

SL-BOGEN

SL-Prinzipien

- ◆ Beherrsche die Stimmung
- ◆ Stelle jede Menge Fragen
- ◆ Rücke die Charaktere ins Zentrum der Konflikte
- ◆ Lass die Welt reagieren
- ◆ Richte dich nach den Spielern
- ◆ Nimm zwischen den Sitzungen Veränderungen vor

Die unerbittliche Welt von Schwere See

- ◆ Gib den Charakteren Wurzeln und Verbindungen
- ◆ Strebe schwere Entscheidungen an
- ◆ Gib allem einen Preis, auch der Freundschaft
- ◆ Zeichne Graustufen, vermeide Gut und Böse
- ◆ Nutze Folklore und Sagen, um Konflikte und Themen widerzuspiegeln
- ◆ Gib der Gewalt Gewicht
- ◆ Weise die Geschichte in ihre Schranken

Die Lage verschlimmern

VERKOMPLIZIERE DEN MOMENT

- ◆ Wende den Spielzug gegen sie
- ◆ Lass den Spielzug gelingen, aber mit ungünstigen Folgen
- ◆ Ringe ihnen ein Versprechen ab
- ◆ Trenne die Gruppe
- ◆ Setze sie fest

ÄNDERE BEZIEHUNGEN

- ◆ Mache einen Feind
- ◆ Bringe es an die Öffentlichkeit
- ◆ Zerstöre das Vertrauen
- ◆ Lass Gerüchte entstehen oder schädige den Ruf

MACHE DIE ZUKUNFT SCHWIERIGER

- ◆ Strapaziere ihre Ressourcen
- ◆ Teile Schaden aus
- ◆ Bringe eine Komplikation aus einem anderen Strom ein
- ◆ Bringe eine Komplikation ein, die sich abseits der Szene ereignet

Spielwelt

- ◆ Die Leute sind arm
- ◆ Die Leute haben nichts zu sagen
- ◆ Die Zeiten werden schlechter
- ◆ Wer fischen kann, fischt
- ◆ Wer es nicht kann, weicht in die Illegalität aus
- ◆ Die Leute folgen ihren Gewohnheiten

Volksmärchen-Spielzüge

DIE GEFAHR

- ◆ Das Wertvollste stehlen
- ◆ Geliebte Dinge erbeuten und um Rückgabe verhandeln
- ◆ Durch Köder oder Verzückung in die Falle locken
- ◆ Eigentümliche Begierden oder Sehnsüchte wecken

DER WAHRSAGER

- ◆ Todesfall oder entsetzliches Ereignis weissagen
- ◆ Verborgene Wahrheiten offenbaren
- ◆ Scheinbar nutzloses Geschenk überreichen, das eine verborgene Macht besitzt
- ◆ Das Schicksal der Dinge verknüpfen
- ◆ Charakter mit dem versorgen, was er am dringendsten braucht, zu einem Preis

DER RICHTER

- ◆ In verborgener Gestalt auftauchen, dann überraschend seine wahre Natur offenbaren
- ◆ Huldigung oder Tribut verlangen
- ◆ Gastfreundschaft, Ehre oder Fleiß eines Charakters auf die Probe stellen, Belohnungen oder Schrecken austeilen
- ◆ Für vergangene Untaten Rache üben
- ◆ Einen Charakter um Hilfe oder Unterstützung bitten

DER SÜNDENBOCK

- ◆ Schuldzuweisung oder Tarnung für düstere oder illegale Taten der Menschen