

1
EREIGNIS

In die Flucht schlagen

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Bushi**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 213

1
EREIGNIS

In die Flucht schlagen

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Bushi**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 213

1
EREIGNIS

In die Flucht schlagen

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Bushi**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. CALVIN CHUA © 2017 FFG C 213

1
EREIGNIS

Überlisten

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Höfling**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. ANNA CHRISTENSON © 2017 FFG C 212

1
EREIGNIS

Überlisten

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Höfling**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. ANNA CHRISTENSON © 2017 FFG C 212

1
EREIGNIS

Überlisten

Aktion: Wähle während eines Konflikts einen gegnerischen Charakter, dessen -Fertigkeit niedriger ist als die eines teilnehmenden **Höfling**-Charakters, den du kontrollierst – verschiebe den gewählten Charakter in die Heimatzone.

ILLUS. ANNA CHRISTENSON © 2017 FFG C 212

1
VERSTÄRKUNG

+2
+0

Daisjö der Ahnen

Waffe.
Vererbt. (Sobald die Karte mit dieser Verstärkung das Spiel verlässt, schicke diese Karte auf deine Hand zurück.)
Eingeschränkt. (Nicht mehr als 2 eingeschränkte Verstärkungen pro Charakter.)

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG C 151

1
VERSTÄRKUNG

+2
+0

Daisjö der Ahnen

Waffe.
Vererbt. (Sobald die Karte mit dieser Verstärkung das Spiel verlässt, schicke diese Karte auf deine Hand zurück.)
Eingeschränkt. (Nicht mehr als 2 eingeschränkte Verstärkungen pro Charakter.)

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG C 151

1
VERSTÄRKUNG

+2
+0

Daisjö der Ahnen

Waffe.
Vererbt. (Sobald die Karte mit dieser Verstärkung das Spiel verlässt, schicke diese Karte auf deine Hand zurück.)
Eingeschränkt. (Nicht mehr als 2 eingeschränkte Verstärkungen pro Charakter.)

ILLUS. JASON JUTA © 2017 FFG C 151

+1
BESITZTUM

Abgeschiedener Tempel

Schrein.

Reaktion: Nachdem die Konfliktphase begonnen hat, muss jeder Gegner, der mehr Charaktere kontrolliert als du, einen Charakter wählen, den er kontrolliert und auf dem 1 oder mehr Schicksal liegt – entferne von jedem gewählten Charakter 1 Schicksal.



ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 66

+1
BESITZTUM

Abgeschiedener Tempel

Schrein.

Reaktion: Nachdem die Konfliktphase begonnen hat, muss jeder Gegner, der mehr Charaktere kontrolliert als du, einen Charakter wählen, den er kontrolliert und auf dem 1 oder mehr Schicksal liegt – entferne von jedem gewählten Charakter 1 Schicksal.



ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 66

+1
BESITZTUM

Abgeschiedener Tempel

Schrein.

Reaktion: Nachdem die Konfliktphase begonnen hat, muss jeder Gegner, der mehr Charaktere kontrolliert als du, einen Charakter wählen, den er kontrolliert und auf dem 1 oder mehr Schicksal liegt – entferne von jedem gewählten Charakter 1 Schicksal.



ILLUS. CHRIS OSTROWSKI © 2017 FFG D 66