

**Zaubertanne**

<0>  
-0-  
(3)

Baum.



Jeder Charakter im Umkreis von zwei Zoll erhält +2 auf Effektproben.

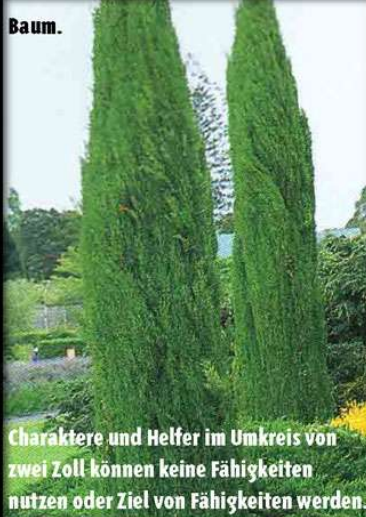
Idee: Bovisano

**Sicht- und Bewegungshindernis**

**Zypresse**

<0>  
-0-  
(4)

Baum.



Charaktere und Helfer im Umkreis von zwei Zoll können keine Fähigkeiten nutzen oder Ziel von Fähigkeiten werden.

Idee: Bovisano

**Sicht- und Bewegungshindernis**



**Apfelbaum**

<0>  
-0-  
(2)

Baum.



Wenn der Apfelbaum von einem Charakter aufgedeckt wird, deckt er die oberste Karte seines Decks auf. Die SZ gibt an, wieviele Äpfel am Apfelbaum hängen. Jeder Charakter, der den Apfelbaum berührt, kann für den Aufwand einer Handlung einen Apfel pflücken.

Idee: Bovisano

**Sicht- und Bewegungshindernis**

**Spukbaum**

<4>  
-2-  
(4)

Baum.



Wenn der Spukbaum von einem Charakter aufgedeckt wird, ist dieser bis zum Ende der Runde geschreckt. Wenn er von einem Charakter verletzt wird, erhält dieser einen Kopf. Der aktive Spieler darf mit dem Spukbaum handeln.

Idee: Triple-B

**Sicht- und Bewegungshindernis, Schrecken 4+**



[ I ] **Kopf**



Entferne den Kopf aus dem Spiel. Schrecke einen gegnerischen Charakter oder Helfer im Sichtwinkel des Charakters, der ihn trägt bis zum Ende der Runde.

„Schau mal, was ich hier habe...“

Idee: Triple-B

**Gegenstand**

[ I ] **Kopf**



Entferne den Kopf aus dem Spiel. Schrecke einen gegnerischen Charakter oder Helfer im Sichtwinkel des Charakters, der ihn trägt bis zum Ende der Runde.

„Schau mal, was ich hier habe...“

Idee: Triple-B

**Gegenstand**

[ I ] **Kopf**



Entferne den Kopf aus dem Spiel. Schrecke einen gegnerischen Charakter oder Helfer im Sichtwinkel des Charakters, der ihn trägt bis zum Ende der Runde.

„Schau mal, was ich hier habe...“

Idee: Triple-B

**Gegenstand**