



Molly Maxwell

Verbündeter – Die exotische Morgana

Zu Beginn deines Zuges darfst du einen Gegenstand oder Zauber ablegen, um die obersten 2 Karten des Zauberstapels aufzudecken. Du erhältst eine der aufgedeckten Karten, lege die andere ab.



2

3





Dexter Drake

Der Magier



Blindendes Licht

Zauber – Beschwörung

Als Teil der Aktion „Angreifen“ oder „Entkommen“ darfst du eine -1-Probe ablegen. Falls du bestehst, erschöpfe ein Monster auf deinem Feld und füge ihm 1 Schaden zu.





Dexter Drake

Der Magier

Hartgesottener Veteran

Talent – Angeboren



Erhöhe deine  und  um 1.

Verringere deinen  und
deine  um 1.

Nachdem du bei einer Probe 1 oder mehrere Würfel neu geworfen hast, darfst du 1 zusätzlichen Würfel neu werfen. *(Nur ein Mal pro Probe.)*





Dexter Drake

Der Magier

Gemeinsam stark

Talent



Ein Mal pro Runde darfst du beim Abhandeln einer Probe bis zu 1 Würfel für jeden Ermittler und Verbündeten auf deinem Feld neu werfen. *(Du bist ein Ermittler auf deinem Feld.)*





Minh Thi Phan

Die Sekretärin

Teamwork

Talent – Angeboren



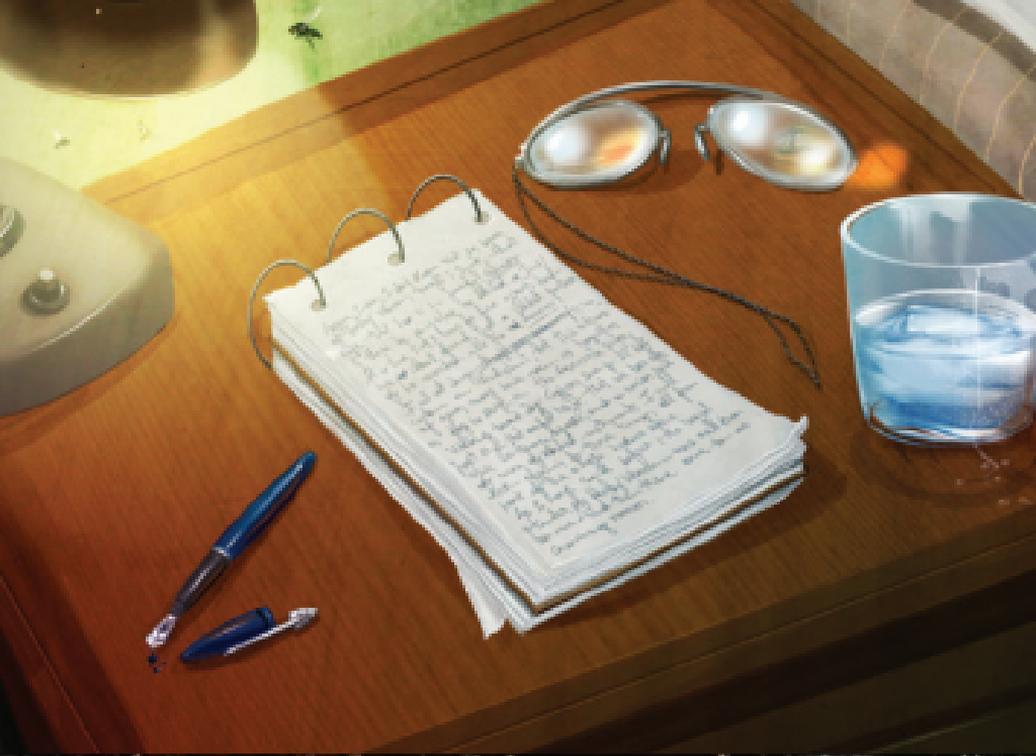
Nachdem ein Ermittler oder Verbündeter auf deinem Feld eine beliebige Menge an Ausdauer oder geistiger Gesundheit regeneriert hat, darf ein anderer Ermittler oder Verbündeter auf deinem Feld 1 Ausdauer oder geistige Gesundheit regenerieren.





Minh Thi Phan

Die Sekretärin



Steno-Block

Gegenstand – Einfach

Nachdem ein Ermittler einen Fokus abgelegt hat, darfst du jenen Fokusmarker auf diese Karte legen.

Aktion: Ein Ermittler auf deinem Feld erhält beliebig viele Fokusmarker von dieser Karte.





Minh Thi Phan

Die Sekretärin

Unsterblicher Fluch

Talent – Angeboren



Falls du zu Beginn deines Zuges
VERFLUCHT bist, darfst du
1 zusätzliche Aktion ausführen.



Rache – Lege GESEGNET ab.
Du wirst VERFLUCHT.





Rex Murphy

Der Reporter

Der Story auf der Spur

Talent



Aktion: Lege einen Fokus ab, um eine Begegnung auf deinem Feld abzuhandeln.





Rex Murphy

Der Reporter

Nachtmensch

Talent



Nachdem du die Aktion „Recherchieren“ ausgeführt hast, darfst du dich entweder auf 1 Fertigkeit deiner Wahl fokussieren oder 1 Hinweis recherchieren (*aus deinem Spielbereich*).





Rex Murphy

Der Reporter

Schutzzauber

Talent



Ein Mal pro Runde darfst du, sobald ein Ermittler einen -Mythosmarker zieht, den Marker ignorieren. In diesem Fall bewegt sich jedes kampfbereite nicht-**epische** Monster um 1 Feld auf dich zu.





Wendy Adams

Das Straßenkind

Unscheinbar

Talent



Jedes Nicht-Jäger-Monster auf deinem Feld erhält das Schlüsselwort Ausweichend.
(Diese Monster verwickeln keine Ermittler auf ihrem Feld in Kämpfe, außer sie werden angegriffen.)





Wendy Adams

Das Straßenkind

Vorgewarnt



Nachdem du einen Hinweis erhalten hast, regeneriert dieses Talent 1 Ausdauer und 1 geistige Gesundheit.



2



2





Wendy Adams

Das Straßenkind