

**DSA 4.1**

## **Komplexer Auslöser: Aktivierung VOR Eintritt des Schadens**

**Post by "Tigerayax" of May 19th 2018, 2:43 am**

Also eine Art Abschlussprüfung ob am anderen Ende der Verbindung die Matrix des Zaubers erfolgreich aufgebaut wurde ... hmm ... da müsste man dann überlegen ob die Reichweite zum Zauberer relevant wird oder ob durch die Verbindung ein kontakt analog "Berührung" vorliegt für das Artefakt bzw. Ziel, allerdings müssten dann die Aura des Artefaktes und des Ziels ebenfalls in Kontakt stehen. Wodurch es wirklich nur den Träger schützen würde, und keine wagemutigen Ignifaxius-versessenen selbstmord Axxel-Elfen.

Kann mir sehr wohl vorstellen das die Verbindung alle "notwendigen Informationen" über den Zauber mitliefert, immerhin gibt es bei vielen Zaubern ja auch eine Wechselwirkung mit der MR des Ziels und diese wirkt erst nachdem die Verbindung aufgebaut wurde.

Aus Magietheoretischer Sicht ist aber die Frage nach der komplexität des Auslösers weiterhin vorhanden, jede weitere Stufe der Abfrage an die Umgebung macht den eigentlichen Auslöser komplexer, zwar auch zuverlässiger aber beseitigt nicht das Ausgangsproblem, der gewollten vereinfachung der Schutzmechanik des Artefaktes.

Einen Armatruz der nach dem ersten Erlittenen Schaden auslöst ist für die meisten Gefahrensituationen Ausreichend (stürze in Felsspalten oder Enthauptungen auf dem Richtbock mal ausgenommen), ein Gardianum der sofort Auslöst wenn eine erfolgreiche Zauberverbindung aufgebaut und zum Abschluss gebracht wurde ist allerdings etwas heikler. Zwar aus sicht der Regeln mit Quellenbeispielen sehr gut Darstellbar und über Merkmale "Schaden" kann man ungewollte fehlauslösungen einschränken, doch sehe ich imernoch Probleme bei Zonen-effekten wie dem Sphaero oder einem Pandaemonium ... wie soll das Artefakt den Zauber zur Zone referenzieren? Wenn es jedesmal auslöst wenn ein irgendwie Gearteter Zauber in der nähe Gewirkt wird ist es bald nutzlos. Besonders wenn der Träger selber magier ist und einen Ignisphaero in seiner Hand erzeugt und dann vom entstehenden Gardianum abgelenkt, die konzentration verliert und sich selbst Sprengt (da die Ziel-zone des Zaubers in diesem Moment noch seine Handfläche wäre)

über erlittene SP oder direktwirkende Schadenszauber ist wohl letztlich die Beste wahl des Auslösers, nicht perfekt aber hinreichend gut ... es Spart zumindest Zeit in der Situation und ist besser als garkein Schutz.

Falls sonst noch jemandem was einfällt wäre es hilfreich, mir gehen langsam die Ideen aus, wo ich noch nachschauen könnte ... bzw. wie man das Problem anderweitig angehen kann.