

SC besessen von einem Geist

Post by "Turang" of Feb 24th 2019, 8:56 pm

Heyho Vulpis,

ich würde dir mal einen Tipp geben, nach dem du nicht unbedingt gefragt hast: kläre erstmal ab, ob das dem Rest der Truppe passt oder nicht.

Denn meiner Erfahrung nach kann so eine Aktion ziemlich schnell für schlechte Stimmung in der Truppe sorgen (gerade, wenn die anderen Mitspieler dann hinterher erfahren, dass der Geist vor allem zu dem Zweck gedacht ist, eine Mitheldin im Kampf hochzupowern). Da können sich gerade Kämpfercharaktere schon zurecht fragen, weshalb man jetzt die ganzen Punkte investiert hat, wenn ein anderer Held einfach so ohne eigenes Zutun zu eine guten Kämpfer gemacht werden kann ...

Was deine Idee angeht, die finde ich gar nicht schlecht. Ich würde aber zwei Dinge hinzufügen, damit die Helden etwas zum Knobeln haben:

I. solltest du eine Spur legen, anhand der die Helden erfahren können, dass die tote Bauersfrau eine Hexe war, was sie mit dem Banditen angestellt hat, was mit ihrer Gefährtin passiert, etc.. Manchmal legt man sich als SL seinen Plot halt so zurecht und erklärt dann nur seinen Spielern OT die Zusammenhänge nach dem Abenteuer. Das kann aber ziemlich frustrierend sein und damit ein Plot auch gut ankommt, brauchen Helden Möglichkeiten, ihm auf die Schliche zu kommen.

II. Ich würden den Fluch an eine Bedingung knüpfen. Dadurch bekommen Helden die Gelegenheit, das Problem bei Bedarf auch selber zu lösen und der Geist hat eine Motivation, gewisse Dinge zu tun oder zu lassen (vielleicht spukt er ja gerne in der Heldin herum und will gar nicht exorziert werden).

Beispiel: der Fluch lautete: "Du sollst verdammt sein, keinen Frieden zu finden, bis deine Taten ausgesöhnt sind. Du sollst so lange auf Erden wandeln, bis dich eine reine Seele freispricht von deinem Morden!"

Dann könnte der Plot mit dem Geist sein, eine "reine Seele" zu finden und zu überzeugen, dass seine Strafe abgegolten ist ...

PS. Übrigens triggern solche Ansätze "meinen Helden passiert Unfall x, damit sie dadurch den Vorteil y erhalten" gerne eine Debatte über "gutes Rollenspiel"_{TM}. Da wollt' ich mich jetzt lieber nicht dran beteiligen, erlaubt ist, was der Truppe gefällt ...