



Zauberbann

Eine tiefe Stimme ist zu hören, welche unverständliche Worte murmelt. Es ist ein Bann: In der folgenden Runde kann nicht gezaubert werden. Hierzu zählen die Zauberkarten sowie die gefundenen Zauber. Die durch eine Rolle gekennzeichnet sind. Schicksalskarten wirken aber weiterhin.



Dunkle Macht

Eine dunkle Macht belebt & bereits getötete Monster wieder. Der Böse darf frei entscheiden, welche Monster er nach seinem Plan wieder auf das Brett stellt. Er darf jedoch kein Monster wiederbeleben welches laut Auftrag getötet werden musste.



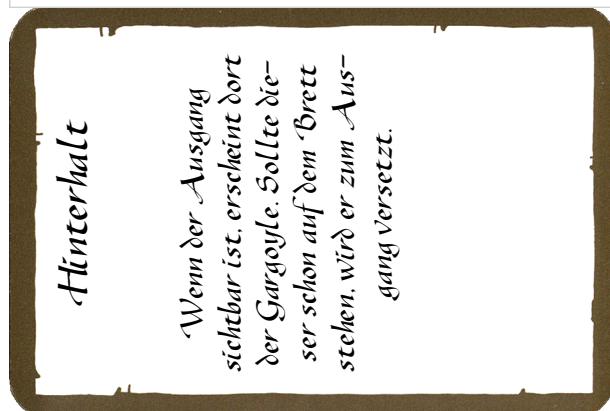
Hinterhalt

Wenn der Ausgang sichtbar ist, erscheint dort der Gargoyle. Sollte dieser schon auf dem Brett stehen, wird er zum Ausgang versetzt.



Teleportation

Alle Spieler werden zum Ausgangspunkt des Abenteuers teleportiert. Anschließend wird diese Karte für diese Herausforderung aus dem Stapel der Schicksalskarten entfernt.





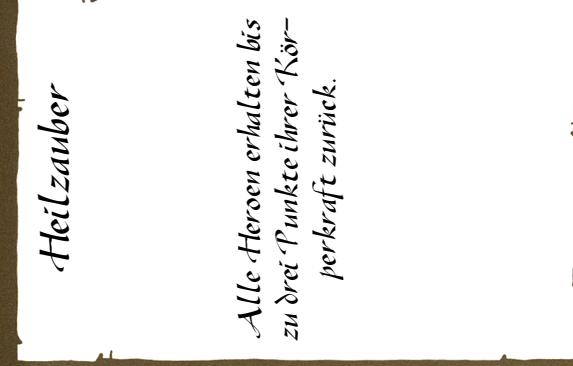
Führungslos

Ein holdler Gong ist zu hören. Plötzlich reißt der geistige Kontakt des Bösen zu seinen Monstern ab. Er darf sie in dieser Runde nicht bewegen oder mit ihnen angreifen. Er darf sie allerdings verteidigen.



Depression

Aufgrund der Erfolge der Helden geraten viele Monster in Depressionen und nehmen sich das Leben. Der Böse muss die Hälfte der sichtbaren Monster entfernen (aufrunden). Welche Monster sterben, ist dem Bösen überlassen.



Heilzauber

Alle Helden erhalten bis zu drei Punkte ihrer Körperfunktion zurück.



Lichtblitz

Ein gleißendes Licht durchzuckt das Gemäuer. Die Spieler sind bis zum Anfang der nächsten Runde gebunden und müssen bis dann einen Würfel weniger zur Verteidigung benutzen.

Monsterteleport

Der Böse darf ein Monster seiner Wahl von einem beliebigen (auch noch nicht sichtbaren) Ort zu einem Spieler teleportieren.



Rattenangriff

Ein seltsames, tausendstimmiges Piepsen ist plötzlich zu hören. Die Spieler werden von Ratten angegriffen. Sie können sich der Übermacht entwischen, verlieren jedoch jeweils einen Punkt ihrer Körperkraft.

Kobold

Ein Kobold bietet den Helden an, ihnen den Inhalt eines Raumes zu zeigen. Sollten die Spieler zusagen, wird der von ihnen gewählte Raum aufgebaut und EINER seiner Türen (keine Geheimtüren) geöffnet.



Geisterschmied

Der Geist eines von den Horden getöteten Schmiedes zieht umher und repariert alle Ausrüstungsgegenstände der Helden.



Gebet

Eine sonore Stimme murmelt ein waltes Gebet. Alle sichtbaren unoten Kreaturen sterben. Diese Karte wirkt nicht in den Kampagnen mit dem Hexenlord oder denen der Hexenlord-Herausforderungen.



Sanfte Klänge

Eine überirdisch schöne Musik ist zu hören. Alle und Zauberer sind seltsam beruhigt. Ihre geistigen Kräfte werden regeneriert und sie erhalten alle Elementarzauber zurück.



Zweifelhafte Heilung

Die Spieler mit den meisten Körperkraftpunkten verliert einen davon. Die Spieler mit den wenigsten bekommt bis zu einem Punkt hinzu. Sollten alle Spieler gleich viel haben, geschieht nichts.