

ERLÄUTERUNGEN ZUR TABELLE „ÜBERSICHT-SPIELER, MOTIVATIONEN UND BELOHNUNGEN“

Die o. g. Tabelle ist ein Hilfsmittel - nur für Spielleiter - zur Vorbereitung von Abenteuern bzw. Kampagnen. Die verwendete Begriffe sind der Publikation Rolmaster-Handbuch für Spielleiter (©13Mann Verlags- und Großhandelsgesellschaft mbH, 2011) entnommen. In der Tabelle weisen Ziffern in eckigen Klammern auf die entsprechende Kapitel der Publikation hin.

Spieler:

Hier den tatsächlichen Namen des Spielers eintragen.

Charakter:

Den Namen des Charakters, den der Spieler spielen soll, hier eintragen.

Zodiak-Zeichen/Rollen-Typ:

Diese zwei Angaben sind im oben erwähnten Handbuch für Spielleiter beschrieben. Das nach Einschätzung des Spielleiters zum jew. Spieler passende Zodiak-Zeichen (Kapitel 2.1.2, Seiten 7 bis 10) und Rollen-Typ (Kapitel 2.1.5, Seiten 13 bis 14) hier eintragen.

Motivationen:

Welche generelle Motivationen, nach Einschätzung des Spielleiters, treiben den Spieler mitzuspielen und mit dem Charakter in der Fantasy-Welt zu agieren? Diese müssten zum Teil aus der Beschreibung des Zodiak-Zeichens abgeleitet werden können (siehe oben). Hier sollten bis zu drei wichtigsten Motivationen pro Spieler stichpunktartig eingetragen werden.

Belohnung(en) - im aktuellen Abenteuer:

Welche Belohnung(en) hat der Spielleiter im Verlauf oder am Ende des aktuellen Abenteuers für den jew. Spieler geplant? Die Belohnung sollte zu den Motivationen des Spielers passen. Natürlich muss die Belohnung auch auf den Schwierigkeitsgrad des Abenteuers und die aktuelle Stufe des Charakters abgestimmt werden. Die Belohnungen stichpunktartig hier eintragen.

Belohnung(en) - am Ende der Kampagne:

Falls das aktuelle Abenteuer teil einer Kampagne ist, können hier die abschließende, finale Belohnungen der Kampagne für den jew. Spieler eingetragen werden. Selbstverständlich müssen diese auch zu den Motivationen des Spielers, zum Schwierigkeitsgrad der Kampagne und zur Charakterstufe passen. Diese Belohnungen können in irgendeiner Verbindung zu den Abenteuer-Belohnungen stehen, müssen aber nicht. Die Belohnung(en) hier stichpunktartig eintragen.

