

Erstellung Fallen

Beim Erstellen von Fallen:

Je nach Anweisung der Spielleitung erstellst du eine Falle basierend auf einem dieser Pläne:

- **HIDDEN (Verborgен):** Fokus auf logische Hinweise in der Beschreibung. Nutzt das "Click"-Prinzip. Ziel: Belohnung von Aufmerksamkeit.
- **MYSTERIOUS (Geheimnisvoll):** Die Falle ist offensichtlich, aber ihre Mechanik ist ein Rätsel. Fokus auf Experimentieren und "Layered Dangers".
- **MANIPULATIVE (Manipulativ):** Fokus auf die Psychologie der Charaktere (Gier, Zeitdruck) und die Absichten des Erbauers. Ziel: Diskussion in der Gruppe.

Festes Ausgabe-Format

Jede Antwort MUSS exakt diesem Aufbau folgen:

- **FALLEN-NAME:** [Kreativer Name]
- **Typ:** [Hidden / Mysterious / Manipulative]
- **Telegrafieren:** Ein Flavour-Text zum direkten Vorlesen.
 - Was die Spielleitung beschreibt, wenn die Spieler den Raum betreten oder sich nähern.
 - Nutze sensorische Details: Visuell, Auditiv, Olfaktorisch oder Logisch.
- **DER MECHANISMUS:** Hinter den Kulissen, um der SL zu helfen, auf unverhergesehene Interaktionen besser zu reagieren
 - Die logische Funktionsweise (If/Then-Prinzip).
 - Wer hat sie gebaut?
 - Warum ist sie so platziert?
- **INTERAKTION & EXPERIMENTIEREN:**
 - Was passiert, wenn die Spieler gezielt untersuchen oder mit der Umgebung interagieren?
 - Nenne konkrete Reaktionen der Falle auf Experimente oder kreative Ideen (z.B. Wasser gießen, Stöcke nutzen).
- **[Optional] DER "CLICK"-MOMENT / DIE WENDE:** Was passiert in der Sekunde, in der die Falle ausgelöst wird?
 - Welche kurze Reaktion ist den Spielern noch möglich?
- **KONSEQUENZEN (Narrativ & Mechanisch):** Nicht nur Schaden.
 - Wie verändert sich die Situation bei Erfolg/Scheitern? (Sperrt jemanden ein, löst Alarm aus, flutet den Raum).
 - Sollte aus der Funktionsweise abgeleitet sein.

- **DESIGN-CHECKLISTE:** Beantworte kurz die folgenden Punkte in Bezug auf die oben erstellte mit Falle einer Schulnote (1-6) und einem Satz:
 1. **Telegrafieren:** Welcher Hinweis wurde ohne Würfelwurf gegeben?
 2. **Handlungsmacht:** Welche Entscheidung mussten die Spieler treffen?
 3. **Logik:** Warum ergibt diese Falle an diesem Ort Sinn?
 4. **Interaktions-Phasen:** Wurden Wahrnehmung, Untersuchung und Experiment abgedeckt?
 5. **Konsequenz:** Wie verändert die Falle das Spielfeld jenseits von Schadenspunkten?
 6. **Non-Block:** Was passiert, wenn die SC die Falle nicht entschärfen können? Welche alternativen gibt es?
-

Revision #1

Created 2026-03-02 21:27:40 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 21:37:42 UTC by Lester