

[2] **Reissender Wind**



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Wirbel. Einmal im eigenen Zug kannst Du eine Handlung nutzen um mit dieser Figur eine um 2 erschwerte Wirbelprobe abzulegen: Verletze eine gegnerische Figur im Umkreis von 3 Zoll.
„Es riss ihm buchstäblich das Fleisch von den Knochen!“

4. Ed. [37/100]

Magie, Kraft der Toten

[4] **Verdorbene Erde**



Heile eine Figur.
„An Orten wie diesen finden wir zu unserer Kraft zurück...“

4. Ed. [38/100]

Ereignis

[5] **Magische Entladung**



Bestimme eine deiner Figuren. "Magische Entladung" ermöglicht der Figur eine einmalige Fernkampf-attacke. Erhöhe dafür den Geschickwert der Figur um 3.
„Niemand konnte dem entkommen...“

4. Ed. [39/100]

Ereignis

[6] **Konzentrierte Energie**



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Körperlos. Die Figur erhält +2 im Nahkampf. Nutzt du die "Konzentrierte Energie" im Nahkampf, so verliert die Figur die Fähigkeit Körperlos bis zum Ende der Runde. Du kannst nur eine „Konzentrierte Energie“ pro Nahkampf nutzen.

4. Ed. [40/100]

Magie, Kraft der Toten

[6] **Schützende Aura**



Zusatz: Befindet sich eine deiner Figuren im Nahkampf und erhält eine oder mehrere Verletzungen, so erhält auch der Gegner eine Verletzung.
„Sie können uns nichts anhaben, ohne sich selbst zu verletzen!“

4. Ed. [41/100]

Ereignis

[3] **Totenangst**



Einflussprobe X+. Spielbar auf ein Schreckgespenst. Lege X beim Ausspielen fest. Kommt eine gegnerische Figur in Kontakt mit Schreckgespenst, so sie eine Effektprobe X+ ablegen. Misslingt die Probe, so ist sie bis zum Ende des Zuges geschreckt.

4. Ed. [42/100]

Magie, Kraft der Toten

[3] **Sturmwind**



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Wirbel. Einmal im eigenen Zug kannst du eine Handlung nutzen, um mit der Figur eine um 2 erschwerte Wirbelprobe abzulegen. Bewege eine Figur im Umkreis von 3 Zoll um maximal 3 Zoll weit.
„Der Sturm riss alles mit sich...“

4. Ed. [43/100]

Magie, Kraft der Toten

[8] **Stummer Schrei**



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

4. Ed. [44/100]

Ereignis

[3] **Dunkler Avatar**



Platziere einen Helferchip in Kontakt mit der handelnden Figur.

4. Ed. [45/100] Körperlos

Deckhelfer