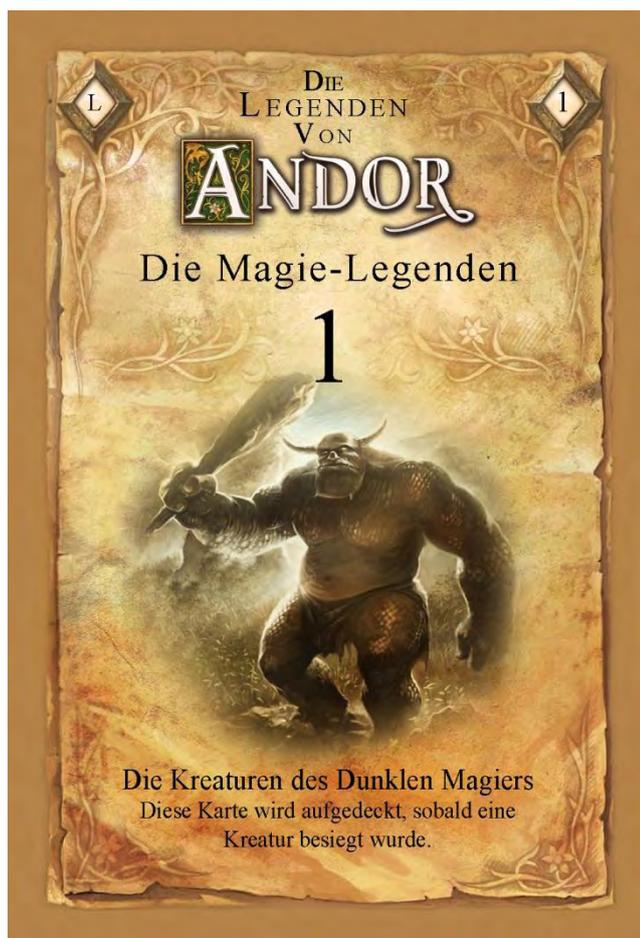


*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt **Gors** auf die Felder **22** und **23**.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

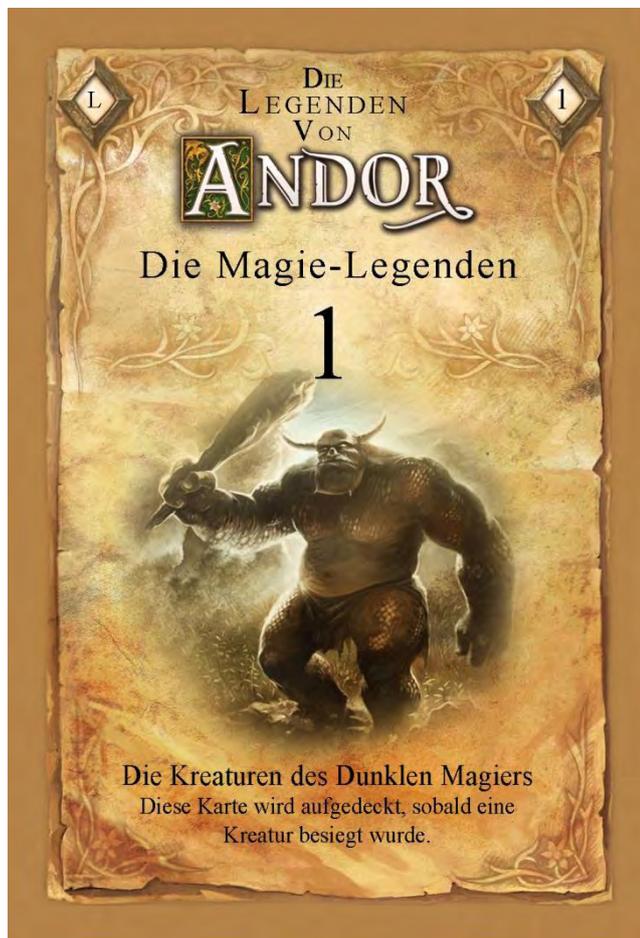


*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Gor** auf Feld **41** und einen **Troll** auf Feld **40**.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.





*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Troll** auf Feld 46.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

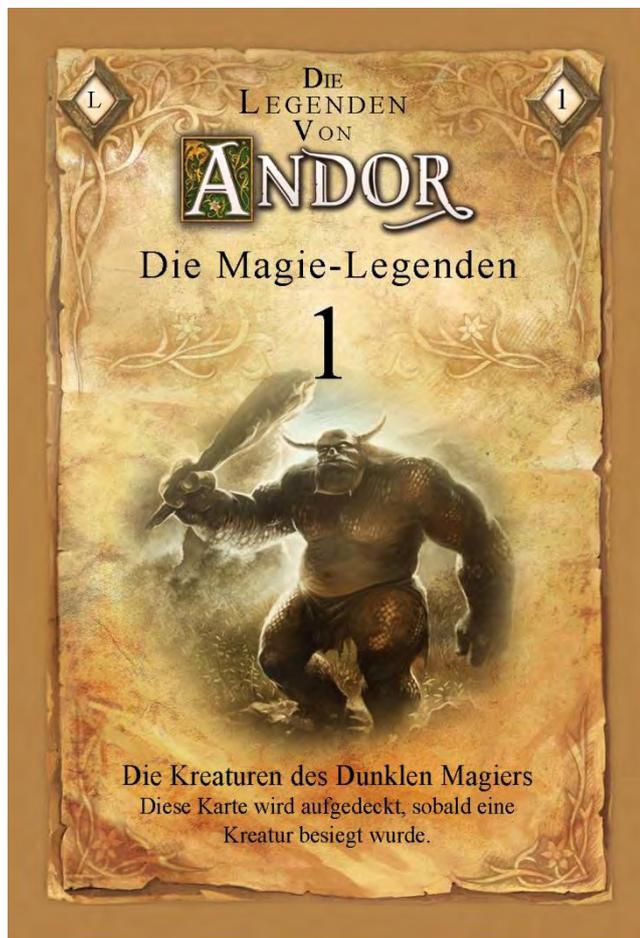


*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Gor** auf Feld 18.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

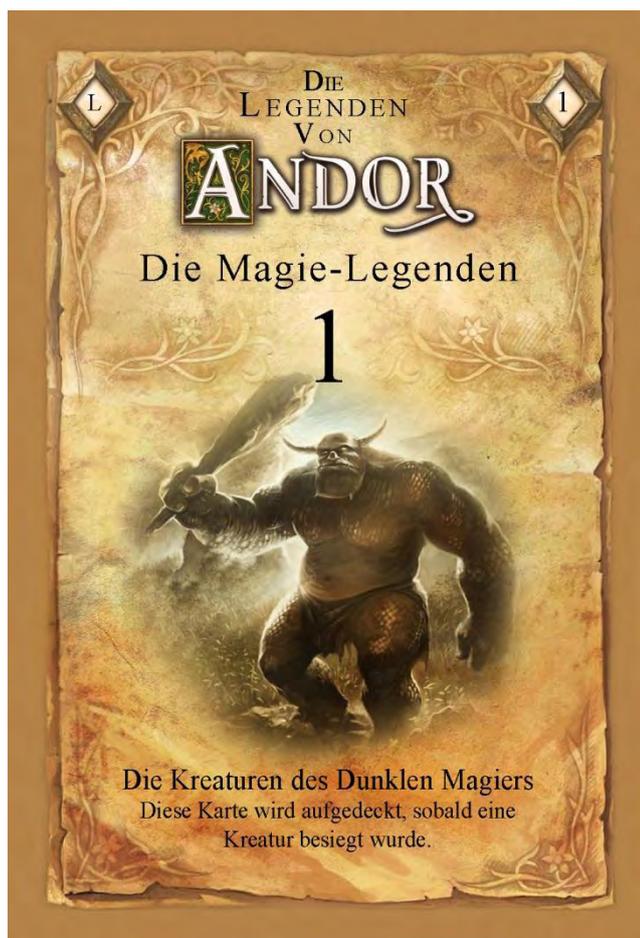




*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Gor** auf Feld 12.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

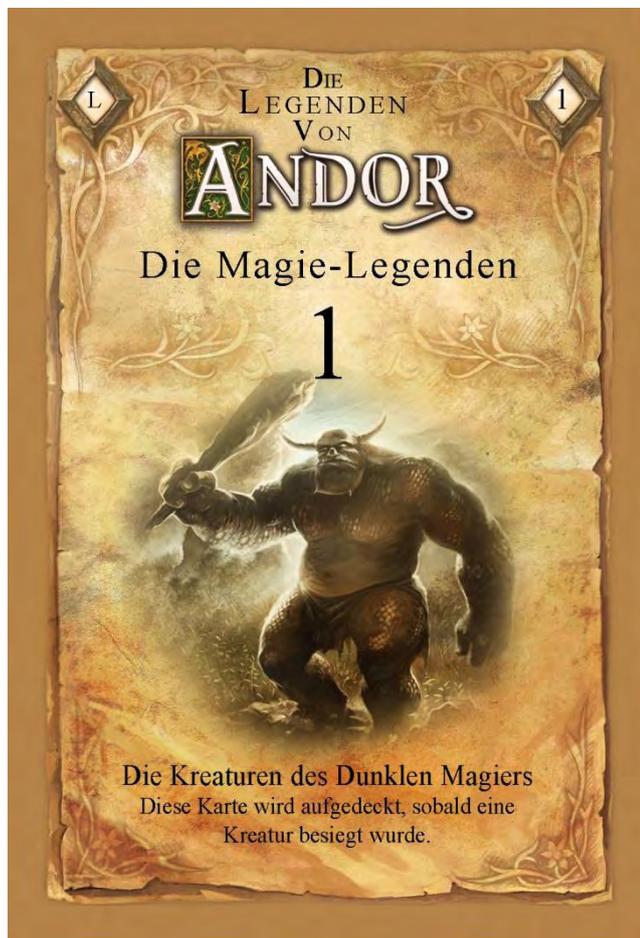


*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Gor** auf Feld 26 und einen **Skral** auf Feld 27.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.

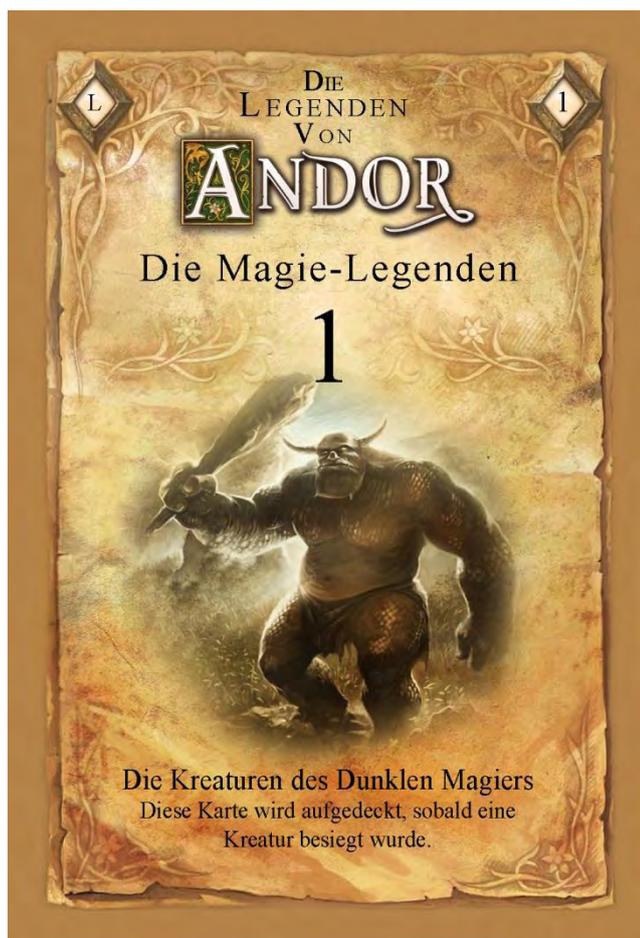




*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Gor** auf Feld 42 und einen **Skral** auf Feld 43.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.



*Der Dunkle Magier Varkur spürte, dass die Helden eine seiner Kreaturen geschlagen hatten. In rasender Wut beschwor er neue Kreaturen aus der Finsternis seiner magischen Kräfte herauf.*

Stellt einen **Troll** auf Feld 45.

Sollte sich auf einem dieser Felder bereits eine Kreatur befinden, wird die neue Kreatur vom besetzten Feld aus entlang des Pfeils in das daran angrenzende Feld gestellt.



