

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "BardDM" of Aug 1st 2018, 9:39 am

[Quote from GCE](#)

Das ist eine super Einteilung.

Das Problem ist meist nicht das Optimieren an sich sondern eher das mögliche Ergebnis. Und der Weg dahin ist egal.

Wen eine Kombination zu stark wird, wird es für alle irgendwann unschön. Ob das nun gezielt angestrebt wurde oder Zufall ist (hatten wir auch schon mehrfach) ist dann egal. Die Frage ist dann eher wie der Spieler so drauf ist. Will er seinen Willen durchsetzen oder nimmt er sich zurück um die Story am laufen zu halten.

Schönes Beispiel aus unserer Gruppe: Ein Mitspieler wollte mal eine bisher noch nicht genutzte Magier Variante spielen. Ergebnis war aufgrund der vielen AP die wir bereits erspielt hatten recht schnell ein brillianter Beherrschungsmagier. Damit kann man sofort jedes Abenteuer vernichten. Am Ende war der Spieler total unglücklich weil er selten zum Zug kam und immer die Lösung in der Hand hatte aber sie nicht einsetzen konnte/wollte um den Spielspaß für die Gruppe nicht zu ruinieren.

Display More

Das ist aber auch eine Frage wie man Abenteuer betrachtet.

Ob man einen möglichst optimalen dramaturgischen Erzählungsbogen an erste Stelle stellt und gewissermaßen gemeinsam "einen Roman schreibt" im Spiel, oder ob man das Spiel eher sandboxig und den Abenteuerplot als System kreativ und frei zu lösender Herausforderungen angeht.

Ich muss ja sagen ich liebe als Spieler den zweiten Ansatz und mit einem guten SL kommen dabei nichtsdestotrotz sehr gute Geschichten raus.

Ich sehe das eher als hohe Kunst des Rollenspiels Plot-Herausforderungen von hinten

aufzurollen und Gegner auf eine Weise auf dem falschen Fuß zu erwischen an die sie (und auch der SL) nie gedacht hätten.

Wenn Spieler und SL in stimmungsvoller Immersion auf beiden Seiten taktisch alle Register ziehen, der SL dabei gerecht alle noch so unorthodoxen Bemühungen der Spieler würdigt und niemand weiß wie es am Ende ausgeht - das bedeutet für mich sehr großen Spaß am Spieltisch.

Railroading und Trott auf vorgezeichnetem Weg, weil "die Story muss doch so" ist hingegen garnichts für mich.

Ich muss aber auch sagen, dass ich Beherrschungsmagie dabei in DSA sehr langweilig finde - zu einfach und zu mächtig um mir eine befriedigende Herausforderung und ein attraktives Spielerlebnis zu bieten.

Ich starte jetzt bald z.B. einen Illusionisten der mit Kombinationen am Spieltisch sehr selten genutzter Zauber Gegner taktisch überlistet und manipuliert und als Trickster der am liebsten nie selbst töten möchte Plotsituationen dekonstruiert und den anderen SCs den Weg ebnet.

Mit nächtlichen Illusionen feindliche Söldner zerstreuen oder einzelne Gegner zu Somnigravis-Zauberauslösern locken, mit Ignorata, Somigravis, Foramen und Motoricus Dinge in Heimlichkeit lösen die im Abenteuerplot als fast sicherer Kampf stehen, mit kreativen Ansätzen wie dem massenweise gewirkten Zabigu Ubigaz auf Reichtümer eines Gegners der jetzt seine Schergen nicht mehr bezahlen und sein böses Handelshaus nicht mehr weiterführen kann ...

Und der Illusionist (ein gutmütiger Halbfelf mit rotem Rauschbart und ehemaliger Hofscharlatan Kaiser Hals) ist auch entsprechend dem Machtlevel der Gruppe (über 13000 AP nach DSA 4.1) ein meisterlicher Zauberer in etlichen Zaubern und verfügt über einen absolut optimierten Astralpool und absolut optimierte astrale Regeneration um richtig viel zaubern zu können.

Aber sowas liebe ich z.B. und solche Chancen und Freiheiten biete ich auch als SL meinen Spielern.

Mit einem SL zu spielen der nur seinen Storybogen herunterrailroaden möchte, sich dafür alles zurechthandwedelt und den Spielern garnicht die Chance gibt alles auf völlig unvorhergesehene Weise von hinten aufzurollen macht mir hingegen nicht viel Spaß.