

DSA 4.1 Magier mit hohem AsP-Verbrauch

Post by "hexe" of Oct 26th 2015, 12:36 pm

Lustig. Ich sehe da nicht mal ein Problem. Leiden Magier nicht immer an AsP-Mangel?

Du kennst Deinen Mitspieler natürlich besser, aber mich freut es, wenn mal nicht die ganzen üblichen Vorteile genommen werden. Unfähigkeit Dämonisch, Gutes Gedächtnis, Astrale Regeneration, mehr Neugier, Unfähigkeit Fernkampf...

Dass man nach einem Kampf mit 12/42 da steht, erscheint mir nicht so unüblich? Sicher AsP in SP umwandeln ist häufig nicht so sinnvoll, aber anscheinend wollte er einen Kampfmagier spielen und geht vielleicht davon aus, dass man im Kampf statt angreift eben zaubert? Mir gefällt ein Magier, der auch zaubert eigentlich besser als einer der immer alles aufhebt für den Zeitpunkt, der sicher noch wichtiger ist als der jetzige.

Nach genau einem Spielabend würde ich da jetzt noch nichts festmachen, dass es zum Problem werden wird. Aber wir kennen den Spielstil nicht, wenn 3mal die Woche gekämpft wird, dann ist es natürlich für den Magier schwer. Aber dann würde ich mir auch eine Alternative zum Zaubern im Kampf suchen.

Also ich würde gar nichts machen und den Magier machen lassen. Anscheinend ist man auf See? Da kann man vielleicht mal ein paar Tage ausruhen, während der Reise. Dass nicht jeder alle Regel im Kopf haben will ist für mich selbstverständlich - teilweise sind sie nun mal irrsinnig und manche wollen eben einfach nur spielen. Aber wenn der Spielstil nicht zusammenpasst und man keinen Spaß miteinander hat, dann macht es natürlich wenig Sinn und danach sieht es mir eher aus...

Darüber hinaus gibt es noch die Astrale Meditation oder die Möglichkeit es zu erlauben, die Vorteile mit AP nach zukaufen, wenn der Wunsch danach aufkommt noch mehr Fulminicti raus zuhauen. Yeah.