

Zauberpatzer

2W6 Auswirkung

- 2: Orientierungslos
INI-4; Der Zauberer ist so irritiert das er die nächste Kampfrunde nur reagieren kann. Ein Angriff zu führen oder einen Zauber zu beginnen ist nicht möglich.
- 3-5: Innerlicher Schmerz
INI-2; Ein stechender Kopfschmerz lässt den Zauberer zu Boden sinken. Es muss eine Aktion Position aufgewendet werden und ihm muss eine IN+3 Probe gelingen um sich mental wieder zu sammeln.
- 6-8: Lichtblitz
INI-2; Der Zauberer wird von seiner Astralkraft kurz geblendet.
- 9-10: astrale Blockade
Dem Zauberer ist es erst nach einer gelungenen IN Probe möglich wieder Zauber zu wirken, bis dahin ist er von seiner Fähigkeit zu Zaubern abgeschnitten.
- 11: Ups
Der Zauber trifft ein zufälliges anderes Ziel mit voller Stärke. Der Zauberer muss die vollen Kosten für den Zauber bezahlen.
- 12: Innere arkane Explosion
Der Zauber trifft sich mit seinem Zauber selbst, d.h. Bei einem Schadenszauber erleidet der Zauberer den vollen Schaden den der Zauber angerichtet hätte selbst und er muss die kompletten Kosten für den Zauber bezahlen. Bei allen anderen Merkmalen verliert er die doppelten Kosten als AsP. Übersteigen die Kosten seinen aktuellen AsP Vorrat, verliert er den Rest als LeP.