

ELEMENTARE RACHE



4

Magieart: Feenmagie, Hexerei, Schamanismus

Reichweite: 15 cm

Schwierigkeit: 6

Dauer: Sofort

Wirkungsbereich: Speziell

Frequenz: 1

Der Magier und sein Ziel unterziehen sich beide einer Machtprobe. Der höhere Wurf gewinnt. Gewinnt der Zaubende, erhält das Ziel eine Verletzung mit der STA = Machtwert des Ziels.

Der Zauber kann nur von einem Magier gewirkt werden, der keines der beiden Elemente Licht oder Finsternis beherrscht. Der Zauber kann nur eine Figur treffen, die eines der beiden Elemente beherrscht.



2

Quelle: Buch der Hexerei

10

Erzeugt von <http://www.thedarksite.net/>

Erzeugt mit dem Online-Kartengenerator von <http://www.thedarksite.net/>.

Original Karten von Rackham sp.ter Rackham Entertainment, Frankreich. Letzter bekannter Vertrieb in DE/A/CH durch Universal Cards sp.ter Universal Trends.

PDF-Erzeugung mit Hilfe von tFPDF von Ian Back (open source unter LGPL-Lizenz); <http://www.fpdf.org/en/script/script92.php>