

## GLÜCKSSPIEL



4

Magieart: Chronomantie,  
Solaris

Reichweite: 40 cm

Schwierigkeit: DIS des Ziels +5

Dauer: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell

Frequenz: 1

Dieser Zauber kann nur auf den gegnerischen Kämpfer gesprochen werden, dessen DIS für den Taktikwurf verwendet wurde. Sollte dieser Kämpfer inzwischen ausgeschaltet worden sein, kann der Zauber auch auf den gegnerischen Kämpfer mit der höchsten DIS gesprochen werden. Haben mehrere Kämpfer die gleiche (höchste) DIS, kann der Zauber auf einen beliebigen von ihnen gesprochen werden. Wenn die DIS des Ziels  $\leq$  ist, wird stattdessen FUR/MUT + 5 verwendet.

Wenn der Zauber gelingt, mischt der Spieler, der das Ziel kontrolliert, verdeckt die Karten in seiner Aktivierungsfolge, die noch nicht aktiviert oder in Reserve platziert wurden. Danach darf er sich seinen neuen Aktivierungsstapel ansehen.



Quelle: Regelbuch Confrontation 3

4

17

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>