

Der Todbringer
 Templer. Kaplan der Zweiten Loge.

<2>
 -5-
 (3)

Zieht ein gegnerischer Charakter in Kontakt mit "Der Todbringer", so darf er ohne den Aufwand einer Handlung eine Fernkampf-Waffe nutzen.

• 12 • 3. Ed. [P09] Mee: BBB "Bleibt weg!" Glaube 2, Unterstützung 3+

Cajus
 Templer. Kaplan der Fünften Loge.

<4>
 -2-
 (4)

• 9 • 3. Ed. [P14] Mee: BBB Glaube 2, Hellsicht 4+



Hektor
 Werwolf. Wächter.
 Stamm der Zwillingsskäre.

<4>
 -2-
 (4)

Verursacht Hektor im Nahkampf eine oder mehrere Verletzungen, können X davon bis zum Ende der Runde nicht geheilt, verhindert oder umgeleitet werden. X entspricht der Anzahl der Helfer, die du kontrollierst.

• 12 • 3. Ed. [P10] Mee: BBB Wandler 4+

Bloodfist
 Werwolf. Wächter.
 Stamm des Roten Mondes.

<6>
 -2-
 (5)

Verursacht Bloodfist im Nahkampf eine oder mehrere Verletzungen, so bekommen alle am Nahkampf beteiligten Charaktere nach dem Verrechnen der Verletzungen noch eine weitere Verletzung.

• 18 • 3. Ed. [P15] Mee: Patrus Regeneration 4+, Schrecken 5+, Wandler 4+



Haywire
 Geist. Schreckgespenst.

<2>
 -4-
 (3)

Einmal pro Zug kann Haywire für den Aufwand einer Handlung eine Fernkampf-Attacke (SZ 5, Reichweite 4 Zoll) ausführen.

• 11 • 3. Ed. [P08] Mee: BBB Körperlos, Schrecken 4+

Der Todbringer
 Templer. Kaplan der Zweiten Loge.

<2>
 -5-
 (3)

Zieht ein gegnerischer Charakter in Kontakt mit "Der Todbringer", so darf er ohne den Aufwand einer Handlung eine Fernkampf-Waffe nutzen.

• 12 • 3. Ed. [P09] Mee: BBB "Bleibt weg!" Glaube 2, Unterstützung 3+