



# EINIGE ADEPTEN TALENTE

Vier neue Talente die eure Charaktere epischer machen werden  
Vier Fanwerk-Talente von HohxOh für Dungeonslayers © Christian Kennig  
veröffentlicht unter der Lizenz CC BY-NC-SA 4.0 DE

## NEUE TALENTE

### VERWENDETE ABKÜRZUNGEN

Krieger (KRI)	Druide (DRU)
Späher (SPÄ)	Elementarist (ELE)
Zauberwirker (ZAW)	Erzmagier (ERZ)
- Heiler (Hei)	Kampfmönch (KMÖ)
- Zauberer (Zau)	Kleriker (KLE)
- Schwarzmagier (Sch)	Kriegszauberer (KRZ)
	Meisterdieb (MDB)
Attentäter (ATT)	Nekromant (NEK)
Berserker (BER)	Paladin (PAL)
Blutmagier (BLU)	Waffenmeister (WAM)
Dämonologe (DÄM)	Waldläufer (WDL)

## MAGIER ADEPT

KRI 8 (I), SPÄ 8 (I), ZAW 4 (I)

Der Charakter kann mit diesem Talent sich zwei Stufe 1 Zauber einer beliebigen Zauberliste aussuchen und diesen sofort erlernen. Solltest du zu einer Zauberklasse gehören, kannst du dir auch alternativ drei Stufe 1 Zauber deiner eigenen Zauberliste aussuchen und erlernen.

## DÄMONEN ADEPT

KRI 8 (I), SPÄ 8 (I), ZAW 4 (I)

Du erlernst den Zauber Feuerstrahl. Wenn du diesen Zauber wirkst kannst du einmal pro Kampf 2 LK opfern, wodurch W20/4 Schaden von dem Feuerstrahl nicht abwehrbar wird.

## ENGELS ADEPT

KRI 8 (I), SPÄ 8 (I), ZAW 4 (I)

Du erlernst den Zauber Heilende Hand. Wenn du diesen Zauber wirkst kannst du einmal pro Kampf 2 LK opfern, wodurch dieser Zauberkraft W20/4 LK extra heilt. Außerdem erhält die Kreatur für eine Runde einen Bonus von +2 auf ihre Abwehr.

## DRACHEN ADEPT

KRI 8 (I), SPÄ 8 (I), ZAW 4 (I)

Du erlernst den Zauber Feuerstrahl. Sollte der Charakter jedoch schon Feuerstrahl haben trifft man eine Immersieg bei einer 1 und 2. Wähle eine Drachenart, je nachdem welche Drachenart du gewählt hast kommen unterschiedliche Effekte wenn du einen Immersieg mit Feuerstrahl landest. Welcher Effekt passiert siehst du in dieser Tabelle:

DRACHENART	EFFEKT
Bronze	Das Ziel kann nichts mehr hören (-8 auf Hören), wenn eine Kreatur durch z.B. blenden nichts sieht muss sie sich auf den Gehörsinn und den Geruchsinn verlassen.
Gelb	-8 auf Sehen (wie bei Blenden).
Gold	Wesen/Diener der Dunkelheit erleiden W20/4 LK extra nicht-abwehrbaren Schaden.
Grün	Das Ziel kann sich für W20/4 Runden nicht heilen außer durch Zauber der Stufe 10+ u.ä.
Rot	Das Ziel erleidet W20/2 LK extra Schaden.
Schwarz	Das Ziel erhält einen Malus von 2 auf ihre Abwehr für W20/4 Runden.
Silber	Das Ziel erleidet für W20/4 Runden 1 nicht-abwehrbaren Schaden.
Weiß	Das Ziel erhält für W20/4 Runden einen Malus von 1 auf Laufen.

Überall wo W20/x steht ist das Ergebnis mindestens 1.

Ja das ist das Ende des Fanwerkes, Es war definitiv nicht solange wie mein erstes Fanwerk. Ich hoffe, es hat euch trotzdem gefallen. Ich habe mich bei diesem Fanwerk von einem anderen Pen and Paper inspirieren lassen, vielleicht ist es euch ja schon aufgefallen. Ich wünsche euch allen jetzt noch eine schöne Advents-oder auch nicht-Adventszeit.

LG HohxOh