

[Gib 1 EP aus] Angriff  ODER Verteidigung : +2 

Held: _____ EP: _____

Spieler: _____

Teleport 2

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT

• +1 Max. Gesundheit

• +2 Max. Gesundheit

SCHATTENMAGIE

• [Schattenmodus] Angriff: Jede leere Seite +1 

• [Schattenmodus] Angriff: Jede leere Seite +1 
• [Schattenmodus] Angriff: Du darfst eine leere Seite umdrehen.

SCHWERT UND ZAUBER

• Schwert und Zauber (Angriff: +1 Neuwurf (Angriff))

• Schwert und Zauber (Angriff: +2  UND +1 Neuwurf (Angriff oder Verteidigung))

LEBENSENTZUG

• Magie : Der Held oder ein Verbündeter in SL heilt 1 Wunde.

• Magie : Der Held oder ein Verbündeter in SL heilt 2 Wunden.

• Magie : Der Held oder ein Verbündeter in SL heilt 3 Wunden.

FROSTZAUBER

• Magie  : Der Gegner wird betäubt.

• Magie : Der Gegner wird betäubt.
• „Angriff: +3 Wunden“, falls der Verteidiger betäubt ist.

FEUERBALL

• Magie  : +3 

• Magie  : +3 
• Magie : +2 

• Magie  : +4 
• Magie : +3 

[Gib 1 EP aus] Wird ein Verbündeter in 1 Zone Entfernung angegriffen, stelle deinen Helden in diese Zone und werde an seiner Stelle das Ziel des Angriffs.

Held: _____ EP: _____
Spieler: _____

„Verteidigung: +1“ für alle Verbündeten in derselben Zone.

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT



• +1 Max. Gesundheit



• +2 Max. Gesundheit

LICHT IN DER FINSTERNIS



• [Schattenmodus] „Verteidigung: +1“ für deinen Helden und alle Verbündeten in derselben Zone.



• [Schattenmodus] „Verteidigung: +2“ für deinen Helden und alle Verbündeten in derselben Zone.

SCHILD DES ZORNS



• Rückschlag 1



• Rückschlag 2



• Rückschlag 3

SCHILDWÄCHTER



• [Schild ausgerüstet] Angriff: +1
• [Schild ausgerüstet] Verteidigung: +1



• [Schild ausgerüstet] Angriff: +2
• [Schild ausgerüstet] Verteidigung: +2

VERTEIDIGUNGSBASTION



• **Regeneration 1** (Der Held darf einen Verbündeten in SL heilen statt sich selbst.)



• **Regeneration 2** (Der Held darf einen Verbündeten in SL heilen statt sich selbst.)

VERSPOTTEN



• **Verspotten**



• **Verspotten**
• **Verteidigung: +1** Neuwurf (Verteidigung)



• **Verspotten**
• **Verteidigung: +1** Neuwurf (Verteidigung) UND +1 Verteidigungswürfel

[Gib 1 EP aus] Führe eine kostenlose Bewegun-Aktion aus.

NACHTLÄUFER DES BLUTMONDES

Held: _____ EP: _____

Spieler: _____

Der erste Angriff des Helden in jeder Aktivierung wird behandelt, als wäre er im Schattenmodus.

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT

• +1 Max. Gesundheit

• +2 Max. Gesundheit

SCHLEICHANGRIFF

• [Schattenmodus] Angriff: Verteidiger -1

• [Schattenmodus] Angriff: Verteidiger -2

• [Schattenmodus] Angriff: Verteidiger -3

GNADENLOS

• „Angriff: +1 Wunde“, falls der Verteidiger kein hat.

• „Angriff: +3 Wunden“, falls der Verteidiger kein hat.

RAUCHBOMBE

• Schlüpfrig

• Schlüpfrig

• Verlässt der Held eine Zone, füge jedem Gegner in dieser Zone 1 Wunde zu (eine Horde gilt als 1 Gegner).

ZWEI-WAFFEN-SPEZIALIST

• [Zwei-Waffen-Kampf] Nahkampf: +1

• [Zwei-Waffen-Kampf] Nahkampf: +1 UND +1

SCHARFSCHÜTZE

• Sicherer Schuss (Fernkampf: Verteidiger -1)

• Sicherer Schuss (Fernkampf ODER: Verteidiger -1 (Wiederholung 2))

GRUBENKAMPF- BERSERKER

[Gib 1 EP aus], Angriff: +1 ✂, für je 2 Wunden, die der Held hat.

Held: _____ EP: _____
Spieler: _____

[Blutrausch 1] Angriff: Du darfst eine beliebige Anzahl von Angriffswürfeln einmal neu werfen.

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT

5

• +2 Max. Gesundheit

10

• +2 Max. Gesundheit
• Regeneration 1

SCHATTEN-RASEREI

5

• [Schattenmodus] Verteidigung: Füge dem Angreifer 1 Wunde zu.

15

• [Schattenmodus] Verteidigung: Füge dem Angreifer Wunden in Höhe der Hälfte der gewürfelten ✂ zu (aufgerundet).

STURMANGRIFF

5

• Sturmangriff

• Sturmangriff (Nahkampf: +1 Neuwurf (Angriff))

15

• Sturmangriff (Nahkampf: +1 Neuwurf (Angriff) UND +3 ✂)

BRUTALITÄT

5

• Angriff ☆: Verteidiger -1

10

• Angriff ☆: Verteidiger -1 Verteidigungswürfel.

BLUTRAUSCH

5

• [Blutrausch 1] Nahkampf: +1 Wunde

10

• [Blutrausch 1] Nahkampf: +2 Wunden

10

• [Blutrausch 1] Nahkampf: +3 Wunden

STÄRKENDER HASS

5

• [Verwundet 3] Verspotten UND Verteidigung: +2

10

• [Verwundet 3] Verspotten UND Verteidigung: +3
• [Verwundet 3] Verteidigung : Würde der Held sterben, überlebt er mit 1 Lebenspunkt.

WALDLÄUFER DER NACHTSCHATTEN

[Gib 1 EP aus] **Angriff:** Du darfst eine beliebige Anzahl von Verteidigungswürfeln einmal neu werfen.

Held: _____ EP: _____
Spieler: _____

Schlüpfrig

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT

• +1 Max. Gesundheit

• +2 Max. Gesundheit

SCHATTENJÄGER

• **[Schattenmodus] Angriff:** Verteidiger -1 Verteidigungswürfel

• **[Schattenmodus] Angriff:** Verteidiger -2 Verteidigungswürfel

FERNKAMPF-SPEZIALIST

• **Fernkampf:** +1 Neuwurf (Angriff)

• **Fernkampf:** +1 Neuwurf (Angriff oder Verteidigung)

DEFENSIVTRAINING

• Der Held erleidet bei gegnerischen Angriffen nur die Hälfte der Wunden (aufgerundet).

RUHIGE HAND

• **Angriff:** Nach einem Neuwurf: Eine leere Seite auf  erhält +1  ODER eine leere Seite auf  erhält +1 .

• **Angriff:** Nach einem Neuwurf: Drehe eine leere Seite um.

• **Angriff:** Nach einem Neuwurf: Drehe eine leere Seite um.

SICHERER SCHUSS

• **Sicherer Schuss**

• **Sicherer Schuss (Fernkampf:** +1 Angriffswürfel)

[Gib 1 EP aus] **Angriff:** Töte sofort einen Schergen der angegriffenen Horde.

Held: _____ EP: _____
Spieler: _____

+1 Max. Gesundheit

STUFE 1

STUFE 2

STUFE 3

STUFE 4

STUFE 5

VERBESSERTER GESUNDHEIT

10

- +2 Max. Gesundheit
- Regeneration 1

15

- +2 Max. Gesundheit
- Regeneration 3

SCHATTEN-RAUSCH

10

- [Schattenmodus] Nahkampf ODER : „Verteidiger -1 “ pro Gegnerfigur in der Zielzone.

10

- [Schattenmodus] Nahkampf ODER : „Verteidiger -2 “ pro Gegnerfigur in der Zielzone.

STURMANGRIFF

5

- Sturmangriff

10

- Sturmangriff (Nahkampf: +2)

10

- Sturmangriff (Nahkampf: +4)

WAFFE WERFEN

10

- Gib 1 Aktion aus und lege eine beliebige Waffe ab: Führe einen Nah- oder Fernkampfangriff mit den Angriffswürfeln der Waffe +1 und +1 aus.

15

- Gib 1 Aktion aus und wirf eine beliebige Waffe ab: Führe einen Nah- oder Fernkampfangriff mit den Angriffswürfeln der Waffe +2 und +2 aus.

SCHADEN WIDERSTEHEN

5

- [Keine Rüstung] Verspotten
- [Keine Rüstung] Angriff: +1
- [Keine Rüstung] Verteidigung: +2

10

- [Keine Rüstung] Verspotten
- [Keine Rüstung] Angriff: +2
- [Keine Rüstung] Verteidigung: +3 UND +1

ZWEIHAND-SPEZIALIST

5

- [Zweihand-Waffe ausgerüstet] Nahkampf: +1 Neuwurf (Angriff)

15

- Zweihand-Waffen gelten als einhändig.
- [Zweihand-Waffe ausgerüstet] Nahkampf: +1 Neuwurf (Angriff)