

GESPENSTERSCHLAG



3

Magieart: Nekromantie

Reichweite: 20 cm

Schwierigkeit: 9

Dauer: Sofort

Wirkungsbereich: Eine Figur

Frequenz: Speziell

Der Magier wirkt die Beschwörung zu einem beliebigen Zeitpunkt in der Nahkampfphase. Er lässt ein kleines Portal entstehen und erhält gegen sein angesagtes Ziel einen Nahkampfwürfel. Vom Verteidigungswert des Opfers werden gegen diesen Angriff 2 Punkte abgezogen. Die Verteidigung darf aufgrund dieses Spruches nicht auf oder unter 0 sinken.

Wird dieser Angriff gegen eine Figur, die sich nicht im Nahkampf befindet, eingesetzt, erhält die Figur ihre regulären zwei Nahkampfwürfel. Sie kann sich aussuchen, wie sie diese Würfel nur zu Verteidigungszwecken aufteilt. Eingesetzte Würfel gehen für die Dauer der Nahkampfphase verloren.

Zaubert der Magier den Gespensterschlag in einem laufenden oder noch auszutragenden Nahkampf, kann sich das Ziel entscheiden, ob es bereits gesetzte Verteidigungswürfel oder, im Falle eines noch nicht angesagten Kampfgetümmels, noch zu setzende Verteidigungswürfel gegen diesen Angriff nutzt. Die so gesetzten Würfel sind für die laufende Nahkampfrunde verloren und gelten als gesetzte Verteidigungswürfel.

Der Magier verliert einen Nahkampfwürfel. Die Häufigkeit des Gespensterschlags hängt also von der Anzahl der Nahkampfwürfel ab, über die der Magier in dieser Nahkampfphase verfügt.

Der Gespensterschlag kann nicht mit einem Meisterschlag kombiniert werden.

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>