

Komplexer Auslöser: Aktivierung VOR Eintritt des Schadens

Post by "Grumbrak" of May 22nd 2018, 10:19 am

Rein vom Spielgefühl finde ich ein Artefakt, was "selbständig" feststellt, dass gleich ein Schadenszauber eintritt und dann noch "vorher" auslöst sehr (zu?) mächtig...

Schöner ist es doch, wenn der Magier den Ring dreht, die Ogerkraft-Gürtelschnalle dreimal klopfen muss oder das Gardianum-Artefakt durch rubbeln aktivieren muss... Aber da hat jeder ein anderes "Spielgefühl" und die Regeln geben rein RAW mehr her. Dennoch ist so ein Artefakt nicht "intelligent" sondern löst nur aus wenn die Bedingungen erfüllt sind.

Eine interessante Frage ist aber die: Woher weiß der Spieler, dass das Artefakt ihn geschützt hat? Ich konstruiere einmal eine Szene: Spieler PG trägt besagtes Artefakt, das einen Gardianum auslöst. Er wird bei einem Marktbesuch hinterrücks durch einen Fulminictus angegriffen ohne den Feind zu bemerken, das Artefakt würde ihn schützen (löst aus), der Schaden wird komplett abgefangen.

Der böse NSC wundert sich, dass sein Zauber keinen Effekt hatte und zweifelt an sich (Zauber nicht gelungen), zieht in Betracht, dass er vielleicht versuchte eine Illusion anzugreifen oder nimmt andere Gründe an. Nun versucht er es am Abend in der Kneipe ein zweites Mal. Das Artefakt vom PG ist leer, der Zauber gelingt und der Spieler beschwert sich: "Ich hab doch und kann nie-und-nimmer-nicht..."

Fazit: SC Wissen =! Charakterwissen, ein Artefakt schützt nicht immer. Muss der Meister erklären, was schief gelaufen ist, oder kann er nur sagen: "Dein Artefakt wurde berücksichtigt?"... Fragn über Fragen und Grumbrak will keinem die Antwort vorgeben...