

Kampfsicht

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

Decke stattdessen die obersten 6 Karten auf, .

 2

 2

82

Heilung  1 •

Wirkt auf alle Verbündeten

REGENERATION 



574

Probleme erahnen

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, .

 2

 2

79

FLUCH 

Reichweite  2 •

Ziele  2 •



575

Schutzaura

Schild  2

Wirkt auf alle Verbündeten in

Reichweite  2 •



 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, .

576

Hellsicht

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



 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, .

577

Andersweltliche Reise

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



 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

Heilung  4 • •

Wirkt auf einen Verbündeten in

Reichweite  3



 2

 2

48

Bewegung  2

Angriff  2 •

Reichweite  2 •

579

Dimensionstransfer

UNSICHTBAR  und BETÄUBUNG 

Visiere einen Gegner oder Verbündeten in Reichweite  3 an.



 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

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 ENTWAFNEN .



 2

 2

25

Angriff  1 •

Reichweite  3

Ziele  2

LÄHMUNG 



581

Verfluchter Boden

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.



583

Jenseitige Inspiration

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

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 $\times 3$ •

SCHIEßEN 1 •



2

2

39

Angriff 2 •

Reichweite $\times 4$

ZIEHEN 1 •



585

Erfrischender Quell

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

Heilung 4 •

Wirkt auf einen an diesen Riss-Marker angrenzenden Verbündeten.

Schild 3 •

Wirkt auf alle an diesen Riss-Marker angrenzenden Verbündeten.

2

2

21

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

ZIEHEN 2

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

586

Geschenk der Leere

STÄRKUNG

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite $\times 2$

SEGEN •

Wirkt auf einen Verbündeten in Reichweite $\times 2$



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 $\times 2$.

587

Vorausschau

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, .

2

2

80



Beschwöre 2 Geisterfalken

4 •

3 •

Fliegen

2 •

1 •



588

Ruf der Anderswelt

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



UNSICHTBAR

Selbst



2

2

43

Angriff 3

GIFT

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



589

Vorgezeichneter Weg

Du und alle Verbündeten in Reichweite $\times 3$ können ausführen:

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, .

590

Reinigungsritus

Heilung 2 •

Wirkt auf alle Verbündeten in Reichweite $\times 2$

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

2

2

62

Bekomme bis zu 1 deiner verlorenen Karten zurück .

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



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

37

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

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.



2

2

52

VERWIRRUNG ?

Visiere alle Gegner an

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



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.



2

2

07

Bewegung 4

Wenn ein Verbündeter in Reichweite 3 in dieser Runde angegriffen wird, gilt jeder positive und Angriffsmodifikator des Gegners stattdessen als 1.



595

Genesungsstrom

7

Heilung 3

Wirkt auf dich selbst und alle Verbündeten

REGENERATION



2

2

40

BETÄUBUNG ?

Visiere alle Gegner in Reichweite 3 an

Entferne alle negativen Zustände bei allen Verbündeten in Reichweite 3.



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

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

597

Tiefe Meditation

8

Angriff 2

Reichweite 3

LÄHMUNG



2

2

91

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.

598

Leid und Erlösung

8

Vergeltung 3

Reichweite 4

Wirkt auf alle Verbündeten



2

2

21

Heilung 6

Wirkt auf einen beliebigen Verbündeten



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.

2

2

96

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 Ziellichtregenten

: 9

: 3

FLUCH

: 2

: -

2

601

