

[4] **Fesseln der Toten**



Einflussprobe 4+ : Spielbar auf einen Charakter.
Die Bewegungszahl aller gespielten Karten zur Bewegung des Charakters sind um 1 reduziert (Minimum von 0).
„Irgendwas Kaltes hält mich am Knöchel fest!“

3.Ed. [128/169]
Idee : BBB - Zeichnung : Aertis

Magie, Kraft der Toten

[5] **Momentane Teleportation**

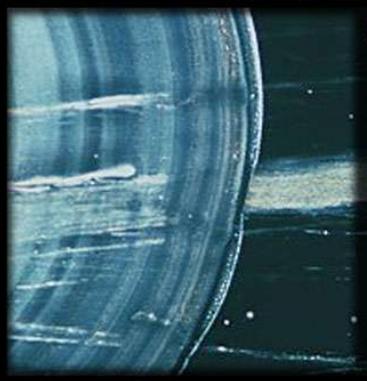


Effektprobe 4+ : Setze einen deiner Charaktere, der keinen gegnerischen Charakter berührt, an eine beliebige Stelle auf dem Spielplan. Der Charakter darf dann höchstens eine Kartenlänge von einem gegnerischen Charakter deiner Wahl entfernt sein und darf keinen gegnerischen Charakter berühren.

3.Ed. [128/169]
Coodmon

Ereignis

[4] **Durchschuss**



Zusatz : Sollte die Schicksalszahl in einem Fernkampf eingesetzt werden und der gegnerische Schusswert höher sein als dein Ausweichwert, erhält dein Charakter durch diesen Fernkampf keine Verletzung.

3.Ed. [128/169]
Coodmon

Ereignis

[4] **Verswinden der Toten!**



Effektprobe 3+ : Bewege einen körperlosen Charakter/Helfer, der sich nicht im Nahkampf befindet, um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte.
Zusatz : Bewege einen körperlosen Charakter/Helfer, der sich nicht im Nahkampf befindet, um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte.

3.Ed. [128/169]
Coodmon

Moment

[5] **Energie des Geistes**



Spielbar auf einen Charakter.
Ermöglicht dem Charakter Fernkampf.
Zusatz : +2 auf den Schusswert

„Allein mit der Kraft meiner Gedanken...“

3.Ed. [128/169]
Schattenlicht

Magie, Kraft der Toten

[6] **Steigerung**



Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter eine einmalige Fernkampfattacke.
Der Geschickwert des Charakters erhöht sich bis zum Ende des Zuges um 2.

3.Ed. [130/169]
Schattenlicht

Ereignis

[3] **In die Weite**



Einflussprobe 3+ : Die Reichweite jeder einmaligen Fernkampfattacke ist verdoppelt.
Zusatz : Wird die Karte zur Ermittlung des Schusswerts einer einmaligen Fernkampfattacke aufgedeckt, so darfst du die Attacke ohne den Aufwand einer Handlung sofort noch einmal durchführen.

3.Ed. [131/169]
Schattenlicht

Magie, Kraft der Toten

[1] **Meer der Ewigkeit**



Nur von Poltergeist spielbar. Jeder Spieler kann eine Handlung nutzen und eine Effektprobe 3X+ ablegen, um einen Helfer mit X CP in seiner Startzone ins Spiel zu bringen.
„Meine Träume schwammen auf dem Fluss ohne Wiederkehr.“

3.Ed. [132/169]
Blueshaurt

Ort, geheim

[6] **Antimaterielle Bündelung!**



Nur spielbar von einem Poltergeist. Addiere in einem Nahkampf die Stärke aller deiner nicht am Nahkampf beteiligten Geister zum Nahkampfwert.
Zusatz : Verletze einen deiner Charaktere.

„Vereinigt eure Macht!“

3.Ed. [133/169]
BBB

Moment