

DSA 4.1 Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "Ehny" of Oct 27th 2015, 10:32 am

[Quote from Marchiali](#)

Wenn er dann eben ohne AsP dasteht und dann doch fragt, was er jetzt machen soll, möchte ich ihm etwas mehr bieten können als: "Tja, Pech gehabt". Schließlich geht es doch darum, Spaß zu haben und nicht, am Ende recht zu haben oder seine Spieler zu demütigen.

Das hat doch nichts mit Recht haben oder demütigen zu tun. Du sagst dem Spieler einfach: OK, pass auf. Schadenszauber sind so eine Sache. Ja, du kannst damit auf einen Schlag jede Menge Schaden raushauen, aber eben nur einmal. Das sind Zauber für "Töte ihn JETZT" oder Lebensretter (Krieger hat Dämon ziemlich runter gekloppt, Dämon Krieger aber auch. Theoretisch würde Krieger Dämon klein kriegen, aber Risiko für Ex und Hopp ist zu groß, Magier brutzelt die restlichen LeP des Dämons weg, solche Situationen). In allen anderen Situationen ist so ein Zauber einfach eine schlechte Wahl, weil ein Krieger zwar weniger Schaden pro Schlag macht, dafür aber unendlich oft zuschlagen kann, dein Magier hat nach 42AsP halt Schluss. Das ist etwas, was gerade Anfänger immer nicht so sehen (können). Da wird einfach gelesen, wie viel Schaden so ein Ding anrichtet, das klingt ziemlich mächtig und zack wird es genommen und hoch gesteigert*. Das ist dann halt wirklich das Lehrgeld, was der Spieler bezahlt. Solange der Ton stimmt, mit dem man untereinander kommuniziert war das bei mir noch nie ein Problem, wenn solche Situationen aufgetreten sind.

Wichtig ist hier halt, dass du, wie du schon gesagt hast, ihm keinen Strick daraus drehst, wenn er das dann erkennt (und es ihn stört. Das ist ja noch nicht einmal gesagt, dass er da groß Anstoß findet, wenn sein Charakter das halbe Abenteuer über ohne AsP rumläuft) und ihm die Möglichkeit einräumst da nochmal nachzubessern, wenn er das möchte. Darüber hinaus gibt es nicht wirklich etwas, was du machen kannst. Die Zauber sind, wie sie sind. Die möglichen SpoMos stehen dabei. Über den Stab kann man mittels Speicher und Foki sicher noch was machen, aber das war es dann ja auch schon.

*Auch noch eine Sache, die mir einfiel: 5k AP einfach so zu versteigern führt oft dazu, dass man manche Sachen einfach nicht bedenkt und ein so "gecheateter" Charakter oft ein wenig dümmer dasteht, als einer, der sich langsam entwickeln konnte und wo allein die SE, die man auch in abstruseren Talenten erhält den Charakter oft runder machen, als einen ad hoc erstellten. Hier solltest du bei ihm vielleicht wirklich Nachsicht walten lassen, wenn der Spieler feststellt, dass sein Char ja eigentlich dieses und jenes können sollte (ist der Charakter mit

Heldensoftware o.ä. erstellt? Da kann man ja dann durchaus noch leicht korrigieren).