

FLAMMENKUGEL

HXM

2



1 StdA



V,G,M*



1R/S



20F+2F/Stufe

Material: Talg, Schwefel und Eisenpulver

Effekt: Kugel mit einem Durchmesser von 1,50 m

Rettungswurf: Reflex, keine Wirkung

Eine lodernde Flammenkugel rollt in die von dir angezeigte Richtung und verbrennt jene, die sie trifft. Die Kugel bewegt sich mit einer Geschwindigkeit von 9 m pro Runde. In dieser Bewegung kann sie auch bis zu 9 m weit aufsteigen oder hüpfen, um ein Ziel zu treffen. Kommt die Kugel in einen Bereich, der von einer Kreatur besetzt ist, hört sie 1 Runde lang auf, sich zu bewegen und verursacht bei dieser Kreatur **3W6** Punkte Feuerschaden. Dieser Schaden kann durch einen erfolgreichen Reflexwurf vermieden werden. Eine Flammenkugel kann über Hindernisse rollen, die nicht höher als 1,20 m sind. Sie entzündet brennbare Substanzen und beleuchtet den Bereich, den auch eine Fackel erhellen könnte.

Die Kugel bewegt sich solange, wie du sie lenkst (gilt für dich als Bewegungsaktion), andernfalls bleibt sie liegen und brennt vor sich hin. Sie kann wie ein normales Feuer gelöscht werden. Die Oberfläche der Flammenkugel hat eine schwammartige, nachgebende Konsistenz und verursacht deshalb wirklich nur Feuerschaden. Sie kann Kreaturen, die sich nicht bewegen wollen, nicht bei Seite schieben oder große Objekte einreißen. Rollt sie über die Reichweite des Zaubers hinaus, erlischt die Flammenkugel.

GRW - 274