

Ersatz-AB

Post by "Schattenkatze" of Feb 3rd 2018, 11:19 pm

Für so Gelegenheiten, dass doch mal zu Viele fehlen, oder ein für eine Szene sehr wichtiger SC an jenem Tag ohne Spieler wäre, oder vielleicht auch mal ich nicht kann, aber ihr schon, ist die Idee, dann Ersatz-AB zu spielen.

Für wichtige Grundlagen dafür halte ich: Es sollten eher kleine AB und Szenarien bespielt werden, weil das eben für möglichst einzelne Sitzungen ist und der nächste Termin dafür (hoffentlich) nicht dicht auf folgt, und es dann schlecht wäre, ein AB für 4, 5 oder noch mehr Sitzungen zu haben.

Außerdem sollte möglichst erklärbar sein, warum eigentlich nie alle SC beteiligt/aktiv sind. Gut geeignet wären dafür ein Setting in einer Stadt oder Ortschaft, eine ohnehin deutlich größere Gruppe, wie eine Schiffsmannschaft oder etwas in der Art.

Außerdem kann es dort keinen festen SL geben, es sollte also Bereitschaft bestehen, da eventuell auch mal etwas zu machen.

Man kann auch gut mal in andere Systeme schnuppern.

Was mir beispielsweise einfällt:

Ich würde durchaus gerne mal ein Western-Setting bespielen und/oder auch leiten (ein echtes, irdisches Western-Setting, ohne Fantasy und so etwas). Alex hat da mal ein sehr simples System entworfen, das wenig Regeln hat und schnelle Generierung erlaubt.

Ebenso kann ich ein Robin-Hood-artiges Szenario für DSA im Albernien-Nordmarken-Konflikt (den es in unserem post-7G Aventurien nie geben wird) anbieten. Als "Frei wie ein Vogel" lief das einige Jahre als FAB im Orki, aber ich habe da noch eine Menge Plot-Ideen und Ansätze. Eine Gruppe von Freischärlern auf Seiten der Albernier in Albernien im Bürgerkrieg.

Ich möchte ja auch seit Jahr und Tag (9 Jahre^^) ein Freibeuter-Setting in 7te See spielen (aber tatsächlich spielen, nicht leiten, oder eben nur mal zwischendurch kurz was). Ich habe einen Freibeuter-Captain, ein Schiff und eine Karte von einem frisch entdeckten Atoll mit all seinen Möglichkeiten (Kolonie gründen, andere Kolonien verhindern, alte Ruinen, Schätze, Eingeborenen und was da sonst an Geheimnissen geben mag), aber keine Gruppe.

Post by “Lollo84de” of Feb 3rd 2018, 11:42 pm

Ich bin für alle Schandtaten offen... kann auch gerne mal nen Meister machen. Wie gesagt, ich find die aktuellen Heldenwerk-Abenteuer ganz niedlich. Die sollte/könnte man schaffen an einem Abend. Wenn ihr keine Lust auf DSA 5 habt ist das nicht weiter wild, da die Komplexität eher gering ist, und man das in der Regel fix konvertiert hätte.

Die Abenteuer können genutzt werden, um in die verschiedensten Ecken Aventuriens zu blicken, da wäre sowas wie das A-Team schon angebracht. Oder man nutzt für solche One-Shots, tatsächlich einfach mal ein paar Charakterkonzepte zum "ausprobieren"

Post by “Mindsticker” of Feb 4th 2018, 1:36 pm

Ich wäre auch für alles offen. Das System wäre mir persönlich egal, aber es wäre praktisch etwas zu nehmen, nicht zu komplex ist. Ausprobieren wäre aber gut. Ich könnte mir sowohl etwas Western mäßiges vorstellen, als auch Sci-Fi z.B. Shadowrun. Da ist es nur mit dem "mal eben kurz" schwieriger.

Post by “Zwergenbrot” of Feb 4th 2018, 1:51 pm

Ich bleibe mal bei XCom2, welches sich ganz gut für kleine Einsätze macht. Es wäre ein Sci-Fi Guerillia Setting auf der von Aliens besetzten Erde im Jahr 2035. Die Charaktere wären Freiheitskämpfer die später einmal global operieren sollen, nachdem sie durch ihre Aktionen

ihren Einfluss ausweiten, Rebellenetzwerke aufbauen und Verbündete finden, sowie ihren eigenen Technologie Level langsam erhöhen um von einem kleinen Ärgernis schließlich zu den Rettern der neuen Menschheit aufzusteigen, und die Erde zurück zu gewinnen.

Post by "Lollo84de" of Feb 6th 2018, 11:19 am

Wie wäre es mit nem offenen System und einer Gruppe von Leuten, die, Doctor Who oder StarGate mäßig durch Zeit und Raum unterwegs sind? Die Charaktere bleiben die gleichen, sie sitzen in einer Vorrichtung, die sie irgendwo hinbringt... letztlich versuchen sie einen Weg nach Hause zu finden... hm..

Die Helden reisen in dieser Vorrichtung in Kapseln, es gibt eine künstliche KI, die die neue Herausforderung in der nächsten Welt beschreibt. Nicht immer bekommen alle Charaktere eine Chance darauf Teil zu nehmen an diesen Herausforderungen. Die Kapseln bleiben verschlossen...

Post by "Schattenkatze" of Feb 6th 2018, 4:24 pm

Was heißt "offenes System"? Und wo/was ist "Irgendwo"?

Ein bestimmtes Setting pro Charakter hätte ich schon gerne. DSA-SC in Aventurien, Western-SC im Wilden Westen, und nicht Stargate in Aventurien oder Western oder so (falls das so gemeint war).

Insgesamt mal dieses oder jenes Setting zumindest mal ausprobieren ginge ja trotzdem, wenn das der Konsens sein sollte.

Post by "Lollo84de" of Feb 6th 2018, 4:54 pm

Mit offenes System meine ich ein Spielsystem, welches relativ unabhängig davon ist, ob ich nun Western, SciFi oder Fantasy spiele. Wenn man es so weit vereinfacht, wie bei DSA 1 z.B. und mehr wert auf Eigenschaften denn suf spezielle Talente legt, wäre man unabhängig vom

Szenario. Man könnte Talente auch weniger spezifisch anlegen, als Beispiel nur Handwerk statt zig einzelne Handwerksarten auszuprobieren.

Das "irgendwo" könnte halt alles sein... ne Asia-Welt, ne Western-Welt, was auch immer... so hätte ma da feste Charatere, die diverse Welten erkunden und mit der KI, ne Erklärung warum mal hier und mal da jemand fehlt.

Wie gesagt, ist nur eine Idee.

Post by "Schattenkatze" of Feb 9th 2018, 6:19 pm

Gibt es es unter den Vorschlägen etwas, das für irgendwen schon mal eher nicht in Frage kommt?

Denn bislang haben wir verschiedene Vorschläge, aber es lassen sich wenig Präferenzen heraus lesen.

Post by "Mindsticker" of Feb 9th 2018, 6:29 pm

Ich wäre für alles offen. Sci die würde mich am meisten reizen, aber auch Western wäre gut. Abneigung gegen irgendwas habe ich nicht

Post by "Lollo84de" of Feb 24th 2018, 12:56 pm

Ich komme gerade aus der Stadt und habe ordentlich beim Gratisrollenspieltag abgesehen. Ich glaube ich hab alles an Schnellstartregeln abgegriffen, die es zu ergattern gab, inklusive des Pegasus-Almanach 😊

Post by “Schattenkatze” of Feb 25th 2018, 8:44 pm

Und was für Systeme sind das je?

Post by “Lollo84de” of Feb 26th 2018, 7:51 am

Midgard, Swords&Wizadry, Splittermond, 7te See, Cthulu, Shadowrun, Private Eye, Space 1899, Hexxen 1733, zwei Fate Systeme und ein HongKong Action Spiel...

Teils sind es Abenteuer, teils dann halt, wie erwähnt, SchnellstarterSets.

Post by “Schattenkatze” of Feb 27th 2018, 6:32 pm

Bei 7te See gefällt mir die alte Edition besser. Wir haben von der alten Edition sehr viele Bücher, und das neue GRW.

Bei ein paar der anderen klingen die Namen ganz gut, ohne dass ich mehr über die Systeme weiß.

Post by “Schattenkatze” of Jan 10th 2019, 10:52 pm

Da wir nun bei V:tM gelandet sind als Ausweich-Geschichte, hier ein paar Eckpunkte:

Hausregeln:

- Kein Überhang bei Angriffswürfen
- Eine 1 zieht keine Erfolge ab
- Eine 10 wird noch mal gewürfelt und ein etwaiger Erfolg mit dazu gezählt
- Man kann statt mit Willpower auch mit Blutpunkten auch einen Disziplineinsatz bezahlen

(1W = 2 Blutpunkte)

- Bei Generierung 5 statt 3 Punkte auf Disziplinen verteilen
- Bei Generierung: Willpower kostet 1 FreeBee pro Punkt (meinetwegen^^)
- Alle Kainiten können bei Dunkelheit leidlich (nicht richtig gut) sehen (besser als ein gewöhnlicher Mensch), und es ist nur dazu Auspex I nicht nötig
- Beim Vorteil "zusätzliche Clansdisziplin", oder im Falle, dass man eine Clansdisziplin bei Generierung nicht steigert, kostet der 1. Punkt dieser Disziplin, durch EP gesteigert, 5 EP.
- Die Anzahl der FreeBees wird von 15 auf 16 erhöht (schon bei Scion ließ sich mit 16 glatter generieren als mit 15)
- Spieleinstieg ist mit 15 EP
- Sprachen: Wir verzichten auf den Vorteil. Muttersprache beherrscht jeder weiterhin automatisch. Weitere Sprachen ergeben sich aus: Intelligenz + 1/2 Anzahl Punkte (kaufmännisch gerundet) in Akademische Bildung
- Akademische Bildung steht generell für Schulbildung

Was ich in unser aller Interesse im Vorfeld ansprechen möchte: Es würde mir die Einführung vereinfachen, und uns allen ein gemeinsames Spiel, wenn es möglich wäre, zumindest einige SC im Vorfeld aneinander zu spannen. Das heißt nicht, dass sie dem gleichen Clan angehören, oder beste Freunde in der Nacht sein sollen.

Aber wenn ich jedem SC eine Agende zuordne, sobald ich weiß, was Sache ist, dann ist ja doch wieder jeder oder einige in spezifischer Mission unterwegs, und ich möchte eine frei (in ihren Entscheidungen) agierende Gruppe haben.

Leider ist die (fiktive) Stadt, in der das spielt, kein Ort, an dem man gerade ist, weil es da schön ist, und an dem man unterwegs gerade anhält, weil's eine schöne Gegend ist.

Da durchkommen, weil der Sonnenaufgang naht und nächste absehbare Unterkunft fahrtechnisch einen Tacken zu weit ist, ist zwar immer eine Möglichkeit, aber nicht immer zwingend logisch oder in Masse vielleicht auch ein bisschen merkwürdig.

Wenn sich der eine oder andere SC schon mal getroffen haben könnten um zu wissen, dass das jemand ist, bei dem sich nicht erst fragen und herausfinden muss, ob man mit dem etwas zu tun haben möchte, würde das die Sache vereinfachen. Es kann sich auch schon gerne besser gekannt werden, wenn da Interesse besteht, und gemeinsam angekommen werden.

Vielleicht hat auch jemand zu Lebzeiten mal in dieser Stadt gewohnt und kommt mal aus Neugier schauen, was draus geworden ist.

Interesse an einem angekündigten Zombie-Walk als Attraktion (und Bestandteil eines Horror-Filmes, der gedreht wird) kann auch eine Möglichkeit sein, wenn man davon gehört hat, um sich das mal anzuschauen, oder auch gleich mitzumachen.

Im Auftrag von jemandem außerhalb agieren oder aus einem Kainiten in der Stadt gibt halt schon wieder irgendwo individuelle Rahmenbedingungen vor.

Außerdem spart es uns allen an Spielzeit, wenn die jeweilige Einführung und kennenlernen ein klein wenig eingestampft werden könnte.

Voraussetzung ist, dass alle in der gleichen Nacht ankommen, damit der gleiche Kenntnisstand gegeben ist.

Gemeinsame Sprache ist Deutsch, weil es in Deutschland spielt.

Post by “Schattenkatze” of Jan 14th 2019, 9:33 pm

Ach ja, ich empfehle, in jedem Fall ein paar Punkte bei der Generierung einzuplanen, die Generation runterzukaufen. Niedrige Generation ist sehr vorteilhaft mit mehr Blutpunkten und mehr Möglichkeiten zur Verfügung.

Post by “Schattenkatze” of Jan 17th 2019, 4:24 pm

Ich habe oben unter Hausregeln 3 Punkte hinzugefügt (die letzten drei).

Post by “Schattenkatze” of Jan 20th 2019, 2:17 pm

Ich habe gestern Abend ganz vergessen, die EP zu vergeben: Ich setzte für gestern 3 (drei) EP.

EDIT: Hausregel für Sprachen und Akademische Bildung oben hinzugefügt.

Post by “Schattenkatze” of Feb 3rd 2019, 12:56 pm

Das war so eilig gestern, dass ich wieder EP vergessen habe.

Mit der laufenden Szene sind wir noch nicht fertig, daher belasse ich es bei 2 (zwei) EP.

Post by “Schattenkatze” of Feb 18th 2019, 2:22 pm

Wir könnten mal über die gewünschten Konditionen für Ersatz-AB uns austauschen: das soll gespielt werden, wenn ohnehin nicht alle können. Was ist die gewünschte Mindest-Zahl an Spielern, die dabei sein sollten, oder ist das für die Ersatz-AB (nicht die Haupt-Runde) egal? Sollten es auch beim Ersatz-AB mindestens 3 Spieler sein, oder tun es da auch zur Not weniger?

Post by “Zwergenbrot” of Feb 18th 2019, 2:28 pm

Schwierig. Ersatz-AB sind ja an sich etwas, das eh eher in Betracht kommt, wenn jemand Langzeit nicht kann. Außer wir stören uns nicht an der Fluktuation, dann würden es zwei Spieler tun.

Post by “Wechselbalg” of Feb 18th 2019, 2:43 pm

Ich würde eigentlich sagen, dass zumindest mehr Spieler da sein sollten als fehlen. Wenn jetzt ein Spieler der nicht kann sagt, dass es ihm egal ist, mag man noch anpassen, aber ich fand es schon immer äußerst schade, wenn ich Runden (gerade beim Finale eines ABs) verpasst habe.

Da warte ich dann eigentlich lieber etwas länger bis sich eine Gelegenheit bietet.

Post by “Schattenkatze” of Apr 7th 2019, 6:56 pm

Ich setze es hier rein, damit es gesehen wird: Was noch eine Option wäre, für (erstmal) 1 oder 2 Sitzungen (aber nicht unbedingt viel mehr, da ich schon gerne mal wieder beständig voran machen möchte): Solange wir nur zu dritt sind, könnten wir noch einige der losen Fäden der 7G-Runde angehen. Erst das derzeitige AB beenden, aber eventuell könnten wir dann nicht zu viele Sitzungen damit überbrücken (und später mal bei passenden Terminen weiter fortführen).

-Da war ja noch was mit der einen oder anderen Hochzeit. 😊

Wobei ich zwei Hochzeiten hintereinander auszuspielen auch nicht sooo spannend fände.

(Nial und Fulke würden eine Feier für Familie und wichtige Adlige, die nicht bei der Hochzeit dabei waren, wie angekündigt nachholen. Das ist aber nichts, was von meiner Seite aus gespielt werden sollte - die eigentliche Hochzeit mit der damaligen Feier war schön genug.-😊
)

Wichtige offene Fäden mit tatsächlichen Handlungsmöglichkeiten:

-Warunk wird noch von Rhazzi besetzt und verteidigt.

-Auch Haffax, Arngrimm von Ehrenstein, Xeraan, Scharlachkraut, Lutisane von Perricum und von Hartheide sind noch auf freiem Fuß.

-Löwenstein wird gerade von irgendwelchen (angehenden) Paktiererinnen in hässlichen, schwarzen Rüstungen besetzt (das kann aber wohl erst nach einem Vorgehen an der Ostküste und gegen Mendena geschehen).

-Glorana gibt es noch, ob aus Dimiona noch annähernd das wird, was offiziell vorgesehen ist, müsste sich zeigen.

-Auf Messanas Agenda steht noch etwas, was potenziell auch für die ganze Gruppe reichen könnte: Kerbhold in seiner Stadt ist noch da, und da zwar schwer zu finden, aber es gibt in einer Hintergrundquellen auch einen Ansatzpunkt, wie das zu umgehen ist.

-Außerdem war Messana von Lira prophezeit worden, sie würde Perina, dem Mädchen in besonderen Diensten des NL (mit dem ganz besonderen Zweihänder) wieder begegnen. (Ob das was für eine ganze Gruppe ist, kann ich nicht beurteilen.)

Dann habe ich noch einiges an Details, was zu tun ist, gesammelt, aber das gibt eher nichts nichts zu spielen her, sondern mehr zu erwähnen, dass es nach und nach getan wird, und noch ein paar Ereignisse, besonders/hauptsächlich für Nial, die sich für 1:1 anbieten.

Post by “Zwergenbrot” of Apr 8th 2019, 2:54 pm

- Warunk wäre tatsächlich noch offen

- Haffax würde ich kanonisch handhaben, da sein Inselreich ohnehin sich komplett unabhängig von Tobrien entwickelt. Ich würde ihn daher als recht Mächtig einstufen, was heißt, das ein Frontalangriff über die See sehr kostspielig wäre, also nur Infiltration übrig bliebe, was die Sieben Gezeichneten denkbar ungeeignet machen würde

- Richtig, Löwenstein hat ähnliche Satzungen wie Haffax, wäre aber einfacher weil kein Seekrieg nötig wäre

- Glorana ist ebenfalls unabhängig, daher sehe ich sie als kanonisch an, Dimiona begründete sich auf den Rückhalt Borbarads und den gebundenen Armeen, die bei uns gar nicht so gebunden waren, und den Wendehälsen der Politik die Borbarad als Gewinner wähten, was bei uns auf Grund des Verlaufes wohl unbegründet wäre. Ich würde Dimionas Putschversuch daher als gescheitert betrachten

- Kerbhold sitzt an sich schon in seiner Verbannung. das würde sich für mich doppel-moppeln

- Perina könnte man nochmal ausspielen

Die losen Enden hier würde allerdings selbst regelmäßig gespielt noch ein bis zwei Jahre Stoff her geben.

Post by “Schattenkatze” of Apr 8th 2019, 6:26 pm

[Quote from Zwergenbrot](#)

Die losen Enden hier würde allerdings selbst regelmäßig gespielt noch ein bis zwei Jahre Stoff her geben.

Damit habe ich zugegeben nicht gerechnet. 😁

Dann sollten wir solche (großen) Sachen eher doch verschieben.

Wäre halt die Frage, ob sie Splitter haben oder eben doch nicht. Keine würde sie weitaus weniger mächtig machen und ihnen weniger Möglichkeiten geben für den Aufstieg.

Arngrimm in Mendena ist ohnehin, auch offiziell, die kleinste Kerze am Leuchter. Fällt Warunk mit der Warunkei weg, ist man schon auf halbem Weg nach Mendena, und auch nach Norden hin ist von da aus nicht viel Spielraum, da Ilsur bereits Grenzland bei uns ist.

Aber Warunk und Warunkei würde ich ohnehin Priorität einräumen, weil da der IT soweit bekannt gefährlichste Gegner sitzt.

Für Kerbhold meinte ich ... was anderes. ^^

Post by “Zwergenbrot” of Apr 9th 2019, 1:12 pm

Arngrimm ist vor allem dadurch geschützt gewesen, das er mächtige Heptarchen zwischen sich und der Grenze hatte. sprich, er war über all von freunden umgeben die mächtiger waren, als er und deshalb schwer zu erreichen. Ich denke in unserem Aventurien wird er einer

tatsächlichen Belagerung durch die Sieger nicht standhalten. Zudem bestanden alle Heere aus Borbarads Armee zu 50% oder mehr aus Söldnern, die sind jetzt auf der Seite der Verlierer, es gibt weniger Geld, keine Moral, sie werden geächtet. Ich würde die Besatzer von Arngrimm daher als nicht groß ansehen und Warunk allenfalls in der Lage, sich selber zu verteidigen, aber nicht um Unterstützung zu senden.

Die Splitter sind so eine Sache... Haffax und Glorana hatten weniger Möglichkeiten an diese zu kommen, da sie von mehr Feind als Freund umringt waren bei uns. Die Würfel sagen, das Haffax keinen Splitter abbekommen hat. Es blieben also Glorana und Rhazzi. Wobei Rhazzi so dermaßen aus die Fresse gekriegt hat ... vielleicht doch nur Glorana, der Wurf für Rhazzi war eh grenzwertig.

Post by "Wechselbalg" of Apr 11th 2019, 6:05 pm

Ich muss ja sagen, dass ich auch eher erst mal Dinge gesammelt hatte, die Dela oder Moreana im Nachhinein losgelöst von den kriegerischen Ereignissen machen würden. (Auf Wunsch setze ich es sonst auch mal rein. Das sind aber eher Dinge die nur einzeln andere Charaktere betreffen, die ich aber meist nicht alleine als gesetzt betrachten will) Sonst dachte ich eher daran, dass es vielleicht noch mal ein richtiges Abenteuer und vielleicht ein paar einzelne Szenen geben könnte, bei der man "die Band zusammentrommelt" und beim Rest dachte ich eher, dass es da vermutlich zusammenfassend beschrieben wird, nachdem man ein paar Rahmenbedingungen/Handlungen durchgesprochen hat. Bzw. dass sich aus Besprechung von Strategie und ähnlichem ergibt, ob es vielleicht noch einmal etwas gibt, für dass es sich lohnt ein Abenteuer zu spielen.

Wäre es vielleicht dann eine Option, wenn man erst mal etwas überschaubares wie eben z.B. eine Hochzeiten angeht und an dem Tag dann durchspricht was an kriegerischen Sachen anstehen könnte? Dann kann man vielleicht besser einschätzen was noch in die aktuellen Zeitfenster abseits der regulären Runde passen könnte.

Post by "Schattenkatze" of Apr 11th 2019, 6:22 pm

In jedem Fall macht es in meinen Augen Sinn, eine ungefähre zeitliche Reihenfolge zu erstellen, also zu überlegen, was eher bald, oder später geschieht und wie viel Zeit wir da IT

Pie mal Daumen veranschlagen können, um dann alles übrige dazwischen zu sortieren. (Im Sinne von: dies nach ein paar Wochen/einigen Monaten/nicht vor kommendem Frühling, etc., so in der Art).

Hochzeiten feiert man wohl eher nicht im Winter, aber es braucht auch vorher Zeit, im neuen Zuhause erst einmal anzukommen und sich einzurichten, und Einladungen schickt man ja auch nicht 3 Wochen vorher raus. Andere Dinge, die man vorhat, aber keine große Sache zu spielen sind, brauche Zeit, schon wegen Reisezeiten, etc.

Militärische Dinge brauchen auch ihre Zeit (je nachdem, wie groß das sein soll).

Das würde ich allerdings auch als Gemeinschaftsarbeit zusammen am Tisch sehen, nicht hier gesammelt - das dürfte deutlich schnell sein als hier.^^