

[3] **Pferd**



Wird eine Karte nur zur Bewegung von dem Charakter, der den Spielchip übernommen hat, genutzt, wird die Bewegungszahl um 1 erhöht. Der Charakter erhält Geschick -1 und im Nahkampf +1, solange er den Spielchip übernommen hat.
„Wenn Amazonen reiten, ...“

3.Ed. [009/160]
Klea - Borsone - Bild - Zinken

Spielchip

[6] **Macht der Schwestern**



Zusatz: Du kannst den Bündniswert einer nicht am Nahkampf beteiligten Schwester, die du kontrollierst, zu deinem Nahkampfwert addieren.
„Dies ist eine Welt der Männer, aber nicht, weil dies richtig wäre, sondern weil wir sie ihnen überlassen.“

3.Ed. [009/160]
Borsone

Ereignis

[6] **Kraft der Schwestern**



Zusatz: Alle deine Charaktere erhalten Bündnis +2 bis zum Ende der Runde.
„Lass uns gemeinsam Ehre und Ruhm eringen in dieser Nacht der Schwerter.“

3.Ed. [010/160]
Borsone

Ereignis

[4] **Würde der Kreise**



Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält Bündnis +2.
SET: Der Charakter darf im Nahkampf zwei Waffen nutzen.

3.Ed. [011/160]
Whalener

Magie, Zauber

[5] **Hüter der Kreise**



Benenne einen deiner Charaktere, wenn die Karte ins Spiel kommt. Der Charakter erhält Mut +1. Falls eine Probe misslingt, darfst du sie einmalig wiederholen.
SET: Der Charakter darf im Nahkampf zwei Waffen nutzen.

3.Ed. [012/160]
Whalener

Person

[3] **Amulett der Kreise**



Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält Geschick +1.
SET: Der Charakter darf im Nahkampf zwei Waffen nutzen.

3.Ed. [013/160]
Whalener

Gegenstand

[1] **Kriegerin**



Du darfst die Kriegerin nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter (2/1/1 Bündnis 4).

3.Ed. [014/160]
Petras

Bündnis 4 **Deck-Helfer**

[3] **Wahrsagerin**



Du darfst die Wahrsagerin nur einmal im Deck haben. Platziere einen Helferchip in Kontakt mit dem handelnden Charakter (1/1/1 Hellsicht 4+).

„Ich sehe was, was du nicht siehst...“

3.Ed. [015/160]
Petras

Hellsicht 4+ **Deck-Helfer**

[4] **Amazonen-Speer**



Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält +1 auf seinen Nahkampfwert. Ermöglicht es dem Charakter, einen Nahkampfangriff gegen einen Gegner in Reichweite der Gesamtbewegung dieser Karte auszuführen, wenn kein Bewegungshindernis zwischen dem Charakter und dem Gegner ist.

3.Ed. [016/160]
Aaris

Gegenstand, Waffe