

DSA 4.1 Komplexer Auslöser: Aktivierung VOR Eintritt des Schadens

Post by "Lorion" of May 19th 2018, 3:31 pm

[Quote from Kearnaun](#)

Darüber kann man diskutieren. Man könnte sagen, der Auslöser schlägt an sobald die LE in den Bereich zwischen 0 und -KO fällt. Das wäre dann aber eigentlich sterbend und nicht tot. Die Alternative wäre dann tatsächlich der Auslöser beim unwiderruflichen Ableben (vielleicht ein Sphäro um den Gegner noch mitzunehmen oder auch ein Desintegratus auf den Körper, der ja nun kein Lebewesen mehr ist, um Beweise zu beseitigen).

In meinem Aventurien würde es beide Varianten geben, mit gleicher Erschwernis/Komplexität, und es liegt am Verzauberer sich beim Feintuning für die eine oder andere Variante zu entscheiden.

Dafür spricht, dass "Tod" nur als Beispiel für eine gravierende Auraveränderung ist. Man könnte enormen Schaden (der die LE auf 0 oder noch weniger setzt) ebenfalls als solche Auraveränderung ansehen. Würde vermutlich auch beides zulassen. Nur die vollkommene Absicherung (wenn dich etwas trifft, das sich sofort unter den Negativwert der KO bringt --> Kopf ab usw.) bliebe eben aus.