

# SC besessen von einem Geist

Post by "Ricordis" of Feb 26th 2019, 5:21 pm

Ist wie mit Bruce Banner und dem Hulk.

Erst vollkommen gegensätzliche Entitäten. Später lernten sie miteinander zu kommunizieren/zu interagieren und zuletzt gab es das Mischwesen mit den Vorteilen von beiden.

Wenn man eine solche Verwandlung am Tisch ausspielen kann ist das echt ganz großes Kino. Es muss aber gerade zu Beginn mit unglaublichen Nachteilen einhergehen und falls der Spieler die beiden Facetten nicht ausgespielt bekommt muss der Meister "helfen" a.k.a. zwingen.

"Probt mal auf Initiative. Du nicht, Clara. Du probst erstmal auf Willenskraft erschwert um 3."

"Wieso? :("

"Du kämpfst gerade deinen eigenen Konflikt aus."

"Probe nicht geschafft."

"Dann will der Geist wohl gerade nicht."

Ich würde es ungemein gerne am Tisch erleben, wenn es einen solchen zweigeteilten Helden gibt, der eine Entwicklung durchmacht und seine gegensätzlichen Seiten zusammenbringt.

Spielerisch sollte es sich zu Beginn mehr als Bürde anfühlen mit wenigen Glanzmomenten und im Spielverlauf gut skalieren zu einer Nützlichkeit, die aber dennoch ihre Schattenseiten hat.

Spielmechanisch kam mir gerade eine Idee um die Annäherung darzustellen:

Übernimmt der Geist hat die Spielerin einen eigenen Bogen, dessen körperliche Eigenschaften mit dem Originalbogen übereinstimmen aber die geistigen Eigenschaften anders sein können. Kampftalente zähle ich jetzt mal zu den geistigen Eigenschaften.

("Dieser verfluchte Körper ist zu schwach! Wie soll ich ihn verteidigen, wenn du nie trainierst?!")

Alle AP, die die Spielerin erhält, muss sie auf zwei Pools aufteilen (50:50?) und der eine, ich nenne ihn mal Geist-Pool, darf nur benutzt werden um die Originalwerte an den des Geistes nahezubringen.

Jetzt wird es kompliziert: Der Geist bekommt eine Kopie der Geist-Pool AP auf seinen Bogen und darf diese nur benutzen um sich dem Originalbogen anzunähern.

Im Laufe der Zeit werden sich Heldin und Geist immer ähnlicher in ihren Fähigkeiten, ohne dabei schlechter zu werden. Die Charaktere unterscheiden sie halt. Vorsicht vs. Rücksichtslosigkeit, Mitgefühl vs. Gemeinheit,...

Zuletzt könnte man dann den Schritt gehen und entweder einem von beiden die endgültige Kontrolle geben oder gar einen Mischcharakter erschaffen.

Zugegeben, das mit den AP-Pools habe ich mir nicht gänzlich selber ausgedacht sondern an die Lykanthropieregeln angelehnt; ein Lykanthrop kann eigene Lykanthropie-AP sammeln und diese in Lykanthropische Gaben und nur in diese investieren, welche natürlich auch nur als Lykanthrop Auswirkungen haben oder lediglich die Nachteile begrenzt auffangen.