

GROSSGRUNDBESITZER

Bringe innerhalb einer Runde
3 beliebige Manaquellen und/oder
Portale und/oder Relikte neu unter
deine Kontrolle.

*(Bei Portalen und Relikten erfolgt
die Wertung am Rundenende.)*

OFFENSIVE

Bringe innerhalb einer Runde
2 große Manaquellen und/oder
Portale und/oder Relikte neu
unter deine Kontrolle.

*(Bei Portalen und Relikten erfolgt
die Wertung am Rundenende.)*

DAS BLATT WENDEN

Bringe innerhalb einer Runde
2 zuvor vom Gegner kontrollierte
Manaquellen und/oder Portale und/
oder Relikte unter deine Kontrolle.

*(Bei Portalen und Relikten erfolgt
die Wertung am Rundenende.)*

FEINDLICHE ÜBERNAHME

Bringe 1 Manaquelle auf der
gegnerischen Spielfeldseite unter
deine Kontrolle.

*(Manaquellen auf der
Mittellinie zählen nicht.)*

GROSSWILDJAGD

Schalte 1 gegnerische
Kreatur der Stufe 3 aus.

*(Auch Kreaturen, die durch Effekte wie
Feuer oder Gift sterben, gelten diesbe-
züglich als erfolgreich ausgeschaltet.)*

DOPPELSCHLAG

Schalte innerhalb einer Runde
2 gegnerische Kreaturen
der Stufe 2 aus.

*(Auch Kreaturen, die durch Effekte wie
Feuer oder Gift sterben, gelten diesbe-
züglich als erfolgreich ausgeschaltet.)*

DEN NACHSCHUB AUSSCHALTEN

Schalte innerhalb einer Runde
3 gegnerische Kreaturen
der Stufe 1 aus.

*(Auch Kreaturen, die durch Effekte wie
Feuer oder Gift sterben, gelten diesbe-
züglich als erfolgreich ausgeschaltet.)*

DER KOPF DER SCHLANGE

Füge dem gegnerischen Beschwörer inner-
halb einer Runde mindestens
10 Schadenspunkte zu.

*(Schadenspunkte, die durch Effekte wie
Feuer oder Gift verursacht werden, sowie
solche, die die übrigen Lebenspunkte des
Beschwörers übersteigen, zählen ebenfalls.)*

KOSTBARES OPFER

Opfere 1 Kreatur der Stufe 3,
deren Lebenspunkte noch nicht
im roten Bereich sind.

ZEIT FÜR VERÄNDERUNG

Opfere innerhalb einer Runde
3 beliebige Kreaturen.

ZEIT DER MAGIE

Führe mit deinem Beschwörer
innerhalb einer Runde 3 Zauber aus.
(Beschwörungen zählen nicht)

SCHWERE GESCHÜTZE

Beschwöre innerhalb einer Runde
2 Kreaturen der Stufe 3.

ZAUBERHAFTER VIELFALT

Führe mit deinem Beschwörer inner-
halb einer einzelnen Runde 1 seiner
Zauber mit den höchsten Manakosten
und 1 beliebigen weiteren Zauber aus.

DIE VERSTÄRKUNG TRIFFT EIN

Beschwöre innerhalb einer Runde
je 1 Kreatur der Stufe 1, 2 und 3.

AUF IN DEN KAMPF

Führe mit deinem Beschwörer
einen Sturmangriff durch.

AN VORDERSTER FRONT

Schalte mit deinem Beschwörer
1 gegnerische Einheit im
Nahkampf aus.

AUF DEM VORMARSCH

Erreiche mit deinem Beschwörer
die Mittellinie des Spielfelds.

MANA IM ÜBERFLUSS

Besitze zu Beginn einer Runde
mindestens 8/11/16 Managemmen.

*(Zahlen beziehen sich auf
Novize/Adept/Meister.)*

FERN DER HEIMAT

Erreiche mit 1 Einheit einen Punkt auf dem Schlachtfeld, der mindestens 24 Zoll von der eigenen Spielfeldkante entfernt ist.

Diese Einheit darf auf ihrem Weg kein Portal genutzt haben, sie darf aber an einem beliebigen Punkt beschworen worden sein.

DAS BAND SCHWINDET

Besitze gleichzeitig 3 Kreaturen mit je 1 Kontrollverlust-Marker.

ERDRÜCKENDE ÜBERMACHT

Bringe 3 eigene Einheiten gleichzeitig mit 1 gegnerischen Einheit in Basekontakt.

VERNICHTENDER SCHLAG

Führe mit einer Kreatur eine Nahkampfattacke mit mindestens 5 Angriffswürfeln durch.

(Bonuswürfel durch die Sonderregel „Ansturm“ zählen hierbei nicht)

MUT ZUM RISIKO

Verstärke eine Runde lang keinen deiner Kontrollwürfe.

Dieses Missionsziel kann erst ab Runde 3 erfüllt werden. Die Wertung erfolgt am Rundenende.

DIE MAGIE BEWAHREN

Kanalisiere am Ende einer Runde 2 beliebige Zauber bzw. Effekte.