

SC besessen von einem Geist

Post by "Alfirin88" of Feb 25th 2019, 7:32 am

Per Klischee muss ich bei Adlige natürlich direkt an Vampir, statt Werwolf denken.

Eine Frage wäre - was für einen Nachteil hat das ganze? Der Held und die Gruppe sollten eine Motivation haben, den Geist loszuwerden. Wenn er nützlicher Weise immer triggert, wenn es zum Kampf kommt, sehe ich keinen Grund meinen kostenlosen Vorteil loszuwerden als Spieler.

Das Triggern, wann der Geist raus kommt oder wann die Spielern sollte nicht zu leicht durchschaubar sein oder besser noch, nur in eine Richtung funktionieren. Sodass die Spieler es nicht zu ihrem Vorteil nutzen, wann immer sie es brauchen (mein Gedanke ist, dass der Geist hervor bricht, wann er es will oder schafft, und das müssen nicht immer die besten Gelegenheiten sein).

Nächste Frage, die sich mir stellt - Warum sollte der Geist kämpfen? Ich kann mir eher vorstellen, dass - sobald er merkt was eigentlich los ist - versucht abzuhauen.

Was mich zu einer Idee führt, die zu interessantem bzw lustigem Spiel führen kann - irgendetwas ist passiert, und gemäß den Hangover Filmen kann sich die Helden nicht daran erinnern. Um nicht gerade die Gruppe jedes Mal zu splitten, kennt man im nächsten Dorf die Heldin schon und sieht alles andere als eine Heldin in ihr; man erfreut sich an ihrer Wiederkehr, da sie noch einige Rechnungen offen hat, für Schäden aufkommen muss, den der Geist in ihrer Gestalt angerichtet hat, solche Späße.

Was ist die Motivation des Geistes selber? Will er vielleicht selbst den Fluch brechen? Sich an der Hexe rächen? Gefällt es ihm und er will den Körper übernehmen? Reicht ihm das bisschen Freiheit, die er hat, wenn die Heldin schläft (zB)? Oder sucht er gar eine Einigung mit der Heldin, da er den Körper ungern verlassen möchte?

Die letzte Frage ist dann natürlich, wer spielt den Charakter, wenn er ein Geist ist? Die Episoden, wo keiner was mitbekommt (wenn sie schläft zum Beispiel - hier wundert sich höchstens die aufmerksame Wache, warum die Adlige nachts das Camp verlässt) werden natürlich vorbereitet, ohne dass die Spielerin was mitbekommt. Aber wenn es im Kampf triggert? Schwierig. Mal abgesehen davon, was mir gerade auffällt, würde der Geist nicht eher durch die körperlichen Fähigkeiten seines Wirtes beschränkt sein, anstatt seine eigenen mitzubringen?

Ich muss die ganze Zeit an die Mission von The Witcher 3 Heart of Stone denken, wo man den

Bruder zu bespaßen hat!

Ich hoffe ich konnte weiterhelfen oder zumindest Inspirationen liefern!