

SC besessen von einem Geist

Post by "x76" of Feb 26th 2019, 12:17 pm

Die Besonderheit der Besessenheit ist, dass der Spieler praktisch die Kontrolle über seinen Helden verliert. Vermutlich bekommt der Held nicht einmal mit, was während der aktiven Übernahme geschieht (Was ist angedacht: Blackout oder hilfloser Zuschauer?) und genau hier liegt die rollenspielerische Aufgabe.

Anfangs mag es toll sein, dass die "Heldin" (eigentlich ein NSC den Spieler im Kampf steuern durfte) nun im Kampf gut ist, aber der Geist wird immer widerwilliger freiwillig zurück treten.

Der Geist geht mit seinem Gastkörper sicherlich nicht immer so um, wie es sich die Heldin wünschen würde. Insbesondere wenn der Geist ein Mann war, mag es zu allerlei seltsamen Handlungen kommen. Ganz zu schweigen davon, dass wir hier von einem Schurken (Pirat, Räuber...) reden und dieser wohl nicht gerade ein guter Mensch war, wenn er nun als Geist sein Dasein fristet.

Sprich er benimmt sich so schlecht wie eh und je (vielleicht hat ihn das sogar an den Galgen gebracht!) und dieses Verhalten fällt natürlich auf die Heldin zurück.

Variante Blackout: Spielerisch solltest Du das in Form von zunehmenden Gedächtnislücken umsetzen. Anfangs fehlen ihr nur ein paar Minuten (Warum liegen da so viele Tote? Wie bin ich hier hin gekommen?), aber mit der Zeit werden diese Lücken größer und ebenso der Umfang der Missetaten, die auf die Heldin zurück fallen: Hier eine Frau belästigt, da einen Typ "der dumm kam" die Fresse poliert und vielleicht auch etwas gestohlen oder jemanden ausgeraubt...

Variante Zuschauer: Du lenkst den Held nach jeder Übernahme zunehmend länger und der Spieler darf nur zuhören und muss hilflos miterleben, was sein "Held" gerade für einen Unfug treibt!

In beiden Fällen wird der Spieler wohl von selbst den Geist loswerden wollen und das ist auch gut so! Der Geist sollte keine mittelfristige oder gar dauerhafte Lösung sein!

Du solltet ihr den

Geist auf keinen Fall

Der Geist ist ein NSC und kein dualer Held. Das kann bei einem Anfänger nicht gut enden, insbesondere da sie schon ihren eigenen Held "nicht auf die Reihe bekommt"! Zum Reinspielen "so fühlt sich der Held an, wenn er besser kämpfen könnte" reicht die mehr oder weniger kurze Bessessenheit völlig aus (zumal der Geist, je wohler er sich im Körper fühlt, zunehmend auch außerhalb und nicht nur in oder kurz nach Kämpfen die Kontrolle übernimmt. Der Schurke hat eine zweite Chance zu leben und die möchte er natürlich nutzen!).

Sollte die Spielerin gefallen am Kampf finden, kann sie ihren Helden einfach nach und nach mit Kampffertigkeiten ausstatten. Wenn Du ihr die Sache etwas erleichtern möchtest, bietet sich besonders bei der Zuschauervariante (aber auch bei Blackout im Sinn von "irgendwie kann der Körper plötzlich die Bewegungen" denkbar) die Vergabe zweckgebundener AP (RW S. 391) an. Das sind Sonder AP, die man nur für bestimmte Dinge (in diesem Fall z.B. für

Kampftechniken oder Kampf SF) ausgeben kann.