

DIE GABE DES GEIERS



2

Magieart: Instinktmagie

Reichweite: 5 cm

Schwierigkeit: 6

Dauer: Bis zum Rundenende

Wirkungsbereich: Eine verbündete Figur

Frequenz: 2

Dieser Zauber muss zu Beginn der Bewegungsphase gewirkt werden. Das Ziel des Zaubers erhält bis zum Ende der Runde die Fähigkeit Störmanöver. Dafür kann das Ziel keine Fernkampfangriffe gegen Ziele ausführen, die weiter als Mittel von ihm entfernt sind. Solange die Figur unter der Wirkung der Gabe des Geiers steht, kann sie keine weitere Gabe der Instinktmagie erhalten.

Diese Gabe hat auf Konstrukte, Kriegsmaschinen und auf Figuren mit der Fähigkeit Störmanöver keine Wirkung.



Quelle: Buch der Instinktmagie

1

8

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>