[6] **Kraft der Templer**

Zusatz : Alle deine Charaktere erhalten +2 auf Unterstützungsproben bis zum Ende der Runde.

3.Ed. [035/160] Bonane

Ereignis

[4] **Würde der Logen**

Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält Glaube +2.
SET : Der Charakter erhält den Glaube-Bonus im Nahkampf auch für den ersten Gegner.

3.Ed. [036/160] Whatever

Magie, Wunder

[5] **Hüter der Logen**

Benenne einen deiner Charaktere, wenn die Karte ins Spiel kommt. Der Charakter erhält +1 auf seine Unterstützungsproben. Der Charakter darf sich einmalig aus einem Nahkampf lösen und um 3 Zoll wegbewegen, bevor der Gegner seine Handkarte zur Ermittlung des NW aufdeckt.
SET : Der Charakter erhält den Glaube-Bonus im Nahkampf auch für den ersten Gegner.

3.Ed. [037/160] Whatever

Person

[3] **Amulett der Logen**

Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält im Fernkampf +1 auf seinen Schuss- oder Ausweichwert.
SET : Der Charakter erhält den Glaube-Bonus im Nahkampf auch für den ersten Gegner.

3.Ed. [038/160] Whatever

Gegenstand

[2] **Novize**

< 1 >
– 2 –
(2)

Du darfst den Novizen nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter (1/2/2 Bündnis 2).

3.Ed. [039/160] Petrus

Bündnis 2

Deck-Helfer

[1] **Priester**

< 1 >
– 1 –
(1)

Du darfst den Priester nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter. Als Handlung kann der Priester gegen einen einzelnen Geist oder Vampir eine Effektprobe 5+ ablegen. Gelingt die Probe, erhält das Ziel eine Verletzung. Die Reichweite entspricht der doppelten Gesamtbewegung der Karte, die zur Probe aufgedeckt wurde.

3.Ed. [040/160] Petrus

Deck-Helfer

[5] **Bazooka**

Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter Fernkampf. Wenn mit der "Bazooka" eine Verletzung zugefügt wird, werden alle anderen Charaktere und Helfer im Umkreis von zwei Zoll um den verletzten Charakter ebenfalls verletzt.

„Boom!“

3.Ed. [041/160] Idee : Geistermanifestation - Bild : Aeris

Gegenstand, Waffe

[2] **Fluch des Jaques**

Spielbar wie ein Moment. Spielbar auf einen Charakter, der gerade einen Charakter mit Glaube ausgeschaltet hat. Der Spieler des betroffenen Charakters muss am Anfang jeder seiner Züge eine Einflussprobe 4+ ablegen. Wenn diese misslingt, erhält der Charakter eine Verletzung.

3.Ed. [042/160] Blackheart

Magie, Wunder

[5] **Angepasster Revolver**

Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter Fernkampf. Kann nicht von der Fähigkeit Wirbel betroffen sein.

„No one but the best ever held this baby in his hand. Until now, at least.“

3.Ed. [043/160] Idee : Blackheart - Bild : Zimlan

Gegenstand, Waffe