

# Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Colophonius" of Aug 2nd 2018, 10:46 am

Ich denke, dass [Lyril](#) mit dem Ansatz nicht unrecht hat.

Wenn man sich einen durchoptimierten Helden erstellt, dann stehen die Werte im Vordergrund und nicht das Konzept. Gerade in DSA 4.1 gibt es ja einige Professionspakete, die durch mehr oder weniger versteckte Rabatte objektiv besser zu sein scheinen. [Sumaro](#) hat das ja (früher?) häufig kritisiert. Wenn man sich das dann alles zusammengesammelt hat, kann man immer noch um diese Werte einen Helden basteln. Allerdings fühlt sich das für mich nicht besonders natürlich gewachsen an, da hier die Werte den Helden vorgeben, nicht andersrum.

Wenn man einen "normalen" (bitte nicht zu ernst nehmen, ein PG-Held ist in einer PG-Gruppe natürlich auch 'normal') Held erstellt, geht das ja in der Regel andersrum. Man stellt sich die Frage, was man darstellen will und sucht dann die entsprechenden Werte aus dem System heraus, ohne dabei besonderen Wert auf möglichst effiziente Kombinationen zu legen. Dadurch lässt sich in meinen Augen ein runderer Charakter erstellen, da Schwächen eben dazu gehören. Zudem ist wohl keiner von uns ein optimierter Powermensch, daher ist es sicher auch schwieriger einen "Überhelden" gut darzustellen.