

Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "Schattenkatze" of Oct 26th 2015, 1:00 pm

Es ist potenziell unglücklich, wenn ein Spieler keine Ratschläge annimmt und der Charakter dadurch verskillt wird.

Nun ist allerdings die Frage, ob sich der Spieler daran tatsächlich (mittel- oder langfristig) stören wird, oder er nicht einfach an dem Krach-Bumm zwischendurch Spaß hat und das für ihn reicht. Im letzteren Fall sollte alles gut sein.

Im Grund weiß man auch, wenn man so einen Kampfmagier spielt, dass man ein paar wenige Male in einem Kampf ordentlich Zunder geben kann und es das dann so ziemlich war bis ein oder zwei Nächte später.

Ein Zauberspeicher würde noch Abhilfe schaffen, länger durchzuhalten,.

Wenn sich der Spieler jedoch dran stören wird (mittel- oder langfristig), ist es dann an der Zeit, a) sich ein bisschen mit dem System zu befassen und damit, was im jetzigen Rahmen der Möglichkeiten des Charakters liegt (SpoMos, Varianten, welche Zauber außer Krach-Bumm-Zaubern bringen was und kosten weniger= etc.) und b) IT gezielt ein paar Dinge zu lernen wie SF, dazu AsP kaufen.

Zumal mir Astrale Reg. I und Regeneration II bei 5.000 AP auch nicht als so schlecht erscheint.

Daher würde ich nach einer vermutlich recht kurzen Sitzung noch kein "was kann man (als Außenstehender und SL) tun? "-Resümmé ziehen und als SL Abhilfe für ein Problem suchen, das vielleicht gar nicht besteht und eventuell auch gar nicht bestehen wird, weil der Spieler mit einem solchen Spieleinsatz zufrieden ist, er sich ohnehin bald etwas mehr mit seinem Charakter und dessen Möglichkeiten beschäftigen wird.

Sollte das Problem jedoch tatsächlich Fuß fassen und sich noch weiter entwickeln, würde ich zwar immer noch nicht den Spieler einfach rauswerfen, aber noch mal ans Herz legen, sich ein bisschen einzulesen, Vorschläge zumindest in Erwägung zu ziehen und eventuell, wenn das Rettung bringen mag, den Charakter noch mal neu aufziehen, um ein paar der nun als wichtig

erkannten Vorteile oder SF doch gewählt/gekauft zu haben.

Den Charakter mit eigentlich sehr teuren und nicht bei jedem Krämer zu kaufenden Astraltränken protegieren würde ich nicht (gerade als Kampfmagier kann es nun mal gut geschehen, dass man schnell mit wenig AsP dasteht). Dann gibt es die für alle Magiebegabten überall schnell und leicht zu bekommen und eine solche Spirale setzt vermutlich noch mehr Vergünstigungen in Gang (die Kämpfer möchten vielleicht die tollen Heiltränken ebenso leicht bekommen, etc.).

Außerdem sollte man in meinen Augen als SL nicht über die Spielwelt einen möglicherweise schlecht gebauten Charakter (wobei ich so auf den ersten Blick nicht mal die totale Verskillung annehme) austarieren.