

BESESSENE



Unter dem Zauber der Moorhexe stehend, verrichtet die einst unschuldige Bauerntochter nun Taten im Namen der Finsternis. Eine lebende Marionette, die mit ihren Reizen selbst den Dämon anzieht.



BESESSENE

VERSUCHUNG

Gegnerische angrenzende Kreaturen der Machtstufe 3 oder höher müssen die Besessene im nächsten Zug, sofern möglich, angreifen.

Hinweis:



Sind mehrere gegnerische Kreaturen angrenzend, wählt der Gegner in seinem Zug mit welcher Kreatur er die Besessene angreift.

Ist die Besessene aufgrund eines eigenen angrenzenden Wichtes unangreifbar, muss der Gegner einen anderen Zug ausführen.

MACHTHIERARCHIE

