

MUSKELWUCHS



4

Magieart: Technomantie

Reichweite: Berührung

Schwierigkeit: Speziell

Dauer: Bis zum Rundenende

Wirkungsbereich: Eine verbündete Figur

Frequenz: Unbegrenzt

Kurz vor der Magieprobe wählst Du eine Körperpartie der Zielfigur. Die Schwierigkeit und die errungenen Fähigkeiten hängen von der Stelle der Injektion ab:

Arme / Schwierigkeit 6: Brutal
Beine / Schwierigkeit 7: Erbarmungslos / 2
Rumpf / Schwierigkeit 8: Hart im Nehmen

Am Ende der Runde wird die Figur an der entsprechenden Körperstelle mit Stärke 0 verletzt. Ein Pasch bei dieser Verletzungsprobe hat nicht die üblichen Auswirkungen, sondern wird wie eine normale Verletzung mit dem entsprechenden Würfelresultat gewertet.

Dieser Zauber kann nur auf menschenähnliche Figuren mit einer Infanteriebasis (2,5cm Breite) gewirkt werden. Der "Muskelwuchs" wirkt nicht auf Konstrukte, Lebende Tote und Unsterbliche Wesen.



Quelle: Buch der Technomantie

3

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/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>