



### Galvan

<5>

Templer. Ritter der Zweiten Loge.

-2-

(4)



Durch Blutmächte verursachte Effekte wirken sich nicht auf "Galvan" aus.

12

4.Ed [P01]

Unterstützung 4+, Mut 1, Glaube 2



### Kardinal

<1>

Helfer. Nicht einzigartig.  
Nutze eine Handlung oder einen Moment, um eine Karte von deinem Nachschub zu ziehen.

-1-

(1)



2

4.Ed [P02]

Glaube 1



### Marlene Dietrich

<3>

Schwesterschaft.  
Kriegerin.  
Westlicher Kreis.

-4-

(3)



Du kannst einmal ohne Aufwand einer Handlung im eigenen Zug eine Effektprobe 6+ ablegen, um einen gegnerischen Ort bis zum Ende des Zuges zu übernehmen.

11

4.Ed [P03]

Bündnis 3



### Orakel

<1>

Helfer. Nicht einzigartig.

-1-

(2)



Eine Kriegerin deiner Wahl erhält die Fähigkeit Hellsicht 4+, solange das "Orakel" im Spiel ist. Der Effekt ist nur einmal nutzbar.

2

4.Ed [P04]



### Azarum

<4>

Werwolf. Schamane. Stamm der Dunklen Ratte.

-1-

(5)

Verletzt "Azarum" eine Figur, darfst du die Figur um die Bewegungsweite der obersten Karte deines Nachschubs bewegen.



13

4.Ed [P05]

Wanlder 4+, Regeneration 5+



### Zwillingskrähe

<1>

Helfer. Nicht einzigartig.

-1-

(1)



Schalte die "Zwillingskrähe" aus, um eine Verletzung eines Werwolfs vom Stamm der Zwillingskrähe zu heilen.

3

4.Ed [P06]

Fliegend

