

DSA 5 Aktionen verzögern

Post by "Ricordis" of Nov 29th 2017, 5:00 pm

Das ist Unsinn.

KR1

...

Magier sagt einen 2 Aktionen Zauber an.

KR2

Gegner bewirft den Magier mit Steinen.

Magier erleidet eine Störung und probt in Folge auf Selbstbeherrschung.

Bei Erfolg:

Magier beendet seinen Zauber und probt auf sein Zaubertalent.

Wenn der Magier verzögert hat er eine normale Parade und kann nur ein mal unterbrochen werden.