

TRAUMBRECHER



2

Magieart: Primägie

Reichweite: Keine

Schwierigkeit: 8

Dauer: Bis zum Rundenende

Wirkungsbereich: Der Magier

Frequenz: 1

Ein Zauberer, der die Beschwörung erfolgreich gewirkt hat, kann leichter Antimagie anwenden. Sie ist dann auch gegen Instinktmagie wirksam. Im Gegenzug darf er bis zum Ende der Runde keine Zauber mehr wirken.

Er kann gegnerische Zauber mit allen Arten von Manasteinen absorbieren.

Die Schwierigkeit aller seiner Neutralisierungsproben wird um eine Anzahl Punkte verringert, die der Anzahl an Manasteinen, die er für das Wirken des 'Traumbrechers' eingesetzt hat, entspricht.

Wenn du die Magieprobe bestanden hast, würfelst du mit einem W6. Bei einem Ergebnis von 1 oder weniger kann der Beschwörer in der ganzen Partie weder seine Macht noch seine Manasteine verwenden. Das Ergebnis des W6 wird bei jeder Anwendung des Zaubers, die auf die erste Anwendung folgt, um einen Punkt verringert.

Im Abenteuermodus werden die nachteilhaften Wirkungen des Traumbrechers auf den Magier, der ihn benutzt, von einem Akt zum nächsten übernommen. Ein Zauberer, der seine Macht infolge dieser Beschwörung verloren hat, kann sie nicht mehr nutzen, bis er dem Traumbrecher persönlich begegnet ist und ihn ohne äußere Hilfe besiegt hat.

Der Traumbrecher gilt als Schatten, die Macht des Magiers ist sein Elixier.

4

II

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>