

 **Sternenlicht**

<3> Werwolf. Schamanin. Stamm des Roten Mondes

-1-

(4)



• 8 • 4.Ed. [10/100] **Regeneration 5+** **Wandler 5+**

 **Wolfswind**

<4> Werwolf. Wächter. Stamm der Dunklen Ratte.

-1-

(4)



• 11 • 4.Ed. [11/100] **Bündnis 2** **Regeneration 5+** **Wandler 4+**

 **Wolfsmensch**

<3> Helfer. Nicht einzigartig.

-1-

(2)



• 3 • 4.Ed. [12/100]

 **Monika von Wallenstein**

<3> Templer. Kaplanin der 5. Loge

-2-

(4)



• 9 • 4.Ed. [13/100] **Glaube 3** **Unterstützung 4+**

 **Rupert, der Rechtschaffene**

<2> Templer. Ritter der 7. Loge

-4-

(4)



• 11 • 4.Ed. [14/100] **Unterstützung 3+** **Glaube 2** **Mut 1**

 **Knappe**

<2> Helfer. Nicht einzigartig.

-1-

(2)



• 3 • 4.Ed. [15/100] **Bündnis 2**

[1] **Natürliches Hindernis**



Countdown 3. Platziere einen Markerchip auf dem Spielplan. Der Chip gilt als Sicht- und Bewegungshindernis. Gegner können den Chip angreifen (0/0/2). Wird das "Natürliche Hindernis" ausgeschaltet, lege es auf den Rückzug.

• 2 • 4.Ed. [16/100]

Ort

[6] **Bogen**



Spielbar auf eine Figur mit Geschick 4+. Ermöglicht der Figur Fernkampf.

• 6 • 4.Ed. [17/100]

Gegenstand, Waffe

[5] **Langbogen**



Spielbar auf eine Figur mit Geschick 4+. Ermöglicht der Figur Fernkampf.

• 5 • 4.Ed. [18/100]

Gegenstand, Waffe