

DSA 4.1 Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "Scaw" of Oct 27th 2015, 9:09 am

Ich kann mich hier der Mehrheit anschließen, die dafür argumentiert, den Spieler einfach machen zu lassen.

Hab Vertrauen in den Spieler. Der Spieler ist ja auch nicht blöd, wenn er von ursprünglich ca. 40 AsP auf 10 runter ist, wird er schon sehen, dass er damit nicht mehr viel "Wums" produzieren kann. Erster Lernerfolg. Er schaut sich die Zauber an, ob es da auch welche gibt, die wenig AsP kosten. Zweiter Lernerfolg. Dann guckt er, was er so mit seinem Magierstab ausrichten kann. Dritter Lernerfolg. Es folgt eine Regenerationsphase, dann hat er wieder 15 und kann schon etwas mehr machen. Weiterer Lernerfolg...

Wenn er dann mal einen Spielabend nicht Zaubern kann ist das vllt nicht so toll für ihn, gehört aber zu so einem SC dazu und wäre auch ein Lernerfolg.

Was ich noch ergänzen wollte: ich dachte ja erst, der 600 LeP Gegner wäre ein Schiff oder so etwas. Jetzt lese ich hier, dass es sich dabei um einen Dämonen handelt. Da kann ich nur sagen, dass der Spieler seinen SC doch sehr rollengerecht gespielt hat: in einem Kampf gegen einen übermächtigen und gefährlichen Gegner haut er seine stärksten Zauber heraus, weil er sonst befürchtet, nicht mehr lebend aus der Sache herauszukommen (oder dass der Dämon schlimmen Schaden anrichtet).

Du musst bedenken, dass deine Spieler - insbesondere Neulinge - weniger Einblick in die Regelmechanismen haben, die hinter deinem Plot stecken. Die Spieler (und dadurch vermittelt die SCs) wissen ja vermutlich gar nicht, dass dieser Dämon 600 LeP hat. In vielen Gruppen ist das auch gewünscht, dass die Spieler solches Wissen nicht haben und sich auch nicht mit der Zeit aneignen.

Du kannst und solltest also nicht erwarten, dass die Spieler sich auf die Weise regeltechnisch effektiv verhalten, die du selbst mit deinem Hintergrundwissen für optimal hältst.