

SC besessen von einem Geist

Post by "Vulpis" of Feb 24th 2019, 8:30 pm

Die 12e zum Gruße,

ich versuche gerade mein erstes eigenes Abenteuer zu schreiben, da sich eine Spielerin gewünscht hat, dass ihr Charakter eine Zeit lang von einem Geist besessen ist, damit sie auch etwas mehr kämpfen kann (sie spielt eine Horasische Adlige ohne nennenswerte Kampfkünste). Da wir alle noch relativ neu in Aventurien und generell im Rollenspiel sind, wollte ich mal nach eurer Meinung fragen, wie sich das logisch gestalten lässt?

Bisher hab ich mit der Spielerin ausgemacht:

-Der Geist kann von ihr Besitz ergreifen, das entscheide ich als Spielleiter wann der Geist getriggert werden kann (äußere Einflüsse) und sie muss dann auf Selbstbeherrschung würfeln (Bin mir unsicher, ob das so viel Sinn macht, dann verfehlt es ja den Sinn, dass sie besser kämpfen kann)

-Der Geist ist/war in seinem Leben ein eher dunkler Zeitgenosse (z.B. Bandit oder Flusspirat, was das bessere Kämpfen erklären soll und damit für die anderen erkenntlich ist, dass das nicht der selbe Charakter ist und somit vllt Anreiz geschaffen wird, dass die anderen Spieler darauf eingehen)

-Der Geist kann ausgetrieben werden ohne dass der Charakter zwangsläufig stirbt. Ich dachte da an einen Borongeweihten/Golgarithen

Nun zu meinen groben Gedanken wie das von statten gehen könnte:

Wir befinden uns im Kosch, nach 'Offenbarung des Himmels' und somit in den Namenlosen Tagen, was sich ja anbietet, so wie ich das Konzept der Namenlosen Tage verstanden habe.

Ein befestigter Hof außerhalb des Dorfes wird überfallen. Die Bauersfrau (Hexe, das weiß aber niemand auf dem Hof außer vllt der Ehemann) liegt stark verwundet am Boden und verflucht in ihren letzten Momenten die Eindringlinge. Diese werden gestellt und sobald der erste Schurke stirbt, ziehen die anderen sich in den Wald zurück bzw fliehen. Die Seele des Getöteten fährt, durch den Fluch und begünstigt durch die NL Tage, in den Charakter meiner Spielerin ein.

Warum die Banditen das machen muss ich mir noch überlegen. Vllt ist der Bauer ein verarmter Nachfahre eines in der Gegend berühmten reichen Helden der einen Familienerbstück iwo in der Gegend versteckt hat und der Bauer soll ihnen den Weg zeigen. Vielleicht lässt sich aus der Banditengruppe noch ein längerer Plot ausschachten.

Besten dank für eure Meinungen, Grüße Vulpis

Post by "Turang" of Feb 24th 2019, 8:56 pm

Heyho Vulpis,

ich würde dir mal einen Tipp geben, nach dem du nicht unbedingt gefragt hast: kläre erstmal ab, ob das dem Rest der Truppe passt oder nicht.

Denn meiner Erfahrung nach kann so eine Aktion ziemlich schnell für schlechte Stimmung in der Truppe sorgen (gerade, wenn die anderen Mitspieler dann hinterher erfahren, dass der Geist vor allem zu dem Zweck gedacht ist, eine Mitheldin im Kampf hochzupowern). Da können sich gerade Kämpfercharaktere schon zurecht fragen, weshalb man jetzt die ganzen Punkte investiert hat, wenn ein anderer Held einfach so ohne eigenes Zutun zu eine guten Kämpfer gemacht werden kann ...

Was deine Idee angeht, die finde ich gar nicht schlecht. Ich würde aber zwei Dinge hinzufügen, damit die Helden etwas zum Knobeln haben:

I. solltest du eine Spur legen, anhand der die Helden erfahren können, dass die tote Bauersfrau eine Hexe war, was sie mit dem Banditen angestellt hat, was mit ihrer Gefährtin passiert, etc.. Manchmal legt man sich als SL seinen Plot halt so zurecht und erklärt dann nur seinen Spielern OT die Zusammenhänge nach dem Abenteuer. Das kann aber ziemlich frustrierend sein und damit ein Plot auch gut ankommt, brauchen Helden Möglichkeiten, ihm auf die Schliche zu kommen.

II. Ich würden den Fluch an eine Bedingung knüpfen. Dadurch bekommen Helden die Gelegenheit, das Problem bei Bedarf auch selber zu lösen und der Geist hat eine Motivation, gewisse Dinge zu tun oder zu lassen (vielleicht spukt er ja gerne in der Heldin herum und will

gar nicht exorziert werden).

Beispiel: der Fluch lautete: "Du sollst verdammt sein, keinen Frieden zu finden, bis deine Taten ausgesöhnt sind. Du sollst so lange auf Erden wandeln, bis dich eine reine Seele freispricht von deinem Morden!"

Dann könnte der Plot mit dem Geist sein, eine "reine Seele" zu finden und zu überzeugen, dass seine Strafe abgegolten ist ...

PS. Übrigens triggern solche Ansätze "meinen Helden passiert Unfall x, damit sie dadurch den Vorteil y erhalten" gerne eine Debatte über "gutes Rollenspiel"TM. Da wollt' ich mich jetzt lieber nicht dran beteiligen, erlaubt ist, was der Truppe gefällt ...

Post by "Vulpis" of Feb 24th 2019, 9:10 pm

Hi Turang,

danke für den Hinweis,so weit hab ich noch gar nicht gedacht, dass die Anderen etwas dagegen haben könnten. Ich werde mich mal erkundigen, aber generell wollten wir ihr nur die Möglichkeit geben überhaupt am Kampf Teil zu nehmen, da sie Ihren Charakter sehr passiv ausspielt. Heißt sobald es zum Kampf kommt, hält die Adlig ganz viel Abstand davor.

Die beiden Vorschläge find ich sehr gut, die notiere ich mir gleich! 😊

Post by "Pack_master" of Feb 24th 2019, 10:42 pm

Ehrlicher Tipp: gebt ihr die Chance, Punkte umzuverteilen oder einen neuen Charakter zu machen. Denn ernsthaft: wenn die anderen in der Gruppe nicht sofort den nächsten Boroni oder die nächste Akademie aufsuchen, läuft was falsch. Wenn sie mehr kämpfen will, soll sie einen neuen Charakter machen der besser kämpfen kann, oder den alten umsteigern/nachsteigern, damit sie es kann. Den Weg über eine Besessenheit, die immer dann aufplopt wenn es nützlich ist, ist... unfair allen anderen gegenüber.

Und Geister können problemlos ausgetrieben werden ohne den Besessenen zu schädigen. Kann man in jedem Borontempel und jeder Magierakademie mit links.

Post by "Ricordis" of Feb 25th 2019, 4:03 am

Es gibt vielleicht eine Möglichkeit das über eine Krankheit oder ähnliches abzuhandeln, die aber auch mit erheblichen Nachteilen einhergeht. Sowas wie ein Bluttausch. Gesteigerte Kampftalente aber auf Kosten von irgendwas anderem. Da sind mir z.B. die Lykanthropenregeln eingefallen.

Verwandelt gibt es auch schneide Vorteile für den Kampf aber die Nachteile sind heftig.

Und mit genug Willenskraft und AP für lykanthropische Gaben ließe sich das sogar fast kontrollieren.

Ich sage jetzt nicht, dass sie zum Werwolf werden soll aber man kann sich an sowas orientieren.

Post by "Tigerayax" of Feb 25th 2019, 7:10 am

Quote

Gesteigerte Kampftalente aber auf Kosten von irgendwas anderem.

Indem man zum beispiel keine Adlige Dame mit hohem SO und Sozialtalenten spielt, sondern einen Kämpfer mit hohen Kampftalenten.

Ein Kämpfer kann auch nicht einfach Zaubern und Magie wirken wenn er mal gerade lust drauf hat oder es zum Abenteuerrelevanten Aspekt passen würde, also wieso sollte der Sozialcharakter dann plötzlich kämpfen können, wenn keinerlei AP in diesen Bereich investiert wurden und somit niemals teil des Konzepts waren?

Als Mitspieler würde ich mich übel vor den Kopf gestoßen fühlen, wenn mein Charakter und das Konzept durch einen anderen Charakter mit gänzlich anderem Fokus und damit auch stärken in anderen Bereichen nun in meinem Kernkonzept abgegraben werde (beispielsweise Kampf) und folglich meine Charakterfunktion überflüssig wird, da der Fokus auf den Kampf meist andere Talente beeinträchtigt und man somit nur wenige andere Glanzmomente erzeugen kann (meist Körperliche oder Handwerkliche) während der künstlich zum Super-kämpfer gepowerte Sozial/Magie/Wissens-Charakter nun in noch weiteren Bereichen das Spotlight bekommt. Und dabei ist es irrelevant ob man es über eine Besessenheit, eine Werkreatur oder Vampirismus macht, es ist einfach Unfair, denn selbst Geweihte müssen AP ausgeben für ihre Fähigkeiten und Talente, und bekommen diese nicht einfach vom SL "Geschenkt".

Wenn einer der Gruppe zum Werwolf/Vampir/Besessenen wird sollten alle die Möglichkeit dazu haben, und dann jeweils um die Bereiche zu verbessern in denen sie ihrermeinung nach schlecht sind. Dann kann der Kämpfervampir zukünftig Zaubern, der Magierwerwolf gut Kämpfen und der adlige Taugenichts wird dank Besessenheit durch Geist zum besten Fasadenkletterer und Einbrecher den man je gesehen hat.

Um es dann "Fair" zu gestalten erzeugt man (je nach System) OverPower-AP-Konten für die einzelnen Spieler und sie können sich dann für eine festgelegte Menge an OP-AP Talente und Fähigkeiten erwerben für ihre "Spezialform" die sie dann bei "Bedarf" aktivieren oder man gibt ihnen einfach direkt nochmal 1100 AP (DSA 5) / 10000 AP und 30 GP (DSA 4) extra und startet mit 2200 AP(DSA 5) / 12000 AP 140 GP (DSA 4) Charakteren und weisst sie darauf hin das sie rudimentär Kämpfen können müssen, oder bei Feindkontakt "sterben werden" (sofern sie Pech haben, und niemand für sie den Feind bindet).

Post by "Alfirin88" of Feb 25th 2019, 7:32 am

Per Klischee muss ich bei Adlige natürlich direkt an Vampir, statt Werwolf denken.

Eine Frage wäre - was für einen Nachteil hat das ganze? Der Held und die Gruppe sollten eine Motivation haben, den Geist loszuwerden. Wenn er nützlicher Weise immer triggert, wenn es zum Kampf kommt, sehe ich keinen Grund meinen kostenlosen Vorteil loszuwerden als Spieler.

Das Triggern, wann der Geist raus kommt oder wann die Spielern sollte nicht zu leicht durchschaubar sein oder besser noch, nur in eine Richtung funktionieren. Sodass die Spieler es nicht zu ihrem Vorteil nutzen, wann immer sie es brauchen (mein Gedanke ist, dass der Geist hervor bricht, wann er es will oder schafft, und das müssen nicht immer die besten Gelegenheiten sein).

Nächste Frage, die sich mir stellt - Warum sollte der Geist kämpfen? Ich kann mir eher vorstellen, dass - sobald er merkt was eigentlich los ist - versucht abzuhausen.

Was mich zu einer Idee führt, die zu interessantem bzw lustigem Spiel führen kann - irgendetwas ist passiert, und gemäß den Hangover Filmen kann sich die Helden nicht daran erinnern. Um nicht gerade die Gruppe jedes Mal zu splitten, kennt man im nächsten Dorf die Heldin schon und sieht alles andere als eine Heldin in ihr; man erfreut sich an ihrer Wiederkehr, da sie noch einige Rechnungen offen hat, für Schäden aufkommen muss, den der Geist in ihrer Gestalt angerichtet hat, solche Späße.

Was ist die Motivation des Geistes selber? Will er vielleicht selbst den Fluch brechen? Sich an der Hexe rächen? Gefällt es ihm und er will den Körper übernehmen? Reicht ihm das bisschen Freiheit, die er hat, wenn die Heldin schläft (zB)? Oder sucht er gar eine Einigung mit der Heldin, da er den Körper ungern verlassen möchte?

Die letzte Frage ist dann natürlich, wer spielt den Charakter, wenn er ein Geist ist? Die Episoden, wo keiner was mitbekommt (wenn sie schläft zum Beispiel - hier wundert sich höchstens die aufmerksame Wache, warum die Adlige nachts das Camp verlässt) werden natürlich vorbereitet, ohne dass die Spielerin was mitbekommt. Aber wenn es im Kampf triggert? Schwierig. Mal abgesehen davon, was mir gerade auffällt, würde der Geist nicht eher durch die körperlichen Fähigkeiten seines Wirtes beschränkt sein, anstatt seine eigenen mitzubringen?

Ich muss die ganze Zeit an die Mission von The Witcher 3 Heart of Stone denken, wo man den Bruder zu bespaßen hat!

Ich hoffe ich konnte weiterhelfen oder zumindest Inspirationen liefern!

Post by "Vulpis" of Feb 25th 2019, 8:28 am

[Quote from Pack_master](#)

Ehrlicher Tipp: gebt ihr die Chance, Punkte umzuverteilen oder einen neuen Charakter zu machen. Denn ernsthaft: wenn die anderen in der Gruppe nicht sofort den nächsten Boroni oder die nächste Akademie aufsuchen, läuft was falsch. Wenn sie mehr kämpfen will, soll sie einen neuen Charakter machen der besser kämpfen kann, oder den alten umsteigern/nachsteigern, damit sie es kann. Den Weg über eine Besessenheit, die immer dann aufplopt wenn es nützlich ist, ist... unfair allen anderen gegenüber.

Und Geister können problemlos ausgetrieben werden ohne den Besessenen zu schädigen. Kann man in jedem Borontempel und jeder Magierakademie mit links.

Hi Pack_master,

ja das hab ich ihr auch angeboten, wollte sie aber nicht. Da die Spieler aber, wie gesagt, noch neu in Aventurien und im Rollenspiel sind, habe sie keine Ahnung von der Welt und was die 12e (bis auf Praios) sind. Daher bin in dem Sinne ganz froh darum, dass ich das als Anlass nehmen kann, ihnen den nächsten Gott vorzustellen.

[Ricordis](#)

stimmt Willenskraft macht da fasst mehr Sinn. Ein paar Nachteile werd ich ihr dadurch auch geben, aber das meiste soll eben rollenspielerisch gelöst werden, da ich mir das nur als relativ kurzes Kapitel gedacht habe und sie die Regeln eh noch nicht alle verinnerlicht haben.

[Quote from Tigerayax](#)

Indem man zum Beispiel keine Adlige Dame mit hohem SO und Sozialtalenten spielt, sondern einen Kämpfer mit hohen Kampftalenten.

Ein Kämpfer kann auch nicht einfach Zaubern und Magie wirken wenn er mal gerade lust drauf hat oder es zum Abenteuerrelevanten Aspekt passen würde, also wieso sollte der Sozialcharakter dann plötzlich kämpfen können, wenn keinerlei AP in diesen

Bereich investiert wurden und somit niemals teil des Konzepts waren?

Als Mitspieler würde ich mich übel vor den Kopf gestoßen fühlen, wenn mein Charakter und das Konzept durch einen anderen Charakter mit gänzlich anderem Fokus und damit auch stärken in anderen Bereichen nun in meinem Kernkonzept abgegraben werde (beispielsweise Kampf) und folglich meine Charakterfunktion überflüssig wird, da der Fokus auf den Kampf meist andere Talente beeinträchtigt und man somit nur wenige andere Glanzmomente erzeugen kann (meist Körperliche oder Handwerkliche) während der künstlich zum Super-kämpfer gepowerte Sozial/Magie/Wissens-Charakter nun in noch weiteren Bereichen das Spotlight bekommt. Und dabei ist es irrelevant ob man es über eine Besessenheit, eine Werkcreatur oder Vampirismus macht, es ist einfach Unfair, denn selbst Geweihte müssen AP ausgeben für ihre Fähigkeiten und Talente, und bekommen diese nicht einfach vom SL "Geschenkt".

Hi Tigerayax,

im Grunde bin ich ja der gleichen Meinung, aber da sie ja recht neu in dem Hobby sind, möchte ich sie nicht jedes mal, wenn sie mit etwas unzufrieden sind, wie sie ihren Charakter gebaut haben, einen neuen bauen müssen. Deswegen möchte ich ihnen die Möglichkeit geben ein bisschen auszuprobieren. Natürlich ich mit Grenzen, alles lasse ich auch nicht zu. Das ganze läuft eben auch auf Zeit, weil ich auch verhindern will, dass ein 'Alleskönner' wird.

[Quote from Alfirin88](#)

Per Klischee muss ich bei Adlige natürlich direkt an Vampir, statt Werwolf denken.

Eine Frage wäre - was für einen Nachteil hat das ganze? Der Held und die Gruppe sollten eine Motivation haben, den Geist loszuwerden. Wenn er nützlicher Weise immer triggert, wenn es zum Kampf kommt, sehe ich keinen Grund meinen kostenlosen Vorteil loszuwerden als Spieler.

Das Triggern, wann der Geist raus kommt oder wann die Spielern sollte nicht zu leicht durchschaubar sein oder besser noch, nur in eine Richtung funktionieren. Sodass die Spieler es nicht zu ihrem Vorteil nutzen, wann immer sie es brauchen (mein Gedanke ist, dass der Geist hervor bricht, wann er es will oder schafft, und das müssen nicht immer die besten Gelegenheiten sein).

Nächste Frage, die sich mir stellt - Warum sollte der Geist kämpfen? Ich kann mir eher

vorstellen, dass - sobald er merkt was eigentlich los ist - versucht abzuhausen.

Was mich zu einer Idee führt, die zu interessantem bzw lustigem Spiel führen kann - irgendetwas ist passiert, und gemäß den Hangover Filmen kann sich die Helden nicht daran erinnern. Um nicht gerade die Gruppe jedes Mal zu splitten, kennt man im nächsten Dorf die Heldin schon und sieht alles andere als eine Heldin in ihr; man erfreut sich an ihrer Wiederkehr, da sie noch einige Rechnungen offen hat, für Schäden aufkommen muss, den der Geist in ihrer Gestalt angerichtet hat, solche Späße.

Was ist die Motivation des Geistes selber? Will er vielleicht selbst den Fluch brechen? Sich an der Hexe rächen? Gefällt es ihm und er will den Körper übernehmen? Reicht ihm das bisschen Freiheit, die er hat, wenn die Heldin schläft (zB)? Oder sucht er gar eine Einigung mit der Heldin, da er den Körper ungern verlassen möchte?

Die letzte Frage ist dann natürlich, wer spielt den Charakter, wenn er ein Geist ist? Die Episoden, wo keiner was mitbekommt (wenn sie schläft zum Beispiel - hier wundert sich höchstens die aufmerksame Wache, warum die Adlige nachts das Camp verlässt) werden natürlich vorbereitet, ohne dass die Spielerin was mitbekommt. Aber wenn es im Kampf triggert? Schwierig. Mal abgesehen davon, was mir gerade auffällt, würde der Geist nicht eher durch die körperlichen Fähigkeiten seines Wirtes beschränkt sein, anstatt seine eigenen mitzubringen?

Ich muss die ganze Zeit an die Mission von The Witcher 3 Heart of Stone denken, wo man den Bruder zu bespaßen hat!

Ich hoffe ich konnte weiterhelfen oder zumindest Inspirationen liefern!

Display More

Hi Alfirin88,

auch wenn ich die Idee als Lykanthrop oder Vampir ganz interessant finde, ist es glaub ich zu endgültig. Da sie die Welt nicht kennen, wissen sie auch nicht was das für Konsequenzen hätte. Und wie ich weiter oben schon geschrieben habe, soll das nur ein Kapitel sein, eben nicht für immer.

Der Geist hat natürlich auch Nachteile, zum Beispiel würde ich ihn immer triggern lassen, nur wenn es für den Geist einen Grund gibt. Zum Bsp. wenn der Charakter in der Nähe von Geweihten oder Tempeln ist, weil er gebannt werden kann und er Angst hat in die Niederhöllen zu fallen. Oder wenn es bei der Geschichte mit der Hexe bleibt, in Gegenwart von Hexen oder Druiden, wegen dem Hass durch den Fluch.

Das Ausspielen der Charakter überlasse ich der Spielerin, werde ihr aber grobe Anweisungen geben, wie ich mir das vorstelle.

Ja stimmt im Schlaf, könnte ich da so einiges passieren lassen, werd ich mir auch gleich mal notieren.

Ja der Geist wird von dem Wirtskörper auch eingeschränkt, allerdings weis er zumindest wie man ein Schwert führt, deswegen dachte ich an einen AT-Wert von 10 oder 11, damit hat sie immerhin eine höhere Wahrscheinlichkeit zu treffen, auch wenn sie nicht hoch ist.

Dass es bei Witcher in dem DLC einen Geist gibt weiß ich, bin aber selbst erst mit der Kanalisation fertig und am Strand gelandet. 😊

Danke für eure Meinungen und Tipps

Post by “Sternenfaenger” of Feb 25th 2019, 8:29 am

Ich schließe mich den anderen soweit an, dass ich es unpassend fände, wenn man auf die Art recht billig Kampffertigkeiten bekommt, die man normalerweise nicht hat.

Willst du diese Idee weiter verfolgen, würde ich die Geschichte zu einem sehr zentralen Teil des Abenteures machen, und eventuell offen lassen, wie das ganze ausgeht.

Zur Besessenheit:

In DSA 4.1. war das so lala geregelt. Du hattest z.B. eine Probe auf MR+MU/2, modifiziert durch die Art der Besessenheit bzw. die Stärke der Kreatur, die versucht, Kontrolle zu erringen. Auch das Intervall ist so eine Sache, also wie schnell hintereinander der Okkupant versuchen kann, Besitz zu ergreifen ist wichtig. Auf Selbstbeherrschung oder Seelenkraft zu würfeln kommt sicher aufs selbe hinaus.

Ich würde das ganze mit der eigentlichen Story verbinden. Warum ist der Geist des Piraten ruhelos? Was will er noch? Vielleicht möchte er sich an einem der NPCs des Abenteuers rächen? Oder er sucht nur ganz Stumpf nach einem neuen Körper, mit dem er weiter sein Unwesen treiben kann.

Der Pirat versucht also immer, wenn es seinen Zielen dienlich ist, die Kontrolle zu übernehmen.

Vielleicht arrangiert er sich auch mit der Hausherrin und bietet seine Kräfte an, wenn sie es mal nötig hat. Ich würde die der Spielerin die Kontrolle über die Aktionen ihres Charakters auch einfach manchmal entziehen, während der Geist das Sagen hat.

Ich würde auch noch eine weitere Gefahr mitschwingen lassen, welche die Spieler vielleicht lange gar nicht bemerken: Wehrt sich die Spielerin aktiv gegen den Geist, kann dieser nicht seine vollen Kampfkünste anwenden/weitergeben. Aber überlässt sie dem Geist freiwillig den Körper, wird es jedes mal dauerhaft schwerer für sie, die Kontrolle zu behalten. Z.B. wird jedes mal, wenn sie den Geist gewähren lässt, die Probe, sich selbst unter Kontrolle zu halten, dauerhaft um 1 schwerer.

Je nachdem, wie arg der Geist am Ende Macht über sie hat, kann er z.B. an einer dramatisch passenden Stelle die Aktion übernehmen und mit ihrem Körper einen wichtigen NPC, an dem er sich Rächen möchte, töten. Und dann müssen die Spieler eventuell ihre Kollegin bzw. den Piraten in deren Körper stoppen und zum nächsten Geweihten schleifen.

Ach übrigens: Dämonen können auch Leute übernehmen und ihnen Kraft geben - da gibt es sogar einen Namenlosen Kandidaten. Nur so als Idee.

Und nochwas: Austreibungen und Exorzismen sind niemals ein Spaß, ganz besonders nicht für das Opfer. Und wenn man sich mit dem Ruhelosen eingelassen hat - oder gar einem Dämon - dann wird die Austreibung druchaus auch mal deutlich schwerer - und unangenehmer. Und Geweihte erkennen sowas bestimmt, und finden das nicht so prickelnd. Wer weiß, wann und wem der SC das nächste mal dem Versprechenen nach Macht folgt...

Klar muss der SC dann am Ende nicht tot sein, aber vielleicht ein paar Abenteuer mit Alpträumen zu Kämpfen haben, und die Boron oder gar Praioskirche behält sie besonders genau im Auge...

Ich würde so eine Geistergeschichte als Spiel mit dem Feuer aufziehen, gerade wenn man sich den Versprechen eines Ruhelosen an den Namenlosen Tagen hingibt. Ich würde dramatische Konsequenzen einbauen, wenn man den leichten und verführerischen Weg geht und sich dem Geist mehrfach hingibt: Dafür, dass man in den Kämpfen Vorteile hat und diese leichter hinter sich bringt, tötet der Geist in seinem Leihkörper einen wichtigen NPC mit allen Konsequenzen für den SC und die Gruppe (vielleicht tötet er ja den Auftraggeber), und die Austreibung wird entsprechend "teurer", also ätzender und mit ärgeren längeranhaltende Folgen. Die Spieler haben es dabei in der Hand, und können eventuell einiges über den Geist herausfinden, wenn sie sich Mühe geben.

Post by "Natan" of Feb 25th 2019, 10:10 am

Ich würde einfach nein sagen.

Alternativ gibst du ihr die Besessenheit aber der Geist verletzt alle mit gleicher Wahrscheinlichkeit:

1w6:

1,2 Gefährten

3,4 Selbst

5,6 Gegner

Da sollte am Ende kein random buff rauskommen.

Was wir schonmal gemacht haben (aber auch nicht als Buffet gedacht), ist dass unser Ork Hasser von einem Paktierer ein unheiliges Schwert bekommen hat.

Eingeteilt in Phasen wurde es von geil zu ~schlecht~, da der Erzdämon ihn am Ende ja auf seine Seite ziehen wollte:

1-3Tag: Jeder dritte getroffene Ork ohne Schips (anderen beiden tot) zerplatzt sofort.

4-6Tag: 1-3Tag + wenn du einen Ork am Leben lässt, vergeht der Effekt für den Rest des Tages und du erhältst -1 auf alles.

7-9Tag: 1-6Tag + wenn jemand ein unrecht tut und du nicht dagegen vorgehst, kannst du nicht schlafen und deine Regeneration fällt flach. Wenn du dein Schwert in die hand nimmst, dann glüht es. Das fühlt sich aber für dich wie eine gerechte Strafe für dein wegsehen an. Orks wird ausgeweitet auf nicht deine Rasse.

10-12 Tag: 1-9Tag + Wenn du jemanden siehst, erkennst du ob er in seinem Leben etwas böses getan hat und ungefähr auch was (1x pro Tag), du erkennst lügen bis QS4 sofort. Proben um lügen zu durchschauen sind um 6 erleichtert. Wenn du nicht gegen einen Lügner vorgehst, dann -1 auf alle Proben

13 Tag: Angebot von einem einzigartigen Dämon / Erzdämon (welcher dürfte klar sein)

Bei Ablehnung: Dämonenhorde + wenn das unheilige Schwert noch einmal angefasst wird, dann 4w6SP: Widerhaken haben sich aus dem Schwertgriff durch deine Hand gebohrt. Die Haken wandern langsam nach oben zu deinem Hals und versuchen dich zu erwürgen. Kraftakt, 5 Versuche, 10QS, dann 1w6SP oder, wenn ein Gefährte dir hilft, 1w3SP (Heilkunde Wunde während du Kraftakt machst)

Dämonen des Erzdämons/ gleiche wie einzigartig werden IMMER allein ihn attackieren (für Rest der Zeit)

Wirft man das Schwert vorher weg, so kommt es auf die Tage an:

1-6: Dämonen des Erzdämons/ gleiche wie einzigartig werden IMMER allein ihn attackieren (für Rest der Zeit)

7-12: Kleines Dämonenrudel (Heshtots z.B.)

13: s.O.

Post by "Nikasia" of Feb 25th 2019, 10:43 am

Wenn es nur darum geht, der Spielerin Handlungsmöglichkeiten im Kampf zu geben, hätte ich einen ganz anderen Vorschlag.

Bei uns in der Gruppe gibt es die Option der "SNSCs" - meist Angestellte anderer Charaktere, die dann von einem anderen Spieler zeitweise übernommen werden können. Der Hintergrund und die Fähigkeiten der NSCs sind durch den Spielleiter bestimmt, aber das Ausspielen kann dem Spieler, der nicht den "Ankercharakter" spielt, übernehmen. Das gilt für Kämpfer (Knappen, angeheuete Söldner, rauflustiger Freund), aber auch für soziale Charaktere (Lady-in-waiting - mir ist der Deutsche Begriff entfallen - oder ähnliches), oder ganz andere Bereiche.

Diese Option steht dann aber auch allen anderen Spielern zur Verfügung, und es muss natürlich auch für die zusätzlichen Charaktere iT aufgekommen werden (Bezahlung). So kann aber auch jeder in einen anderen Bereich und Stil hineinschnuppern, ohne permanent den Charakter zu wechseln, und die SNSCs sind direkt angebunden.

Post by "Vulpis" of Feb 25th 2019, 1:29 pm

[Sternenfaenger](#)

Das sind auch ein paar gute Ideen, werde ich mal überlegen, wie ich das einbauen kann.

Zu den Dämonen; Ist das nicht fast mit paktieren gleich zu setzen, wenn ein SC von einem Dämon besessen ist, sodass jeder Geweihte versuchen würde den Charakter zu läutern, sprich Praios' reinigendem Feuer zu übergeben? Ich denke mir halt, dass sowas einfach für den Anfang zu krass wäre, wenn sie die Welt von DSA noch nicht verstanden haben.

[Nikasia](#)

Stimmt, das wäre auch eine Möglichkeit. Werde ich mal mit ihr besprechen, allerdings glaube ich, dass sie bei dem Geist bleiben will. Nachdem es ihre Idee war und sie sich darüber gefreut hat, dass ich zumindest in gewissem Maße darauf eingegangen bin.

Post by "Sternenfaenger" of Feb 25th 2019, 2:18 pm

[Quote from Vulpis](#)

Zu den Dämonen; Ist das nicht fast mit paktieren gleich zu setzen, wenn ein SC von einem Dämon besessen ist, sodass jeder Geweihte versuchen würde den Charakter zu läutern, sprich Praios' reinigendem Feuer zu übergeben? Ich denke mir halt, dass sowas einfach für den Anfang zu krass wäre, wenn sie die Welt von DSA noch nicht verstanden haben.

Das würde den Paktierern gefallen, wenn die einfach nur [Morcane](#) und [Nephazzim](#) beschwören und auf Geweihte hetzen müssten, damit die sich dann gegenseitig erledigen. Ein Dämon kann in einen Menschen fahren, und versuchen, ihn mit Gewalt zu kontrollieren. Das Opfer läd dabei keine Schuld auf sich, sondern ist auch aus Sicht der Kirche i.d.R. ein Opfer.

Erst beim Paktschluss wirds unangenehm, und die Methoden, diesen zu brechen beinhalten oft den Tod des Paktierers.

Ein Dämon kann auch versuchen, seinem Opfer Angebote zu machen und dieses in die Nähe

eines Paktes zu treiben. Stell dir Mephisto bei Faust vor: Er gibt dir, wonach du verlangst, aber gleichzeitig versucht er, dich zu Missetaten zu bewegen. Gerade, wenn der Dämon dann noch die Wahrnehmung des Opfers manipulieren kann... Die Besessenheit muss ja nicht mit einem Paktschluss enden, aber ein Minderpakt kann da schon mal bei rauspringen. Dämonen sind unfleisch-gewordenes Böses - die Versuchen so viel Schaden in der Welt anzurichten, wie nur geht. Statt einem Besessenen nur weh zu tun macht es doch viel mehr Spaß, wenn der einen permanenten Schatten auf der Seele hat, und vielleicht noch Hunger hat auf mehr.

Ein Piratengeist kann ja auch einen Teil dieses Weges schon gegangen sein - hätte er nur noch ein bisschen mehr Zeit - oder könnte er seine Rache noch zu Ende führen...

Post by "Pack_master" of Feb 25th 2019, 9:55 pm

Ein Exorzismus von Besessenen oder Paktierern ist je nachdem vielleicht schwierig, endet aber nie automatisch mit dem Tod des Ziels. Bloß Praioten haben da so ein Faible fürs reinigende Feuer währenddessen oder danach. Hat auch einen guten Grund, den jemand der einmal erfolgreich versucht wurde, ist danach anfälliger für weitere Versuchungen (also die Probe zu widerstehen ist zusätzlich modifiziert) (er ist also praktisch Ziel jedes möglichen Paktgebers in Sichtweite - und es gibt eine Menge kreative Arten, in Versuchung geführt zu werden).

Post by "Asfalon" of Feb 25th 2019, 10:20 pm

Dem Ansatz mit dem Geist stehe ich erstmal grundsätzlich nicht negativ gegenüber. Allerdings ist das ein Weg der sehr viel Möglichkeiten bietet aus dem Ruder zu laufen und wie Vorredner schon geschrieben haben, innerhalb der Gruppe zu Unstimmigkeiten führen kann.

Für einen versierten Rollenspieler ist es aber auch eine echte Herausforderung und bietet herrliche Ansätze für Storytelling, je nachdem wie man das Ganze spielt.

Bedenke allerdings, ein Geist hat i.d.R. ein eigenes Ziel. Der Spieler muss so gesehen zwei, eigentlich drei unterschiedlicher Charaktere vereinen, mit all ihren Facetten, Eigenschaften, Talenten, Vor- und Nachteilen. Den eigenen Charakter, den Geist und i.d.R. das Wesen, dass entsteht, wenn beide Entitäten um die Vorherrschaft über den Körper ringen.

Wenn du den Ansatz weiter verfolgen willst, könntest du z.B. zwei Chars erstellen (lassen). Den Spieler-Charakter und parallel den Geist. Triggert der Geist, wird der entsprechende Char gespielt, ansonsten der SC.

Für einen solchen Ansatz könnte man beim SC den Nachteil "Medium" verwenden um die Geschichte zu rechtfertigen.

Wie gesagt, der Ansatz, den du hier vorgestellt hast, ist - aus meiner Sicht - rollenspielerisch sehr diffizil. Spreche aus eigener Erfahrung, da ich diesen Weg schon als Spieler gegangen bin. Meister und Spieler brauchen hier gute Abstimmung.

Andere Vorschläge für besseres Kämpfen ohne den Char erstmal zu ändern:

- Der Char findet eine, zum Char passende, Waffe, die - ohne, dass der Held (Spieler) es weiß, die Kampfwerte verbessert. Der Spieler muss also ausspielen, wie seine Heldin plötzlich besser kämpfen kann ohne zu wissen warum. Die ersten gewonnene AP können dann in die entsprechende Kampffähigkeit gesteigert werden, wodurch allerdings die Verbesserung der Waffe abnimmt. Beispiel: Kampfstab mit TaW Stäbe +3, steigert der Held dann Stäbe um 1, gilt nur noch Stäbe +2 (statt +3).

- Der Char ist "unwissentlich" Magiedilletant und verfügt über ein entsprechendes Meisterhandwerk. Anfangs steuerst du als Meister die Verbesserungen vorsichtig (ggf. auch mit ordentlichen Fehlschlägen) und mit gewonnenen APs, die der Spieler in Steigerung der Talente investiert erlangt er mehr Kontrolle und kann/muss dann die AP auch aufwenden um den entsprechenden Vorteil "nachzukaufen".

Hängt natürlich aber auch alles von eurer Gruppe ab.

LG

Mike

Post by "Vulpis" of Feb 25th 2019, 11:14 pm

[Quote from Asfalon](#)

Wenn du den Ansatz weiter verfolgen willst, könntest du z.B. zwei Chars erstellen (lassen). Den Spieler-Charakter und parallel den Geist. Triggert der Geist, wird der entsprechende Char gespielt, ansonsten der SC.

So in der Richtung habe ich mir das auch überlegt.

Ich denke, ich werd das jetzt einfach mal mit dem Geist versuchen. Wenn das nicht so (gut) funktioniert, wie ich mir das erhoffe, werde ich das wohl recht schnell durch einen Geweihten beenden. Dann kann ich notfalls auch auf die besondere Waffe noch umsteigen oder wir bauen einen neuen Charakter. Aber ich sehe hier eine schöne Möglichkeit den Plot weiter zu spinnen, noch geschützt vor Pakten. Die jetzt schon auszupacken, finde ich noch zu früh für die Gruppe. Die sollen erstmal das Götterpantheon kennen lernen.

Ich danke euch trotzdem sehr für eure Einschätzungen und Tips 😊

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 solltest ihr den Geist auf keinen Fall rollenspielerisch übergeben!!!!!!

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.

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.