

Probleme und Ungereimtheiten mit AVM III

Post by "AlariFirefly" of Jan 8th 2019, 3:44 pm

[Caldrin Arberdan](#) Die Dämonen sind wie bereits erwähnt wurde nicht an permanente AsP Kosten gebunden. Außerdem ist es bei den meisten Ritualen zum Erschaffen von Wesen nicht mit "Ich zeichne ein Pentagramm auf den Boden und zaubere mal" getan. Für den Golembau ist eine Sammelprobe zur Schaffung des Körpers nötig, die pro Probe einen Tag dauert. Die 'Zutaten' für Chimären müssen auch erstmal gesammelt werden, da haben es Beschwörer deutlich leichter. Ich muss [Cifer](#) also auch insofern zustimmen, dass man es kaum vom Golembastler zu erwarten ist, dass er noch zusätzliche Vorkehrungen trifft, die 1. Nicht vorhanden und 2. Vermutlich sehr teuer sind.

[Natan](#) Im Bezug auf eine funktionierende Spielwelt stimme ich dir zu, dass sich das Problem in aller Regel irgendwie selbst löst. Fakt bleibt jedoch, dass der Dämonenbann sehr mächtig bleibt. Wenn der Spieler also merkt, dass der Meister ihm jedesmal unrealistischer Weise QS6 Golems entgegenwirft, dann mache ich den Dämonenbann einfach zum regeltechnischen "Lieblingszauber" und werfe zur Not noch einen Schip, um auch wirklich auf die QS6 zu kommen.

Wie selten Magier sind, die dann zusätzlich noch den entsprechenden Zauber zur Hand haben ist grundsätzlich erstmal irrelevant, wenn es den Plot sprengt. Da wollen beide Seiten denke ich nur ungern auf die gegenseitige Gnade angewiesen sein, eine eindeutige und balancetechnisch faire Lösung ist da eindeutig der geschicktere Weg. Ich habe Gruppen wegen weitaus geringeren Anlässen streiten sehen.