

GEMEINSCHAFT DES RUDELS



2

Magieart: Wispermagie

Reichweite: Keine

Schwierigkeit: 6

Dauer: Bis zum Rundenende

Wirkungsbereich: Selbst

Frequenz: 1

Dieser Zauber kann nur am Anfang der Strategiephase vor der Festlegung der Aktivierungsfolge gesprochen werden. Wenn der Zauber gelingt, erhält der Magier die Fähigkeit Kommando / 15.



2

Quelle: Regelbuch Confrontation 3

13

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>