

Phönix aus der Asche

Beitrag von „Faantir Gried“ vom 20. Mai 2020 um 09:09

Hier ein "Sneak Peek" in einen der neuen Artikel zum Rollenspiel in Futuna:

Spoiler anzeigen

Wahrheiten

Die wertvollste Ressource ist im Spiel und auch in der futunischen Mythologie ist die Wahrheit. Entsprechend ist sie auch sehr schwer zu verdienen. Da die verschiedenen Fraktionen in Futuna allesamt möglichst wenig Informationen über die Hintergründe und Motive abgeben wollen, lügen sie bisweilen wie gedruckt und wer den Angaben der Wesirate volles Vertrauen schenkt ist nicht viel besser als ein Barbar oder gar ein Ketzer. Ein richtiger Futune hinterfragt die Vorgaben, aber er tut dies auf elegante und intelligente Art und Weise.

Wahrheiten werden von den Spielern in Gemeinschaft innerhalb von Kampagnen, selten auch bei bestimmten Ereignissen des freien Spiels erworben. Das bedeutet, dass dies eine Belohnung darstellt, die für alle beteiligten Spieler gleich ausfällt. Die Wahrheit ist ein Joker, der innerhalb von Kampagnen, im freien Spiel und im Hohen Rat verwendet werden kann. Damit kann der Spieler jederzeit die vollen Hintergründe einer Sache begreifen oder die Ereignisse zu seinen Gunsten drehen. Die Verwendung der Ressource wird im Rollenspiel durch ein **WAHRHEIT** in die eigene Handlung eingebaut. Wahrheiten sind jedoch selten und wertvoll und ihr Einsatz sollte gut bedacht sein, wenn intelligentes Rollenspiel oder der Einsatz anderer Ressourcen auch zum Ziel führen können.

Letztendlich kann Wahrheit auch bei der Erstellung neuer Charaktere eingesetzt werden, um spezielle Hintergründe zu erwerben. Dazu mehr in der "Charaktererstellung".

Mythische Elemente

Die futunische Kosmologie kennt bestimmte Elemente, die Eigenschaften, Fraktionen und Handlungen zugeordnet werden. Diese Elemente lassen sich individuell und kooperativ erwerben. Wenn sich die Charaktere der Spieler logisch in eine Richtung entwickeln, welche klar ihr Wesen und Handeln beschreiben, kumulieren sie durch ein solches Verhalten automatisch durch bloßes aktives Bestehen Elemente, die zu ihnen passen und die sie in Absprache mit der Spielleitung erwerben. Dieser Erwerb ist über Zeit ausgelegt. Das bedeutet, dass ein aktiver Charakter diese Elemente alle viertel Jahre in einem bestimmten ausgemachten Verhältnis nach der Formel 3-2-1 erhält. Da Charaktere sich weiterentwickeln,

wird zu einem solchen Quartal eine weitere Absprache mit der Spielleitung möglich, das Verhältnis und manchmal auch eines oder zwei der Elemente zu ändern, so die Veränderungen glaubhaft vermittelt werden können. Im Zweifelsfall können solche Entscheidungen auch von allen Spielern im internen Rollenspielforum angefochten werden.

Spieler erhalten weiterhin innerhalb von Kampagnen, aber auch im freien Spiel durch Verhalten oder Interaktion mit den Fraktionen verschiedene Elemente in Kooperation als normale Belohnung während Kapitelabschlüssen. Elemente erhöhen nicht nur das Potential der Charaktere, sondern auch deren Wahrnehmung durch andere Futunen und die Fraktionen. Elemente können während Handlungen, die diesem Element zugeordnet sind, ähnlich wie der Wahrheit mit **EIGENSCHAFT WIE ELEMENTNAME** in der Beschreibung der Handlung eingesetzt werden, um automatische Erfolge zu erzielen. Sie können auch verwendet werden, um als Gefallen mit Fraktionen gehandelt zu werden und manchmal muss der intelligente Futune im Spiel errahnen, ob das der Fraktion zugeordnete Element wirklich das Beste ist und ob sich das Gegenüber nicht über einen anderen Gefallen mehr freuen würde. Haben die Nichtspielercharaktere einen Rang und Ruf in der futunischen Gesellschaft, können die Kosten der Gefallen schon mehrere Elemente einer Sorte oder verschiedener betragen.

Elemente können auch für den Kauf bestimmter Hintergründe bei neuen Charakteren verwendet werden oder um sich in bestimmte Fraktionen dauerhaft einzukaufen. Dazu mehr in "Charaktererstellung" und "Rollenspiel in den Fraktionen".

Elemente sind auch das gängige Interaktionsmittel im Hohen Rat und dem dortigen Rollenspiel auf Mitgliedsebene, um dem eigenen Mitgliedsstaat Vorteile zu verschaffen oder in Diskussionen gehört zu werden. Mehr dazu im Artikel "Rollenspiel im Hohen Rat".

Da die Elemente, die Eigenschaften und Fraktionen sehr umfangreich ausfallen, werden sie an anderer Stelle unter "Mythische Elemente im Rollenspiel" beschrieben.

Solche Dinge betreffen dann das Interne Futunas und auch wenn ich nicht daran glaube, so kann sich vielleicht auch der ein oder andere Rollenspieler aus der Szene hier mit dem neuen System anfreunden. Nur ein kurzer Vorgeschmack auf das kommende.