

PERSON BEZAUBERN

BAR
1

	1 StdA		V,G		1 h/St.		
	1 humanoides Ziel*				5F+1F/2 Stufen		

Rettungswurf: Willen, keine Wirkung

Diese Bezauberung bringt eine humanoide Kreatur dazu, dich als vertrauenswürdigen Freund und Verbündeten anzusehen (Einstellung dir gegenüber ist freundlich). Wird die Kreatur gerade von dir oder deinen Verbündeten bedroht oder angegriffen, erhält sie einen Bonus von +5 auf ihren Rettungswurf gegen den Zauber.

Der Zauber erlaubt es dir nicht, die bezauberte Person zu kontrollieren, als wäre sie eine Maschine, sie nimmt deine Worte und Taten aber in der bestmöglichen Art und Weise auf. Du kannst versuchen, dem Ziel Befehle zu geben. Willst du das Opfer aber dazu bringen, Dinge zu tun, die es normalerweise nicht machen würde, musst du einen erfolgreichen, konkurrierenden Wurf auf Charisma ablegen (erneute Versuche sind nicht erlaubt). Eine betroffene Kreatur wird niemals selbstmörderische oder für sie offensichtlich schädliche Befehle ausführen, könnte aber dazu überredet werden, etwas sehr Gefährliches zu tun. Jede bedrohliche Handlung deinerseits oder von deinen scheinbaren Verbündeten, bricht den Zauber. Du musst entweder eine Sprache sprechen, die das Ziel versteht, oder sehr gut im pantomimischen Vermitteln deiner Wünsche sein.