

## Probleme und Ungereimtheiten mit AVM III

**Post by “AlariFirefly” of Jan 5th 2019, 2:51 am**

Da ich gestern schon einen Thread erstellt habe und da bestimmt in der Richtung noch einiges aufkommt habe ich das hier mal etwas allgemeiner formuliert vom Titel her. Ergänzungen folgen, gerne auch von euch. 😄

Mir ist beim Erstellen von Magiern aus der Akademie Brabak und Mirham aus AVM III ein großer Schwachpunkt aufgefallen. Dieser liegt in der Empfindlichkeit gegenüber Antimagie aller zum (Un)Leben erweckten Kreaturen, namentlich Chimären, Golems und Untoten.

Alle Rituale zum Erwecken dieser Kreaturen, nämlich Chimaerform, Stein Wandle und Totes Handle, weisen das Merkmal Dämonisch auf. Im Thread 'Nekromantie?' schrieb ein User, dass Alex Spohr bestätigte, dass Dämonenbann in der Lage ist einen wirkenden Skelettarius aufzuheben. Logisch soweit, da der Zauber weder die Wirkungsdauer 'sofort' oder 'permanent' hat, noch die Wirkung abgeschlossen ist (das wäre der Fall, sobald das Skelett wieder leblos zu Boden fällt).

Nun ist der Dämonenbann in der Lage ALLE Zauber (explizit Zauber und nicht Zaubersprüche) aufzuheben, die mit der gleichen Mechanik funktionieren, also auch die Rituale zum Erschaffen/Erwecken von Chimären, Golems und Untote, gleich mit welchem Aufwand die Wesenheiten erschaffen wurden (sowohl zeitlich, als auch den Aufwand permanenter AsP). Die Kosten des Dämonenbann werden ja nicht einmal modifiziert durch die Kosten des Zaubers, der aufgehoben werden soll.

Natürlich fühlt es sich 'falsch' an, wenn solch mächtige Kreaturen so einfach mit einem Zauber, den man auf 2 Aktionen und 4 AsP runtermodifizieren kann vernichtet werden können, aber solange es nicht erratiert oder anderweitig gehausregelt wurde ist der Dämonenbann im Kosten-/Nutzenverhältnis für einen Zauber der nach B gesteigert wird wohl unangefochtene Nummer 1 in Abenteuern mit derartigen Kreaturen, deswegen an alle Magier: Einfach mal aktivieren und regelmäßig ein bisschen mitsteigern. 😊