

## FLAMMENMEER



3

Magieart: Schamanismus.  
Theurgie

Reichweite: Speziell

Schwierigkeit: 10

Dauer: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell

Frequenz: 1

Dieser Zauber muss in CONFRONTATION zu Beginn der Bewegungsphase und in RAGNAROK in der ersten Magiephase gezaubert werden. Um das Flammenmeer auszulösen, darf der Magier sich in dieser Runde nicht bewegen, darf keinen anderen Zauber wirken, darf an keinem Konzil beteiligt sein, darf keine Verletzung erhalten und sich nicht in Basenkontakt mit einer gegnerischen Figur befinden.

Das Flammenmeer beginnt kurz bevor der Mana-Erholungswurf ausgeführt wird, sofern der Zauberer alle Voraussetzungen erfüllt. Ziehe von der Mitte der Vorderkante der Basis des Magiers eine 1cm breite und 15 cm lange Linie.

Jede Figur, deren Basis auch nur teilweise unter dem Flammenmeer liegt, erhält eine Verletzung mit der STÄ = 2.



Quelle: Buch der Theurgie

2

16

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>