

SELBSTKASTEIUNG



2

Magieart: Klagemagie.
Wispermagie

Reichweite: 15 cm

Schwierigkeit: 5

Dauer: Sofort

Wirkungsbereich: Ein
befeundeter Kämpfer

Frequenz: 1

Das Ziel wird um eine Verletzungsstufe geheilt. Danach wird ein W6 geworfen, um die Auswirkung des Zaubers auf den Magier zu bestimmen. Diese ist von der Verletzungsstufe des Ziels vor der Wirkung des Zaubers abhängig.

Leicht: Der Magier erleidet bei einem Wurfergebnis von 1 eine leichte Verletzung.

Schwer: Der Magier erleidet bei einem Wurfergebnis von 1 oder 2 eine leichte Verletzung.

Kritisch: Der Magier erleidet bei einem Wurfergebnis von 1, 2 oder 3 eine leichte Verletzung.



Quelle: Regelbuch Confrontation 3

1

10

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>