

SYSTEME DE MANA

UN COMPLÉMENT POUR DUNGEONSLAYERS

DE CHRISTIAN KENNIG ET SVEN LOTZ

RÉVISÉ PAR WOLFGANG KLOSS, TRADUIT PAR VIK

DUNGEONSLAYERS
FANWERK

Raymond
Gauchard
2007

INTRODUCTION

Ce supplément offre un système alternatif aux règles de base de Dungeonslayers, introduisant un système de ressources qui rajoute un niveau de stratégie supplémentaire lors de l'exploration des donjons.

SYSTÈME DE MANA

Avec le système de mana, chaque magicien dispose d'une réserve de mana nécessaire pour lancer ses sorts.

$$\text{Mana total} = \text{ESP} + \text{Au} + \text{Niveau}$$

Les règles concernant le Temps de Recharge (TR) et le Changesort deviennent caduques.

Le tableau ci-dessous contient les informations nécessaires au Maître de Jeu pour gérer ce système. Le nombre de Points de Mana (PM) à utiliser pour un sort est spécifié après le niveau nécessaire du mage pour apprendre le sort.

MALADRESSE

Une maladresse lors du lancer d'un sort fait que le sort ne se lance pas, et les points de mana sont tout de même dépensés.

REGENERATION DES PM

Eveillé, le mage récupère 1PM par heure.
Endormi, le mage récupère 2 PM par heure.

TALENTS

Les talents Recharge Améliorée et Changesort sont caduques.

Mais deux nouveaux talents sont disponibles:

RECHARGE DE MANA

MAG 4 (V)

Ce talent permet d'augmenter le nombre maximum de PM de 1 point par rang.

MEDITATION

MAG 1 (III)

La régénération des MP en dormant ou en méditant augmente de +1 par rang.

OBJETS

POTIONS

Les Potion de Recharge et Potion de Changesort fonctionnent sensiblement comme des Potions de soins pour le Système de Mana, permettent de récupérer D20/2 PM, s'appellent Potions de Mana et coûtent 25 PO.

OBJETS

Les objets magiques qui donnent un bonus de recharge ou un bonus pour un test de changesort, octroient ce bonus au total de PM du porteur.

BAGUETTES MAGIQUES

Avec le système de mana, le coût du sort issu d'une baguette magique est de 1 PM (invariable, aucune réduction possible). De plus, la baguette magique donne un bonus de +1 aux tests de LSO ou LSC sur le sort lié.

Sort	GUE	MAG	SOR
Amitié	6/7	7/8	8/8
Animation de squelettes	-	-	6/7
Animation de zombies	-	-	8/8
Appel des ombres	-	-	13/13
Arme arctique	-	4/4	-
Arme de lumière	7/7	8/7	-
Arrêt du temps	-	15/15	20/18
Aura de soins	1/3	-	-
Aveuglement	1/2	5/5	-
Baies de soins	1/4	10/10	-
Bannissement	8/7	18/15	14/12
Barrière magique	14/13	10/10	12/11
Bénédictio	2/4	-	-
Bouillon de sang	-	17/16	13/13
Boule de feu	-	10/8	10/8
Brèche	-	6/6	14/12
Brouillard	-	4/3	3/3
Calme de la bête	1/4	7/8	-
Chaîne d'éclairs	16/12	10/8	10/8
Changement de race	-	5/7	5/7
Chute de plume	5/4	3/2	3/2
Clairaudience	6/6	2/3	2/3
Confusion	8/6	5/5	5/5
Création de nourriture	2/4	7/8	-
Danse	-	8/6	10/8
Déflagration corporelle	-	-	20/18
Démence	-	-	15/15
Déplacement	10/8	6/5	6/5
Détection de la magie	1/2	1/2	1/2
Destruction de la magie	12/11	7/8	12/11
Diable épousseteur	-	5/7	5/7
Dôme protecteur	8/9	12/12	12/12
Domination	-	12/11	10/10
Domination des morts-vivants	-	8/6	4/3
Domination d'un animal	-	9/9	8/7
Drainer la vie	4/3	-	-
Eau bénite	1/4	-	-
Echelle magique	8/8	4/5	4/5
Eclair	10/8	7/6	7/6
Ecran anti-projectiles	4/4	8/7	8/7
Effroi	2/3	6/6	4/4
Enchantement	1/2	1/2	1/2
Equilibre	2/2	4/3	6/4
Eternuements	1/1	3/2	3/2

Sort	GUE	MAG	SOR
Flammes de l'enfer	-	15/14	15/14
Flèche de Ténèbres	-	6/4	2/1
Flèche de Lumière	2/2	5/5	-
Flou	2/3	4/4	4/4
Foi ardente	6/6	-	-
Forme éthérée	-	15/14	18/16
Fragrance	1/3	1/3	2/3
Gardien	4/5	6/7	5/7
Gouffre	10/9	10/9	14/12
Identification de la magie	5/5	1/2	1/2
Invisibilité	20/17	12/11	12/11
Invocation démoniaque	-	17/16	10/10
Invocation élémentaire	-	10/10	16/14
Lame ardente	-	4/4	4/4
Lame de Ténèbres	-	8/7	7/7
Lame des Arcanes	-	10/10	8/8
Lance de Ténèbres	-	15/11	10/7
Lance de feu	-	5/3	5/3
Lance de Lumière	10/8	12/9	-
Lévitiation	7/5	5/4	5/4
Lumière	1/2	1/2	5/5
Lumière de guérison	4/3	-	-
Malédiction	6/7	2/4	2/4
Marche sur les eaux	5/4	9/7	9/7
Messager	8/8	6/7	8/8
Mirage	-	5/6	7/7
Mur de feu	-	10/7	8/9
Mur de pierre	-	10/10	14/13
Nécromancie	-	-	9/11
Neutralisation du poison	3/3	6/5	12/9
Nuage de mort	-	-	13/12
Nuage de remords	1/3	6/6	-
Ombres	-	6/5	2/2
Ouverture	2/2	1/2	1/2
Pain de mana	-	5/7	5/7
Paralyse	2/2	6/5	6/5
Passe-murailles	-	10/10	12/11
Perception aiguë	8/8	8/8	8/8
Pilier de Ténèbres	-	20/15	15/12
Pilier de Lumière	16/12	19/15	-
Portail	-	18/17	16/15

Sort	GUE	MAG	SOR
Prière fervente	5/6	-	-
Projection	16/12	12/9	10/8
Projection de la voix	-	2/3	3/4
Prolongation du rempart	4/5	-	-
Purification	3/2	7/5	-
Ralentissement	3/3	8/6	8/6
Rayon de feu	-	1/1	1/1
Rayon frigorifiant	-	12/9	16/12
Rayon guérisseur	12/9	-	-
Réduction	-	10/10	8/8
Regard pénétrant	7/8	3/5	3/5
Rempart	4/4	8/7	8/7
Renforcement de la Défense	1/1	4/2	4/2
Renforcement du rempart	4/5	-	-
Résistance au poison	1/2	2/2	8/6
Restauration	10/10	-	-
Résurrection	10/10	-	-
Rouille	5/5	7/8	8/8
Saint marteau	10/9	-	-
Saut	5/5	2/2	3/3
Séparation des eaux	12/12	-	-
Silence	12/10	10/9	8/7
Soins	1/1	-	-
Sommeil	2/2	5/5	5/5
Souffle de feu	-	10/8	10/8
Sphère de soins	18/16	-	-
Sprint	7/7	7/7	7/7
Taille de géant	-	10/10	12/11
Télékinésie	-	6/4	8/5
Téléportation	20/17	10/10	10/10
Terreur	5/7	9/10	7/8
Toile	4/3	9/7	9/7
Tour de passe-passe	-	1/2	1/2
Transformation	-	5/7	10/10
Trébuchement	-	4/4	3/4
Vade retro	1/3	-	-
Vaporisation	-	20/17	18/16
Verrou magique	3/3	1/2	1/2
Vigueur	4/5	8/8	8/8
Vision de l'invisible	10/9	12/10	12/10
Vol	20/16	10/9	10/9
Yeux et oreilles	8/7	6/6	4/4