

Dungeons and Dragons -3-

Zaubern

Das Zaubern ist die Spezialfähigkeit von Paladinen und Magiern. Wenn der Spieler zaubern will, muss er den Trigger an seinem Phaser drücken bis der Kampfanzug das Signal „Spezial Online“ gibt. Dann wählt er einen Zauber, indem er so oft auf den Trigger drückt, wie die Zahl des Spruches ist. Der Kampfanzug macht dann ein positives oder negatives Geräusch, je nachdem ob der Zauber verfügbar ist oder nicht. Danach kann der Spieler den Fluch einsetzen.

Flüche und Segen des Paladins (durch Phasern auf Mitspieler)

1. Heilen/Verletzen: Deaktiviert Gegner. Heilt Verbündete.
2. Segnen/Fluchen: Gibt Verbündeten einen positiven Effekt (z.B. höhere Feuerrate, höhere Rüstungspunkte etc.)
Gibt Gegnern einen negativen Effekt.
3. Magie bannen: Entfernt alle Effekte vom Spieler.
4. Seelenverbindung: Der Paladin erhält alle Lebenspunkte und die Erfahrung des Gephaserten.
5. Auferstehung: Ein Spieler, der keine Lebenspunkte mehr hat, darf mit der halben Erfahrung weiterspielen.

Zauber des Magiers

1. Blitz: Wird auf Gegner geschossen, umgeht Rüstungspunkte und zieht mehrere Lebenspunkte ab.
2. Zauberschild: Nachdem der Magier den Zauber ausgewählt hat, erhält er mehr Rüstungspunkte.
3. Zeitstop: Alle gegnerischen Phaser werden ausgeschaltet.