

[4] **Wechsel der Jahreszeiten**



Alle Spieler werfen 2 Handkarten ab und ziehen 3 Karten vom Nachschub.

„Plötzlich ist es kalt geworden...“

4.Ed. [46/100]

Moment

[3] **Befreiung**



Spielbar, wenn du mindestens einen Helfer und einen Charakter kontrollierst. Bewege einen deiner Helfer und einen deiner Charaktere um maximal die Gesamtbewegung der Karte.

„Hol mich hier raus!“

4.Ed. [47/100]

Ereignis

[0] **Die Macht der Schönheit**



Countdown 3. Wenn ein Fern- oder Nahkampf auf eine deiner Figuren angekündigt wird, muss der Angreifer eine Effektprobe 3+ bestehen oder der Angriff verfällt.

„Ihr wollt mich wirklich angreifen?“

4.Ed. [48/100]

Magie, Blutmacht

[3] **Finstere Kathedrale**



Einflussprobe 3+. Bestimme beim Ausspielen eine gegnerische Figur. Diese Figur verliert eine Fähigkeit deiner Wahl. Einer deiner Helfer erhält diese Fähigkeit solange die "Finstere Kathedrale" im Spiel ist. Wird die Figur oder dein Helfer ausgeschaltet, lege die "Finstere Kapelle" auf den Rückzug.

4.Ed. [49/100]

Ort, geheim

[5] **Des Teufels Advokat**



Einflussprobe 4+. Jede gegnerische Effektprobe ist um 1 erschwert.

4.Ed. [50/100]

Person

[5] **Finstere Zuflucht**



Einflussprobe 3+. Du kannst zu Beginn deines Zuges eine deiner Figuren benennen. Heile diese Figur, wenn sie bis zum Ende deines Zuges weder behandelt hat, noch bewegt wurde.

4.Ed. [51/100]

Ort, geheim

[4] **Herzinfarkt**



Spielbar wenn einer deiner Gegner seinen Rückzug zum Nachschub mischt. Verletze eine seiner Figuren deiner Wahl.

4.Ed. [52/100]

Moment

[4] **Spürhund**



Lege den "Spürhund" aus dem Spiel auf den Rückzug um eine nicht legendäre Person aus deinem Rückzug sofort ins Spiel zu bringen.

„Ich finde jeden! Solange der Preis stimmt...“

4.Ed. [53/100]

Person

[2] **Besuch des Doktors**



Ein Gegner deiner Wahl muss X Karten von seinem Nachschub auf seinen Rückzug legen. X entspricht der Anzahl der Personen, die du im Spiel hast.

„Der Nächste, bitte...“

4.Ed. [54/100]

Ereignis