein bedeutender NSC ermordet wird. Die Helden hatten keine Chance es zu verhindern, aber am Ende, dachte jeder Spieler, dass es ihre Schuld wäre und sie es hätten verhindern können, wenn sie anders gehandelt hätten.) Oder auch den Spielern das Gefühl geben, sie könnten hingehen wohin sie wollen, so dass sie von sich aus dem AB folgen wollen.

Und ganz wichtig für mich... wenn mal ein Spieler auf dem Schlauch steht, sanft über Proben in die richtige Richtung lenken, dass er selbst auf die Lösung kommt (egal ob die richtige oder falsche)... "das geht nicht" sollte tabu sein.

Aber... bei anderen Spielern kann das durchaus auch der falsche Weg sein... deswegen, hängt von deiner Gruppe ab.