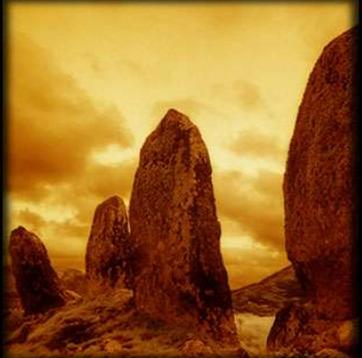


[4] **Bannkreis der Ahnen**



Nicht von Kriegerin spielbar. Zusätze wirken sich nicht aus. Nach erfolgreichem Ausspielen eines Rituals wird jedes andere im Spiel befindliche Ritual auf den Rückzug gelegt.  
„Gerade eben ging es doch noch!“

3.Ed. [143/169]  
Patrus

Magie, Ritual

[3] **Bombe**



Wenn ein Charakter den Spielchip übernommen hat, kann er eine Handlung nutzen und die Bombe auf den Rückzug legen. Er erhält zwei Verletzungen. Alle anderen Charaktere und Helfer im Umkreis von 3 Zoll erhalten je eine Verletzung.

3.Ed. [144/169]  
Aure

Spielchip

[5] **Nachladen**



Vertausche deinen Nachschub mit deinem Rückzug und mische beide neu.  
„Verdammt! Sie kommen von allen Seiten!“

3.Ed. [145/169]  
Moo - Aure - Bildl - PhilMC

Ereignis

[5] **Und weg damit**



Lege eine dauerhafte Magie aus dem Spiel auf den Rückzug.

3.Ed. [146/169]  
Der Vic

Ereignis

[4] **Ins Gedächtnis rufen**



Suche dir eine beliebige Magiekarte aus deinem Rückzug und mische sie in den Nachschub. Zusatz: +2 auf Effektproben für Magie.  
„Wie war das doch gleich...“

3.Ed. [147/169]  
BBB

Ereignis

[3] **Handgranate**



Spielbar auf einen Charakter. Lege die Handgranate auf den Rückzug. Effektprobe 1+ : Bewege die Handgranate (Chip) gradlinig in eine beliebige Richtung um die Bewegungsweite der zur Probe aufgedeckten Karte. Danach erhalten alle Charaktere und Helfer im Umkreis von 3 Zoll um den Chip eine Verletzung.

3.Ed. [148/169]  
7

Gegenstand

[3] **Heilerin**



Lege die Heilerin auf den Rückzug und heile einen Charakter oder Helfer.  
„Spürst du dieses Kribbeln?“

3.Ed. [149/169]  
Moo - Dorrana - Zeichnung: PhilMC

Person

[4] **Der Eine**



Alle Personen sind einzigartig. Wenn ein Spieler eine Person mehrmals kontrolliert, legt er sofort alle bis auf eine davon auf seinen Rückzug. Wenn eine Person bereits mehrmals von verschiedenen Spielern ausgespielt wurde, machen ihre Beherrscher ein Einflussduell.  
„Wer ist der Eine, der sein wird?“

3.Ed. [150/169]  
BBB

Person

[4] **Konfiszierung**



Spielbar auf eine dauerhafte Karte, die du kontrollierst (kein Charakter). Du kannst die Kontrolle über die Karte bis zum Ende der Partie nicht mehr verlieren.

3.Ed. [151/169]  
Olythoss

Ereignis