

CHTONISCHE KLAMMER



3

Magieart: Chtonie

Reichweite: 15 cm

Schwierigkeit: 8

Dauer: Bis zum Rundenende

Wirkungsbereich: Eine Figur

Frequenz: 2

Dieser Zauber muss zu Beginn der Bewegungsphase gewirkt werden. Die anvisierte Zielfigur bleibt in der Erde stecken und muss einen Stärketest durchführen mit der Schwierigkeit = Widerstandswert des Opfers.

Versagt das Opfer, verliert die Figur einen Nahkampfwürfel und kann sich bis zum Ende der Runde nicht fortbewegen. Wenn die Figur den Stärketest besteht, gelingt es ihr sich aus der Erde zu befreien. Sie erhält aber trotzdem bis zum Ende der Runde einen Malus von 2,5 cm auf die Bewegung. Eine Figur kann diese Effekte nur einmal pro Runde erleiden.

Dieser Zauber hat keine Wirkung auf Figuren mit der Fähigkeit Geist der Erde oder auf Elementarwesen der Erde.



Quelle: Buch der Chtonie

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/ACH 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>