

Tal der Klagen: Koordinierungsthread der Fokusspielhilfe

Post by "Thorus84" of Sep 12th 2017, 1:29 am

Arantan: Bin mittlerweile aus dem Urlaub wieder da, und wie es aussieht hab ich jetzt auch wieder ein bisschen Zeit, am Projekt zu arbeiten. Zunächst werde ich mal die Geschichtsschreibung anschauen. Bin gerade extrem uninformiert, zuletzt wurde das Problem erörtert, dass unsere Goldene Horde wohl anders ist als die offizielle aus der Theaterritterkampagne, da muss ich mir mal anschauen, was der Gentleman daraus gemacht hat. Und die üblichen sprachlichen Überarbeitungen vornehmen.

Danach würde ich mich dann wieder dem TdK widmen. Mit den Riesen hatte ich bereits angefangen, die muss ich noch zu Ende kredenzen, dann ist der Epikregelteil fertig. Und wenn ich dann noch die Chronik (bzw. wohl eher eine erweiterte Zeittafel; das Tal entzieht sich einer detaillierten Geschichtsschreibung) gebastelt habe, ist der komplette vordere Teil fertig und kann nachgeschaut werden.

Es fehlen dann nur noch Bestiarium, Herbarium, Krankheiten und Reisetabellen (wie in Wege des Entdeckers). Da ich sehe, dass das Bestiarium gerade ohnehin auf der Agenda steht, können wir uns da redundante Bearbeitungen vermutlich sparen und die jeweiligen Inhalte vom einen ins andere Werk übernehmen.

[...] TdK kann ich aktuell noch nicht schicken, da auf der Arbeit die Dropbox geblockt ist. Mache ich dann mal heute Abend am heimischen PC.

Dnalar: Kannst du mir einen Ausschnitt aus den Riesenregel (vielleicht eine Archetypen) als Teaser für mein Forum schicken?

Arantan: Die Trolle sind fertig und spielbar... Kannst dir nachher aus dem Skript nehmen. Die Chronik des Tals hatte ich schon gebastelt... Mein Gedächtnis lässt langsam nach <http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/cheesy.gif>

Sagtest du übrigens gerade Archetypen? Das ist so ziemlich der einzige Teil des Skripts, den ich nicht erweitert habe. Da gibt es also nach wie vor nur die fünf, die es vorher gab. Den Archetypenteil habe ich bisher stets als hochgradig überflüssig empfunden, wenn du da noch mehr haben möchtest, müsstest du die vielleicht selber basteln.

Dnalar: Ok, dann her mit den Trollregeln und ich bastle selber einen Archetypen. Der muss

nicht in die Ausarbeitung des TDK, sollte aber so was wie ein Apitizer für die Spielhilfe sein.

Arantan: <https://www.dropbox.com/s/2sda...202017%20Arantan.doc?dl=0>

Trollregeln. Und alles andere (soweit fertig). Speziell für ungeduldige Trolle .Abschließendes Lektorat lohnt wahrscheinlich noch nicht, da der Text noch im Fluss ist, solange die Riesenregeln nicht fertig sind. Hinweise auf grobe Fehler und notwendige Änderungen nehme ich aber gern jetzt schon entgegen.

Maeglin: Ich werde es mir die Tage mal ansehen und meinen Senf dazugeben....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/wink.gif>

Maeglin: Meine Güte...da hast du wirklich ne Menge material an dene Start gebracht....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/shocked.gif>

Dafür werde ich definitiv länger brauchen....so grob über den daumen gepeilt 1-2 Monate, da ich momentan nicht mehr als 10-20 Seiten pro Tag schaffe....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/undecided.gif>

Ich werde aber die Teile, die ich jeweils fertig durchgegangen bin dann ausgliedern und einzeln hier reinstellen...

Den Anfang macht die Geografie....

Hierzu noch eine generelle Anmerkung zur Tier und Pflanzenwelt:

Eins unserer Designkonzepte war es, dass sich die Tier und Pflanzenwelt deutlich vom Nachbarkontinent unterscheiden sollte...urtümlicher, größer, aggressiver....

Wir wollten nur wenige Tiere 1:1 übernehmen...

bei uns sollten die meisten Tierarten für den Aventurier neu und fremdartig sein...

Wir wollten uns eher an der irdischen Tierwelt des Pleistozäns und der Zeit der Dinosaurier orientieren....

Die wenigen Tiere, die dem Aventurier bekannt vorkommen können, sollten dafür aber in ungewohnter Größe daherkommen...Stichwort Riesenwuchs...

Vor allem sollte es nahezu keine Vögel und Affen geben....

Die entsprechenden ökologischen Nischen sollten von Echsen-/Saurierartigen übernommen werden...

Im Tal der Klagen kann man wegen seinem eher kaltem Klima und seiner Randlage und direkter Nähe zu Aventurien eventuell noch einige Ausnahmen von diesen Regeln machen....sie sollten aber im Rahmen bleiben.... Definitiv bin ich gegen eine inflationäre Anzahl von Vögeln und aus Aventurien bekannten Tieren...

PS: Saurierartige Wesen sollten nicht mit irdischen Lateinischen namen daherkommen, sondern einen entsprechenden Rakshazarischen Namen erhalten (Rammschädel statt Triceratops, Blutlurch statt Velociraptor, etc....)

PPS: Wegen den Hasenartigen....damit sollten wir es nicht übertreiben....wir haben ja bereits

die Grabwähler, welche die rieslandweit am weitesten verbreiteten Nager darstellen....

PPPS: ich weiß nicht was du mit dem Dokument gemacht hast....aber selbst nach der Entfernung sämtlicher Bilder haben die **15 ersten Seiten** immer noch eine Größe von fast 5 MB!!! <http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/shocked.gif>

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/rolleyes.gif>

Etwas arg groß für 15 Seiten reinen text und definitiv zu viel um es hier direkt anzuhängen....mal schauen was ich da für eine Lösung finde....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/undecided.gif>

Hier der Link:

http://www.mediafire.com/file/...afie_7.9.2017_Maeglin.doc

Arantan:

Zitat von: Mæglin am September 07, 2017, 11:03:52Meine Güte...da hast du wirklich ne Menge material an dene Start gebracht....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/shocked.gif>

Sag ich doch <http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/cheesy.gif>

.

Zitat von: Mæglin am September 07, 2017, 11:03:52Dafür werde ich definitiv länger brauchen....so grob über den daumen gepeilt 1-2 Monate, da ich momentan nicht mehr als 10-20 Seiten pro Tag schaffe....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/undecided.gif>

Perfekt! Dann kann ich die Riesen und die Krankheiten noch fertig basteln, und wenn Dnalor das nächste Mal möppelt, dass es ihm nicht schnell genug geht, liegt es nicht an mir

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/kiss.gif>

.

Zitat

Hierzu noch eine generelle Anmerkung zur Tier und Pflanzenwelt:

[...]

Für den Rest des Kontinents ist das schon klar. Aber das Tal der Klagen liegt halt in dieser kontinentalen Randlage, ist soooo lange von Aventurien ja noch gar nicht separiert (das Eherne Schwert wurde erst im Rahmen des Zweiten Drachenkriegs zu seiner heutigen Höhe aufgetürmt), ähnelt Aventurien/dem Bornland mehr als dem umliegenden Riesland, wurde vom Kataklysmus weniger stark tangiert als der Rest des Kontinents und ist stark von Kulturschaffenden aventurischen Ursprungs geprägt (Orks, Zwerge, Waldgrolme, Gunnarmannen usw. usw.). Da wäre es schon sehr verwunderlich, wenn es keine Ähnlichkeiten zwischen der Flora/Fauna des Tals und der des Bornlands gäbe.

Zitat von: Mæglin am September 07, 2017, 11:03:52PS: Saurierartige Wesen sollten nicht mit irdischen Lateinischen namen daherkommen, sondern einen

entsprechenden Rakshazarischen Namen erhalten (Rammschädel statt Triceratops, Blutlurch statt Velociraptor, etc....)

Zitat von: Mæglin am September 07, 2017, 11:03:52PPS: Wegen den Hasenartigen....damit sollten wir es nicht übertreiben....wir haben ja bereits die Grabwühler, welche die rieslandweit am weitesten verbreiteten Nager darstellen....

Auch da bin ich bei dir. Aber bedenke: Es gibt irgendwas zwischen 120.000 und 600.000 Orks im Tal, und auch wenn die z. T. kannibalisch leben, erklärt das noch nicht, wie ein überwiegend aus Sumpfland bestehendes Territorium eine solche Zahl an Kulturschaffenden ernähren soll. Die paar Hasen, die ich da kredenzt habe, würden die Lücke in der Nahrungskette schließen, da sie die Orks ernähren, ohne selbst in Punkto Raum/Nahrung allzu anspruchsvoll zu sein. Ist auch ein bisschen Reminiszenz an das Orkland, wo es bei Kiesow kaum Orks, dafür aber reichlich Karnickel gab... Und die wehrhaften Wahngora-Hasen, die einem auch schon mal das Gesicht wegbeißen, sind dann halt die Riesland-Variante des wenig wehrhaften Feldhasen.

Zitat von: Mæglin am September 07, 2017, 11:03:52PPS: ich weiß nicht was du mit dem Dokument gemacht hast....aber selbst nach der Entfernung sämtlicher Bilder haben die 15 ersten Seiten immer noch eine Größe von fast 5 MB!!!

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/shocked.gif>

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/rolleyes.gif>

Etwas arg groß für 15 Seiten reinen text und definitiv zu viel um es hier direkt anzuhängen....mal schauen was ich da für eine Lösung finde....

<http://rakshazar.de/forum/Smileys/default/undecided.gif>

Hm... Eigentlich hatte ich gedacht, dass es die Grafiken sind, die zu dieser Dokumentgröße führen. Aber es kann natürlich auch sein, dass das an dieser komischen inkrementellen Speicherung von Word liegt, wo jedesmal der komplette Dokumenteninhalte angehängt wird. Bei der Geschichtsschreibung hatten wir das ja nun auch, bei mir ging das Dokument stark in Richtung 900 KB-Marke, als du es dann gespeichert hast, war es nur noch 600 KB groß. Müsste sich irgendwo einstellen lassen, dass die redundanten Dokumentteile entfernt werden. Ich guck mal, ob ich das rauskriege.

Öh... Diese Zersplitterung des Dokuments ist jetzt aber nicht eben geschickt, da ich die Einarbeitung deiner Anmerkungen dann im Hauptdokument vornehmen muss, dort aber nicht auf die besagten Anmerkungen antworten kann. Können wir da noch ein anderes Prozedere für finden?

Arantan:

Ich antworte mal hier:

Quote

t3: Wir müssen zurück, sonst kommen wir nicht wieder zurück? ☹️ Unschöne Doppelung...

Hab doch in der Fußnote erwähnt, dass das ein Zitat aus dem Aventurischen Almanach ist (und somit nicht dazu geeignet, von uns verändert zu werden). Beschwerden bitte direkt an die DSA-Redaktion bei Ulisses.

Quote

t9: Was sollen das für Viecher sein? Wir wollten explizit keine „Wissenschaftlichen Dinosuriernamen“ haben....mal ganz davon abgesehen, dass das Tal der Klagen für die meisten Dinos wohl zu kalt ist...

Jetzt hätte ich beinahe "Guck ins Bestiarium" gesagt, nur dass das noch nicht fertig ist... Hab aber irgendwo schon einen Satz dazu verloren, wahrscheinlich bei der Beschreibung des Sumpflands. Ca. 50 cm hoher, scheuer Jäger, den die Hominiden meist gar nicht zu Gesicht bekommen, es sei denn, sie verirren sich mal allein in die Tiefen der Sümpfe... Ein wissenschaftlicher Name ist das schon mal sowieso nicht. Raptoren mag es gegeben haben, Parvoraptoren ganz sicher nicht. Aber wegen meiner können wir den auch noch anders nennen. (Edit: Kam gerade auf "Federbeißer" ;D)

Aber wieso "zu kalt"... Ja klar, auf der Erde war es zu Dinos Zeiten deutlich wärmer als heute. Aber Verhältnisse wie damals haben wir im ganzen Riesland nicht. Ergo sollte doch klar sein, dass die Viecher womöglich wie damalige Dinos aussehen, sich aber an die Verhältnisse im Riesland angepasst haben?

Die Mehrzahl der Dinos waren ohnehin Warmblüter, und wenn das für unsere auch gilt, haben die da ohnehin keine so riesigen Anpassungsschwierigkeiten...

<https://www.welt.de/wissenscha...ohl-doch-Warmblueter.html>

Und last but not least: Ich hab im Text über einen der NPCs (belesener Entenschnabelsaurier) mal behauptet, dass Dinos womöglich Abkömmlinge der Drachen sind. Und letztere sind ja ohnehin recht anpassungsfähig....

Quote

t15: Alles Andere als physisch macht wohl kaum einen Sinn...

Ach, macht es nicht? Ich dachte, dass ich direkt im Anschluss "mit Hilfe von Reiseartefakten" geschrieben habe. In der Beschreibung der Fernhändlerin im NPC-Teil ist zudem ausgeführt, dass die Fernhändler mit der Tiefenbahn ins Gebiet der Faulzwerge reisen und die Reiseartefakte erst da aktivieren, damit eine eventuelle Explosion, wenn wegen der Kritischen Essenz etwas schief geht, die Städte der verhassten Zwerge beschädigt und nicht das eigene

Territorium.

Quote

t17: Legiten sind nicht nur Menschen...

Ergibt das, was du an der Stelle gemacht hast, jetzt irgendeinen Sinn? Dass Legiten nicht nur Menschen sind, habe ich an gefühlten tausend Stellen des Textes deutlich gemacht, weil das immer wieder durcheinanderging. Und eben deshalb an dieser Stelle das "der Menschen" eingefügt, weil an dieser Stelle wirklich nur Legiten gemeint sind, die der menschlichen Spezies entstammen.

Quote

t22: Wieso sollte man die Gesellschaft der Tharai bevorzugen, wenn sie einen doch töten wollen???

Weil das, verglichen mit all den anderen Gefahren, das kleinstmögliche Übel ist... Weniger gefährlich als eine Spezies, die dich zu töten trachtet, gibt es im Tal der Klage nicht, und verglichen mit den religiösen Spinnern im Prophetenlager ist sie zudem die angenehmere Gesellschaft.

Quote

t29: Marschland ist kein Sumpfland.... Marschen sind generell flache Landstriche ohne natürliche Erhebungen. Sie bestehen aus angeschwemmten Sedimenten und liegen in etwa auf Höhe des Meeresspiegels landeinwärts des Watts und der Salzwiesen....
<https://de.wikipedia.org/wiki/Marschland>

Und was willst du mir jetzt damit sagen? Ich habe nicht geschrieben, dass das Marschland Sumpfland ist, sondern dass das Marschland in südwestlicher Richtung an das Sumpfland angrenzt, was du aus mir unerfindlichen Gründen rausgestrichen hast.

Restliche Änderungen arbeite ich ins Hauptdokument ein.

Ectheldir:

Hab auch gerade mal angefangen übers TdK drüber zu gucken. Wow! Da hast du einiges zusammen getragen. Hab mir natürlich erstmal mit Begeisterung die Trolle angeguckt.

Nur ein Kritikpunkt, der mir sofort ins Auge gesprungen ist: In DSA4.1 werden alle Generierungskosten in GP angegeben, du hast jetzt aber bei den Trollen die Kulturen in AP angegeben. Meintest du GP? Oder wie?

Wusstest du weiterhin, dass du laut den DSA4.1 Regeln zu neuen Rassen/Kulturen/Professionen (WdH S. 306) noch 8,5 GP von Rasse, 7,5 GP von Kulturen und

25 GP von Professionen abziehen kannst? Ohne das wird plötzlich alles sehr teuer.

PS: Da ist noch so ein Kritikpunkt: Der Trampelschaden für Riesen- und Gigantenwüchsige erscheint mir im Vergleich zu den Hühnenwüchsigen noch etwas zu niedrig.

Arantan:

[quote author=Ectheldir link=topic=5459.msg84705#msg84705 date=1504793695]

Nur ein Kritikpunkt, der mir sofort ins Auge gesprungen ist: In DSA4.1 werden alle Generierungskosten in GP angegeben, du hast jetzt aber bei den Trollen die Kulturen in AP angegeben. Meintest du GP? Oder wie?

[/quote]

Ja, meinte ich. Geändert. Danke für den Hinweis!

[quote author=Ectheldir link=topic=5459.msg84705#msg84705 date=1504793695]

Wusstest du weiterhin, dass du laut den DSA4.1 Regeln zu neuen Rassen/Kulturen/Professionen (WdH S. 306) noch 8,5 GP von Rasse, 7,5 GP von Kulturen und 25 GP von Professionen abziehen kannst? Ohne das wird plötzlich alles sehr teuer.

[/quote]

Die Kosten hab ich von einer Software berechnen lassen:

<http://protarius.bplaced.net/>

Ich gehe davon aus, dass die alle Regeln aus WdH beachtet.

[quote author=Ectheldir link=topic=5459.msg84705#msg84705 date=1504793695]

PS: Da ist noch so ein Kritikpunkt: Der Trampelschaden für Riesen- und Gigantenwüchsige erscheint mir im Vergleich zu den Hühnenwüchsigen noch etwas zu niedrig.

[/quote]

Ehrlich gesagt möchte ich den ungern noch höher setzen. Unter dem Stichwort "Balancing" sind die Epik-Regeln ohnehin schon recht grenzwertig, noch mächtiger macht einfach keinen Sinn. Zudem hab ich ein wenig die Myranor-Regeln im Blick, wo es durchaus möglich ist, einen Sechs-Meter-Charakter zu spielen, der gegenüber kleineren Charakteren gar keine solchen Vorteile hat.