

## Nachteile, ihre Werte und Punkte-Bewertungen

**Post by "Chanil" of Sep 7th 2019, 1:33 pm**

Ehrlich gesagt, sehe ich hier das Balancing sogar eher gefährdet. Wenn ein Nachteil von der Wirkung her 10 AP wert ist, aber nur 5 AP bringt, damit die Spieler weniger Nachteile nehmen, kippt die Balance. Und die offizielle Aussage, dass diese geringere Bewertung eben nur gemacht wird, damit die Spieler Nachteile nicht als AP-Quelle, sondern nur als Abrundung des Charakters nehmen, ist doch sehr Erzieherisch.

Und ja, ich verstehe den Gedanken der Entwickler. Sehe es aber nicht in deren Aufgabe die Spieler durch solche Regelmechanismen zu lenken.

Der Satz "Nachteile sollten den Charakter abrunden und nicht nur als AP-Quelle dienen!" hätte es auch getan. Der Rest sollte, zumindest mMn, Gruppenkonsens sein.