

[3] **Voodoo-Puppe**



Spielbar auf einen Schamanen. Wenn du einen Gegenstand von einem gegnerischen Charakter übernommen hast und noch kontrollierst, kannst du für den Aufwand einer Handlung eine Effektprobe 5+ ablegen: Verletze den Charakter und lege den übernommenen Gegenstand auf den Rückzug.

3.Ed. [072/160] BBB

Gegenstand

[3] **Ruf des Wolfes**



Nur von Schamane spielbar. Bewege bis zu zwei Wächter um jeweils maximal die Gesamtbewegung dieser Karte zum Schamanen hin.

3.Ed. [073/160] gogob2

Magie, Macht der Erde

[3] **Urwald**



Einflussprobe 4+: Alle Wächter bekommen +2 auf ihre Stärke.

„Die Natur braucht unseren Schutz, jetzt!“

3.Ed. [074/160] BBB

Ort

[3] **Verbesserte Reflexe**



Spielbar auf einen Charakter. Einflussprobe 4+: Der Charakter erhält +1 auf seinen Ausweichwert.

3.Ed. [075/160] BBB

Magie, Macht der Erde

[5] **Übermenschliche Kräfte**



Spielbar auf einen deiner Charaktere. Einflussprobe 4+: Der Charakter erhält Stärke +1. Verursacht der Träger von „Übermenschliche Kräfte“ im Nahkampf eine Verletzung, wenn er angreift, darfst du den verletzten Charakter sofort um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte bewegen.

„Lauf...kleiner Mensch!“

3.Ed. [076/160] Anub-Arak

Magie, Macht der Erde

[5] **Agiler Sprung!**



Spielbar, wenn ein gegnerischer Charakter eine Fernkampfattacke gegen einen deiner Charaktere ankündigt. Bewege deinen Charakter um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte.

Zusatz: +1 auf den Ausweichwert

„Ha, denkste, Kleiner!“

3.Ed. [077/160] Anub-Arak

Moment

[0] **Lycandier**



Einflussprobe 4+. Wird einer deiner Charaktere verletzt, darfst du am Ende des Zuges eine Handkarte verdeckt unter Lycandier legen. Zerstöre Lycandier und lege sofort X dauerhafte Karten (kein Charakter, kein Helfer, kein Ereignis) aus dem Spiel auf den Rückzug. X entspricht der Anzahl der Karten unter Lycandier. Lege die Karten danach auf den Rückzug.

3.Ed. [078/160] Petrus

Person

[5] **Mondlichtschein!**



Verhindere die Auswirkung jeder Effektbewegung bis zum Ende des Zuges.

„STOPP!“

3.Ed. [079/160] Petrus

Moment

[4] **Kampfsporthalle**



Bestimme beim Ausspielen einen deiner Charaktere. Der Charakter erhält im Nahkampf +X auf seinen Nahkampfwert. X entspricht der Stärke eines einzelnen gegnerischen Charakters, der am Nahkampf beteiligt ist. Jeder Charakter kann nur von einer „Kampfsporthalle“ betroffen sein.

3.Ed. [080/160] Petrus

Ort, geheim