Einfaches Rollenspielsystem für literarisches Spielen

fistandantilus hat Folgendes geschrieben: Hoher Wert = hohe Erfolgsaussicht. Aber ein wenig Zufall bleibt natürlich immer im Spiel, dass auch jemand Erfahrenem mal etwas misslingt, das ist ja durchaus realistisch (finde ich. Allerdings im Rahmen, siehe unten). Auch andersherum, jemand, der etwas nicht gut beherrscht, kann es dennoch schaffen, wenn ihm das Schicksal/Glück hold ist (er also gut würfelt), das sprichwörtliche blinde Huhn. All das leistet ein einziger W100 Wurf aber auch, wie zum Beispiel bei Hârnmaster, das zudem auch noch eine wesentlich glaubhaftere High-Fantasy-Welt bietet, die nicht nur aus Klischees wie bei DSA besteht (und sorry, eine Welt, die "Aventurien" heißt, kann ich schon allein ob des Namens nicht sonderlich ernst nehmen). Dass das Würfelsystem von DSA mit seinen drei Würfen realistischer sei, ist nur Augenwischerei bzw Milchmädchenrechnung. Denn auch die drei Würfe + Punktepool von DSA lassen sich mit gehobenen Kenntnissen von Wahrscheinlichkeitsrechnung in eine einzige Erfolgswahrscheinlichkeit umrechnen und die Probe ist damit am Ende auch nur **ein** mathematisches Zufallsexperiment und nicht drei. Das ist also nur in der Durchführung der Zufallsbestimmung künstlich kompliziert, wo es auch viel einfacher ginge.

Zitat: Verstehst Du, wie ich das meine oder plapper ich nur verworrenes Zeug vor mich hin? Halb und halb. Klar ist das Ausspielen von Dialogen atmosphärischer und näher dran, aber torpediert den Rollenspielgedanken, denn dann geht es um die sprachliche Eloquenz des Spielers und nicht die seines Charakters. Jemand, der nicht gut argumentieren kann, könnte dann also keinen wortgewandten Bauernfänger spielen. Wenn jemand einen Ninja spielt und sagt, "ich springe mit einem Salto über den Tisch vor mir", sagst du dem Spieler ja auch nicht "mach mal mit dem Spieltisch vor", oder?
Mir ist als Spielleiter das Ausspielen von "Überreden" auch lieber, aber ich würde alternativ auch eine Würfelprobe akzeptieren, wenn der Spieler rhetorisch nicht begabt ist, der Charakter aber schon. Andererseits würde ich aber kein "Über den Spieltisch hechten" als Alternative zu einer Ausweichen-Probe akzeptieren, ganz konsequent bin ich da also auch nicht. :lol:

Zitat: Ansonsten handhabe ich viel nach gesundem Menschenverstand. Will ein Spieler - sagen wir ein Dieb - über eine stinknormale zwei Meter hohe Mauer klettern, verlange ich keine Probe, sondern sage "gut, du bist drüben". Denn theoretisch (!) könnte er da per Würfel scheitern, und das finde ich Quatsch. Will allerdings ein Spieler - sagen wir ein Zwerg - stockbesoffen und von Kneipenschlägern dicht verfolgt über dieselbe Mauer klettern: Genau, dann ist eine Probe fällig Da sind wir uns wiederum einig.

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

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