

SC besessen von einem Geist

Post by "Vulpis" of Feb 25th 2019, 8:28 am

[Quote from Pack_master](#)

Ehrlicher Tipp: gebt ihr die Chance, Punkte umzuverteilen oder einen neuen Charakter zu machen. Denn ernsthaft: wenn die anderen in der Gruppe nicht sofort den nächsten Boroni oder die nächste Akademie aufsuchen, läuft was falsch. Wenn sie mehr kämpfen will, soll sie einen neuen Charakter machen der besser kämpfen kann, oder den alten umsteigern/nachsteigern, damit sie es kann. Den Weg über eine Besessenheit, die immer dann aufplopt wenn es nützlich ist, ist... unfair allen anderen gegenüber.

Und Geister können problemlos ausgetrieben werden ohne den Besessenen zu schädigen. Kann man in jedem Borontempel und jeder Magierakademie mit links.

Hi Pack_master,

ja das hab ich ihr auch angeboten, wollte sie aber nicht. Da die Spieler aber, wie gesagt, noch neu in Aventurien und im Rollenspiel sind, habe sie keine Ahnung von der Welt und was die 12e (bis auf Praios) sind. Daher bin in dem Sinne ganz froh darum, dass ich das als Anlass nehmen kann, ihnen den nächsten Gott vorzustellen.

[Ricordis](#)

stimmt Willenskraft macht da fasst mehr Sinn. Ein paar Nachteile werd ich ihr dadurch auch geben, aber das meiste soll eben rollenspielerisch gelöst werden, da ich mir das nur als relativ kurzes Kapitel gedacht habe und sie die Regeln eh noch nicht alle verinnerlicht haben.

[Quote from Tigerayax](#)

Indem man zum beispiel keine Adlige Dame mit hohem SO und Sozialtalenten spielt, sondern einen Kämpfer mit hohen Kampftalenten.

Ein Kämpfer kann auch nicht einfach Zaubern und Magie wirken wenn er mal gerade

lust drauf hat oder es zum Abenteuerrelevanten Aspekt passen würde, also wieso sollte der Sozialcharakter dann plötzlich kämpfen können, wenn keinerlei AP in diesen Bereich investiert wurden und somit niemals teil des Konzepts waren?

Als Mitspieler würde ich mich übel vor den Kopf gestoßen fühlen, wenn mein Charakter und das Konzept durch einen anderen Charakter mit gänzlich anderem Fokus und damit auch stärken in anderen Bereichen nun in meinem Kernkonzept abgegraben werde (beispielsweise Kampf) und folglich meine Charakterfunktion überflüssig wird, da der Fokus auf den Kampf meist andere Talente beeinträchtigt und man somit nur wenige andere Glanzmomente erzeugen kann (meist Körperliche oder Handwerkliche) während der künstlich zum Super-kämpfer gepowerte Sozial/Magie/Wissens-Charakter nun in noch weiteren Bereichen das Spotlight bekommt. Und dabei ist es irrelevant ob man es über eine Besessenheit, eine Werkreatur oder Vampirismus macht, es ist einfach Unfair, denn selbst Geweihte müssen AP ausgeben für ihre Fähigkeiten und Talente, und bekommen diese nicht einfach vom SL "Geschenkt".

Hi Tigerayax,

im Grunde bin ich ja der gleichen Meinung, aber da sie ja recht neu in dem Hobby sind, möchte ich sie nicht jedes mal, wenn sie mit etwas unzufrieden sind, wie sie ihren Charakter gebaut haben, einen neuen bauen müssen. Deswegen möchte ich ihnen die Möglichkeit geben ein bisschen auszuprobieren. Natürlich ich mit Grenzen, alles lasse ich auch nicht zu. Das ganze läuft eben auch auf Zeit, weil ich auch verhindern will, dass ein 'Alleskönner' wird.

[Quote from Alfirin88](#)

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!

Display More

Hi Alfirin88,

auch wenn ich die Idee als Lykanthrop oder Vampir ganz interessant finde, ist es glaub ich zu endgültig. Da sie die Welt nicht kennen, wissen sie auch nicht was das für Konsequenzen hätte. Und wie ich weiter oben schon geschrieben habe, soll das nur ein Kapitel sein, eben nicht für immer.

Der Geist hat natürlich auch Nachteile, zum Beispiel würde ich ihn immer triggern lassen, nur wenn es für den Geist einen Grund gibt. Zum Bsp. wenn der Charakter in der Nähe von Geweihten oder Tempeln ist, weil er gebannt werden kann und er Angst hat in die Niederhöhlen zu fallen. Oder wenn es bei der Geschichte mit der Hexe bleibt, in Gegenwart von Hexen oder Druiden, wegen dem Hass durch den Fluch.

Das Ausspielen der Charakter überlasse ich der Spielerin, werde ihr aber grobe Anweisungen geben, wie ich mir das vorstelle.

Ja stimmt im Schlaf, könnte ich da so einiges passieren lassen, werd ich mir auch gleich mal notieren.

Ja der Geist wird von dem Wirtskörper auch eingeschränkt, allerdings weis er zumindest wie man ein Schwert führt, deswegen dachte ich an einen AT-Wert von 10 oder 11, damit hat sie immerhin eine höhere Wahrscheinlichkeit zu treffen, auch wenn sie nicht hoch ist.

Dass es bei Witcher in dem DLC einen Geist gibt weiß ich, bin aber selbst erst mit der Kanalisation fertig und am Strand gelandet. 😄

Danke für eure Meinungen und Tipps