

DSA 5 Kleinigkeiten schnell geklärt (Magie, Zauberei und Hexenwerk, DSA 5)

Post by "Natan" of Nov 18th 2018, 4:25 pm

http://www.ulisses-regelwiki.de/index.php/ZS_Dunkelheit.html

<https://www.ulisses-regelwiki...enSichtmodifikatoren.html>

http://www.ulisses-regelwiki.d...hp/Lit_BannesLichts.html

Ich denke es ist Banal.

(D)unkelheit erhöht den Sichtmodifikator.

(L)ichtquellen verringert den Sichtmodifikator.

(Z)auber (Dunkelheit erhöht den Sichtmodifikator.

(Ignoriert Lichtquellen aller Art)

(B)ann des Lichts erhöht den Sichtmodifikator. (Ignoriert natürliche und magische Lichtquellen)(größere karmale Dunkelheit/Licht wird ganz ausgegeben)

Es gibt eine Hierarchie:

$D < B < Z$

Im Zweifelsfall gilt die größere Form der Dunkelheit.

Sichtmodifikator [0;4]

Lichtmodifikator: Gibt es nicht.

Überall herrscht D 4 außer da, wo es aufgehoben wird.

Die stärksten Lichtquellen wirken.

$L(\text{Sonne:4}) + L(\text{FlimFlam:2}) = L(4)$

$D(4) - L(\text{Sonne:4}) = 0$

$$D(4)+Z(4)=Z(4)$$

$$D(4)+Z(2)-L(\text{Sonne:4})=D(4)-L(\text{Sonne:4})+Z(2)= Z(2)$$

(debattierbar: übernatürliche Wirkungen summieren sich nicht)

$$D(4)+Z(2)+B(2)=Z(2)$$

$$D(4)+Z(2)+B(3)=Z(2)+B(1)$$

Oder

$$D(4)+Z(2)+B(2)=Z(2)$$

$$D(4)+Z(2)+B(3)=Z(2)$$

Ich plädiere für 1. Dafür gibt es keine regeltechnische Grundlage über die man diskutieren müsste.

Wer es sich vereinfachen möchte:

Erst natürliche Lichtquellen verrechnen.

Zweitens karmale Lichtquellen mit B verrechnen.

Drittens resultierenden Modifikator mit Z(2) verrechnen und Bedenken, dass sich übernatürliche Effekte nicht stapeln.