

ERDWALL



3

Magieart: Elementar

Reichweite: 10 cm

Schwierigkeit: 10

Dauer: Speziell

Wirkungsbereich: Speziell

Frequenz: Unbegrenzt

Wenn der Zauber gelingt, darf der Spieler zwei Marken innerhalb von 10 cm um den Magier und innerhalb seines Sichtfelds auf dem Spielfeld platzieren. Die Marken dürfen höchstens 10 cm von einander entfernt sein und zum Zeitpunkt der Beschwörung darf sich keine Figur zwischen ihnen befinden. Zwischen den beiden Marken entsteht der Erdwall (Breite: 1 cm, Höhe: 7 cm, WID 8,5 SP). Er blockiert alle Sichtlinien auf Höhenstufe 0 und kann nicht durchquert werden. Es gelten die Regeln für die Beschädigung von stationären Kriegsmaschinen.

Ein Magier kann beliebig viele Erdwälle erschaffen, solange er über das nötige Mana verfügt. Der Erdwall verschwindet am Ende der Versorgungsphase, wenn der Magier nicht 1 Erdstein opfert und eine Sichtlinie zum Erdwall hat. Wenn der Magier den Erdwall weiter mit Energie versorgt, bleibt er bis zur nächsten Versorgungsphase bestehen.



3

Quelle: Erdelementar

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>