

[3] Rosenkranz des Friedens



Einflussprobe 5+. Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter kann weder im Nah- noch im Fernkampf angreifen und angegriffen werden.

„Du sollst nicht töten.“

3.Ed. [044/160] BBB

Gegenstand

[1] Der Geweihte Zweihänder



Spielbar auf einen Kaplan. Der Charakter erhält +2 auf seinen Nahkampfwert. Wird im Nahkampf ein Geist oder Vampir mit dieser Waffe verletzt lege eine Effektprobe 5+ ab um ihn auszuschalten. Zerstöre die obersten zwei Karten deines Nachschubs, wenn du in dieser Runde mit der Waffe nicht angegriffen hast.

3.Ed. [044/150] BBB

Gegenstand, Waffe

[3] Exorzismus



Nur von Kaplan der Zweiten Loge spielbar. Effektprobe 6+: Spielbar auf einen Charakter deiner Wahl. Der Charakter verliert alle seine Fähigkeiten.

„Verlasse diesen Körper, du Teufel!“

3.Ed. [047/160] Mee - BBB - Bld - Ph/MC

Magie, Wunder

[3] Diazepam



Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält im Fernkampf +2 auf seinen Schusswert.

3.Ed. [049/160] Sicherlinden

Gegenstand

[4] Granatwerfer



Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter Fernkampf. Falls du mit dem Granatwerfer mindestens eine Verletzung zufügst, darfst du den betroffenen Charakter/Helfer sofort um 3 Zoll in eine beliebige Richtung bewegen.

3.Ed. [049/150] Blockhart

Gegenstand, Waffe

[5] Tempelberg



Jeder Ritter bekommt +1 und jeder Kaplan +2 auf seine Stärke, wenn er sich mit einem einzelnen Geist oder Vampir im Nahkampf befindet.

„Ich sagte: Kein Platz für Ungläubige!“

3.Ed. [050/160] Lange

Ort, geheim

[4] MP



Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter Fernkampf. Jede MP kann nur einmal pro Zug genutzt werden. Wenn ein Charakter genau 2 MP kontrolliert, addiert er bei der Ermittlung des Schusswerts die SZ beider MP.

3.Ed. [051/160] Borensko

Gegenstand, Waffe

[1] Angelus



Einflussprobe 4+. Wirkt ein Charakter Magie, darfst du am Ende des Zuges eine Handkarte verdeckt unter Angelus legen. Zerstöre Angelus und bringe sofort X Magiekarten aus deinem Deck ohne den Aufwand einer Handlung ins Spiel. X entspricht der Anzahl der Karten unter Angelus. Lege die Karten danach auf den Rückzug.

3.Ed. [052/160] Petrus

Person

[4] Krankenpfleger



Ziehe eine Karte zusätzlich für jeden verletzten Charakter, den deine Gegner am Ende jedes Zuges kontrollieren (maximal zwei Karten pro Gegner).

3.Ed. [053/160] Petrus

Moment, Person