

## MACELLARI TENTATIONIS



4

Magieart: Nekromantie,  
Typhonie

Reichweite: Keine

Schwierigkeit: Speziell

Dauer: Bis zum Spielende

Wirkungsbereich: Der Magier

Frequenz: 1

Nach dem erfolgreich gewirkten Zauber steigert sich die Furcht des Magiers um einen Punkt, und eine der im Folgenden beschriebenen Auswirkungen wird ausgewählt. Der Bonus der Furcht ist durch die Fähigkeit Kommando nicht übertragbar und wird bei erneuter Beschwörung der Macellarii Tentationes nicht erneut hinzugerechnet.

- Die Hoheit des Beherrschers / Schwierigkeit 8:  
Die Muskeln, Knochen und Waffen des Zauberers verschmelzen miteinander zu einem neuen tödlichen Wesen. Angriff und Stärke des Zauberers werden um einen Punkt gesteigert. Diese Transformation kann mehrmals erlangt werden.

- Finsternisrüstung / Schwierigkeit 9:  
Knochenwucherungen entstehen auf dem Körper des Magiers. Verteidigung und Widerstand steigen um einen Punkt. Diese Transformation kann mehrmals erlangt werden.

- Bitteres Blut / Schwierigkeit 10:  
Die Körperflüssigkeiten des Zauberers verwandeln sich in eine gefährliche Säure. Die nächsten Verletzungen, die dem Magus zugefügt werden, verursachen ihrerseits bei allen Figuren, die Basis an Basis mit ihm stehen. Verletzungen mit der Stärke = Macht des Magiers. Diese Transformation kann nur einmal pro Partie erlangt werden.

4

21

Wenn der Zauberer die Macellarii Tentationis nicht schafft, wird er leicht verletzt.

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>