

[6] Antimaterielle Konzentration!



Nur spielbar von einem Poltergeist. Addiere in einem Fernkampf die Geschwindigkeit aller deiner nicht am Fernkampf beteiligten Geister zum Schuss- oder Ausweichwert.
Zusatz: Verletze einen deiner Charaktere.
„Vereinigt eure Macht!“

3.Ed. [134/160] BBB

Moment

[2] Unsichtbar!



Bis zum Ende des Zuges ist einer deiner Charaktere nicht sichtbar für andere Charaktere. Er kann nicht das Ziel von Fähigkeiten oder Karteneffekten sein und nicht angegriffen werden.
„Eben war er noch da...“

3.Ed. [135/160] BBB

Moment

[0] Ketten des Grauens



Spielbar auf einen Charakter. Benenne beim Auspielen dieser Karte einen weiteren deiner Charaktere. Wenn sich ein gegnerischer Charakter während einer Bewegung zwischen diesen beiden Charakteren befindet, erhält er eine Verletzung. Jeder Charakter kann nur einmal pro Runde von diesem Effekt betroffen sein.

3.Ed. [136/160] Luftpand

Gegenstand, Waffe

[2] Mascarius



Einflussprobe 4+. Zerstörst du eine oder mehrere gegnerische Karten, darfst du am Ende des Zuges eine Handkarte verdeckt unter Mascarius legen. Zerstöre Mascarius und die obersten X Karten eines gegnerischen Nachschubs oder Rückzugs. X entspricht der Anzahl der Karten unter Mascarius. Lege die Karten danach auf den Rückzug.

3.Ed. [137/160] Petrus

Person

[2] Temporäre Fluktuation!



Kein Charakter kann bis zum Ende des Zuges verletzt werden. Jeder deiner Gegner erhält in seinem nächsten Zug eine zusätzliche Handlung (Maximum von 6).

3.Ed. [138/160] Petrus

Moment

[2] Tempel der Zakarum

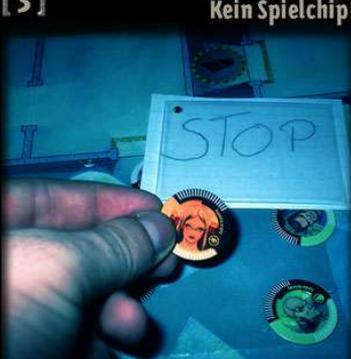


Bestimme beim Auspielen dieser Karte einen deiner Poltergeister. Der Charakter erhält die Fähigkeit Wandler 5+ solange der "Tempel der Zakarum" im Spiel ist.

3.Ed. [139/160] Petrus

Ort, geheim

[3] Kein Spielchip!



Verhindere das Auspielen einer Spielchip-Karte.
„STOPP!“

3.Ed. [140/160] Mio - Dornhase - Hand - gpg02

Moment

[3] Hundezwinger



Einflussprobe 4+: Kein Charakter darf die Fähigkeiten Regeneration und Wandler benutzen.

3.Ed. [141/160] Scheurinden

Ort

[3] Plötzliche Vision



Nicht von Kriegerin spielbar. Wendet ein Charakter bis zum Ende des Zuges erfolgreich die Fähigkeit Hellsicht an, kannst du zusätzlich die obersten vier Karten aller gegnerischen Nachschübe ansehen und entweder auf oder unter den jeweiligen Nachschub legen.

3.Ed. [142/160] Scheurinden

Ereignis