

SC besessen von einem Geist

Post by "Vulpis" of Feb 24th 2019, 8:30 pm

Die 12e zum Gruße,

ich versuche gerade mein erstes eigenes Abenteuer zu schreiben, da sich eine Spielerin gewünscht hat, dass ihr Charakter eine Zeit lang von einem Geist besessen ist, damit sie auch etwas mehr kämpfen kann (sie spielt eine Horasische Adlige ohne nennenswerte Kampfkünste). Da wir alle noch relativ neu in Aventurien und generell im Rollenspiel sind, wollte ich mal nach eurer Meinung fragen, wie sich das logisch gestalten lässt?

Bisher hab ich mit der Spielerin ausgemacht:

-Der Geist kann von ihr Besitz ergreifen, das entscheide ich als Spielleiter wann der Geist getriggert werden kann (äußere Einflüsse) und sie muss dann auf Selbstbeherrschung würfeln (Bin mir unsicher, ob das so viel Sinn macht, dann verfehlt es ja den Sinn, dass sie besser kämpfen kann)

-Der Geist ist/war in seinem Leben ein eher dunkler Zeitgenosse (z.B. Bandit oder Flusspirat, was das bessere Kämpfen erklären soll und damit für die anderen erkenntlich ist, dass das nicht der selbe Charakter ist und somit vllt Anreiz geschaffen wird, dass die anderen Spieler darauf eingehen)

-Der Geist kann ausgetrieben werden ohne dass der Charakter zwangsläufig stirbt. Ich dachte da an einen Borongeweihten/Golgarithen

Nun zu meinen groben Gedanken wie das von statten gehen könnte:

Wir befinden uns im Kosch, nach 'Offenbarung des Himmels' und somit in den Namenlosen Tagen, was sich ja anbietet, so wie ich das Konzept der Namenlosen Tage verstanden habe.

Ein befestigter Hof außerhalb des Dorfes wird überfallen. Die Bauersfrau (Hexe, das weiß aber niemand auf dem Hof außer vllt der Ehemann) liegt stark verwundet am Boden und verflucht in ihren letzten Momenten die Eindringlinge. Diese werden gestellt und sobald der erste Schurke stirbt, ziehen die anderen sich in den Wald zurück bzw fliehen. Die Seele des Getöteten fährt, durch den Fluch und begünstigt durch die NL Tage, in den Charakter meiner Spielerin ein.

Warum die Banditen das machen muss ich mir noch überlegen. Vllt ist der Bauer ein verarmter

Nachfahre eines in der Gegend berühmten reichen Helden der einen Familienerbstück iwo in der Gegend versteckt hat und der Bauer soll ihnen den Weg zeigen. Vielleicht lässt sich aus der Banditengruppe noch ein längerer Plot ausschachten.

Besten dank für eure Meinungen, Grüße Vulpis