

ERWECKUNG DES DRACHEN



6

Magieart: *spezial*

Reichweite: *Speziell*

Schwierigkeit: *10*

Dauer: *Speziell*

Wirkungsbereich: *Speziell*

Frequenz: *1*

S'Ynaquia muss in den Überresten des Drachen stehen, um diesen Zauber wirken zu können. Ist die Beschwörung erfolgreich, können alle befreundeten und feindlichen Magier in 20 cm Umkreis um diese Zone Manasteine ausgeben, um das Erwachen zu beschleunigen oder zu verhindern. Ein Magier kann hierfür zu Beginn jeder Spielphase Manasteine ausgeben, wenn er sich nicht im Nahkampf befindet.

- Für jeden von einem befreundeten Magier ausgegebenen Manastein wird ein Marker an die Überreste des Drachen gelegt.
- Für jeden von einem feindlichen Magier ausgegebenen Manastein wird ein solcher Marker entfernt (Minimum: 0 Marker).

Die Macht des Drachen wird erweckt, sobald 20 Marker an seinen sterblichen Überresten platziert sind. Der Zauber kann dann nicht erneut gewirkt und die Zahl der marker nicht mehr modifiziert werden.

Alle ophidianischen Krieger auf Seiten des Magiers, die sich auf dem Schlachtfeld befinden, erhalten +1 auf NI, ANG und VER. Wenn sie verwundet sind, heilen sie sofort eine Wundstufe.

Dieser Zauber ist S'Ynaquia vorbehalten.

Quelle: Cry Havoc 5



0

0

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>