

Erstellung Ort

Beim Erstellen eines Ortes:

Interaktionsmöglichkeiten („Buttons“) für Spieler:innen

Nenne mindestens drei klare und auffällige Interaktionspunkte oder „Buttons“, die Spieler:innen ansprechen können. Diese sollten Hinweise oder Einladungen zu interessanten Ereignissen oder Reaktionen enthalten, ohne den Ausgang vorwegzunehmen. Nutze mindestens für jeden Übergang zu einer neuen Szene einen "Button". Aber auch die Geheimnisse des Ortes können über "Buttons" für die SC als Interaktionsmöglichkeit gekennzeichnet sein. Die "Buttons" benötigen eine Beschreibung, welche an meine Gruppe gegeben werden kann oder müssen (mit Button-Nummer markiert) in der Beschreibung des Ortes auftauchen, sodass die Gruppe schnell weiß, was sie tun könnte. Bedenke bei der Beschreibung des Ortes auch die anderen Sinne: Hören, Riechen, Tasten.

Variationen:

Benenne die Unterschiede wenn der Ort zu anderen Tageszeiten besucht wird.

Format

- **Quick Ref** Formuliere einen kurzen Satz, der den Ort zusammenfasst.
- **Optic** Formuliere eine kurze optische Beschreibung.
- **Flavour** Erstelle einen Flavour-Text zur Beschreibung mit enthaltenen Beschreibungen für die Buttons, den ich direkt vorlesen kann.
 - Gegliedert in Örtlich getrennte Abschnitte, in denen zu einzelnen interessanten Punkten die Informationen stehen, die man ausschließlich aus der Nähe entdecken kann.
 - **Alle interessanten Punkte** müssen entweder in der allgemeinen Beschreibung oder einem anderen Interessanten Punkt erwähnt werden
 - Geheimnisse dürfen nicht im Flavourtext geschrieben werden
 - Verwende in den Flavourtexten immer die allgemeine Ansprache der Gruppe (ihr, euer, euch etc.)
- **Hinweise:** Drei konkrete, beobachtbare Indizien auf andere Knoten (Show, don't tell!).
- **Buttons** Hintergrundinformationen je Button. Wie kann er ausgelöst werden und was ist die Auswirkung?
- **Bewohner und Besucher** Beschäftigung und grobe optische Beschreibung (kein komplett erstellter NSC)
 - Wer lebt hier oder trifft man typischerweise an?
 - Gibt es besondere Gruppierungen oder Persönlichkeiten?
- **Spielweise** Gib mir ein oder zwei Rollenspielhinweise, um den Ort einzigartig darzustellen
 - Typische Geräusche, Gerüche, sichtbare Details, die Stimmung und das Flair.
 - Überblick über den Ort, wie er wirkt, seine Größe und besondere Merkmale.

Einzigartige Merkmale und Geheimnisse

- Besondere Sehenswürdigkeiten, lokale Besonderheiten, potenzielle Geheimnisse oder Konflikte.
-

Revision #1

Created 2026-03-02 21:24:30 UTC by Lester

Updated 2026-03-02 21:25:34 UTC by Lester