

Nachteile, ihre Werte und Punkte-Bewertungen

Post by "Selchuk" of Sep 12th 2019, 10:28 am

An der Stelle möchte ich nur in den Raum werfen, dass in fast jedem RPG-Videospiel (und in der realen Welt ☐), in welchem man Gegenstände handeln kann, der Verkauf deutlich weniger Geld bringt als der Einkauf von gleichen Gegenständen kostet.

Die Idee, dass man bei einem "Deal", egal ob es um Fähigkeiten oder Gegenstände geht, schlechter dran ist, wenn man etwas haben will, als wenn man etwas loswerden will hat also kein Ulisses-Patent. An manchen Stellen hier liest es sich nämlich so, als ob die Redax diesen genialen Einfall hatte, der sich über Jahrtausende in Geschichte und Literatur im Alltag finden lässt.

Auch in einem Regelwerk finde ich den Ansatz gut, da man Nachteile am Charakter in der Regel wählt, um etwas zu bekommen (nämlich AP) und nicht, weil man unbedingt einen Nachteil haben möchte (für den man im Gegenzug mehr AP mit sich rumschleppen muss ☐). Falls letzteres doch der Fall ist, was die Ausnahme sein sollte, kann man ja mit bereits bereits genannter "Kostenanpassung"-Regel Abhilfe schaffen.

Außerdem sind daraus zu erhaltene Punkte doch ohnehin NIE allgemeingültig. So sollte der Nachteil "Hässlich" in einem Intrigenszenario mit Auge-zu-Auge Verhandlungen viel mehr AP generieren als in einer monatelangen Eiswanderung, wo eh alle bis auf die Augen verummmt sind und ganz andere Probleme haben. Wenn man eine Kampagne also besonders fair und geregelt gestaltet möchte, müsste man nach der Schiene sowieso alle AP-Werte anpassen. Oder man spricht da einmal mit den Spielern rüber und einigt sich ganz entspannt und gelassen ☐.

P.S. Nach meiner Erfahrung funktioniert Generierung auch gut mit sich in den Kosten deckenden, zusammengehörenden Vor- und Nachteilen. Nämlich dann, wenn man die Regeln nur zur Unterstützung des Spiels nutzt, anstatt die Regeln das Spiel ausmachen zu lassen.