

Feuerdrache

<4>
-5-
(4)

Drache.
Einmal pro Zug kann der Feuerdrache einen Fernkampfangriff mit dem Feueratem durchführen. Die Reichweite entspricht einer Kartentlänge.



12 Drachenedition Borsane Feueratem 6 Fliegend

Flugdrache

<3>
-3-
(5)

Drache.
Einer deiner Charaktere kann den Flugdrachen besteigen, um auf ihm zu reiten wenn er ihn berührt. Platziere den Charakterchip auf dem Drachenchip.



12 Drachenedition Borsane Fliegend Befehl 5+

Schatzdrache

<3>
-3-
(4)

Drache.
Du kannst für den Aufwand einer Handlung ein Einflussduell gegen einen Gegner machen. Wenn du gewinnst, erhält der Schatzdrache einen beliebigen Gegenstand, den ein Charakter dieses Gegners kontrolliert.



12 Drachenedition Borsane Fliegend

Zauberdrache

<3>
-3-
(4)

Drache.
Du kannst einmal pro Zug eine Magie ohne den Aufwand einer Handlung spielen.



12 Drachenedition Borsane Regeneration 4+ Fliegend

Schattendrache

<2>
-4-
(4)

Drache.
Du kannst einmal pro Zug versuchen, einen Gegner mit dem Schattenodem zu schocken. Die Reichweite entspricht der Gesamtbewegung der zur Probe aufgedeckten Karte.



12 Drachenedition Aerts Körperlos, Fliegend, Schattenodem 5+

Kampfdrache

<6>
-2-
(4)

Drache.
Der Kampfdrache darf sich nicht aus einem Nahkampf lösen.



12 Drachenedition Borsane Bündnis 3 Fliegend

[6] **Drachenlanze**



Spielbar auf einen Charakter. Der Charakter erhält im Nahkampf gegen einen Drachen +3 auf seinen Nahkampfwert.

„Immer die richtige Waffe zur Hand haben...“

12 Drachenedition Borsane Gegenstand, Waffe

[6] **Versteinerung**



Einflussprobe 5+. Spielbar auf einen gegnerischen Drachen. Der Drache gilt als ausgeschaltet. Sein Beherrscher kann für den Aufwand einer Handlung eine Effektprobe 6+ ablegen. Wenn sie gelingt wird "Versteinerung" auf den Rückzug gelegt.

„Halt still...“

12 Drachenedition Borsane Ereignis

Langdrache

<1>
-1-
(1)

Drache.
"Ich will dir tressen..."



2 Drachenedition Aerts Fliegend