

# SCHMIEREN

BAR

1



1 StdA



V,G,M\*



1 m/St.



1 Obj. oder 2F×2F



5F+1F/2 Stufen

**Material:** Butter**Rettungswurf:** Siehe Text

Mit diesem Zauber kannst du eine feste Oberfläche mit einer Schicht rutschiger Schmiere bedecken. Jede Kreatur im Wirkungsbereich des Zaubers muss einen erfolgreichen Reflexwurf ablegen oder sie rutscht aus. Man kann allerdings mit der halben Bewegungsrate und einem erfolgreichen Wurf auf Akrobatik (SG 10) durch den betroffenen Bereich laufen. Ein Fehlschlag bedeutet in diesem Fall, dass der Betroffene sich in dieser Runde nicht bewegen kann (und einen erfolgreichen Reflexwurf machen muss, um nicht hinzufallen). Ein Fehlschlag um 5 oder mehr Punkte bedeutet, dass die Kreatur hinfällt (siehe Akrobatik für weitere Einzelheiten). Kreaturen, die sich in ihrem Zug nicht bewegen, müssen keinen Rettungswurf machen und gelten nicht als auf dem falschen Fuß erwischt.

...