

Powergaming - pro und contra, und wenn, dann richtig

Post by "Gast" of Aug 2nd 2018, 11:50 am

Quote

Wieso wird aber immer letzteres also der Kampf als Benchmark für PG genutzt? das ist Absurd! Selbst der Ritter, der eine der schlechtesten Professionspakete für Kämpfer aufweist und folglich nicht mal ansatzweise einem PG-Spieler in den Sinn kommt, ist ein besserer Kämpfer als der Gildenmagier (Nahkampf) oder der Höfling, der sich auf Wissen und Sozialtalente spezialisiert hat und Ringen und Schwertkampf lediglich als sportliche Betätigung ansieht und dementsprechend "schlecht" (Taw 5-10) darin ist.

dem Ritter nun PG vorzuwerfen oder zu behaupten er würde der Gruppe den Spielspaß verderben ist doch lächerlich.

Als SL hat man die Verantwortung die Encounter an die Gruppe anzupassen und sie folglich so zu gestalten das alle daran Spaß haben können. Das gilt für Soziale-, Rätsel- und Umwelt- genauso wie für Kampf-Encounter. Sich nicht zu bemühen seinen Job richtig zu machen und einfach die generischen Feinde auf die Spieler gleichmäßig zu verteilen ist das erste Problem, nicht mit den Spielern über bestimmte Probleme auf die man als SL stößt zu kommunizieren das Zweite, sie nicht durch eigene Maßnahmen/gemeinsame Maßnahmen lösen zu wollen sondern den "störenden" Charakter/Spieler aus der Gruppe auszuschließen das Dritte.

Ganz einfach Kampf kommt halt bei den Meisten vor und vieles Nicht-Kampf Zeug wird durch Rollenspiel und weniger durch Würfel abgehandelt (meiner Erfahrung nach)

Ich verstehe aber auch nicht warum man dem PG Kämpfer nicht einfach 2-3 Gegner gibt und gut ist. Sollte ja auch vom Optischen und von der Ausstrahlung als der Gefährlichste rüber kommen