

SC besessen von einem Geist

Post by "Tigerayax" of Feb 25th 2019, 7:10 am

Quote

Gesteigerte Kampftalente aber auf Kosten von irgendwas anderem.

Indem man zum Beispiel keine Adlige Dame mit hohem SO und Sozialtalenten spielt, sondern einen Kämpfer mit hohen Kampftalenten.

Ein Kämpfer kann auch nicht einfach Zaubern und Magie wirken wenn er mal gerade Lust drauf hat oder es zum Abenteuerrelevanten Aspekt passen würde, also wieso sollte der Sozialcharakter dann plötzlich kämpfen können, wenn keinerlei AP in diesen Bereich investiert wurden und somit niemals Teil des Konzepts waren?

Als Mitspieler würde ich mich übel vor den Kopf gestoßen fühlen, wenn mein Charakter und das Konzept durch einen anderen Charakter mit gänzlich anderem Fokus und damit auch Stärken in anderen Bereichen nun in meinem Kernkonzept abgegraben werden (beispielsweise Kampf) und folglich meine Charakterfunktion überflüssig wird, da der Fokus auf den Kampf meist andere Talente beeinträchtigt und man somit nur wenige andere Glanzmomente erzeugen kann (meist Körperliche oder Handwerkliche) während der künstlich zum Superkämpfer gepowerte Sozial/Magie/Wissens-Charakter nun in noch weiteren Bereichen das Spotlight bekommt. Und dabei ist es irrelevant ob man es über eine Besessenheit, eine Werkreatur oder Vampirismus macht, es ist einfach unfair, denn selbst Geweihte müssen AP ausgeben für ihre Fähigkeiten und Talente, und bekommen diese nicht einfach vom SL "Geschenkt".

Wenn einer der Gruppe zum Werwolf/Vampir/Besessenen wird sollten alle die Möglichkeit dazu haben, und dann jeweils um die Bereiche zu verbessern in denen sie ihrer Meinung nach schlecht sind. Dann kann der Kämpfervampir zukünftig Zaubern, der Magierwerwolf gut kämpfen und der adlige Taugenichts wird dank Besessenheit durch Geist zum besten Fassadenkletterer und Einbrecher den man je gesehen hat.

Um es dann "Fair" zu gestalten erzeugt man (je nach System) OverPower-AP-Konten für die einzelnen Spieler und sie können sich dann für eine festgelegte Menge an OP-AP Talente und Fähigkeiten erwerben für ihre "Spezialform" die sie dann bei "Bedarf" aktivieren oder man gibt ihnen einfach direkt nochmal 1100 AP (DSA 5) / 10000 AP und 30 GP (DSA 4) extra und startet mit 2200 AP (DSA 5) / 12000 AP 140 GP (DSA 4) Charakteren und weist sie darauf hin

das sie rudimentär Kämpfen können müssen, oder bei Feindkontakt "sterben werden" (sofern sie Pech haben, und niemand für sie den Feind bindet).