

[5] 2. Pfeil



Spielbar auf eine Figur. Führt die Figur eine Fernkampfatacke mit einer Waffe der Kategorie Bogen durch, kannst du den 2. Pfeil aus dem Spiel auf den Rückzug legen, um +3 auf den Schusswert zu addieren.

4.Ed. [19/100]

Gegenstand

[5] Betäubungspfeil



Spielbar auf eine Figur. Lege den Betäubungspfeil bei Ankündigung einer Fernkampfatacke mit einem Bogen aus dem Spiel auf den Rückzug. Fügt die Figur eine oder mehrere Verletzungen zu, ist die beschossene Figur X Runden geschreckt. X entspricht der Anzahl der Verletzungen, die die Figur erhalten würde. Die Verletzungen verfallen.

4.Ed. [20/100]

Gegenstand

[4] Giftpfeil



Spielbar auf eine Figur. Fügt die Figur bei einer Fernkampfatacke mit einer Waffe der Kategorie Bogen eine Verletzung zu, kannst du den Giftpfeil an die beschossene Figur übergeben. Die Figur erhält -1 auf Stärke, Geschick und Widerstand.

4.Ed. [21/100]

Gegenstand

[4] Säurepfeil




Atzend

Spielbar auf eine Figur. Fügt die Figur bei einer Fernkampfatacke mit einem Bogen eine Verletzung zu, kannst du den Säurepfeil aus dem Spiel auf den Rückzug legen, um einen Gegenstand, den die Figur trägt, aus dem Spiel auf den Rückzug zu legen.

4.Ed. [22/100]

Gegenstand

[3] Explosivpfeil




Explosionsgefährlich

Spielbar auf eine Figur. Fügt die Figur bei einer Fernkampfatacke mit einem Bogen eine Verletzung zu, kannst du den Explosivpfeil aus dem Spiel auf den Rückzug legen, um die beschossene Figur um 3 Zoll weit zu bewegen ODER um ihr eine zusätzliche Verletzung zuzufügen.

4.Ed. [23/100]

Gegenstand

[2] Köcher



Spielbar auf eine Figur. Zu Beginn deines eigenen Zuges kannst du eine Pfeilkarte ohne Aufwand einer Handlung auf den Träger des Köchers ausspielen.

4.Ed. [24/100]

Gegenstand

[6] Wurfsterne



Spielbar auf eine Figur. Ermöglicht der Figur Fernkampf. Lege bei der Ankündigung der Fernkampfatacke eine Effektprobe 6+ ab. Die Probe ist um den Geschickwert der Figur erleichtert. Misslingt die Probe, verfällt der Angriff und die Figur erhält eine Verletzung. Lege die Wurfsterne nach ihrer Benutzung auf den Rückzug.

4.Ed. [25/100]

Gegenstand, Waffe

[4] Kalkulierbares Risiko



Nach Ankündigung einer Fernkampfatacke kannst du einen deiner Charaktere verletzen um +2 auf den Schusswert zu erhalten. Beim Ausspielen eines Rituals werden alle im Spiel befindlichen Rituale auf den Rückzug gelegt.

4.Ed. [26/100]

Magie, Ritual

[5] Ruhestätte



Einflussprobe 3+. Du kannst zu Beginn deines Zuges eine Figur benennen. Heile diese Figur, wenn sie bis zum Ende deines Zuges weder gehandelt hat, noch bewegt wurde.

4.Ed. [27/100]

Ort, geheim