

[4] **Natur**

Einmal pro Runde kannst du im eigenen Zug eine 5+ Probe ablegen um einen Ort ohne Aufwand einer Handlung ins Spiel zu bringen. Zusatz: Lege einen von dir kontrollierten Ort aus dem Spiel auf den Rückzug.

cc 2 4.Ed. [73/100] **Ort**

[8] **Wolf im Schafspelz**

Zusatz: Verwandele eine deiner Figuren zurück.

cc 8 4.Ed. [74/100] **Ereignis**

[3] **Wendigo**

Platziere einen Helferchip in Kontakt mit der handelnden Figur.

cc 3 4.Ed. [75/100] **Wandler 5+** **Deckhelfer**

[4] **Festung**

Alle deine Figuren erhalten +2 auf den Verteidigungs- und Ausweichwert.

cc 4 4.Ed. [76/100] **Ort**

[3] **Heiliger Boden**

Countdown 3. Platziere einen Marker auf dem Spielplan. In einem Radius von 2 Zoll um den Marker kann kein Tempel und keine Schwester geschreckt werden.  
„Heiliger Boden, Highlander! Erinnere dich, was Ramirez dich gelehrt hat...“

cc 3 4.Ed. [77/100] **Ort**

[5] **Gute Versorgung**

Einmal pro eigenem Zug gelingt dir eine Unterstützungsprobe ohne Probe. Beim Ausspielen eines Rituals werden alle anderen im Spiel befindlichen Rituale auf den Rückzug gelegt.  
„Wir haben noch Reserven...“

cc 5 4.Ed. [78/100] **Magie, Ritual**

[4] **Morgenstern**

Spielbar auf eine Figur. +2 auf den Nahkampfwert

cc 4 4.Ed. [79/100] **Gegenstand, Waffe**

[2] **Bibel**

Spielbar auf eine Figur ohne die Fähigkeit Glaube. Die Figur erhält die Fähigkeit Glaube 2.  
„Und es steht geschrieben...“

cc 2 4.Ed. [80/100] **Gegenstand**

[3] **Excalibur**

Spielbar auf eine Figur. Addiere deinen Glaubenswert zu deinem Nahkampfwert.  
„Und die Herrin vom See übergab ihm das legendäre Schwert...“

cc 3 4.Ed. [81/100] **Gegenstand, Waffe**