

[4]

Fesseln des Glaubens



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Glaube. Jede Probe zum lösen von der Figur ist um ihren Glaubenswert erschwert.

4.Ed. [82/100]

Gegenstand

[4]

Flügel des Glaubens



Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Glaube. Jede Löseprobe der Figur ist um ihren Glaubenswert erleichtert.

4.Ed. [83/100]

Gegenstand

[5]

Teamwork



Zusatz: +3 auf den Nahkampfwert, wenn du mit mehreren Figuren angreifst.

„Gemeinsam sind wir stärker!“

4.Ed. [84/100]

Ereignis

[3]

Innere Stärke!



Spielbar auf eine Figur. Addiere den Glaubenswert der Figur zu ihrem Nahkampfwert.

4.Ed. [85/100]

Moment

[1]

Luftunterstützung



Spielbar auf eine deiner Figuren. Deine Figur und alle anderen in einem 3 Zoll Radius um sie herum erhalten eine Verletzung.

Zusatz: +3 auf den Schusswert

„Werft alles über meiner Position ab!“

4.Ed. [86/100]

Ereignis

[4]

Macht des Glaubens



Einflussprobe 2+. Spielbar auf eine Figur mit der Fähigkeit Glaube. Die Einflussprobe ist um den Glaubenswert der Figur erschwert. Jede Magie- oder Effektprobe der Figur ist um ihren Glaubenswert erleichtert.

4.Ed. [87/100]

Magie, Wunder

[5]

Märtyrer



Wenn eine deiner Figuren ausgeschaltet würde, kannst du den Märtyrer zerstören um stattdessen eine andere eigene Figur von der selben Art mit der Fähigkeit Glauben ausschalten.

„Ich würde mein Leben für euch geben...“

4.Ed. [88/100]

Person

[8]

Hinter den feindlichen Linien



Zusatz: Bis zum Ende des Zuges kann keine deiner Figuren die Fähigkeit Unterstützung nutzen.

„Ihr müsst mir dem auskommen, was ihr vor Ort findet...“

4.Ed. [89/100]

Ereignis

[3]

Missionar



Platziere einen Helferchip in Kontakt mit der handelnden Figur.

4.Ed. [90/100]

Glaube 2

Deckhelfer