

MEISTER DER DUNKELHEIT:

DEINE ✕ AUF DUNKELHEIT
HABEN NICHT -2 ZU TRF

GABE DER SCHATTEN:
BEENDEST DU DEINEN ZUG
AUF DUNKELHEIT: HOLE
1 FW (!) ZURÜCK

PRÄZISION:
✕+1 ZU TRF

SCHATTENTUCH:
BEENDEST DU DEINEN
ZUG AUF DUNKELHEIT:
SELBST, SCHILD 2

GARTIGE ERMÄCHTIGUNG:
WÜRFELST DU 18+ AUF
DUNKELHEIT: DIESER ANGRIF
ERHÄLT +2 SCHADEN

WIDERSTAND:
DU ERLEIDEST KEINEN
SCHADEN DURCH DIE
DUNKELHEIT

MACHT AUS EINER
ANDEREN WELT:
HAST DU MINDESTENS 1 TW:
DEINE ✕ UND ✨ ERHALTEN
+1 SCHADEN

KONSTITUTION:
+3 LP

SCHATTENSCHNÄPPCHEN:
DU KANNST 1 ZUSÄTZ-
LICHEN TW BESITZEN,
BEVOR DU BESIEGT BIST

VERGELTUNG:
NIMMST DU SCHADEN
EINEN ANGRIF:
ZURÜCKSCHLAGEN 1

SEELENKRISTALL:
DU DARFST ALS KLEINE AKTION
1 TW VON EINEM ZUSTIMMENDEN
HELDEN NEHMEN

SEELENFEUER:
ENTFERNST DU 1
EIGENEN FW:
1 ZIEL, 1 SCHADEN

HELDENKLASSE

GEBRECHEN

VERDERBEN

SEELENHÄNDLER

HEXEN-
MEISTER

SCHATTENHEIRE