

# Tal der Klagen: Koordinierungsthread der Fokusspielhilfe

Post by "Thorus84" of Sep 12th 2017, 1:43 am

**Maeglin:**

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84750#msg84750 date=1504952323]

Ich frag mich ja immer noch, wie du zu der Vorstellung kommst, die Vögel würden ein 12.000 Schritt hohes Gebirge überqueren... Natürlich tun sie das nicht.

Zum einen gibt es viel niedrigere Passagen über das Gebirge, die nur für Menschen nicht begehbar sind, für Vögel aber durchaus. Stichwort alte Riesenstraße. Zum anderen müssen sie da gar nicht drüber. Das Gebirge steht da ja gerade mal seit 3000 Jahren. Sprich, die Arten, die noch da sind, sind gekommen, als es noch einfach ging. Außerdem gibt es ja auch noch den Weg über das Meer. Ihr wart neulich so erpicht darauf, mich zu überzeugen, dass man das überqueren kann, obwohl ich das nie gelegnet hatte... Wieso sollte es gerade bei den Vögeln anders sein?

[/quote]

Ich zitiere jetzt hier nochmal Thorus:

Quote

Nochmal ganz kurz der Hinweis: **Vögel gibt es im Riesland nicht. Ausnahme ist die Küste (Götterberge, Schwefelklippen) wo die sogenannten Riesland-Raubmöwen vorkommen. Das ist übrigens auch offizielle DSA-Setzung.** Also die Möwen bitte nur in Meeresnähe. Wink Ansonsten gibt es keine Vögel in Rakshazar.

Ich versuche ja lediglich mit der Höhe des Gebirges eine halbwegs stimmige Erklärung für die offizielle Setzung zu finden.... 😊

PS.: Auch im Himalaya gibt es niedrigere Regionen und Passagen...trotzdem haben unsere irdischen Zugvögel da teilweise echte Probleme...und die fliegen schon weitaus höher, als die von dir im Tal angesiedelten Sing und Greifvogelarten...

### **Thorus:**

Noch eine Anmerkung zum Layout:

Wenn wir das TdK im Scriptorium veröffentlichen, würde ich auch gern die entsprechenden Wertekästen usw. verwenden. Wieso sollten wir es uns schwer machen, wenn wir mittlerweile auf das schicke ScriA-Layout zurückgreifen können? 😊

Und noch eine Anmerkung, zu Stadtplänen usw.:

Ich bin gegenwärtig mit der jungen Dame in Kontakt, die diese genialen Dorf- und Stadtpläne im ScriA veröffentlicht hat:

<http://www.ulisses-ebooks.de/p...nBox-fur-Spielleiter?sb=1>

Sie würde uns beispielsweise Gunnarport zeichnen! 😊 Stehe gerade mit ihr in Verhandlungen über Umsatzbeteiligung und Co. Ist ja dank ScriA kein Problem da prozentual die Umsätze aufzuteilen. :d

### **Arantan:**

Wertekästen: Gnaaaaarg. Denk dran, dass die Kästen nur für DSA5 sind, wir aber 4.1 und 5 anbieten.

An Maeglin zum wiederholten Male die Frage, welche Relevanz die jetzige Höhe des Gebirges für die Frage nach dem Vorkommen aventurischer Arten haben soll. Das Gebirge war vor knapp 3000 Jahren noch gar nicht da. Sein Vorläufer konnte über die Riesenstraße bequem, über andere Passagen zwar weniger bequem, aber überquert werden. Die Arten, die zehn Zeitalter Zeit hatten, die Weltengrenze zu queren, verschwinden ja nicht einfach, wenn der Weg plötzlich weg ist. Die Native Americans waren ja auch nicht weg, als die Beringstraße nicht mehr nach Asien führte.

Und speziell was die Vögel angeht, gibt es auch noch den Weg über Küstenstreifen und Meer.

Die könnten auch heute noch rüber.

**Thorus:**

Das ist mir schon klar. Ich meine auch, dass wir selbst Wertekästen aus den Dingen bauen. Das kriegen wir hin. Ich bastle heute mal eine TdK-Seite im entsprechenden Format und stelle sie hier rein. 😊

PS: Ich kämpfe mich gerade durch die 400 Seiten. Das ist keine Fokusspielhilfe mehr, das ist eine Regionalspielhilfe, die 200 Seiten länger ist als die aktuelle Nostris und Andergast-RSH!

Leute, Leute... 🤔 Da müssen wir auf jeden Fall noch ein wenig schnippeln. Aber Ersteindruck: Genial! :d

Ich hatte ja vorgeschlagen, dass wir das gesamte Szenarien- und Abenteuerkapitel auslagern. Das füllt allein ja schon ein Buch von 100+ Seiten. Wenn noch Sturmgeschmiedet hinzukommen und die Axt des Kuros so umgeschrieben wird, dass sie ins Tal der Klagen passt, kommen wir auf eine Abenteueranthologie von 200 Seiten.

Dann hätten wir 200-300 Seiten FSH und 200 Seiten Abenteuer.

Wäre mir irgendwie lieber, als alles in ein Dokument zu packen. Wir müssen hier auch bedenken, dass viele Endgeräte (Handys, Tablets, sogar Net- und Notebooks) hier schlapp machen könnten. Deshalb lieber zwei Dateien. 😊

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84755#msg84755 date=1504961428]

An Maeglin zum wiederholten Male die Frage, welche Relevanz die jetzige Höhe des Gebirges für die Frage nach dem Vorkommen aventurischer Arten haben soll. Das Gebirge war vor knapp 3000 Jahren noch gar nicht da. Sein Vorläufer konnte über die Riesenstraße bequem, über andere Passagen zwar weniger bequem, aber überquert werden. Und speziell was die Vögel angeht gibt es auch noch den Weg über Küstenstreifen und Meer.

[/quote]

Unabhängig davon zwei Anmerkungen: Hängt euch bitte nicht so an den Vögeln auf.

Und nun - auch ich wiederhole mich - nochmal ganz klipp und klar und mit Engelszungen:

Es ist offizielle Setzung und rakshazarischer Kanon, dass es - mit Ausnahme der Raubmöwen im Nordwesten - KEINE VÖGEL IN RAKSHAZAR gibt.

Es spielt daher keine Rolle, was die Vögel könnten und wollten und was logisch wäre oder was nicht. Es gibt keine Vögel in Rakshazar.

Beim nächsten Mal mache ich ein YouTube-Video und beim übernächsten Mal lasse ich mir von nem Waldorfschüler beibringen, wie ich diese Botschaft tanzen kann und dann fahre ich zu dir und führe es auf: Es gibt keine Vögel in Rakshazar. Listen and repeat. ~;D

PS: Im Zweifelsfall ist es halt eine göttlich-magische Grenze, der Fluch des Angrosch, der Fluch Ingerimms, wie im Abenteuer von Roland beschrieben. Womöglich bringt auch die kritische Essenz die Vogelhirne durcheinander. Ist völlig wumpe. Das Gebirge ist insofern nicht nur ein Gebirge, sondern auch eine magische Mauer. 😊

### **Arantan:**

Wenn wir wie Ulisses publizieren, könnten wir sogar noch den bisher ungeschriebenen hinteren Teil mit den Viechern und Pflanzen separat veröffentlichen. Spielhilfe und Abenteuerbandseparat ist auf jeden Fall sinnig.

### **Thorus:**

[quote author=Arantan link=topic=5459.msg84758#msg84758 date=1504962248]

Wenn wir wie Ulisses publizieren, könnten wir sogar noch den bisher ungeschriebenen hinteren Teil mit den Viechern und Pflanzen separat veröffentlichen. Spielhilfe und Abenteuerbandseparat ist auf jeden Fall sinnig.

[/quote]

Ja, einen Band, wo wir Herbarium und Bestiarium reinpacken. Eventuell aber auch Ausrüstung und Waffen. So ein richtiges kleines Nachschlagewerk. "Ausrüstung, Waffen, Tier und Pflanzenwelt des Tals der Klagen" So als Untertitel ganz schön. 😊

### **Ectheldir:**

Die Trennung von der eigentlichen Spielhilfe und den Abenteuern erscheint mir aufgrund der enormen Länge des derzeitigen Dokuments auf jeden Fall sinnvoll. Abgesehen, davon, dass vielleicht manche Handys darunter schlappmachen, ist es auch irgendwann einfach extrem unbequem sich darin zurechtzufinden.

@Thorus: Willst du wirklich die Axt des Kuros für das TdK umschneiden? Ich fand die in ihrem eigentlichen Kurotan- Setting besser aufgehoben.

Außerdem: Gar keine Vögel außer Raubmöwen?! Welche Vögel jagen die dann? Und was machen wir mit so Viechern, wie den Blutelstern? Oder den sehr viel ikonischeren Riesenadlern? Oder gar Quitax?!

### **Arantan:**

Axt des Kuros ins TdK? Nääääää....

### **Thorus:**

Habs noch nicht gelesen, war nur ne Idee... 😊

Quitax sind - wie der Archaeopteryx - ein evolutionäres Bindeglied zwischen Echse und Vogel. Passt also prima rein.

Bei den Riesenadlern der Cromor gebe ich dir recht. Sind auch gerade in der Chatgruppe am diskutieren.

Okay, machen wir es so: Im Tal der Klagen kann es - durch die Nähe zu Aventurien - durchaus auch Vögel geben. Aber übertreibt da bitte nicht. 😊

Hatten auch die Idee, dass es in Gunnarport Hühner geben könnte, da die damals mitgebracht wurden. 😊

### **Dnalor:**

Was wir machen könnten ist eine infobpx einbauen für Helden von Trollgröße. Die müssten

durch die Gänge passen, Yeti sind nur unwesentlich kleiner

**Maeglin:**

[quote author=Thorus84 link=topic=5459.msg84762#msg84762 date=1504964121]

Quitax sind - wie der Archaeopteryx - ein evolutionäres Bindeglied zwischen Echse und Vogel. Passt also prima rein.

Bei den Riesenadlern der Cromor gebe ich dir recht. Sind auch gerade in der Chatgruppe am diskutieren.

Okay, machen wir es so: Im Tal der Klagen kann es - durch die Nähe zu Aventurien - durchaus auch Vögel geben. Aber übertreibt da bitte nicht. 😊

Hatten auch die Idee, dass es in Gunnarport Hühner geben könnte, da die damals mitgebracht wurden. 😊

[/quote]

Aaalso, Vorschlag zur Güte....

Wir reduzieren die Anzahl der Vögel....

Keine Möwen, sondern nur Raubmöwen (die heißen ja nicht so, weil sie andere Möwen jagen, sondern weil sie allgemein einfach aggressiver und räuberischer als andere Möwenarten sind)...

Elefantenvögel bleiben als Quitaxvariante drinn...

Ebenso die eh schon dank Kurotan gesetzte Blutelster...

Die meisten anderen Vögel schmeißen wir raus....einige wenige Singvögel, ein zwei Greifvogelarten und Gänse bleiben drinn....

Vor allem fliegen alle Vögel aus den Wäldern raus....ich finds interessant wenn der erste Eindruck der Landschaft in Rakshazar halt wirklich fremdartig ist und dazu zählt für mich z.B. auch Wälder die ungewöhnlicherweise ohne jegliches Vogelleben sind....

Und weiter gehts...jetzt bis Seite 69....

[http://www.mediafire.com/file/...n\\_11.09.\\_2017\\_Maeglin.doc](http://www.mediafire.com/file/...n_11.09._2017_Maeglin.doc)

Zur Grolmenmagie müssen wir uns noch mal was überlegen, darüber sollten wir uns

unterhalten....

Die meisten aventurischen Zauber dürften dank der Riesländischen KrE extrem gefährlich bis tödlich sein...1W20 plus einge-setzte AsP....ab einem Wurf von 21+ entstehen KrE Effekte, die zunehmend extremer und gefährlicher wer-den....Zauber mit dem Ziel selbst oder mit der Reichweite berührung, bzw. Artefakte deren Effekte nur sie selber betref-fen (also auch sich selber bewegende Maschinen) erhalten -7 auf den Wurf....

Das bedeutet, dass entsprechende Zauber lediglich bis 7 AsP als wirklich sicher gelten können....8-26 AsP werden zu-nehmend gefährlicher, ab 27 AsP kommt es zu 100% zu einem KrE Effekt, der im durchschnitt sogar nicht nur gering, sondern bereits sehr gefährlich ist....

Bei der Menge an AsP, die „mächtige Maschinen“ kosten, werden die zu 100% bereits bei der Verzauberung in die Luft fliegen....

Die riesländischen Magieprofessionen mussten sich über viele Jahrhunderte (plus etliche katastrophale Unglücke und unzählige Todesfälle) hinweg an diese Gegebenheiten anpassen, indem sie allesamt spezielle Methoden zur Vermeidung oder Umgehung der KrE entwickelten....

Man beschränkte sich auf Zauber die nur extrem wenig ASP kosten, man nutzte nur noch Selbstverwandlung, man nutze nur noch extrem langwierige Rituale, man wälzte die Negativen Effekte der KrE auf andere Ziele ab, schuf spe-zielele „Blitzableiterartefakte“, etc pp....meistens auch mehrere methoden gleichzeitig....

Die Grolme müssen auch so einen Weg gehen oder vergehen...kleines Wortspiel....

Will meinen, wir können zwar die Generierungswerte, nicht aber die Magie der Grolme 1:1 aus Aventurien überneh-men....

Die Grolmenseele könnte zum Beispiel sicherer werden, indem sie nur noch:

- Eher kleine Geräte verzaubern, die nur wenig ASP kosten und...
- Die Zauberdauer des Rituals stark verlängern...so mindestens auf mehrere Stunden...

Dadurch, dass die Asp langsam verströmt werden, wird die KrE nicht so stark angeregt...es gibt einen weiteren Abzug auf den KrE Wurf....

...

Allerdings nützt das natürlich nix beim Auslösen des Artefaktes, da dass ja dann wieder augenblicklich geschieht...weswegen es dann wohl beim auslösen hochgeht...aber dann ist der Grolm vermutlich schon mit dem Gold des Käufers außer Reichweite.... ?

Ich würde auch vermuten, dass der magische Bund das erste Ritual ist, was durch die

Konfrontation mit der rakshaza-risch-magischen Realität auf den Müllhaufen der Geschichte gewandert ist.....

Auch die Geistbeeinflussende Magie, welche einer weitaus größeren KrE gefahr unterliegen, als langwierige, ausschließlich per Berührung durchgeführte Zauber zur Gegenstandsverwandlung stehen deshalb wahrscheinlich auf der „Streichliste“...

Da es aus regeltechnischer Sicht im Rahmen dieser Spielhilfe außerdem schwierig/arbeitsaufwändig ist schon auch nur eine Profession auf die KrE umzubauen/anzupassen...würde ich empfehlen die Druiden und Magier ausgestorben sein zu lassen.....

Weiterhin würde ich vorschlagen, dass die Grolme Ihren Schwerpunkt nicht nur auf die Alchemie, sondern auch von der Magomchanik auf die „richtige“, unmagische Mechanik verlagert haben....