

Setting Neuerungen

Geschrieben von: Amdir Community

Freitag, den 16. Dezember 2011 um 13:39 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 24. Januar 2012 um 11:32 Uhr



chwere Beben erschüttern Amdir und schieben dabei die Inselgruppe mehr und mehr an den Rand der Faerûnschen Karte - näher an den Rand von Ebene und Realität. Womöglich ist das der Grund, daß nicht nur unmittelbare Auswirkungen auf Landschaft, Bauten und Bevölkerung die Folge sind, sondern auch die besorgniserregenden Erkenntnis von magisch Begabten, daß es Anomalien im Gewebe gibt: Manche Zauber funktionieren nicht mehr zuverlässig. Und Berichte von Zugereisten lassen die vage Befürchtung aufkommen, daß auch die Zeit aus den Fugen geraten ist..."

Wie im RP Text angedeutet, haben die Beben nicht nur rollenspielerische Auswirkungen auf die Welt, sondern auch die Einführung einiger, weniger Hausregeln zur Folge. Da das gesamte Ausmaß der Auswirkungen der Verschiebung noch nicht abzusehen ist, kann es auch durchaus sein, daß auch noch Spätfolgen zu erwarten sind.

Hier die aktuellen Auswirkungen:

Zeit auf einer PW war schon immer relativ. Jeder Charakter hat sein eigenes Zeitempfinden und Jedem läuft auf dem Server die Zeit davon: Laut Serverdatum müßten wir schon mitten in der 4th Edition stecken. Da wir jedoch unser eigenes Setting in eigenem Tempo bespielen wollen, lösen wir uns von der offiziellen Zeitlinie der D&D Kampagne und werden diese Ereignisse entweder selbst einführen, wenn wir es an der Zeit sehen, oder aber auch eigene Entwicklungen ins Spiel bringen. Wir werden kein genaues Anfangsjahr festsetzen, sondern lediglich "D&D 3,5 Ed." als Setting definieren. Wer sich unsicher ist welche Schlüsselereignisse nun berücksichtigt werden und welche nicht, die für seinen Charakter wichtig wären, kann sich gern an uns wenden.

In der Vergangenheit wurden reine **RP Zauber** immer häufiger eingesetzt, um sich Vorteile in RP Situationen zu verschaffen. Das war so nie abgemacht oder erwünscht: Sie wurden allein mit der Auflage erlaubt sie nur dann einsetzen zu dürfen, wenn sich aus dem RP für Niemanden ein Vorteil daraus ergibt, sondern es allein dem Flair dient. Insofern führen wir für den Zauber "Teleport" hiermit Hausregeln ein, die im Wiki unter "Organisatorisches" nachgelesen werden können und appellieren künftig mit Bedacht solche Zauber zu nutzen. Vergleichbar kritisch sind

Setting Neuerungen

Geschrieben von: Amdir Community

Freitag, den 16. Dezember 2011 um 13:39 Uhr - Aktualisiert Dienstag, den 24. Januar 2012 um 11:32 Uhr

Zauber wie "Fliegen" oder Kommunikationszauber.

Bedenkt bitte außerdem, daß eine Reise zum Festland einen enormen Zeitaufwand darstellt und **minimalisiert den Kontakt zum Rest von Faerun** auf das Ankommen auf Amdir. Eine einfache Überfahrt zum nahegelegenen Festland wird mindestens vier bis acht Zehntage in Anspruch nehmen. Nach Niewinter zum Beispiel sechs bis zwölf Monate.

Wir können an dieser Stelle versprechen, daß die Beben und ihre Auswirkungen noch Einiges an Potential bereit hält in Sachen Setting, Weltendesign und vor allen Dingen Rollenspielgeschehen.

Lasst Euch überraschen.

Viel Spaß auf dem Server

Eurer Amdir- "Zeiten des Umbruchs"-Team