

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Stunde

 18 Meter

 V, G

Du versuchst, eine Kreatur in Reichweite, die du sehen kannst, zu betören. Sie muss einen Rettungswurf auf Weisheit bestehen oder wird für die Dauer des Versuchs von dir verzaubert. Wenn du oder mit dir befreundete Kreaturen gegen die Kreatur kämpfen, hat sie Vorteil beim Rettungswurf.

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung

Während die Kreatur verzaubert ist, hast du eine telepathische Verbindung zu ihr, solange ihr beide auf derselben Existenzebene seid. Du kannst diese telepathische Verbindung nutzen, um der Kreatur Befehle zu erteilen, während du bei Bewusstsein bist (keine Aktion erforderlich), die sie nach Kräften befolgt. Du kannst eine einfache und allgemeine Handlungsanweisung geben, wie z.B. "Greif diese Kreatur an", "Lauf dorthin" oder "Hol diesen Gegenstand." Wenn die Kreatur den Befehl ausführt und keine weiteren Anweisungen von dir erhält, verteidigt sie sich nach besten Kräften.

Du kannst deine Aktion nutzen, um die totale und präzise Kontrolle über das Ziel zu übernehmen. Bis zum Ende deines nächsten Zuges führt die Kreatur nur die Aktionen aus, die du auswählst, und tut nichts, was du ihr nicht erlaubst zu tun. Während dieser Zeit kannst du die Kreatur auch dazu bringen, eine Reaktion einzusetzen, aber dazu musst du auch deine eigene Reaktion einsetzen.

Monster beherrschen

Stufe 8 Verzauberung


Jedes Mal, wenn das Ziel Schaden erleidet, macht es einen neuen Rettungswurf gegen den Zauber. Wenn der Rettungswurf erfolgreich ist, endet der Zauber.

Auf höheren Graden : Wenn du diesen Zauber mit einem Zauberplatz des 9. Grades wirkst, ist die Dauer Konzentration, bis zu 8 Stunden.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G, M (eine Prise Erde, ein Stück Stein und einen Klumpen Ton)

Du erzeugst eine seismische Störung an einem Punkt auf dem Boden in Reichweite, den du sehen kannst. Für die Dauer der Störung wird der Boden in einem Kreis von 30 Metern Radius um diesen Punkt herum erschüttert und Kreaturen und Strukturen, die mit dem Boden in Berührung kommen, werden erschüttert.

Der Boden in dem Gebiet wird zu schwierigem Terrain. Jede Kreatur, die sich auf dem Boden befindet und sich konzentriert, muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf ist die Konzentration der Kreatur unterbrochen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Wenn du diesen Zauber sprichst und am Ende jeder Runde, die du mit der Konzentration verbringst, muss jede Kreatur auf dem Boden in dem Gebiet einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf wird die Kreatur auf den Boden geworfen.

Dieser Zauber kann zusätzliche Effekte haben, die vom Spielleiter festgelegt werden und vom Gelände in dem Gebiet abhängen.

Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Klüfte: Zu Beginn deines nächsten Zuges, nachdem du den Zauber gesprochen hast, öffnen sich im gesamten Gebiet des Zaubers Risse. Insgesamt öffnen sich 1W6 solcher Risse an Orten, die der Spielleiter auswählt. Jeder ist 1W10 × 10 Meter tief und 10 Meter breit und erstreckt sich von einer Seite des Zaubergebiets bis zur gegenüberliegenden Seite. Eine Kreatur, die sich an einer Stelle befindet, an der sich ein Spalt öffnet, muss einen Rettungswurf in Geschicklichkeit bestehen oder hineinfallen. Eine Kreatur, die sich erfolgreich rettet, bewegt sich mit dem Rand des Risses, wenn er sich öffnet.

Ein Spalt, der sich unter einem Gebäude öffnet, lässt es automatisch einstürzen (siehe unten).


Erdbeben

Stufe 8 Hervorrufung

Strukturen: Das Beben fügt jeder Struktur, die in dem Gebiet mit dem Boden in Berührung kommt, 50 Wuchtschaden zu, wenn du den Zauber sprichst und zu Beginn jeder deiner Runden, bis der Zauber endet. Wenn ein Bauwerk auf 0 Trefferpunkte fällt, stürzt es ein und verwundet möglicherweise Kreaturen in der Nähe. Eine Kreatur, die sich innerhalb der halben Höhe des Bauwerks befindet, muss einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 5W6 Wuchtschaden, wird auf den Boden geworfen und unter den Trümmern begraben. Um zu entkommen, ist ein SG 20 Stärkewurf (Athletik) erforderlich. Der Spielleiter kann den SG höher oder niedriger ansetzen, je nach Beschaffenheit der Trümmer. Bei einem erfolgreichen Schutzwurf erleidet die Kreatur nur halb so viel Schaden und wird nicht in die Knie gezwungen oder verschüttet.

Flammende Wolke

Stufe 8 Beschwörung

 1 Aktion

 Konzentration, bis zu 1 Minute

 45 Meter

 V, G

Eine wirbelnde Rauchwolke, die von weißglühender Glut durchzogen ist, erscheint in einem Umkreis von 6 Metern. Die Wolke breitet sich um Ecken aus und ist stark verdeckt. Sie hält so lange an, bis ein Wind von mittlerer oder höherer Geschwindigkeit (mindestens 10 Meilen pro Stunde) sie vertreibt.

Flammende Wolke

Stufe 8 Beschwörung


Wenn die Wolke erscheint, muss jede Kreatur in ihr einen Rettungswurf auf Geschicklichkeit machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 10W8 Feuerschaden, bei einem erfolgreichen Rettungswurf halb so viel Schaden. Eine Kreatur muss diesen Rettungswurf auch machen, wenn sie den Bereich des Zaubers zum ersten Mal in einem Zug betritt oder ihren Zug dort beendet.


Die Wolke bewegt sich 3 Meter direkt von dir weg in eine Richtung, die du zu Beginn jedes deiner Züge wählst.

Wort der Macht: Betäubung

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 18 Meter

 V


Du sprichst ein Wort der Macht, das den Verstand einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, überwältigen kann und sie sprachlos macht. Wenn das Ziel 150 Trefferpunkte oder weniger hat, wird es betäubt. Andernfalls hat der Zauber keine Wirkung.

Das betäubte Ziel muss am Ende jeder seiner Runden einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem erfolgreichen Schutz endet der Betäubungseffekt.

Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (Feuer und ein Stück Sonnenstein)

Leuchtendes Sonnenlicht blitzt in einem 20-Meter-Radius auf, der auf einen Punkt deiner Wahl innerhalb der Reichweite zentriert ist. Jede Kreatur in diesem Licht muss einen Rettungswurf auf Konstitution machen. Bei einem misslungenen Rettungswurf erleidet die Kreatur 12W6 gleißender Schaden und ist eine Minute lang geblendet. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf erleidet sie nur halb so viel Schaden und wird nicht geblendet. Untote und Ungeziefer haben bei diesem Rettungswurf Nachteile.

Sonnenfeuer

Stufe 8 Hervorrufung

Eine durch diesen Zauber geblendete Kreatur macht am Ende jeder ihrer Runden einen weiteren Rettungswurf auf Konstitution. Bei einem erfolgreichen Rettungswurf ist sie nicht mehr geblendet.

Dieser Zauber vertreibt jede Dunkelheit in seinem Bereich, die durch einen Zauber erzeugt wurde.