

IRREFÜHRENDE ILLUSION



3



5

Magieart: Elementar

Reichweite: 30 cm

Schwierigkeit: II

Dauer: Bis zum Spielende

Wirkungsbereich: Eine befreundete Einheit

Frequenz:

Das Ziel dieses Rituals wird von transparenten und sich verändernden Schatten umgeben, die seine Feinde verwirren. Wird diese Einheit als Ziel einer Fernkampfatacke bestimmt, wird für jeden erfolgreichen Trefferwurf ein W6 geworfen. Bei einem Ergebnis von 4 oder mehr trifft der Schuss eine Illusion und wird ignoriert.

Weitere befreundete Einheiten können in derselben Runde mit diesem Ritual verzaubert werden, wenn 5 zusätzliche Manasteine für jede weitere Einheit ausgegeben werden. Diese Manasteine müssen zu Beginn des Rituals gemeinsam mit den unbedingt benötigten Manasteinen ausgegeben werden. Ein einzelner Beschwörungswurf wird für alle Einheiten gemeinsam ausgeführt. Dieses Ritual hat keinen Effekt gegen Artillerie oder Projektile, die keinen Trefferwurf benötigen, z.B. einige Zauber. 'Irreführende Illusion' ist automatisch gebannt, wenn die Zieleinheit an einem Nahkampf teilnimmt.



Quelle: Rituale Rag'Naroks

35

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>