

Wie viel Macht hat der Spieler?

Post by "Gast" of Nov 10th 2004, 9:26 pm

Hallo, ich hab mich in den letzten Abenteuern, die ich als Spieler mitgespielt habe gefragt, wie weit ich als Spieler einfluss auf die Umgebung habe, wenn ich eine schöne Szene ausspielen möchte.

Dabei möchte ich auf keinen Fall darauf hinaus zu sagen "ich finde ne Truhe Gold" oder "Nein mein schwert ist weder weg noch kaputt."

Vielmehr möchte ich wissen, wie weit man sich Nachfragen an den Meister ersparen kann um die Stimmung aufrecht zu erhalten.

Ich meine solche Szenen wie: "ich wisch mir eine Träne aus den Augen und spreche mit brüchiger Stimme..." im Gegensatz zu: "habe ich Tränen in den Augen? Ist meine Stimme Brüchig?"

Oder sowas: "Während der Wind mir die Haare aus dem Gesicht weht rufe ich..."

im Gegensatz zu: "weht wind? Aus welcher Richtung..."

Ich hoffe meine Frage ist einigermaßen deutlich geworden. Zusammengefaßt, kann ich bestimmen, dass im richtigen Moment eine Windböe kommt, wenn es nicht zu viel einfluss hat? (oder im falschen Moment, wenn ich Pechmagnet bin und es gerade passend finde...) Oder, dass mir ungewollt etwas passiert, ich also ausrutsche, starr vor schreck bin oder eben Tränen in den Augen habe?

Post by "Gast" of Nov 10th 2004, 9:29 pm

So was darf man grundsätzlich. Ich erlaube sogar noch weitergehend, jedwede Begebenheit oder jedweden NSC einzuführen und zu "benutzen" solange die Szene eine vertretbare Wahrscheinlichkeit hat. Sprich: Es ist erlaubt, sich einen Händler, der schöne Teppiche anbietet auf einem Kunchomer Basar zu erfinden, nicht aber einen Meckerdrachen, der dort gerade eine Wasserpfeife raucht. (mal überspitzt formuliert)

Post by "Schattenkatze" of Nov 10th 2004, 9:57 pm

Es ist doch Dein Char, und wenn die Stimme brüchig oder rau oder traurig oder fröhlich ist, er lacht oder weint, er schlendert oder rennt, seine Stiefel im Schlamm schmutzig werden ... dann ist das so.

Auch Kleinigkeiten sollte man erfinden, solange sie stimmig sind, anderen Char nicht vorschreiben, was sie tun oder sagen.

Wenn man durch die Wüste marschiert ist anzunehmen, das irgendwann mal ein Lüftchen den Sand ins Gesicht weht. Im Schloß des Barons hängen gewiß schöne Bilder und Teppiche. Im Wald knackt es schon mal im Geäst. Am Himmel mag schon mal eine Wolke in Form eines Segelschiffes entlangziehen. Und auf Märkten stehen gewiß auch Freßbuden.

Was das Verhalten, handeln und fühlen des Chars angeht, da ist der Spieler in der Regel letzte Instanz. Wenn ausdrücklich beschrieben wird, wie düster und unheimlich die alte Ruine ist, dann sollte man nicht beschließen, fröhlich und gut gelaunt zu sein, aber wenn Anlaß zum weinen beteht, dann weint der Char.

Solange es etwas nicht Handlungsrelevantes ist und andere in ihrer Entfaltung nicht einschränkt - nur zu. Wer in einer Taverne ein Bier bestellt, muß ja nicht drauf warten, daß der SL die Maid vorbeischickt, das kann man ja auch selber tun. Falls die Schankmaid zufällig wichtig sein sollte, wird der SL bestimmt eingreifen und sagen, daß er das macht, aber in der Regel ist die Bestellung des Abendessens weniger wichtig.

Post by "Amarand" of Nov 11th 2004, 8:35 am

Ich gehe als Spielleiter sogar noch weiter - bezieht sich auf den Thread "Demokratisches Rollenspiel" den wir mal hatten ...

Es ist kein Problem für mich, wenn ein Spieler etwas erfindet - er soll das sogar. Während der G7 ist bei uns jeder für seine Region verantwortlich und kann Personen, Städte und Gegebenheiten, sowie mögliche AB Plots für den Meister selbst erfinden bzw. erweitern ...

Gerade da es bei uns oft vorkommt, das sich der Meister mit nur einem Spieler beschäftigen muß, heißt es da von meiner Seite : Du bist Co-Meister, mach mal ...

So geschehen bei meinem letzten Trash-Campaign Abend, als sich unsere Hexe mal als Kobold/Poltergeist versuchen durfte, weil ihr Char gerade nicht da war ...

Post by "Gast" of Nov 11th 2004, 7:43 pm

Das ist eine Frage, die nicht wir dir beantworten können - das musst du mit deiner Gruppe absprechen. Alles, was wir hier sagen können, ist, dass selbst weitgehende Erlaubnisse in Experimenten noch von Erfolg gekrönt waren.

Post by "Gast" of Nov 12th 2004, 3:21 pm

meiner meinung nach sollte der meister nur in wichtigen situationen einfluss auf das gefühlleben des helden nehmen, denn wie der sich föhl ist letztlich die sache des spielers. unser meister hat sich zum beispiel auch nich gewerht als zu male ne beziehung zwischen zwei chars zustande kamzumindest unser jetztiger meister unserer vorheriger hätte das nicht erlaubt^^

Post by "Gast" of Nov 12th 2004, 3:26 pm

Quote

unser meister hat sich zum beispiel auch nich gewerht als zu male ne beziehung zwischen zwei chars zustande kamzumindest unser jetztiger meister unserer vorheriger hätte das nicht erlaubt^^

Nimm mal bitte den Schnuller aus dem Mund (siehe Avatar) und sag das noch mal ... ich verstehe nur Bahnhof 😊

Post by "Gast" of Nov 12th 2004, 4:40 pm

ahalso wir dürfen solche gefühle unserer chars selber betimmen ^^

unser alter meister hätte uns so etwas teilweise nicht erlaubt er hätte zum beispiel keine beziehungen unter chars zugelassen na ja was halt nu doch passiert ist

nun und ich finde es eben richtig das wir als spieler die gefühle und gedanken der Helden selber bestimmen was bei unserem neuen meister mehr durch freiheiten unterstützt wird

ich hoffe das war jetzt verständlich

Post by "Alpatisa" of Nov 26th 2004, 8:15 pm

grungsätzlich stimme ich dem zu, dass char selbst ne menge mit zubestimmen haben. aber, wenn es soweit geht, das es zu aussagen kommt wie, "ist grad schlecht mit dem einsetzenden regen, ich wollte doch grade auf dem hübschen felsen die sonne genießen und dabei mein seeleninstrument spielen!" 🎸

das sind dinger die sollte man doch dem meister und der gruppe ersparen. wichtig ist also, dass man den spielern freie hand lässt, man allerdings nicht das ruder aus der hand lässt. damit man sich solchen verbalen fehlergüssen nicht aussetzen muss. 😊

Post by "Gast" of Nov 29th 2004, 10:33 am

Prinzipiell geht es beim Rollenspiel ja auch darum, bei der Erzählten Geschichte Atmosphäre aufzubauen, und dazu gehören u.a. auch Gefühlsbeschreibungen oder Sätze wie "... eine Windbrise fährt durch mein Haar ..." oder "... der Regen prasselt auf mein gesicht herabund vermengt sich mit den Tränen aus meinen Augen...".

Prinzipiell sollte alles zugelassen, was die Atmosphäre und das Rollenspiel fördert und nicht zu gravierend in die Situation eingreift.