

HEXERIN





2

KRAFT

A

TP

### SPEZIALFÄHIGKEIT

Ausbruch: Lege 1-mal pro Runde  /  in Reichweite 3 oder 2  /  neben ein entsprechendes ausliegendes Element in Reichweite 3 aus. Du kannst sie nur auf freie Felder legen. Für deine Zauber musst du sie aufbrauchen und vom Spielplan entfernen. Du kannst nur Elemente in Reichweite 3 aufbrauchen.

3

6

REG

Trage: Rüstungen aus Stoff, Stäbe und Dolche

Animuslimit: 8



## HEXERIN

### Schwierigkeit



In jeder Generation gibt es einige verfluchte Individuen. Sie sind dazu verdammt, von ihrer eigenen Sippe verhasst und gejagt zu werden – die Hexerinnen und Hexer. Wenige überleben das Erwachen ihrer Kräfte. Und diejenigen, die es tun, erliegen oft der Tragödie ihres Schicksals, während sie noch mit ihren ungezähmten Kräften ringen. In ihnen schlummern jedoch sagenhafte Kräfte, mit denen sie die Gesetze der Natur ihrem Willen unterwerfen können.

Genau diese Kräfte ziehen die Wächter an, die alle Magiebegabten ergreifen, die sie finden können. Wurden sie erst einmal in Fesseln gelegt, stehen sie an vorderster Front: Ihre Wächter schleifen sie in den Tiefenwald, um Monstrositäten zu bekämpfen.

Allerdings ereilt nicht alle dieses Schicksal. Man sagt, dass manch eine Hexerin sich unter aller Augen versteckt – sogar in Freien Kompanien. Dort entfesseln sie ihre verheerenden Kräfte im Schatten des Tiefenwalds – weit außerhalb des Blickfelds von Wächtern und Flüsterern.

