

DSA 4.1 Kleinigkeiten schnell geklärt (Magie, Zauberei und Hexenwerk, DSA 4.1, DSA 4)

Post by "Shika" of Jan 11th 2018, 4:24 pm

Ich bin grade mal wieder bei ein paar Artefaktideen...

Dabei fiel mir der magische Raub auf, den man wunderbar gegen gegnerische Zauberer nutzen kann. Ich möchte ihn gerne auf einem Dolch haben, mit dem ich dann einem Magier nach einem Stich die AsP raube. Auslöser und Hauptzauber sind also soweit fertig.

Die Frage ist hierbei, wie man ihn am besten nutzen kann. Ich hatte da einige Ideen und möchte nur wissen, welche funktionieren und welche nicht (Begründung und eventuelle Möglichkeiten, wie es dennoch funktioniert, wären schön).

- Den Dolch zu einem gemischten Artefakt machen (Semi für den Raub und Matrixgeber für einen weiteren Zauber) Dabei nutzt der Dolch dann direkt die AsP des Opfers für diesen weiteren Zauber.

- Der Dolch ist ein wiederaufladbares Artefakt, welches sich durch die AsP, die es dem Opfer raubt, selbst wieder auflädt (Sprich: der Gegner verliert bei jedem Stich 4 AsP (oder mehr, falls man z.B. mehrere Ladungen auf dem Artefakt hat, welche gleichzeitig auslösen). Ist hierbei der Dolch einmal leer (z.B. falls der gegnerische Magier keine AsP mehr hatte oder die MR nicht überwunden wurde), muss man ihn halt selbst wieder aufladen.

- Durch eine Reversalisierte Form des Zaubers gibt der Zaubernde seine gesamten AsP an den nächststehenden Magier (Überfluss verteilt sich und wird zu Mindergeistern). Wenn ich einen Magier mit dem Dolch treffe, gibt er dann seine gesamten AsP an den nächsten Zauberer (mich) bzw an den Dolch, der damit wieder aufgeladen wird (wodurch die Semipermanenz deutlich verkürzt wird bzw der Dolch sofort noch einmal funktioniert (falls ein weiterer Magier in der Nähe ist)), oder hab ich hier das Problem, dass der Dolch bzw ich als der "Zaubernde" gelte (und es da auch keinen Ausweg gibt)?