

ALCHIMISTISCHE VERSTEINERUNG



5

Magieart: Chtonie, Tellurik Reichweite: 20 cm

Schwierigkeit: 10 Dauer: Speziell

Wirkungsbereich: Gegnerischer Kämpfer Frequenz: 1

Confrontation 3

Sobald dieser Zauber erfolgreich gesprochen wurde, würfelt der Spieler einen W6 und wendet die dem Ergebnis entsprechende Wirkung an.

1 Verlangsamung: Der betroffene Kämpfer erleidet bis zum Ende der Runde einen Abzug von -1 auf die Ergebnisse seiner Initiative-, Angriffs-, Verteidigungs- und Fernkampfproben.

2 bis 5 Lähmung: Der betroffene Kämpfer erleidet einen Abzug von -1 auf die Ergebnisse seiner Glaubens-, Initiative-, Angriffs-, Verteidigungs-, Fernkampf- und Machtproben. Sein BEW wird um 2,5 reduziert. Während der nächsten Versorgungsphase muss ein weiterer W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 erleidet das Ziel die Auswirkung von Verlangsamung bis zum Ende der folgenden Runde. Die anderen Ergebnisse haben die gleichen potenziellen Konsequenzen wie der erste Wurf.

6 Versteinering: Der betroffene Kämpfer wird versteinert. Er wird damit zu einem unzerstörbaren, unveränderlichen und unbeweglichen Geländeteil. Er kann von dieser Verzauberung durch einen Effekt befreit werden, der einen Zauber beendet. Wenn er am Ende der letzten Runde des Spieles immer noch versteinert ist, dann gilt er als Verlust.

Mag. Narok

Quelle: Magnus der Mystiker

Wur nach der bestandenen Magieprobe mit einem W6 und wende den entsprechenden Effekt an.

1 Stabilisierung: Die Figur ist nicht mehr unter dem Bann des Zaubers, ihr Körper hat sich der Versteinering entzogen.

2 bis 5 - Versteinering: Die Zielfigur bewegt sich langsamer. Von der Initiative wird ihr 1 Punkt von der Bewegungspunkte abgezogen. Keine der beiden Eigenschaften darf unter 0 fallen. Der Zauber wirkt weiter. Würfle

ochmals zu Beginn der nächsten Runde und konsultiere wieder

diese Tabelle.

6 - Versteinering: Die Zielfigur erstarrt zu einer Statue. Sie bleibt

abdem Moment an stehen und gibt ihr nichts mehr an.

http://www.fp.pdf/en/script/script92.php