

[1] **Zu mir!**



Spielbar von einem Helfer. Bewege einen deiner Charaktere um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte. Er muss am Ende dieser Bewegung einen eigenen Charakter berühren.

3 3 3 Ed. [P01a] Idee: BBB - Foto: Aeris, BBB, Petrus

Moment

[1] **Zu mir!**



Spielbar von einem Helfer. Bewege einen deiner Charaktere um maximal die Gesamtbewegung dieser Karte. Er muss am Ende dieser Bewegung einen gegnerischen Charakter berühren.

3 3 3 Ed. [P01b] Idee: BBB - Foto: Aeris, BBB, Petrus

Moment

[4] **Saboteur**



Nur spielbar, wenn du einen Helfer kontrollierst. Einflussprobe 3+. Lege den Saboteur auf den Rückzug: Verhindere das Ausspielen eines Ereignisses.

1 3 3 Ed. [P02] Idee: BBB

Person

[6] **Amnesie**



Spielbar von einem Helfer. Effektprobe 3+: Alle gegnerischen Charaktere verlieren alle Fähigkeiten bis zum Ende der Runde.
„Was machen wir hier eigentlich?“

1 3 3 Ed. [P03] Idee: BBB

Ereignis

[5] **Begegnungsstätte**



Nur spielbar, wenn du einen Helfer kontrollierst. Benutzt einer deiner Charaktere oder Helfer erfolgreich eine Fähigkeit, kann er eine Effektprobe 5+ ablegen, um sich zu heilen.
„www.bergstrasse84.de“

1 3 3 Ed. [P04] Idee: BBB

Ort

[3] **Schutzzauber**



Einflussprobe 3+. Spielbar von einem Helfer auf einen eigenen Charakter. Auf den Charakter kann keine gegnerische Magie gespielt werden. Er kann nicht von gegnerischer Magie betroffen sein.
„Du durchdringst mich nicht!“

2 3 3 Ed. [P05] Idee: BBB

Magie, Zauber