

*Zoey Samaras

Die Köchin



4

2

2

4

2

2

Glaubender. Jäger.

☞ Nachdem du einem Gegner 1 oder mehr Schaden zugefügt hast: Füge dem Chaosbeutel 1 -Marker hinzu. (Nur ein Mal pro Phase.)

⚡ Bevor du während eines Angriffs Chaosmarker enthüllst, entferne 3 -Marker aus dem Chaosbeutel: Dieser Angriff fügt +1 Schaden zu. (Nur ein Mal pro Runde.)

⚡-Effekt: +1 für jeden -Marker im Chaosbeutel.

„Sein Werk ist noch nicht vollendet.“

8

6

* Zoey Samparas

Die Köchin



Deckgröße: 30

Deckbau-Optionen: Wächterkarten (★)

Stufe 0-3, *Gesegnet*- und *Glücksbringer*-Karten

Stufe 0-4, Neutrale Karten Stufe 0-5, bis zu 5 andere
Mystikerkarten (◆) Stufe 0.

Deckbau-Voraussetzungen (zählen nicht gegen
die Deckgröße): Zoey's Kreuz, Zerschmetterte die
Gottlosen, 1 zufällige Grundschwäche.

Seit ihrem sechsten Lebensjahr wusste Zoey, dass sie etwas
Besonderes war, denn damals hatte eines Nachts Gott zu ihr
gesprochen ... in derselben Nacht, in der dieses fürchterliche Feuer ihr die Eltern nahm.

Er hatte ihr gesagt, dass Er sie unter allen Menschen auf dieser Welt auserwählt hätte seine
Dienerin zu sein. Sie würde die Unschuldigen schützen und die Bösen bestrafen. Seitdem
kam Er immer zu ihr, wenn sie Probleme hatte, und gab ihr Führung und Trost. Heute reist
Zoey von Stadt zu Stadt und verdient ihren Lebensunterhalt als Köchin. Wenn sie nicht
arbeitet, streift sie, geleitet von der Stimme des Herrn, durch die Nacht. Und wenn sie auf
etwas Böses trifft, vernichtet sie es ohne Reue und Zögern.

1

*Zoey's Kreuz

Symbol des Glaubens

VORTEIL

*Gegenstand. Glücksbringer.*

Nur für das Deck von Zoey Samaras. Weiterentwickelt.

☞ Nachdem du einen Gegner in einen Kampf verwickelt hast, erschöpfe Zoey's Kreuz und gib 1 Ressource aus: Füge jenem Gegner 1 Schaden zu.

⚡ Entferne 2 ♦-Marker aus dem Chaosbeutel: Verwickle einen Gegner an deinem Ort in einen Kampf.







VERRAT

Zerschmettere die Gottlosen

SCHWÄCHE

Aufgabe.

Weiterentwickelt. Der Gegner mit dieser Verstärkung bekommt +2 Kampf und +2 Ausdauer.

Enthüllung – Lege Karten oben vom Begegnungsdeck ab, bis ein Gegner abgelegt worden ist. Hänge Zerschmettere die Gottlosen an jenen Gegner an und lasse ihn an dem Ort erscheinen, der am weitesten von dir entfernt ist.

Erzwungen – Sobald das Spiel endet, falls der Gegner mit dieser Verstärkung im Spiel ist: Du erleidest 1 seelisches Trauma.

