[5] **Hüter der Stämme**

Benenne einen deiner Charaktere, wenn diese Karte ins Spiel kommt. Der Charakter erhält im Nahkampf +1. Falls er keinen Gegenstand kontrolliert, erhält er einmalig Unterstützung 3+. SET: Schaltet der Charakter einen Gegner aus, darf er sich sofort um drei Zoll bewegen.

3.Ed. [063/160] Whatever

Person

[3] **Amulett der Stämme**

Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält Widerstand +1 und kann auch gewandelt Gegenstände nutzen. SET: Schaltet der Charakter einen Gegner aus, darf er sich sofort um drei Zoll bewegen.

3.Ed. [064/160] Whatever

Gegenstand

[3] **Hund**

Du darfst den Hund nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter (3/0/2 Bündnis 2).

„Wau! Wau! Wau! Wau! Wuff! *Haps*“

3.Ed. [065/160] Palrus

Bündnis 2 Deck-Helfer

[3] **Schakal**

Du darfst den Schakal nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter (1/1/3 Wandler 5+).

„Grrrr... aber eigentlich doch verkuscht.“

3.Ed. [066/160] Petrus

Wandler 5+ Deck-Helfer

[3] **Aufplustern**

Spielbar auf einen eigenen Charakter, der sich nicht im Nahkampf befindet. Lege eine Effektprobe 5+ ab. Alle anderen Charaktere im Umkreis von 1*2 Zoll sind bis zum Ende der Runde erschreckt.

3.Ed. [067/160] Aoro

Ereignis

[5] **Zeitungsstand**

Nutze eine Handlung und lege eine Effektprobe 3+ ab: Sieh dir die oberste Karte eines Nachschubs deiner Wahl an.

„Hmm, mal gucken, was es so gibt...“

3.Ed. [068/160] Ideo - Aoro - Bild - Zurlan

Ort

[4] **Latrine**

Nutze eine Handlung und lege eine Effektprobe 3+ ab: Lege eine dauerhafte Magie, die auf einen deiner Charaktere gespielt wurde, auf den Rückzug. Liegt ein "Zeitungsstand" aus, kannst du eine weitere Magie, die auf einen deiner Charaktere ausgespielt wurde, auf den Rückzug legen.

3.Ed. [069/160] Aoro

Ort

[0] **Tiergeist**

Nur von Schamane spielbar. Spielbar auf einen Charakter mit der Fähigkeit Wandler. Effektprobe 5+: Der Charakter kann einmal in jedem eigenen Zug ohne Aufwand einer Handlung versuchen, einen Tierhelfer (0 CP; 1/1/1) zu beschwören. Platziere den Helferchip in Kontakt mit dem Charakter.

3.Ed. [070/160] BSB

Magie, Macht der Erde

[5] **Animalische Urkraft**

Berührt der handelnde Charakter ein Sicht- und Bewegungshindernis (kein Charakter oder Helfer), so wird dieses durchbrochen. Platziere einen Chip auf die durchbrochene Stelle. Die Stelle gilt als geöffnet und ist kein Sicht- und Bewegungshindernis mehr.

„Immer mit dem Kopf durch die Wand, typisch Werwolf...!“

3.Ed. [071/160] BSB

Magie, Macht der Erde