

# SC besessen von einem Geist

Post by "Asfalon" of Feb 25th 2019, 10:20 pm

Dem Ansatz mit dem Geist stehe ich erstmal grundsätzlich nicht negativ gegenüber. Allerdings ist das ein Weg der sehr viel Möglichkeiten bietet aus dem Ruder zu laufen und wie Vorredner schon geschrieben haben, innerhalb der Gruppe zu Unstimmigkeiten führen kann.

Für einen versierten Rollenspieler ist es aber auch eine echte Herausforderung und bietet herrliche Ansätze für Storytelling, je nachdem wie man das Ganze spielt.

Bedenke allerdings, ein Geist hat i.d.R. ein eigenes Ziel. Der Spieler muss so gesehen zwei, eigentlich drei unterschiedlicher Charaktere vereinen, mit all ihren Facetten, Eigenschaften, Talenten, Vor- und Nachteilen. Den eigenen Charakter, den Geist und i.d.R. das Wesen, dass entsteht, wenn beide Entitäten um die Vorherrschaft über den Körper ringen.

Wenn du den Ansatz weiter verfolgen willst, könntest du z.B. zwei Chars erstellen (lassen). Den Spieler-Charakter und parallel den Geist. Triggert der Geist, wird der entsprechende Char gespielt, ansonsten der SC.

Für einen solchen Ansatz könnte man beim SC den Nachteil "Medium" verwenden um die Geschichte zu rechtfertigen.

Wie gesagt, der Ansatz, den du hier vorgestellt hast, ist - aus meiner Sicht - rollenspielerisch sehr diffizil. Spreche aus eigener Erfahrung, da ich diesen Weg schon als Spieler gegangen bin. Meister und Spieler brauchen hier gute Abstimmung.

Andere Vorschläge für besseres Kämpfen ohne den Char erstmal zu ändern:

- Der Char findet eine, zum Char passende, Waffe, die - ohne, dass der Held (Spieler) es weiß, die Kampfwerte verbessert. Der Spieler muss also ausspielen, wie seine Heldin plötzlich besser kämpfen kann ohne zu wissen warum. Die ersten gewonnene AP können dann in die entsprechende Kampffähigkeit gesteigert werden, wodurch allerdings die Verbesserung der Waffe abnimmt. Beispiel: Kampfstab mit TaW Stäbe +3, steigert der Held dann Stäbe um 1, gilt nur noch Stäbe +2 (statt +3).

- Der Char ist "unwissentlich" Magiedilletant und verfügt über ein entsprechendes Meisterhandwerk. Anfangs steuerst du als Meister die Verbesserungen vorsichtig (ggf. auch mit

ordentlichen Fehlschlägen) und mit gewonnenen APs, die der Spieler in Steigerung der Talente investiert erlangt er mehr Kontrolle und kann/muss dann die AP auch aufwenden um den entsprechenden Vorteil "nachzukaufen".

Hängt natürlich aber auch alles von eurer Gruppe ab.

LG

Mike