Kampfsicht

1

Decke die obersten 4 Karten eines beliebigen Angriffsmodifikator-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

: Decke stattdessen die obersten 6 Karten auf, 1.

2 2

82

Heilung 1

Wirkt auf alle Verbündeten

REGENERATION

574

Probleme erahnen

1

Decke die obersten 3 Karten eines beliebigen Angriffsmodifikator-Decks auf und lege dann in beliebiger Reihenfolge bis zu 1 unter das Deck und den Rest auf das Deck zurück.

: Decke stattdessen die obersten 5 Karten auf und lege dann in beliebiger Reihenfolge bis zu 2 Karten unter das Deck und den Rest auf das Deck zurück, 1.

2 2

79

FLUCH

Reichweite 2

Ziele 2

575

Schutzaura

1

Schild 2

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite 2

1

2 2

13

Decke die obersten 2 Karten eines beliebigen Monster-Fertigkeitskarten-Decks (außer Bosse) auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

: Decke stattdessen die obersten 4 Karten auf, 1.

576

Hellsicht

1

Wenn ein Verbündeter in Reichweite 3 in dieser Runde angegriffen wird, gilt jeder positive und Angriffsmodifikator des Gegners stattdessen als .

1

2 2

08

Decke die oberste Karte zweier beliebiger Monster-Fertigkeitskarten-Decks (außer Bosse) auf und lege in beliebiger Reihenfolge bis zu 1 Karte unter und den Rest auf das entsprechende Deck zurück.

: Decke stattdessen die obersten 2 Karten beider Decks auf, 1.

577

Anderweltliche Reise

1

Zwinge einen Gegner in Reichweite 3 , sich auf ein unbesetztes Feld im Umkreis von 2 Feldern um dich zu teleportieren.

1

2 2

34

: Lege einen Riss-Marker auf das Feld, auf dem du dich befindest.

.....

Teleportiere auf ein beliebiges unbesetztes Feld im Umkreis von 4 Feldern um dich.

578

Lichtstrahl

1

Heilung 4

Wirkt auf einen Verbündeten in Reichweite 3

2 2

48

Bewegung 2

.....

Angriff 2

Reichweite 2

579

Dimensionstransfer

1

UNSICHTBAR und BETÄUBUNG

Visiere einen Gegner oder Verbündeten in Reichweite 3 an.

1

2 2

57

: Lege einen Riss-Marker auf das Feld, auf dem du dich befindest.

.....

Teleportiere auf ein beliebiges unbesetztes Feld im Umkreis von 4 Feldern um dich.

580

Fessel der Leere

1

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 3.

.....

Wenn ein Gegner in dieser Runde ein Feld mit einem Riss-Marker betritt, erhält er ENTWAFFNEN .

2 2

25

Angriff 1

Reichweite 3

Ziele 2

LÄHMUNG

1

581

Verfluchter Boden

1

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 4.

.....

Wenn ein Gegner in dieser Runde ein Feld mit einem Riss-Marker betritt, erleidet er 1 Schaden und erhält FLUCH .

2 2

17

Beute 1

.....

VERWIRRUNG

Reichweite 3

Ziele 2

582

Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Übles Vorzeichen

Die nächsten 6 Male, wenn ein Gegner eine Karte in sein Angriffsmodifikator-Deck mischen würde, darfst du sie stattdessen als 6. Karte von oben einsortieren.



2 2 66

Bewege einen Riss-Marker bis zu 6 Felder weit. Diese Bewegung löst jegliche Riss-Effekte aus, als ob die Figur das Feld mit dem Riss-Marker betreten hätte.

Teleportiere auf ein beliebiges unbesetztes Feld im Umkreis von 6 Feldern um dich.

1

583

Jenseitige Inspiration

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 4.

Wann immer ein Verbündeter in dieser Runde zum ersten Mal ein Feld mit einem Riss-Marker betritt, erhält er SEGEN.

2 2 23

Bewegung 3

Heilung 1

Selbst

REGENERATION

584

Duale Scherben

Angriff 3

Reichweite 3

SCHIEBEN 1

2 2 39

Angriff 2

Reichweite 4

ZIEHEN 1

585

Erfrischender Quell

2

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 3.

Heilung 4

Wirkt auf einen an diesen Riss-Marker angrenzenden Verbündeten.

Schild 3

Wirkt auf alle an diesen Riss-Marker angrenzenden Verbündeten.

2

2 2 21

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 3.

ZIEHEN 2

Visiere einen Gegner in Reichweite 3 zu einem Riss-Marker an und ziehe ihn zu diesem Riss-Marker.

586

Geschenk der Leere

2

STÄRKUNG

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite 2

SEGEN

Wirkt auf einen Verbündeten in Reichweite 2

1

2 2 72

Lege einen Riss-Marker auf das Feld, auf dem du dich befindest.

Bewegung 3

Entferne alle negativen Zustände von einem Verbündeten in Reichweite 2.

587

Vorausschau

3

Decke die obersten 5 Karten eines beliebigen Angriffsmodifikator-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

: Decke die obersten 5 Karten eines weiteren Angriffsmodifikator-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück, 1.

2 2 80

Beschwöre 2 Geisterfalken

: 4	: 3
: 2	: -

Fliegen

2

588

Ruf der Anderswelt

3

Teleportiere zu einem von einem Gegner besetzten Feld im Umkreis von 4 Feldern um dich und teleportiere diesen Gegner auf das zuvor von dir besetze Feld.

: UNSICHTBAR 1

Selbst

2 2 43

Angriff 3

GIFT

Visiere einen Gegner an, der auf einem Riss-Marker steht oder daran angrenzt.

589

Vorgezeichneter Weg

4

Du und alle Verbündeten in Reichweite 3 können ausführen: 1

Bewegung 2

Betroffene Nicht-Spieler-Charaktere oder Beschworene können dies nach deinem Wunsch ausführen.

2 2 87

Decke die oberste Karte aller Monster-Fertigkeitskarten-Decks (außer Bosse) auf.

: Lege außerdem beliebig viele der aufgedeckten Karten unter die jeweiligen Decks, 1.

590

Reinigungsritus

4

Heilung 2

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite 2

Entferne alle FLUCH Karten aus den Angriffsmodifikator-Decks geheilter Figuren und mische ihre Abwurfstapel zurück in die jeweiligen Decks, 1.

2 2 62

Bekomme bis zu 1 deiner verlorenen Karten zurück.

Alle Verbündeten können insgesamt bis zu 6 ihrer abgeworfenen Karten zurückbekommen.

2

591

Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Schicksalsspruch

5

Wann immer ein Gegner während seines Angriffs einen negativen oder Angriffsmodifikator zieht, erleidet er 1 Schaden.

2 ∞

2 2

37

2 2

Bewegung 3 •

Angriff 2 •

Reichweite 3

FLUCH

592

Dimensionsgrenze

5

Lege einen Riss-Marker auf ein beliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 5.

Wenn ein Gegner in dieser Runde ein Feld mit einem Riss-Marker betritt, erhält er WUNDE und LÄHMUNG.

2 2

13

2 2

Teleportiere auf ein beliebiges unbesetztes Feld im Umkreis von 5 • Feldern.

Schild 1

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite 2

593

Schwächender Bann

6

Mische 4 Karten in das Monster-Angriffsmodifikator-Deck.

: Mische stattdessen 8 Karten in das Deck, 1.

1

2 2

52

2 2

VERWIRRUNG ?

Visiere alle Gegner an

Wenn ein Verbündeter in dieser Runde ein Feld mit einem Riss-Marker betritt, erhält er STÄRKUNG.

1

594

Geschickte Lenkung

6

Decke die obersten 6 Karten eines beliebigen Angriffsmodifikator-Decks auf und lege dann in beliebiger Reihenfolge bis zu 3 Karten unter das Deck und den Rest auf das Deck zurück.

: Decke zusätzlich die obersten 3 Karten aller anderen Angriffsmodifikator-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück, 1.

2 2

07

2 2

Bewegung 4 •

Wenn ein Verbündeter in Reichweite 3 • in dieser Runde angegriffen wird, gilt jeder positive und Angriffsmodifikator des Gegners stattdessen als .

595

Genesungsstrom

7

Heilung 3 •

Wirkt auf dich selbst und alle Verbündeten

REGENERATION

2 2

40

2 2

BETÄUBUNG •

Visiere alle Gegner in Reichweite 3 an

Entferne alle negativen Zustände bei allen Verbündeten in Reichweite 3.

1

596

Ätherwirbel

7

Bewege alle Riss-Marker bis zu 3 Felder weit.

Angriff 2 •

Visiere alle Gegner an, die auf Feldern mit einem Riss-Marker stehen

DURCHSTECHEN 2

FLUCH

2 2

59

2 2

Lege je einen Charaktermarker auf zwei verschiedene Riss-Marker. Bis zum Rundenende gelten die Felder mit diesen Riss-Markern für deine Bewegungen und die deiner Verbündeten als aneinander angrenzend.

Bewegung 4 1

597

Tiefe Meditation

8

Angriff 2

Reichweite 3

LÄHMUNG

:

2 2

91

2 2

Decke die obersten 3 Karten eines beliebigen Monster-Fertigkeitskarten-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück.

: Decke die obersten 3 Karten eines zweiten Monster-Fertigkeitskarten-Decks auf und lege sie in beliebiger Reihenfolge zurück, 1.

598

Leid und Erlösung

8

Vergeltung 3 •

Reichweite 4 •

Wirkt auf alle Verbündeten

2 2

21

2 2

Heilung 6 •

Wirkt auf einen beliebigen Verbündeten

:

1

599

Hand des Schicksals

9

Decke die obersten 4 Karten aller Angriffsmodifikator-Decks auf und lege dann in beliebiger Reihenfolge beliebig viele unter und den Rest auf das jeweilige Deck zurück.

: Decke stattdessen die obersten 6 Karten auf, 1.

2 2

96

2 2

Durchsuche ein Monster-Fertigkeitskarten-Deck (außer Bosse) nach einer beliebigen Karte und entferne sie bis zum Ende des Szenarios.

: Durchsuche dieses Deck nach einer zweiten Monster-Fertigkeitskarte, die kein Symbol zeigt, und entferne sie ebenfalls.

600

Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin



Prophetin




Ebenenspalt
9
Lege einen Riss-Marker auf einbeliebiges unbesetztes Feld in Reichweite 4.
Angriff 3
Visiere alle Gegner in Reichweite 2 zu diesem Riss-Marker an
VERWIRRUNG
2
2
75
Beschwöre einen Zwielichtregenten
:9
:3
FLUCH
:2
:-
2
601


Prophetin