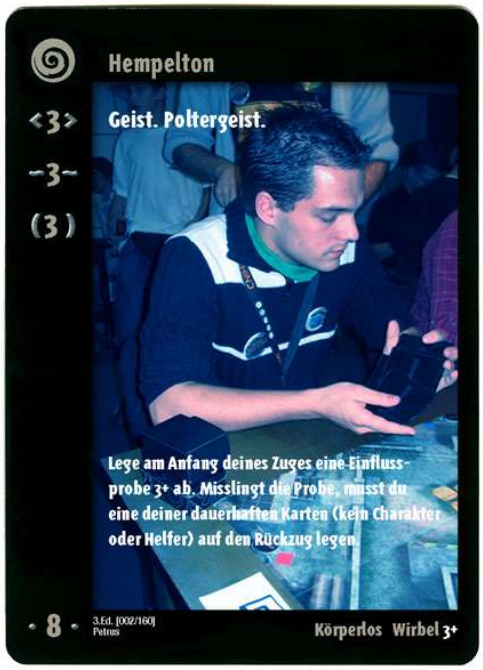
Hans Schmied
<3>
-5-
(4)
Schwesternschaft. Seher. Südlicher Kreis.
Wenn "Hans Schmied" einen gegnerischen Charakter verletzt, darfst du einen Moment aus deinem Nachschub auf die Hand nehmen. Wenn er von einem gegnerischen Charakter verletzt wird, wirf eine Karte pro Verletzung ab.
• 11 •
3.Ed. [001/160]
Petrus
Hellsicht 3+


Hempelton
<3>
-3-
(3)
Geist. Poltergeist.
Lege am Anfang deines Zuges eine Einflussprobe 3+ ab. Misslingt die Probe, musst du eine deiner dauerhaften Karten (kein Charakter oder Helfer) auf den Rückzug legen.
• 8 •
3.Ed. [002/160]
Petrus
Körperlos Wirbel 3+

Der Verfallene
<3>
-3-
(3)
Vampir. Meister. Budapester Linie.
Wenn "Der Verfallene" im Nah- oder Fernkampf verletzt wird, darfst du eine Effektprobe 6+ ablegen. Gelingt die Probe erhält er eine Verletzung weniger.
• 13 •
3.Ed. [003/160]
Petrus
Schrecken 5+ Regeneration 6+ Unterstützung 4+

Simon Petronko
<3>
-2-
(4)
Werwolf. Wächter.
Stamm der Dunklen Ratte.
Ist Simon Petronko leicht oder schwer verletzt, ziehst Du am Ende des Zugs eine Karte weniger vom Nachschub.
• 9 •
3.Ed. [004/160]
Petrus
Regeneration 4+ Wandler 5+

Der Lange
<3>
-5-
(4)
Templer. Kaplan der Fünften Loge.
Wenn der Charakterchip von "Der Lange" in dieser Runde nicht versetzt wurde, darfst du ihn am Ende deines Zuges heilen.
• 12 •
3.Ed. [005/160]
Petrus
Hellsicht 4+ Unterstützung 3+

Held
<3>
-3-
(3)
Helfer. Nicht Einzigartig.
Wird der Held ausgeschaltet kannst du einen gegnerischen Charakter verletzen.
• 6 •
3.Ed. [006/160]
Petrus

Der Naseweis
<1>
-2-
(3)
Helfer. Nicht einzigartig.
Wähle zu Spielbeginn eine beliebige Fähigkeit eines gegnerischen Charakters. Der Naseweis erhält diese Fähigkeit.
• 6 •
3.Ed. [007/160]
Petrus

Hans Schmied

Hempelton

Der Verfallene

Simon Petronko

Der Lange

Held

Der Naseweis