Edalon-Bote vom 29.06.2007

Edalon.de
Welt der Rollenspiele

Fantasy-Spielwelt
Rollenspielsysteme
Spielleitertipps
E-Mail-Rollenspiel

Hallo liebe Freunde des Rollenspiels!

Das nicht durchgehend sonnige Wetter haben wir genutzt, um wieder einige Änderungen und Erweiterungen an Edalon.de vorzunehmen.
Besonders freue ich mich darüber, dass wir in den letzten Tagen unser **E-Mail-Rollenspiel Xerastal** mit neuen Aktionen belebt haben.
Außerdem wurde das fertigkeitsbasierte Rollenspiel FeBaRoS wieder erweitert und neue Spielleitertipps warten auf ihre Umsetzung in euren Spielgruppen.

Viel Spaß mit dem vorliegenden Edalon-Boten wünscht

Ingo

Inhalt

1. Kurz notiert: Neuigkeiten auf Edalon
2. Das E-Mail-Rollenspiel Xerastal
3. Spielleitertipps: Kämpfe im Rollenspiel
4. Bekanntmachung eigener Projekte
5. Online-Würfel: Aktuelles Passwort
6. Rollenspieltermine
7. Impressum

1. Kurz notiert: Neuigkeiten auf Edalon

Die **FebaRoS**-Spielregeln wurden um eine Einschränkung erweitert: Die Steigerungen von Fertigkeiten über einen Grad von 6 sollten durch die Spieler begründet werden. Die gelegentliche Anwendung und Übung von Fertigkeiten allein kann nicht automatisch zu einer perfekten Beherrschung der Fertigkeit führen.
http://www.edalon.de/febaros/index.htm

Unsere Sammlung der **Spielleitertipps** wurde um neue Hinweise zur Kampfabwicklung, zu Spannung, Atmosphäre, Improvisation und Erzählkunst im Rollenspiel erweitert.
http://www.edalon.de/sl-hilfen/index.htm

2. Das E-Mail-Rollenspiel Xerastal

In den letzten Wochen und Monaten nahm die Aktivität in Xerastal stetig ab. Nachdem in unserem E-Mail-Rollenspiel immer weniger passierte, tritt nun folgende **Änderung** in Kraft: **Festgelegte Ereignisse treten zu vorbestimmten Zeitpunkten ein**. So soll mehr Tempo und damit mehr Spannung ins Spiel kommen. Die Mitspieler können sich mit ihren Reaktionen nicht mehr ewig Zeit lassen und so das Spiel verlangsamen, da sie zukünftig bestimmte Ereignisse einfach verpassen würden.
Die festgelegten Ereignisse mit den zugehörigen Terminen in Echtzeit findet ihr auf dem Dorfplatz in Xerastal:
http://www.edalon.de/xerastal/ort-platz.htm

Bitte beachtet die Termine zukünftig bei den Aktionen eurer Charaktere!

Eure Meinung zu Xerastal und den jüngsten Veränderungen finden im Xerastal-Forum Platz:
http://www.myrias.de/koops/edalon/index.php?board=1473

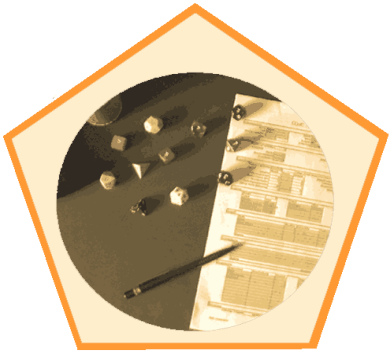
Die **aktuelle Situation in Xerastal** stellt sich wie folgt dar:

Die Heldengruppe aus dem Duraam-Dschungel ist zurückgekehrt und der antimagische Bereich in Xerastal ist wie durch ein Wunder aufgehoben.
Shiako scheint jedoch sehr erschöpft und verwirrt zu sein. Die Bewohner rätseln nun, warum sich Shiako so merkwürdig verhält und wie man ihr helfen kann. Sie wurde durch die Heilerin Evaloe versorgt, die sich bereits um den geschwächten Magier Vortimax kümmert.

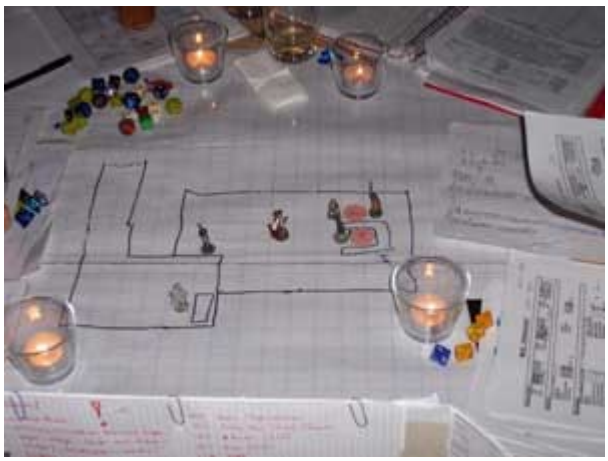
Der kranke Vortimax wurde von einem fahrenden Händler nach Xerastal gebracht, der den Magier völlig unterkühlt und durchnässt am Wegesrand fand. Es ist noch ungewiss, was mit Vortimax geschah.
In Xerastal geht das Hochwasser langsam zurück, die aufgeschütteten Erd- und Sandwälle haben der Flut weitgehend standgehalten und konnten größeren Schaden an den Gebäuden im Ort verhindern.
Am Abend findet ein Fest anlässlich der Rückkehr der Helden aus dem Dschungel statt. Für den nächsten Tag hat Leon zu einer Flugschau zur Eröffnung seiner Falknerei eingeladen.
Noch immer unklar ist die Rolle des reisenden Kedavar, der seit einigen Tagen in der Mühlenschenke ein Zimmer bezogen hat.

Ihr findet das E-Mail-Spiel Xerastal unter der bekannten Adresse:
http://www.edalon.de/xerastal/

3. Spielleitertipps: Kämpfe im Rollenspiel



Der **Kampf ist in vielen Rollenspielen ein sehr wesentliches Element und die häufigste Art, Konflikte zu lösen**. Wir beschäftigen uns an dieser Stelle mit den Grundzügen verschiedener Kampfsysteme und geben einige konkrete Tipps zur Abwicklung von Kämpfen im Spiel.



Spannung im Kampf

Damit der Kampf im Rollenspiel nicht zu einer reinen Würfelorgie verkommt, bei der sich jeder Teilnehmer nur den erhaltenen Schaden aufschreibt, bis er schwer verwundet ist, sollten alle Teilnehmer ein paar Dinge beachten.

Beschreibungen

Beschreibungen von Angriffen und Verletzungen bringen mehr Atmosphäre und Spannung ins Spiel. Auch in Kampfsituationen sollten Einflüsse des Erzählrollenspiels nicht fehlen. Die folgenden Punkte sollten daher Beachtung finden.

- Beschreibung der **Verletzungen** durch Spieler und Spielleitung
- Wahrung der **Erzählperspektive** (wörtliche statt indirekter Rede)
- Einbeziehung der **Umgebung** ins Kampfgeschehen (Hindernisse, Deckung, erhöhte Standpunkte etc.)
- Anwendung spezieller **Manöver und Aktionen** im Kampf

Tempo

Um die **Spannung im Kampfsituationen** zu erhöhen sollte das Tempo ähnlich hoch wie im tatsächlichen Kampf sein. Um ein **hohes Tempo** in Kampfsituationen zu erzielen, sind einige der folgenden Punkte zu berücksichtigen.

- Verzicht auf **Pausen** während des Kampfes (Raucherpause, Pizzabestellung etc.)
- Vermeidung von **Regeldiskussionen** im Kampf! Grundsätzlich nach Ende des Kampfes klären!
- **Zusammenfassung** mehrerer Handlungen
- Reduzierung von **Würfelwürfen** (Verzicht

auf Verteidigungswurf, Angriff und Schaden zusammen auswürfeln etc.)

Beim Kampf im Rollenspiel ist also **alles zu vermeiden, was sein Tempo nimmt**. Das gilt für **umfangreiche Tabellen** und **komplexe Spielregeln** ebenso wie für **übermäßige Würfelei**.

Weitere Spielleitertipps und Links zu andere Projekten mit Tipps für Rollenspieler und Spielleiter findet ihr auf Edalon.de unter
http://www.edalon.de/sl-hilfen/index.htm

4. Bekanntmachung eigener Projekte

Mit dem wachsenden Angebot wird es immer schwieriger mit dem eigenen Internet-Projekt gefunden zu werden. Damit wird der Kreis derer, die sich auf der Website einfinden immer geringer. Die Zielgruppe ist im Rollenspielsektor ohnehin klein und wenn sich diese Zielgruppe auf Hunderte von Websites zum Thema verteilt, bleiben nicht viele Besucher für jeden einzelnen Seitenbetreiber übrig.

Wir möchten den Betreibern von Rollenspielprojekten im Internet helfen, ihr Angebot bekannt zu machen. Dazu geben wir einige Tipps im Rahmen dieses Artikels. Außerdem bieten wir selber die folgenden Möglichkeiten an, Rollenspielprojekte der potenziellen Zielgruppe vorzustellen:

- Beitrag in unserem Rollenspiel-Newsletter mit kurzer Vorstellung des Projektes
- Eintrag in unsere Rollenspiel-Linkliste
- Eintrag als Partner-Seite mit prominentem Link bei uns
- Beitrag in unserem Weblog (noch in Planung)

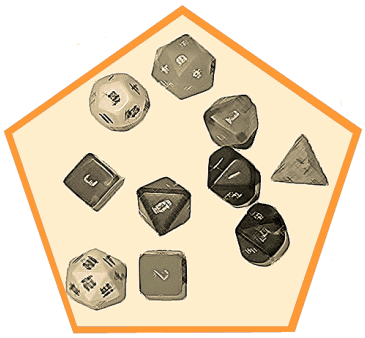
Wer die genannten Möglichkeiten nutzt, profitiert von den Besucherzahlen und unserer Positionierung unserer in den Ergebnislisten der Suchmaschinen.

Wenn sich ein Rollenspieler die Arbeit macht, seine Erfahrungen und selbst erstellten Materialien auf einer eigenen Website zu veröffentlichen, dann möchte er, dass seine Website auch **gefunden und besucht wird**. Um die Website unter den rollenspielinteressierten Internetusern bekannt zu machen, geben wir einige konkrete Empfehlungen.

Diese und weitere Informationen zur Bekanntmachung von Internetprojekten findet ihr unter:
http://www.edalon.de/sl-hilfen/rollenspiel-bekannt.htm

Edalon.de sucht Partnerseiten. Unsere Partner erhalten einen **prominenten Link** in unserer Partner-Liste unter
http://www.edalon.de/partner.htm
Außerdem stellen wir unsere Partnerseiten den Lesern hier im **Edalon-Boten** vor.
Wir freuen uns auf eure Anfragen bezüglich Partnerschaft!

5. Online-Würfel: Aktuelles Passwort



Das aktuelle Passwort für unseren online-Würfel ist ab sofort gültig und lautet:

lerynn

Lerynn ist die Göttin des Glücks und des Handels auf Edalon. Nähere Informationen zu dieser Göttin findet ihr unter
http://www.edalon.de/edalon/g_lerynn.htm

Unseren Online-Würfel könnt ihr kostenlos unter der folgenden Adresse nutzen:
http://www.edalon.de/wuerfel.htm

6. Rollenspieltermine

Hier findet ihr die nächsten Spieltermine ausgewählter Rollenspielgruppen.

I. Wellenbrecher:
Der nächste Spieltermin der Wellenbrecher ist der **03.07.2007**. Weitere Informationen zu der Spielgruppe findet ihr auf der Seite der Wellenbrecher:
http://www.edalon.de/gruppe/wellenbrecher.htm

II. Xerastal:
Unser E-Mail-Spiel findet laufend statt. Ein Termin für ein weiteres Spieltreffen steht nicht fest. Informationen zur Spielgruppe findet ihr auf der Seite zum E-Mail-Spiel:
http://www.edalon.de/xerastal/

7. Impressum & rechtliche Hinweise

Dies ist die private Edalon-Mailing-Liste, die etwa einmal pro Monat den Edalon-Freundeskreis über die aktuellen Neuigkeiten auf Edalon.de und über Rollenspielthemen allgemein informiert.

Quellen:
E-Mails und andere Webseiten. Alle Angaben sind ohne Gewähr!
Mitarbeit:
Jeder darf kurze Beiträge zu Themen rund um das Rollenspiel beisteuern. Auch die Vorstellung von neuen Internetprojekten ist ausdrücklich erwünscht!

Für die verlinkten Inhalte gelten die auf den verlinkten Seiten angegebenen rechtlichen Bestimmungen und die dort genannten Verantwortlichen. Wir haften nicht für verlinkte Inhalte.
Die bloße Verwendung geschützter Namen stellt keinen Angriff auf die Rechte der Inhaber und Urheber dar.

Eintragen per E-Mail an
edalon-subscribe@domeus.de
Austragen per E-Mail an
edalon-unsubscribe@domeus.de

oder auf Edalon.de unter
http://www.edalon.de/newsletter.htm

Bittet beachtet auch die rechtlichen Hinweise und das Impressum unter
http://www.edalon.de/impressum.htm