

DUNGEONSLAYERS

MAGIE-TALENTE IM

MANA-ZAUBERSYSTEM



Version 0.3

Talente, die im Abklingsystem die Abklingzeit reduzieren, sind im Mana-Zaubersystem nicht verwendbar. Daher finden sie kaum Anwendung, was aber wiederum einen Zauberkundigen in diesem System benachteiligt. Talente, die Abklingzeiten verkürzen oder Zauber mehrmals hintereinander möglich machen, sollten äquivalent auch im Mana-System verfügbar sein.

Damit dürften auch Diskussionen, daß der Mana-Vorrat zu gering ist oder viel zu schnell zur Neige geht, der Vergangenheit angehören.

Die Begriffe wurden beibehalten, um einerseits die Zuordnung der einzelnen Talente zu erleichtern, andererseits das System nicht über Gebühr auch noch zu verkomplizieren. Immerhin soll es auch am Spieltisch schnell und einfach einsetzbar sein.

Sollte jemand dennoch dafür andere Benennungen wünschen, steht es ihm ja frei, sich welche auszudenken.

Viel Spaß mit der Mana-Zauber-Talente-Spielhilfe.

ABKLINGEN

ZAW 4 (V), ERZ 10 (X)

Dieses Talent senkt die Zauberkosten jedes Zaubers um 1 Punkt pro Talentrang. Es ist jedoch nicht möglich, die Manapunktekosten eines Zaubers unter Eins zu senken.

ABKLINGENDES BLUT

BLU 12 (V)

Der Blutmagier kann für das Opfern von bis zu 1LK pro Talentrang (zählt als freie Aktion) die Manakosten eines Zauberspruchs um jeweils 1 Punkt senken.

Pro weiteren Talentrang kann ein weiterer LK geopfert werden, wodurch die Manakosten um einen weiteren Punkt gesenkt werden.

Abklingendes Blut ist mit dem Talent Abklingen kombinierbar.

BÄNDIGER

DÄM 10 (III), ELE 10 (III), ERZ 16 (III)

Einmal pro Talentrang kann der Charakter mit $GEI+AU$, $-(KÖR+AU)/2$ bei Dämonen, $-(Elementarstufe \times 5)/2$ bei Elementaren sowie $-(GEI+AU)/4$ bei Untoten und Geistern versuchen, einer selbstbeschworenen bzw. selbst herbeigerufenen Wesenheit, die er nicht unter seine Kontrolle bringen kann,

(die Probe auf Zaubern also misslang), dennoch seinen Willen aufzuzwingen (jeder Versuch zählt als eine ganze Aktion). Bei einem Erfolg kann der Charakter versuchen, noch ein weiteres Wesen (sofern vorhanden) in der gleichen Runde zu bändigen (zählt nun als freie Aktion), insgesamt jedoch nicht mehr zusätzliche Wesenheiten pro Runde, als sein Talentrang beträgt.

HERAUSFORDERER DER ELEMENTE

ELE 14 (III)

Pro Talentrang kann der Elementarist einmal alle 24 Stunden die Manakosten des Zauberspruchs **ELEMENTAR HERBEIRUFEN** auf Eins senken. Alternativ kann dies auch bei einem Zauber angewendet werden, der Elementarschaden verursacht.

MANAKRAFT

ZAW 1 (V)

Dieses Talent erhöht die Manapunkte des Charakters pro Rang um 3.

MEDITATION

ZAW 1 (III)

Neben der normalen Regenerationsrate erhält der Zauberwirker pro Stunde, die er

meditiert (erfordert ungestörtes Sitzen) 1 ManaPunkt/Rang zurück.

SCHMERZHAFTER WECHSEL

BLU 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf ein weiterer beliebig anderer Zauber gewählt (zählt als freie Aktion) und dieser noch in der gleichen Runde ausgeführt werden, wodurch er jedoch augenblicklich W20/2 abwehrbaren Schaden erleidet.



SPRUCHMEISTER

ZAW 15 (III)

Der Zauberwirker kann einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines bestimmten Zauberspruchs auf Eins senken. Bei Erwerb eines Talentranges muß festgelegt werden, um welchen Zauber es sich dabei handelt. Werden mehrere Talentränge in ein und den selben Zauberspruch investiert,

können seine Manakosten einmal mehr pro Talentrang innerhalb der 24 Stunden auf Eins gesenkt werden.

Zaubersprüche, deren regulären Manakosten 9 Punkte oder höher sind, können nicht gewählt werden.

TOTENRUFER

NEK 12 (V)

Pro Talentrang kann der Nekromant einmal alle 24 Stunden die Manakosten eines Zaubers zum Erwecken von Untoten auf Eins senken.

UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN

DÄM 14 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe einmal alle 24 Stunden die Manakosten des Zauberspruchs DÄMONEN BESCHWÖREN auf Eins senken.

WECHSLER

ZAW 1 (V), ERZ 10 (X), PAL 10 (V)

Der Charakter hat gelernt, sich auf das gleichzeitige ausführen von Zaubern zu konzentrieren: pro Talentrang kann einmal pro Kampf ein weiterer beliebig anderer Zauber gewählt (zählt als freie Aktion) und noch in der gleichen Runde ausgeführt werden, was jedoch jeden Zauberspruch um 3 Manapunkte verteuert.

ZAUBERROUTINE

ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Erzmagier einen bestimmten Zauber zusätzlich aktiv halten, was bedeutet das er für einen Manapunkt mehr für den zusätzlichen Spruch diesen in der gleichen Runde wirken kann.

Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, für welchen Zauber dieser ausgegeben wird.

IMPRESSUM

Texte & Satz/Layout: Wolfgang 'Backalive' Gloss
Deckblatt: Wolfgang Gloss

Die in diesem Fanwerk zum Rollenspiel DUNGEONSLAYERS (© Christian Kennig) enthaltenen Texte und Inhalte stehen unter folgender CC-Lizenz:

CC BY-NC-SA 3.0

Namensnennung-Keine kommerzielle Nutzung-Weitergabe unter gleichen Bedingungen
© 2013 unter Creative Commons 3.0 Deutschland