

DSA 4.1 Komplexer Auslöser: Aktivierung VOR Eintritt des Schadens

Post by "Tigerayax" of May 19th 2018, 12:07 am

Ich verweise auf den magischen Nachteil "Zielschwierigkeiten" -> WdH 274, hier wird schön erklärt wie sich soetwas auswirken kann UND das eine magische Verbindung zum Ziel aufgebaut werden muss. (Ohne den nachteil gelingt dies Quasi sofern "Sicht" aufs Ziel besteht immer)

Was Genau beim Ignifaxius/Sphaero anders ist, kommt aus der Beschreibung der Wirkung und der Projektilhaftigkeit dieser Zauber (gilt auch für Zorn der Elemente) und ist eine Besonderheit dieser Zauber die aber nichts mit der Durchführung des Zaubers und folglich dem aufbau einer magischen Verbindung zum Ziel zu tun hat.

Durch Antimagie können ja bestimmte Zauber auch geschwächt werden unabhängig von der eigentlichen Zauberdurchführung (magie stören, Gardianum, Aurapanzer ...) leider ist das etwas inkonsistent, denn einige der beeinflussungen durch Antimagie erschweren die Zauberprobe und wirken somit als Ganz oder Garnicht (bzw. senken die übrigbehaltbaren Zfp*)

Dazu siehe auch die Optionalregel zum bemerken von Verzauberung (bezieht sich auf Zauber die gegen MR wirken) -> WdZ 30, irgendeine form der Verbindung wird also aufgebaut und sei es nur ~~Temporär (ich meine damit nicht Zeitmagie)~~ zeitweise um den Zauber aufs Ziel zu wirken (an der MR vorbeizubringen)

-> btw. Hohe MR lohnt sich damit doppelt, einerseits muss die MR überwunden werden damit der Zauber gelingt und dann nochmal um den selben Wert Zfp* übrig haben damit das Ziel es nicht merkt (also 2xMR damit es nicht bemerkt wird vom "Opfer") ... was für Schadenszauberei meist irrelevant ist aber man kann ja auch Auslöser für Beherrschung brechen und co. erzeugen als Counter gegen magische Manipulation und beeinflussung.