

[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. 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. 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.

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?“

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“

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!“

3. Ed. [P05]
Idee: BBB

Magie, Zauber