

DSA 4.1 Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "Ehny" of Oct 27th 2015, 8:04 am

Gut, Orcanofaxio und Kulminatio gehen auf deine Kappe, nicht auf sein 😊 . Beide Sprüche werden erst einmal nicht in Olport gelehrt und sind damit also nicht so ganz "regelkonform" und ich würde auch mit 5k so einen Zauber nicht einfach mal so freischalten lassen und unterm Strich musst du ja deine Erlaubnis dazu gegeben haben. Solche Exoten (wird der Orcano überhaupt irgendwo außerhalb Draconias gelehrt?) sollte man sich erspielen. Zauber für die die Gruppe ihm noch dankbar sein wird, sind der Armatruz und der Gardianum.

Unterm Strich beschreibst du aber, dass du einen Kampfzauberer hast, den du nicht kämpfen lassen möchtest. Das ist von beiden Seiten aus unterm Strich ein Problem. Aussagen in Richtung "nichts, was die Krieger nicht ohnehin gelöst hätten" deuten darauf hin, dass du die Rolle eines Magiers selbst anders siehst, als sich in einen Kampf einzumischen (außer als Unterstützung vielleicht). In dem Fall werdet ihr beide miteinander nicht glücklich werden, darauf Brief und Siegel und das ist dann keine Frage des AsP-Verbrauchs.

Dafür, dass der Spieler sich nicht mit Regeln auseinandersetzen möchte, kannst du nichts, aber du solltest ihm dann auch klar machen, dass es nicht deine Aufgabe ist ihm vorzurechnen, was möglich ist und was nicht. Wenn er mehr möchte als das, was im LC bei den Zaubern steht, muss er sich mit den SpoMos auseinander setzen (unterm Strich reicht es ja, wenn er sich die Tabelle mit der Zusammenfassung daneben legt). Das hat ja dann auch nichts mit einer Abneigung gegen Mathe zu tun und mit Stochastik (was ja allein vom Wort her durchaus Leute abschrecken kann) muss man da auch noch nicht argumentieren. Einfach learning by doing machen lassen und dann wird das schon.

Alles weitere muss sich aus dem Spiel ergeben. Da der Spieler der einzige(?) Anfänger in der Runde zu sein scheint, würde ich ihm gegenüber da auch etwas nachsichtiger sein und ihm nachträglich Charakteränderungen erlauben (im Sinne von Zauber&Steigerungen verändern). Vom Lerneffekt her ist es ja sogar gut, dass er den Charakter komplett selbst gebaut hat, so weiß er wenigstens schon, wie da die Mechanik funktioniert und je öfter man so etwas macht, desto besser wird man ja auch 😊 .