

JOCH DER MAGIER



2

Magieart: *Chtonie*

Reichweite: *20 cm*

Schwierigkeit: *9*

Dauer: *Bis zum Rundenende*

Wirkungsbereich: *Eine Figur*

Frequenz: *1*

Nachdem der Zauber zu Beginn der Bewegungsphase erfolgreich gewirkt wurde, würfelle 1 W6:

1-2: Beine. Das Opfer zieht 2,5 cm von seiner Bewegung ab.
3-4: Arme. Das Opfer verliert 1 Punkt in Verteidigung und Angriff, sowie die Möglichkeit, einen Meisterschlag auszuführen.
5: Rumpf. Das Opfer verliert einen Nahkampfwürfel, sowie die Möglichkeit einen Meisterschlag auszuführen; dafür erhält es aber die Fähigkeit Immunität / Rumpf. Eine Figur kann diesen Effekt nur einmal pro Runde erhalten.
6: Kopf. Das Opfer verliert die Fähigkeit Kommando, die Fähigkeit einen Zauber zu sprechen und seine Disziplin sinkt auf 0.

Der Zauber kann von keinem Magier auf sich selbst angewandt werden.



4

Quelle: *Buch der Chtonie*

16

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>