[4] **Insektenplage**

Nur von Meister Spielbar. Ein Gegner deiner Wahl muss nacheinander folgende Effektproben ablegen: 4+,3+,2+. Für jede Effektprobe die misslingt, muss er einen eigenen Charakter verletzen.

„Sie sind überall, sie kriechen, stechen, beissen..“

3.Ed. [098/160]
BBB

Ereignis

[4] **Vampirfledermaus**

Spielbar, wenn du mindestens einen Helfer im Spiel hast. Schalte einen deiner Helfer aus. Spiele Vampirfledermaus auf einen Vampir. Er erhält im Nahkampf +1. Jedesmal, wenn du einen gegnerischen Charakter verletzt, heile den Träger der Vampirfledermaus.

3.Ed. [099/160]
Idee : BBB - Bild : PhilMC

Gegenstand

[3] **Bleib stehen**

Ein gegnerischer Charakter- oder Helferchip deiner Wahl kann bis zum Ende der Runde nicht bewegt oder versetzt werden.

3.Ed. [100/160]
BBB

Ereignis

[3] **Versager!**

Bestimme einen deiner Charaktere. Ein gegnerischer Charakter im Sichtbereich dieses Charakters erhält -3 auf seinen Schusswert oder -3 auf seinen Nahkampfwert.

3.Ed. [101/160]
BBB

Moment

[5] **Blutkugel**

Spielbar auf einen Charakter. Ermöglicht dem Charakter eine einmalige Fernkampfattacke.

3.Ed. [102/160]
BBB

Ereignis

[6] **Vergeltung**

Zusatz : Erhält dein Charakter in diesem Nahkampf zwei Verletzungen, darfst du sofort ohne den Aufwand einer Handlung einen Nahkampf gegen den Gegner ausführen. Erhöhe die Stärke deines Charakters für diesen Nahkampf um die Schicksalszahl dieser Karte.

„Aufs Maul?“

3.Ed. [103/160]
Idee : Horus
Riesen-ROFL für das Zitat : Aeris

Ereignis

[0] **Draculiea**

Einflussprobe 4+. Kontrollierst du einen oder mehrere handlungsunfähige Charaktere, darfst du am Ende deines Zuges eine Handkarte verdeckt unter Draculiea legen. Zerstöre Draculiea und bewege sofort deine Charaktere um maximal die Gesamtbewegung aller unter ihr liegenden Karten. Lege die Karten danach auf den Rückzug.

2

3.Ed. [104/160]
Petrus

Person

[4] **Blutspritzer!**

Einer deiner Charaktere mit der Fähigkeit Regeneration darf ohne den Aufwand einer weiteren Handlung probieren, zu regenerieren. Er erhält +2 auf die Probe.

3

3.Ed. [105/160]
Petrus

Moment

[5] **Grab des Lamagra**

Bestimme beim Ausspielen dieser Karte einen deiner Charaktere. Der Charakter erhält die Fähigkeiten Bündnis 2 und Glaube 2 solange das "Grab des Lamagra" im Spiel ist.

3.Ed. [106/160]
Petrus

Ort, geheim