

[6] **Spion**

Du kannst zu Beginn deines Zuges eine Effektprobe 4+ ablegen, um eine Karte zu ziehen.

„Also, er hat folgendes gesagt...“

© 3 22 Weihnachtsbox 2007 [01/05] hipstahy

Person

[4] **Geweihte Schutzweste**

Spielbar auf eine Schwester oder einen Tempel. Der Charakter erhält Widerstand +1. Alle Figuren im Umkreis von zwei Zoll um den Träger der „Geweiheten Schutzweste“ erhalten Glaube +1 wenn er ein Tempel ist, bzw. Bündnis +1 wenn er eine Schwester ist.

© 3 22 Weihnachtsbox 2007 [02/05] hipstahy

Gegenstand

[5] **Heilender Gedanke**

Countdown 3. Einmal pro eigenem Zug kannst du ohne den Aufwand einer Handlung eine um zwei erschwerte Hellsichtprobe machen, um eine Figur zu heilen.

„Mit der heilenden Kraft meiner Gedanken schließe ich deine Wunden.“

© 3 22 Weihnachtsbox 2007 [03/05] hipstahy

Magie, Zauber

[4] **Plötzliche Schwäche**

Lege diese Karte aus dem Spiel auf den Rückzug, um einer Figur Widerstand -1 bis zum Ende des Zuges zu geben (Minimum von 1).

© 3 22 Weihnachtsbox 2007 [04/05] hipstahy

Magie, Kraft der Toten

[7] **Blutbad**

Zusatz: Du musst eine verletzte Figur heilen.

„Relaxende Aroma-Therapie...“

© 3 22 Weihnachtsbox 2007 [05/05] hipstahy

Ereignis