

ABKLINGSYSTEM NEU

Eine Regelerganzung von **Zauberlehrling** fur **Dungeonslayers** © **Christian Kennig**, Veroffentlicht unter CC BY-NC-SA 3.0 DE

IDEE UND KONZEPT

Wenn es um das „Abklingsystem“ aus dem GRW von Dungeonslayers geht, hort man zwei sehr spezielle Kritikpunkte, die fur die Spieler von ZAWs frustrierend sind:

1) Die Zauberwechselprobe – ZAWs mit Wurfelpech stehen manchmal einen ganzen Kampf lang herum und konnen ihre Zauber nicht wechseln.

2) Das Mikromanagement der Zauberabklingzeiten – das zu einem „Buchhalterischen Aufwand“ fuhrt.

Die Alternative, das Mana-System, fuhrt (manchmal) wiederum durch das „Spammen von Feuerballen“ zu Frust beim SL.

Diesen Punkten versuche ich mich hiermit anzunehmen, moglicherweise gefallt es jemandem.

ZAUBERWECHSELN NEU

Einen Zauber zu wechseln dauert im „Abklingsystem neu“ immer eine Runde/Aktion, genauso wie das „Waffe wechseln“ einen Krieger eine Aktion kostet. Durch Talente, Gegenstande oder Slayerpunkte ist das eine „freie“ Aktion (sh. „Talente im Abklingsystem neu“ bzw. „Gegenstande im Abklingsystem neu“).

ABKLINGZEITEN NEU » ZAUBERANWENDUNGEN

Ahnlich zu Talenten wie „Brutaler Hieb“ und „Tiergestalt“ werden Zauberanwendungen im „Abklingsystem neu“ pro Zeiteinheit notiert. Dadurch mussen sich die ZAW nicht mit „Kampfrendenzahlen“ und die SLs mit extra-genauer Zeitrechnung herumplagen – eine Strichliste reicht.

Jeder Zauber wird einer Zauberklasse (A-N) zugeordnet, die bestimmt wie oft er verwendet werden darf (Annahme: 1 Kampf = 8-10 KR / 1 KR ~5 Sekunden).

ABKLINGZEIT	KATEGORIE	ANWENDUNGEN
0 KR	A	1 pro Aktion
1 KR	B	4 pro Kampf
2 KR	C	3 pro Kampf
5 KR	D	2 pro Kampf
10 KR	E	1 pro Kampf
	F	1 pro 5 min
100 KR	G	1 pro 10 min
	H	1 pro 1 h
	I	1 pro 2 h
	J	2 pro Tag
1 Tag / 24h	K	1 pro Tag
	L	3 pro Woche
	M	2 pro Woche
W20 Tage	N	1 pro Woche

ZAUBERPATZER IM ABKLINGSYSTEM NEU

Patzer im „Abklingsystem neu“ haben den selben Effekt wie im klassischen Zaubersystem:

- Der ZAW verliert die Konzentration und der Zauber „springt raus“ (wie im GRW auch). Es wird wiederum eine Aktion benotigt um den Zauber „einzuwechseln“ (sh. „Zauberwechseln neu“).

GEGENSTANDE IM ABKLINGSYSTEM NEU

ABKLINGTRANK (50 GM)

Fur die Dauer eines Kampfes wird jeder Zauber 1 Kategorie hoher gewirkt (Zauber mit Kategorie B » A).

ZAUBERWECHSELTRANK (150 GM)

Fur die Dauer eines Kampfes kostet das Wechseln von Zaubern keine Aktion.

ZAUBERSTABE UND AHNLICHE GEGENSTANDE

- ZAWs die den Zauber im Stab bereits beherrschen, konnen diesen um 1 Kategorie hoher wirken (Zauber mit D » C), das Wechseln zu diesem Zauber gilt als freie Aktion.

- ZAWs die den Zauber im Stab nicht beherrschen, konnen diesen (unabhangig von Zaubertyp, -stufe etc.) wie von einer Schriftrolle mit der Kategorie N wirken (also 1 mal pro Woche). Der Zauberstab verbraucht sich dabei nicht, allerdings kann der Zauber auch nicht „aus dem Stab“ gelernt werden.

TALENTE IM ABKLINGSYSTEM NEU

Die folgenden Talente werden fur das „Abklingsystem neu“ geandert.

ABKLINGEN

ZAW 4 (V), ERZ 10 (X)

Der ZAW kann pro Talentrang 2 Zauber wahlen, die er ab nun um eine Kategorie hoher wirken kann (jeder Zauber kann nur einmal gewahlt werden).

ABKLINGENDES BLUT

BLU 12 (V)

Der Blutmagier kann fur das Opfern von bis zu 1 LK pro Talentrang die Kategorie eines Zaubers, den er gerade wirkt, erhohen.

HERAUSFORDERER DER ELEMENTE

ELE 14 (III)

Pro Talentrang kann der Elementarist einmal alle 24 Stunden den Zauber „Elementar herbeirufen“ als Zauber der Stufe A wirken. Alternativ kann dies auch bei einem Zauber angewendet werden, der Elementarschaden verursacht.

SCHMERZHAFTER WECHSEL

BLU 12 (III)

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf zu einem beliebigen, nicht aktiven Zauber wechseln (zählt als freie Aktion), wodurch er jedoch augenblicklich W20/2 abwehrbaren Schaden erleidet.

SPRUCHMEISTER

ZAW 15 (III)

Der Zauberwirker kann einmal alle 24 Stunden einen bestimmten Zauberspruch als Zauber der Stufe A wirken. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, um welchen Zauber es sich dabei handelt. Werden mehrere Talentränge in ein und den selben Zauberspruch investiert, kann der Zauber einmal mehr pro Talentrang innerhalb der 24 Stunden als Kategorie A gewirkt werden. Zaubersprüche, deren reguläre Kategorie N ist, können nicht gewählt werden.

TOTENRUFER

NEK 12 (V)

Pro Talentrang kann der Nekromant einmal alle 24 Stunden einen Zauber zum Erwecken von Untoten als Zauber der Kategorie A wirken.

UNERSÄTTLICHES BESCHWÖREN

DÄM 14 (III)

Pro Talentrang kann der Dämonologe einmal alle 24 Stunden den Zauber „Dämonen beschwören“ als Zauber der Kategorie A wirken.

WECHSLER

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

Pro Talentrang kann der Charakter einmal pro Kampf zu einem beliebigen, nicht aktiven, Zauber wechseln (zählt als freie Aktion, vgl. „Schnelle Reflexe“ für KRI/SPÄ). Der ZAW erhält keinen Bonus auf Ini durch dieses Talent.

ZAUBERROUTINE

ERZ 16 (III)

Pro Talentrang kann der Erzmagier einen bestimmten Zauber zusätzlich aktiv halten und muss keine Runde/Aktion vergeuden, um zu diesem Zauberspruch zu wechseln. Bei Erwerb eines Talentranges muss festgelegt werden, für welchen Zauber dieser ausgegeben wird.

OPTIONAL: METAMAGISCHE VERBESSERUNGEN

Jeder ZAW hat seine „Spezialgebiete“ und seine „Lieblingszauber“. Diese Sprüche kann er im Schlaf, verwendet sie jeden Tag und hat in ihnen eine Meisterschaft erreicht. Dadurch hat er gelernt die Grenzen des Zauberspruchs zu dehnen.

Jeder Zauber, den ein ZAW bereits gelernt hat, kann bis zu 2 mal „verbessert“ werden, diese Verbesserungen müssen vorab vom SL freigegeben werden. Dabei sollen der Kreativität (wenig) Grenzen gesetzt werden. Einige Möglichkeiten sind:

- Erhöhung der Zauberkategorie auf die nächste Stufe laut Tabelle (E » D oder C » B usw.)

- Erhöhung des Zauberbonus um +2

- Verdoppelung der Reichweite/Wirkdauer

- Zauberdistanz von „Selbst“ auf „Berühren“

Jede Verbesserung kostet entweder 2 LP oder 1 TP oder die initialen Kosten in Zauberstufen (ebenfalls mit dem SL abzusprechen).

Achtung: Der ZAW lotet mit solchen Experimenten die Grenzen des Machbaren aus – bei jedem Zauberpatzer (sollte er die „stärkere“ Version des Zaubers nutzen) hat er nun das Risiko (neben dem Konzentrationsverlust) selbst Schaden zu erleiden – und zwar in der Höhe von der halben bzw. ganzen Zauberstufe (1 Verbesserung = Zauberstufe /2 | 2 Verbesserungen = Zauberstufe) als nicht-abwehrbarer Schaden (min. 1).

Es wird empfohlen verbesserte Zauber entsprechend zu kennzeichnen und zu notieren, z.B.:

FEUERBALL I

sh. GRW.

FEUERBALL II

sh. GRW

Kategorie:

E » D (2 mal pro Kampf)

Schaden bei Patzer:

5 LK

FEUERBALL III

sh. GRW

Kategorie:

E » D (2 mal pro Kampf)

Reichweite:

VE x 20m

Schaden bei Patzer:

10 LK

LIGENCE / PICTURE REFERENCE

Bei diesem Fanwerk handelt es sich um eine freie Ergänzung für Dungeonslayers © Christian Kennig das altmodische Rollenspiel. Es wurde von „Zauberlehrling“ erstellt und unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE veröffentlicht.

Thanks to Sintholos for feedback and ideas!