Einfaches Rollenspielsystem für literarisches Spielen

Fistandantilus hat Folgendes geschrieben: **V.K.B. hat Folgendes geschrieben:** Es kommt ohne Kampf- und Verletzungsssystem aus
Fein, dass es auf dem Charbogen ein Feld namens "Verletzungen" gibt. Mit irgendwas musste ich den Bogen ja vollkriegen :lol:
Nee, aber ein Verletzungs**system** gibt es wirklich nicht. Keine Trefferzonen, keine Hitpoints, kein richtiges Schadensmodell. Fällt dein Charakter aus dem Fenster, kann der Spielleiter würfeln, wie schlimm es wird, so tun als würde er das tun[1], eine Tarotkarte ziehen oder in seinen Teesatz blicken. Räuspern, Grabesstimme: »Du brichst dir den rechten Arm!«. Und dann trägt man da eben ›rechter Arm gebrochen‹ ein, so einfach. Und der Spielleiter denkt dran, dass einem mit einem gebrochenen Arm einige Dinge weitaus schwieriger gelingen und senkt völlig willkürlich den Faktor für Proben, die damit in Verbindung stehen.

[1] aus Spielleitertricks 101: Ab und zu ein paar Fake-Würfe auf Spielleiterseite sind ein schönes dramaturgisches Mittel, die Spannung zu erhöhen. Man muss ja niemandem erzählen, dass man seine Würfel ohne Brille bei Kerzenlicht eh nicht ablesen ka– oops! :-x

Ja, ich weiß wie ernst das als Kritik gemeint war, aber ich wollte es trotzdem erklären. :P

Lesen Sie hier die komplette Diskussion zu diesem Text (PDF).

Dieser Text stammt aus dem Deutschen Schriftstellerforum / https://www.dsfo.de