

# SC besessen von einem Geist

**Post by "Sternenfaenger" of Feb 25th 2019, 8:29 am**

Ich schließe mich den anderen soweit an, dass ich es unpassend fände, wenn man auf die Art recht billig Kampffertigkeiten bekommt, die man normalerweise nicht hat.

Willst du diese Idee weiter verfolgen, würde ich die Geschichte zu einem sehr zentralen Teil des Abenteurers machen, und eventuell offen lassen, wie das ganze ausgeht.

Zur Besessenheit:

In DSA 4.1. war das so lala geregelt. Du hattest z.B. eine Probe auf MR+MU/2, modifiziert durch die Art der Besessenheit bzw. die Stärke der Kreatur, die versucht, Kontrolle zu erringen. Auch das Intervall ist so eine Sache, also wie schnell hintereinander der Okkupant versuchen kann, Besitz zu ergreifen ist wichtig. Auf Selbstbeherrschung oder Seelenkraft zu würfeln kommt sicher aufs selbe hinaus.

Ich würde das ganze mit der eigentlichen Story verbinden. Warum ist der Geist des Piraten ruhelos? Was will er noch? Vielleicht möchte er sich an einem der NPCs des Abenteurers rächen? Oder er sucht nur ganz Stumpf nach einem neuen Körper, mit dem er weiter sein Unwesen treiben kann.

Der Pirat versucht also immer, wenn es seinen Zielen dienlich ist, die Kontrolle zu übernehmen. Vielleicht arrangiert er sich auch mit der Hausherrin und bietet seine Kräfte an, wenn sie es mal nötig hat. Ich würde die der Spielerin die Kontrolle über die Aktionen ihres Charakters auch einfach manchmal entziehen, während der Geist das Sagen hat.

Ich würde auch noch eine weitere Gefahr mitschwingen lassen, welche die Spieler vielleicht lange gar nicht bemerken: Wehrt sich die Spielerin aktiv gegen den Geist, kann dieser nicht seine vollen Kampfkünste anwenden/weitergeben. Aber überlässt sie dem Geist freiwillig den Körper, wird es jedes mal dauerhaft schwerer für sie, die Kontrolle zu behalten. Z.B. wird jedes mal, wenn sie den Geist gewähren lässt, die Probe, sich selbst unter Kontrolle zu halten, dauerhaft um 1 schwerer.

Je nachdem, wie arg der Geist am Ende Macht über sie hat, kann er z.B. an einer dramatisch passenden Stelle die Aktion übernehmen und mit ihrem Körper einen wichtigen NPC, an dem er sich Rächen möchte, töten. Und dann müssen die Spieler eventuell ihre Kollegin bzw. den Piraten in deren Körper stoppen und zum nächsten Geweihten schleifen.

Ach übrigens: Dämonen können auch Leute übernehmen und ihnen Kraft geben - da gibt es sogar einen Namenlosen Kandidaten. Nur so als Idee.

Und nochwas: Austreibungen und Exorzismen sind niemals ein Spaß, ganz besonders nicht für das Opfer. Und wenn man sich mit dem Ruhelosen eingelassen hat - oder gar einem Dämon - dann wird die Austreibung druchaus auch mal deutlich schwerer - und unangenehmer. Und Geweihte erkennen sowas bestimmt, und finden das nicht so prickelnd. Wer weiß, wann und wem der SC das nächste mal dem Versprechenen nach Macht folgt...

Klar muss der SC dann am Ende nicht tot sein, aber vielleicht ein paar Abenteuer mit Alpträumen zu Kämpfen haben, und die Boron oder gar Praioskirche behält sie besonders genau im Auge...

Ich würde so eine Geistergeschichte als Spiel mit dem Feuer aufziehen, gerade wenn man sich den Versprechen eines Ruhelosen an den Namenlosen Tagen hingibt. Ich würde dramatische Konsequenzen einbauen, wenn man den leichten und verführerischen Weg geht und sich dem Geist mehrfach hingibt: Dafür, dass man in den Kämpfen Vorteile hat und diese leichter hinter sich bringt, tötet der Geist in seinem Leihkörper einen wichtigen NPC mit allen Konsequenzen für den SC und die Gruppe (vielleicht tötet er ja den Auftraggeber), und die Austreibung wird entsprechend "teurer", also ätzender und mit ärgeren längeranhaltende Folgen. Die Spieler haben es dabei in der Hand, nud können eventuell einiges über den Geist herausfinden, wenn sie sich Mühe geben.