

**[8]** **Geschlagen mit Blindheit** 



Zusatz: Bis zum Ende des Zuges kann keine deiner Figuren die Fähigkeit Hellsicht nutzen.

*„Die Stärke raubt uns die Gabe zu sehen!“*

cc | 22 4.Ed. [28/100] **Ereignis**

**[9]** **Kollateralschaden** 



Zusatz: Lege einen deiner Orte aus dem Spiel auf den Rückzug.

*„Sonst noch jemand Fragen?“*

cc | 22 4.Ed. [29/100] **Ereignis**

**[3]** **Kleine Schwester** 



**<2>**  
**-3-**  
**(2)**

Platziere einen Helferchip in Kontakt mit der handelnden Figur.

cc | 22 4.Ed. [30/100] **Bündnis 2** **Deckhelfer**

**[4]** **Zone der Furcht**   




Countdown 3. Platziere einen Markerchip in Kontakt mit dem ausspielenden Charakter. Von und zu keiner Spielfigur im Radius von 2 Zoll um den Markerchip besteht Sichtlinie.

*„Schliesse die Augen! Hier WILLST du nichts sehen, glaube mir...“*

cc | 22 4.Ed. [31/100] **Magie, Kraft der Toten**

**[5]** **Flüsterndes Vergessen**   




Effektprobe X+. Suche X Karten aus einem gegnerischen Rückzug und lege sie unter seinen Nachschub.

*„Sie flüstern in mein Ohr, wenn ich schlafe. Und morgens weiß ich nicht mehr, wer ich bin...“*

cc | 22 4.Ed. [32/100] **Ereignis**

**[1]** **Verwirrung** 



Spielbar bei Ankündigung einer gegnerischen Magie. Du entscheidest über das Ziel der Magie.

*„Auf einmal wusste ich nicht mal mehr, wo oben und wo unten war...“*

cc | 22 4.Ed. [33/100] **Moment**

**[2]** **Spiel mit der Zeit** 



Countdown 3. Einmal pro Zug kannst du die Bewegungszahl einer Karte verdoppeln.

*„Hihihi... Wenn ich daran drehe wird alles schneller! Oder langsamer...“*

cc | 22 4.Ed. [34/100] **Magie, Kraft der Toten**

**[3]** **Angstschlag** 



Bestimme eine deiner Figuren. „Angstschlag“ ermöglicht der Figur eine einmalige Fernkampfatacke. Erhöhe dafür den Geschickwert um 3. Fügt du dem Ziel eine Verletzung zu, so erhält das Ziel eine Verletzung weniger und gilt als geschreckt.

*„Kalter Schrecken... So furchtbar...“*

cc | 22 4.Ed. [35/100] **Ereignis**

**[4]** **Berührung mit dem Jenseits** 



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Körperlos. Einmal im eigenen Zug kannst du ohne Aufwand einer Handlung eine Effektprobe 5+ ablegen um einer gegnerischen Figur, durch die sich deine Figur in diesem Zug hindurchbewegt, eine Verletzung zuzuügen.

*„Eine Seele so kalt, wie Eis...“*

cc | 22 4.Ed. [36/100] **Magie, Kraft der Toten**