

Trolle

Post by "Gast" of Mar 30th 2003, 12:31 am

Also ... erst mal ehe hier wieder der \"Trolle sind keine SC-Spam kommt\": Trolle sind sehr wohl Meisterpersonen, die mMn auch für gewisse Dauer als Begleiter einer Heldengruppe auftreten können. Die Frage ist jetzt: wie verkörpert man so einen Koloss vernünftig. Wie sollte er vom Charakter her beschaffen sein. Wie vermeidet man, sie zu \"entmystifizieren\"

Wenn da einer Ideen hat oder vielleicht sogar positive Erfahrungen wäre ich dankbar ...

Post by "DocSternau" of Mar 30th 2003, 3:32 am

Ich glaube der beste Tipp ist hier: Schau dir mal das letzte der 7G Abenteuer 'Rausch der Ewigkeit' an. Da solltest du genug Anleitung finden, wie man einen Troll spielen kann.

Es kommt auch darauf an, wofür du den Troll benutzt. Trolle können durchaus diese 'beschränkten' Typen mit der Riesenaxt und dem Beutel Bonbons sein oder aber auch die oberweisen Schamanen.

Generell solltest du bei Trollen bedenken, dass sie sich für alles Zeit lassen, viel Zeit. Sie haben es nicht eilig und Entscheidungen müssen mit Bedacht getroffen werden, überstürztes Handeln ist ihnen eher zuwider.

Post by "HathumilDreikorn" of Mar 30th 2003, 12:24 pm

Einen ebenfalls hervorragenden Einblick in die Denkweise eines Trolls erhältst du in dem Roman :

' Das Greifenopfer ' von T. Finn (Nr.6062).

Hier lernst du die Lebensweise des Krallulatsch kennen , eines Sohnes des legendären Trollschamanen Krallerwatsch.

Und außer einigen treffenden sprachlichen Ausdrücken wie \" Wimmelkrieger \" (alle Menschen , Goblins und Orks) erfährt man auch , dass Trolle , ob ihres hohen Alters , ein gänzlich anderes Zeitgefühl besitzen und sich auch darin kaum beirren lassen.

Post by “Gast” of Mar 30th 2003, 12:38 pm

ich wuerde den troll so spielen wie man in terry prattchet beschreibt.
mit dem unterschied, das sie nicht dumm sind(obwohl sie in der kaelte schlua sind) sondern einfach langsam denken und alle moeglichen warianten ueberlegen.

Post by “Gast” of Mar 30th 2003, 1:10 pm

Also für alle BG2 Sva oder BG2 TdB spieler:

Ich meistere meistens, und wenn ich meistere, dann nutze ich oft die ungeahnt häufigen Geschichten aus bg2, baue die story etwas aus, konvertiere die wesen ins dsa regelwerk, denke mir aus, welche gegend am besten zu den bildern passt, die man bei bg2 zu sehen bekommt und fertig ist ein ERSTKLASSIGES dsa-ab!

Beim letzten mal waren die helden in einer thorwalschen schenke.Da ich bg2 sva mindestens 10 mal durchgespielt habe kenne ich alle geschichten und neben-ABs.So stießen die helden in dieser schenke auf eine wohlhabende frau, welche nach unterstützung suchte, weil ihre burg (Mehr oder weniger befestigter landsitz) von \"Trollen\" belagert wurde.\"Naja,Trolle belagern normalerweise keine burg im Eisenwald-Kosch-Amboß Dreieck.Die gegend passt aber perfekt:viel wald, hügelig...\" dachte ich mir- schon war ein neues ab geboren: wenn die helden die burg befreit haben, werden sie sich denken \"Was treibt diese trolle dazu?\".Die Antwort: böse beherrschungsmagie.Nach einem Analüs um 20 erschwert (1 gewürfelt, so was dummes) findet der Konzil-Magus heraus, das diese magie eng mit den elementen erz und eis verbunden ist. Das ist der dritte teil der so entstandenen Trilogie:Reise ins eherne schwert, durch die salamandersteine.

Soviel zu den möglichkeiten, die dem meister offen bleiben, wenn er trolle als nsc einsetzt. Als Spielerchar, sc???

Trolle als SC?

Sicher?

darauf weiß ich nur eine antwort: Eine reine gruppe aus troll/Hexen Druiden/Geoden/und anderen natur oder sumufutzies. Die dürfen dann nie in die nähe einer menschl. ansiedlung.....

Post by "DocSternau" of Mar 30th 2003, 1:56 pm

Die D&D Trolle haben aber überhaupt nichts mit den DSA Trollen gemeinsam. Ein Adaption der Nalia-Quest wäre wesentlich stimmiger, wenn man dazu eine Burg im Finsterkamm und statt der Trolle Orks nehmen würde. Dann passt das Ganze einigermaßen nach Aventurien.

Trolle haben eine Magieresistenz jenseits von gut und böse, einen zu beherrschen kann ich mir ja noch vorstellen aber eine Gruppe von Trollen, die eine Burg belagern (also circa 5-10) dürfte ein Ding der Unmöglichkeit sein - zumal man da mit einem Zauberschwang arbeiten müsste, da alle anderen Beherrschungszauber entweder nicht funktionieren würden, weil der Troll sich dadurch in Lebensgefahr begibt oder aus dem Troll einen sabbernden Idioten machen würden, der ohne Anleitung nicht in der Lage ist, eine Burg zu belagern...

Post by "Gast" of Mar 30th 2003, 2:34 pm

Ok,Ok.

Aber eines hab ich langsam wirklich satt:

Das und das geht nicht, weil das dafür die und die modifikationen gibt und das geht nicht weil

es dafür die und die regel gibt...

Es gibt immer magie, die mächtiger ist, man denke an Irenicus oder Borbarad. Jedes lebewesen lässt sich durch bestimmte strukturen des Caryan beherrschen, da es selbst aus selbigen besteht. 😊 :wink: !

Zudem waren es auch keine trolle, sondern wesen, die AUSSHEN wie trolle, aber nur durch s. Magie erschaffen wurden. Gibt es nicht? Gint es massenweise, man denke mal an die ganzen viecher, die sich Pardona allein schon ausgedacht hat.

So passt das ganze wieder in die phantastische realität hinein, es war ja auch nur ein (vielleicht schlechtes) bsp!

Aber meinetwegen noch 1 anderes:

Die Helden treffen in der wildnis (mittelreichisches klima) auf ein Lager von 5-X orks. (je nach gruppenstärke). Nachdem sie diese getötet, vertrieben, ermordet etc etc haben schauen sie sich im lager um und finden eine landkarte, auf der das lager selbst und eine kleine hütte markiert ist. Auf dem Weg zur hütte treffen sie auf einen Mann, der gegen einige Goblins kämpft und sich ganz gut zu schlagen scheint, auf jeden fall gewinnt er (mit oder ohne heldenhilfe). Hinterher macht er den helden klar, das vor 3 Tagen seine Kinder spurlos verschwunden sind - Es folgt der gesamte rest der Windspeer-Hügel-Quest. (evtl sogar Mit Drachenkampf, muss man sich aber 2 mal überlegen...)

weiteres beispiel:

In einer Gegend, in der es recht wenige menschl. ansiedlungen gibt machen die helden rast in einem kleinen 50-Seelen dorf. Dabei kriegen sie mit, das hier eine hexe ihr unwesen treiben soll und menschen einfach so verschwinden.

Es folgt die Umar-Hügel Quest.

Ganz zu schweigen von den vielen Stadtquests, oder der part mit der diebesgilde \"die schattendiebe\" alias \"Hand Borons\" oder phexkirche... 😎

Und es gibt ja auch icewind dale!
Im ehernen schwert wird die reise durch eine lawine unterbrochen....

etc etc etc.

Post by “Ronald_Saveloy” of Mar 30th 2003, 3:25 pm

Ein paar Charakterzüge von Tolkin\'s Ents (Dreibart & Co.) könnte ich mir eventuell gut vorstellen. Von Terry Pratchett Trollbild halte ich in diesem Fall nichts (ausnahmsweise!) Ein solcher Troll paßt nicht zu DSA.

Post by “DocSternau” of Mar 30th 2003, 4:48 pm

@Hüter der Weisheit: Ich sag doch auch gar nicht, dass du das nicht so machen kannst - in deinem Aventurien bist du der \'Gott\'. Wenn du die Quests aus BG2 so einbauen willst ist das doch ok.

Dann hast du eben ein Aventurien, das anders ist, als das, was als \'offizielles\' Aventurien gehandelt wird. 😊

Allerdings denke ich, dass hier im Forum die User versuchen, sich in dem offiziellen Aventurien zurecht zu finden und da finde ich deine Umsetzung nicht wirklich passend.

Die Trolle sind nunmal das wahrscheinlich älteste, noch existierende, zivilisierte Volk Deres überhaupt. Ihre Magie erinnert schon fast an Freizauberei und ihre Weisheit ist überragend. Eine Macht, die sich ihrer bedient, muss schon extrem mächtig sein - so etwa Kaliber Borbarad oder Pardona - nur diese Überwesen sind extrem dünn gesät, genau genommen sind die beiden genannten wahrscheinlich die Einzigen in dieser Größenklasse.

Also schraubt man das ganze ein paar Klassen zurück, statt dem Überwesen im Ehernen Schwert (das im Prinzip nur Borbi oder Pardona sein könnte) nimmt man sich einen Größenwahnsinnigen Schwarzmagier ala Xeeran oder Galotta. Dieser macht auf einem alten Schlachtfeld von, ich glaub Fran Horas war\'s, einen Magnum Opus der Totenbeschwörung und belebt sich die dort gefallenen Trolle wieder.

Damit hat der Gute dann eine recht ansehnliche Streitmacht und kann dazu übergehen, die gewünschte Burg zu erobern. Damit entfällt dann auch das etwas lästige Problem, zu begründen, weshalb sich jemand im Ehernen Schwert für eine Region auf der anderen Seite des Kontinents interessieren sollte.

So kämpfen die Helden auch nicht in Größenklassen, die für sie eigentlich nicht geeignet ist, denn ein Magier, der sich Trollähnliche Geschöpfe erschaffen kann, kann ein paar Helden auch mit einem Fingerschnippen auslöschen. 😊

Post by "Gast" of Mar 30th 2003, 9:41 pm

womit sich mir dei Frage stellt, ob Trolle wahre Namen haben ...

Post by "Gast" of Mar 30th 2003, 9:52 pm

@doc:

gute idee. ich sag ja,schlechtes bsp.von mir...nur gibt es da das klitzekleine problem, dass man für 6 helden der stufen17-23 (PGS!!!!!!)schon kaliber borbi oder pardona braucht.Und weil sich die möglichkeit ergab,mit diesem kaliber die helden per fingerschnippen auszulöschen hab ich mir ausgedacht, dass pyrdacor wars glaub ich, im E.Schwert wieder mal seine anhänger um sich scharrt.Die wurden von den helden getötet, dann kam pyree, ähm pyrdacor selbst und tötete die helden.Alles in Butter und das Offizielle aventurien, das ich normalerweise soo liebe war von 2 gefahren befreit;6 Größenwahnsinnigen helden und der armee eines ebensolchen drachen.

Sag nicht das hättest du besser machen können...

Für die gruppe, mit der ich jetzt dsa spiele ist sowat nich nötig, die sind alle anständig.(bis auf 1en.)

Post by "Kennin" of Mar 30th 2003, 11:58 pm

Quote

Aber eines hab ich langsam wirklich satt:
Das und das geht nicht, weil das dafür die und die modifikationen gibt und das geht nicht weil es dafür die und die regel gibt...

Also entweder reden wir hier über DSA oder wir lassen es bleiben. Über Eigenkreationen oder Hausregeln zu reden kann vielleicht fein sein für Dich, aber in der Regel hilft es kaum jdn. weiter.

Ich glaube es ist ganz einfach praktischer wenn man sich ganz einfach am offiziellen Aventurien zu halten versucht, hier im Forum.

Quote

...man denke an Irenicus...

?

An wen? :shock:

Quote

...durch bestimmte strukturen des Caryan beherrschen

?

An was bitte? Meinst Du eventuell \"Sikaryan\"?

Post by “Gast” of Mar 31st 2003, 10:49 am

Warum wurde der thread verschoben?

Was ich mich auch noch Frage: welche Talente sollte eigentlich so ein Troll wohl haben? Also im Stile von \"kompetent in Pflanzenkunde\", \"unerfahren in Menschenkenntnis\" etc.

Post by “HathumilDreikorn” of Mar 31st 2003, 12:53 pm

Also Pflanzenkunde mindestens 12 oder mehr.
Trolle sind ausnahmslos Vegetarier und sollten viele Pflanzen kennen.
Manche auch nur aus der Versuchs - und Irrtumstaktik. 😊

Da sie in der Wildnis leben ist eine hohe Sinnenschärfe wohl auch gegeben.
ich nehme mal an , sie \" riechen \" den Mensch schon von weitem.

Ja und dann hätte ich da noch einen hohen Feilschenwert anzumerken.
Nicht , dass Trolle feilschen könnten .
Auch nicht , dass sie feilschen wollten.
Nein , es ist die Sturheit , mit denen sie an den Brücken und anderswo ihren \" Zoll \" verlangen. Da gibt es sonst leider kein \" Talent \" dafür. Sie lassen sich da auf keine Dukaten ein , wenn ihnen nun mal der schön geschnitzte Stab gefällt.
Sie nehmen auch keine angebotenen Waffen , wenn sie Gebäck und Honig gerochen haben.
Sturköpfe ! Irgendwie zwergisch.....:-)

Post by “Darnok” of Mar 31st 2003, 2:27 pm

Unfähigkeit für gesellschaftliche Talente 😊
Zumindest würde ein Horasier es so einschätzen, wer weiß was Trolle darunter verstehen.
Ansonsten die übliche Naturtalente die in ihrer Umgebung gebraucht werden.
Handwerkliche, Kampftalente etc. denke ich können auch unter Trollen erheblich variieren.

Post by "Gast" of Mar 31st 2003, 2:36 pm

tausendmal sorry, sikaryan, nicht caryan. ich hab den zeichner \"Caryad\" der im KKO gezeichnet hat mit der lebenskraft \"Sikaryan\" verwechselt.

:oops:

@kennin:Irenicus is ne person aus BG2, nicht dsa relevant!

Post by "Kennin" of Mar 31st 2003, 2:44 pm

Quote

ich hab den zeichner "Caryad" der im KKO gezeichnet hat mit der lebenskraft "Sikaryan" verwechselt.

Uiuui, und jetzt tritt er auch noch ins Fettnäpfchen, der Ärmste... Caryad heisst im wirklichen Leben "Michaela Sommer"... ist also eine DAME!

Caryad als Djinni:

<http://www.stud.uni-hamburg.de...doch/perricum/Dschinn.jpg>

Post by "Gast" of Mar 31st 2003, 2:48 pm

*ahhhhhhhhhhh**heul* :x 😞 :oops: :? :x 😞

tut mir leid für die dame.wenn sie sich caryad nennt, was kann ich dann dafür?! :oops: :oops:

:oops: :oops: 😈 :oops: 😈😈😈
!!!

frau sommer, es ist nicht meine schuld, wenn sie meinen sich caryad nennen zu müssen, dann denkt der normalus homo sapiens sie seinen ein mann!
Nennen se sich nu fr.dr. sommer und alles is in butter...

Kennin, reg mich bloß nich auf!!!! 😈 :twisted: !

Post by "Gast" of Mar 31st 2003, 2:54 pm

och menno ... müssen 5 Kilometer lange Bilder und off-topic Streiterei unbedingt in einem thread ausgetragen werden, aus dem ich noch Informationen ziehen will?

Wenn das mal \"ausgemistet\" ist kann man auch diesen, meinen Beitrag löschen.