

Machtfähigkeit anwenden, Wiederholung

Post by “Gastbeitrag” of Oct 2nd 2017, 2:23 pm

Dies ist die Fortsetzung des alten Threads aus dem Ulisses Spiele Forum:

<http://www.ulisses-spiele.de/f...ewtopic.php?f=293&t=11674>

Post by “Kanzler von Moosbach” of Nov 17th 2017, 6:52 pm

Das ist aber eine der Ausnahmen, nämlich eine Einschränkung der Anwendung, bei den meisten Machtfähigkeiten kann ich sie, sofern wir uns jetzt nicht im Kampf befinden ständig wiederholen, bis ich genügend oder die richtigen Machtpunkte gewürfelt habe.

Wozu also überhaupt würfeln?

Post by “FeBommel” of Nov 18th 2017, 3:00 pm

Ich denke, es hängt davon ab, für was eine Würfelwurf eigentlich steht, ganz egal, ob es sich um eine Machtprobe handelt oder eine normale Fertigungsprobe:

- Entweder 1 Versuch über einen bestimmten Zeitraum: wenn kein Zeitdruck besteht und auch sonst keine Gefahr herrscht, muss man eigentlich überhaupt keine Probe ablegen. Warum auch? bei Fehlschlag kann ja nichts passieren. Die ganze Sache wird also narrativ geklärt und es geht mit der nächsten Szene weiter.
- Oder für den kumulativen Erfolg aller Versuche: Ich lege eine Machtprobe ab, das Ergebnis dieser Probe gilt. Man hat auch keinen weiteren Versuch, die Probe versinnbildlicht bereits alle Versuche im zur Verfügung stehenden Zeitraum. Eine erneute Probe ist erst wieder möglich, wenn sich die Ausgangssituation verändert hat.

Welcher der Fälle zutrifft, hängt ganz von der Situation und der Entscheidung des SLs ab (Ich persönlich ziehe meist Option 2 vor).

Merke: Wenn der Fehlschlag eine Konsequenz für die Geschichte hat, man unter Zeitdruck steht oder sonst wie Gefahr besteht, sieht das natürlich wieder anders aus. Dann hat aber 1 Wurf bereits mögliche Konsequenzen, auch wenn man evtl. mehrere Proben versuchen kann.

Post by “Kanzler von Moosbach” of Nov 19th 2017, 4:30 pm

[Quote from FeBommel](#)

Welcher der Fälle zutrifft, hängt ganz von der Situation und der Entscheidung des SLs ab (Ich persönlich ziehe meist Option 2 vor).

Merke: Wenn der Fehlschlag eine Konsequenz für die Geschichte hat, man unter Zeitdruck steht oder sonst wie Gefahr besteht, sieht das natürlich wieder anders aus. Dann hat aber 1 Wurf bereits mögliche Konsequenzen, auch wenn man evtl. mehrere Proben versuchen kann.

Aber das ist jetzt eine Hausregel oder? Laut Regelwerk habe nichts gefunden was einer Wiederholung widersprechen würde? Man könnte sozusagen so lange Leben spüren würfeln bis es mal klappt oder man halt die richtigen Machtpunkte erwürfelt hat?

Wobei ich deine Version nicht schlecht finde, hab ich so ähnlich gehandhabt, aber im Grundregelwerk hab ich nichts gefunden das - abgesehen von expliziten Ausnahmen - eine Wiederholung bis man endlich Erfolg hat verbietet, und gerade so etwas wie Leben spüren wird ja in der Regel sehr schnell gehen.

Post by “Azanael” of Nov 24th 2017, 11:17 am

Ja, ist eine Hausregelung.

Post by “FeBommel” of Nov 26th 2017, 4:04 pm

Mmh, ich dachte, dass ich zu dem Thema in einem GRW irgendwas gelesen hatte, hab jetzt aber nichts gefunden. Muss sich also um eine unbewusste Hausregel von mir handeln. Sorry!

Die Situation ist ja bei normalen Würfelproben nicht anders als bei Machtproben - man kann theoretisch jede Probe wiederholen so oft man möchte, wenn man nicht durch die Situation an der Wiederholung gehindert wird (wie beispielsweise Gegner, die den Charakter einholen). Warum also würfeln? Ich als SL würde in solche einer Situation überhaupt keine Probe verlangen, sondern einfach bestimmen, dass der Charakter die Probe einfach bestanden hat. Es gibt ja nichts Interessantes für die Geschichte zu berichten, warum also Zeit auf die Würfelprobe und Auswertung verschwenden? Es gibt ja auch gar keinen Grund für eine Probe - ein Fehlschlag hätte ja keinerlei Konsequenzen.

Falls man aber als SL trotzdem Konsequenzen einführen will, wäre es ziemlich einfach zu bestimmen, dass die Probe einfach die Summe aller Versuche darstellt (anscheinend eine Hausregel von mir). Bei Fehlschlag muss sich der Spieler eben etwas anderes einfallen lassen, die Situation zu meistern. Es ist ja auch nirgends in den Regeln festgelegt, wie viel Zeit eine Probe braucht (in strukturierten Bewegungen für gewöhnlich eine Runde, wobei die Länge einer Runde auch nicht genau festgelegt ist).

V.a. bei Machtproben macht die Hausregel von mir meiner Meinung nach Sinn: Wenn man nur einen Versuch hat, wird es nämlich viel verlockender, auch die dunkle Seite der Macht zu nutzen. Dadurch gibt es mehr Möglichkeiten, Konflikt zu erhalten, was v.a. in einer MuS-Kampagne relativ wichtig ist, sonst ist es nämlich sehr leicht, dass Spielercharaktere schnell auf einen hohen Moral-Wert kommen.

Post by “neuwalker” of Nov 27th 2017, 11:48 am

Denkt daran, dass es sich bei Star Wars um ein narratives Spielsystem handelt! Es scheint mir, als ginge die Diskussion gerade an diesem Aspekt vorbei.

Denn anstatt zu sagen: "Ich versuche jetzt das Schloss zu knacken" - Fehlschlag - "dann versuche ich es noch einmal"

sollte es doch bei Star Wars ehr so sein, dass der Spieler sein Ziel beschreibt: "Ich möchte durch diese Tür durch" und einen Probe beschreibt vollumfänglich, ob das gelingt oder nicht.

Ein Beispiel: Der Charakter ist auf einem fremden Planeten in der Wildnis und sucht nach Nahrung. Er legt einen Überleben-Probe ab und scheitert. Das bedeutet doch nicht, dass er sich jetzt einmal umgeschaut hat, nicht zu mampfen fand und mit kurrendem Magen die nächste Probe angeht, sondern dass er zu "dumm" war, die essbaren Pilze, die hier überall wachsen, als solche zu erkennen. Da wird auch eine weitere Probe nichts dran ändern.

Und bei Machtproben ist es dann vielleicht so, dass es irgendwie spürt, dass die Macht nicht mit ihm ist. Sonst hätte Luke auf Dagobah ja auch beliebig oft würfeln dürfen, bis er genug Machtpunkte erzeugt hätte, um seinen X-wing aus dem Sumpf zu ziehen. Stattdessen: "Ich schaffe es einfach nicht!" und nachdem Yoda den Sternenjäger mit Leichtigkeit aus dem Wasser gezogen hat: "Ich glaube es einfach nicht!"

Post by "FeBommel" of Nov 28th 2017, 10:39 am

Ja, nach längerem Nachdenken ist mir auch klar geworden, dass es sich bei meiner Hausregel um gar keine Hausregel handelt, sondern nur um eine Regelauslegung. Außerhalb von strukturierten Begegnungen ist ja schließlich nirgends fest gelegt, wie lange eine Probe dauert, oder was diese Probe alles umfasst.

[neuwalker](#): Du hast meiner Meinung nach vollkommen recht. Wir haben es hier mit einem narrativen Rollenspielsystem zu tun. Warum also würfeln, wenn die Probe keine narrative Konsequenz nach sich zieht? Außerdem dauert das Ablegen und die Interpretation einer Würfelprobe in diesem System relativ lange. Man sollte also versuchen, mit so wenig Proben wie möglich auszukommen, um den Spielfluss nicht unnötig zu verlangsamen oder gar zu behindern.

Post by "Kanzler von Moosbach" of Dec 1st 2017, 3:38 pm

[Quote from neuwalker](#)

Und bei Machtproben ist es dann vielleicht so, dass es irgendwie spürt, dass die Macht nicht mit ihm ist. Sonst hätte Luke auf Dagobah ja auch beliebig oft würfeln dürfen, bis er genug Machtpunkte erzeugt hätte, um seinen X-wing aus dem Sumpf zu ziehen. Stattdessen: "Ich schaffe es einfach nicht!" und nachdem Yoda den Sternenjäger mit Leichtigkeit aus dem Wasser gezogen hat: "Ich glaube es einfach nicht!"

War es nicht so das Obi-Wan Kenobi gerade am Todesstern mehrmals versucht seine Macht einzusetzen? Wenn der Spieler aus welchem Grund auch immer scheitert mit seiner Aufgabe, wann ist eine Wiederholung gestattet? Und gerade auf Dagobah hat Luke manche seiner Übungen mit der Macht mehrmals wiederholt?

Wenn also ein Spieler auf einen Planeten kommt und seine Machtfähigkeit einsetzt um jemanden zu suchen. Er bekommt ja nur die Entfernung und die Richtung. Wann kann er es wiederholen? Wenn ich spüre das der gesuchte 40 Meilen entfernt ist dann hab ich ihn ja noch nicht gefunden? In der nächsten Szene, am nächsten Tag, nächste Runde? Oder ist er automatisch gescheitert wenn er es nicht schafft bzw. die Machtpunkte nicht verwenden will. Wenn ich nicht auf die dunkle Seite möchte, aber schwarze Punkte würfel bin ich ja lt. Regelwerk nicht gezwungen sie zu verwenden. Ich könnte also diese Macht erneut einsetzen.

Und auch das Überleben, angenommen der Spieler scheitert, werden sie jetzt sterben? Verhungern? Erfrieren? Wann ist ein neuer Versuch erlaubt? Vermutlich werden sie Konsequenzen erleiden und könnten später aber sich erneut versuchen zu überleben. Und im Gegensatz zu Fertigkeiten haben "Fehlschläge" bei Machtfähigkeiten keine Konsequenzen.

Post by "Azanael" of Dec 1st 2017, 8:08 pm

Naja, letztlich sollte der Spielleiter vor der Probe festlegen, wie lange die Durchführung etwa dauert - denn nur so können ja auch Vor- und Nachteile für eine Beeinflussung der Zeit sinnvoll eingesetzt werden.

Und bei Machtproben könnte man es ja auch so machen (Achtung, Hausregel), dass man nach dem Xten Versuch für den darauf folgenden 1 Konflikt erhält, da der Machtnutzer über sein Scheitern innerlich aufgewühlt ist - also wenn der Spieler ständig seine nicht hervorragenden Machtproben außerhalb strukturierter Zeit wiederholen möchte, bis er ein passendes Ergebnis erhält.

Post by "Kanzler von Moosbach" of Dec 2nd 2017, 4:49 pm

[Quote from Azanael](#)

Naja, letztlich sollte der Spielleiter vor der Probe festlegen, wie lange die Durchführung etwa dauert - denn nur so können ja auch Vor- und Nachteile für eine Beeinflussung der Zeit sinnvoll eingesetzt werden

In den Filmen hat es den Anschein das die meisten Machtkräfte recht schnell einsetzbar sind.

Wir haben es jetzt mal so hausgeregelt, das wenn ein Machtanwender würfelt und sich dann entscheiden die Kraft doch nicht einsetzen, das dann auch für die Szene gesamt gilt. Damit kann er zwar jederzeit auf einen schwarzen Machtpunkt verzichten, wenn er ihn gewürfelt hat, aber dann kann er die Kraft nicht mehr einsetzen. Oder er wählt den schwarzen Machtpunkt und kassiert einen Konflikt. Anwenden kann er die Kraft an sich regelmässig bis er sich dazu entscheidet sie eben nich tmehr einzusetzen.

Post by "Azanael" of Dec 7th 2017, 10:16 am

Interessante Regel - die Frage ist nur, ob dies dann den Machtanwender zu stark behindert oder aber zu schnell auf die Dunkle Seite lockt...gerade mit Machtrang 1 oder 2 würfelt man ja doch durchschnittlich mehr Symbole der dunklen Seite als die der hellen? Und was wäre, wenn er Telekinese anwendet und nur 1 hellen Pip würfelt, den für die Basisfertigkeit anwendet, aber eigentlich einen B1-Kampfdroiden werfen will? Hat er die Macht dann angewendet, aber eben nicht erfolgreich? Oder zählt es auch als "Verweigerung"?

Post by "Kanzler von Moosbach" of Dec 8th 2017, 12:43 am

Grundsätzlich sind Kampfsituationen ausgenommen, weil man dafür als Machtanwender einen Preis zahlt, eine Aktion.

Wie es sich aber in der Praxis spielt wird sich noch zeigen, der Grundgedanke war das entweder Machtanwender keiner Einschränkung unterliegen, daher auch nicht 5x Alibimässig würfeln müssen um genügend weiße Machtpunkte zu erhalten, und könnten jede Runde ihre Kraft - sofern nicht anderes angegeben ist anwenden oder es gibt sozusagen eine Konsequenz, im Kampf sind Runden und Aktionen/Manöver kostbar und außerhalb des Kampfes haben wir uns eine Einschränkung überlegt.

Wenn er sie anwendet wäre es erfolgreich, wendet ihr die Kraft nicht an, dann wär sie nicht erfolgreich und für die Szene wäre Schluß.

Derzeit sind unsere Machtanwender, weil sie eben schwarze Punkte nicht verwenden, nach rund einem halben Dutzend Spielsitzungen eher im Bereich der 70/80er zu finden. Wobei wir die letzten 2x schon mit der neuen Regelung gespielt haben.