

## 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.

## Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

 1 Aktion

 Unmittelbar

 45 Meter

 V, G, M (eine Handvoll Ton-, Kristall-, Glas- oder Mineralkugeln)

Du bombardierst den Geist einer Kreatur, die du in Reichweite siehst, und versuchst, ihren Intellekt und ihre Persönlichkeit zu zerstören. Das Ziel erleidet 4W6 psychischen Schaden und muss einen Rettungswurf für Intelligenz machen.

Bei einem misslungenen Rettungswurf werden die Werte für Intelligenz und Charisma der Kreatur auf 1 gesetzt. Die Kreatur kann weder zaubern, noch magische Gegenstände aktivieren, noch eine Sprache verstehen oder auf irgendeine verständliche Weise kommunizieren. Die Kreatur kann jedoch ihre Freunde identifizieren, ihnen folgen und sie sogar beschützen.

## Gedankenleere

Stufe 8 Bannmagie

 1 Aktion

 24 Stunden

 Berührung

 V, G

Bis zum Ende des Zaubers ist eine willige Kreatur, die du berührst, immun gegen psychischen Schaden, gegen jeden Effekt, der ihre Emotionen spüren oder ihre Gedanken lesen würde, gegen Erkenntnismagie-Zauber und gegen den Zustand "verzaubert". Der Zauber vereitelt sogar Wunschzauber und Zauber oder Effekte ähnlicher Macht, die dazu dienen, den Geist des Ziels zu beeinflussen oder Informationen über das Ziel zu erhalten.

## 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.

## Schwachsinn

Stufe 8 Verzauberung

Am Ende von 30 Tagen kann die Kreatur ihren Rettungswurf gegen diesen Zauber wiederholen. Gelingt ihr der Rettungswurf, endet der Zauber.

Der Zauber kann auch durch Vollständige Genesung, Heilung oder Wunsch beendet werden.

## 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.

## Redegewandheit

Stufe 8 Verwandlungsmagie

 1 Aktion

 1 Stunde

 Selbst

 V

Bis zum Ende des Zaubers kannst du die gewürfelte Zahl durch eine 15 ersetzen, wenn du eine Charismaprobe machst. Außerdem zeigt Magie, die feststellen würde, ob du die Wahrheit sagst, dass du die Wahrheit sagst, egal was du sagst.

## 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.