|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nombre | Efectos | Descripción |
| Flecha rota | -Aumenta el daño en 10 | “Una flecha rota tras impactar contra un objetivo” |
| Flecha de madera | -Aumenta el daño en 15 | “Una flecha fabricada con una rama de un árbol” |
| Flecha de hierro | -Aumenta el daño en 20 | “Una flecha mejorada con una punta de hierro para penetrar mejor la armadura enemiga” |
| Cota de cuero rota | -Aumenta la defensa en 10 | “Una cota de cuero desgastada tras sufrir cortes de espadas” |
| Cota de cuero | -Aumenta la defensa en 15 | “Una pieza de equipo fabricada con cuero refinado de animales, permite moverse rápido” |
| Cota de malla | -Aumenta la defensa en 20 |  |
| Flecha rota y coraza de cuero rota | -Aumenta el daño en 10  -Aumenta la defensa en 10 |  |
| Flecha de madera y cota de malla | -Aumenta el daño en 15  -Aumenta la defensa en 15 |  |
| Flecha de hierro y cota de malla | -Aumenta el daño en 20  -Aumenta la defensa en 20 |  |
| Espíritu del bosque | -Aumenta la defensa un 20%  -No puede atacar este turno |  |
| Espíritu de la montaña | -Aumenta la defensa un 30%  -No puede atacar este turno |  |
| Espíritu de la luz | -Aumenta la defensa un 30%  -Cura 50 de vida perdida  -No puede atacar este turno |  |
| Espíritu de Yggdrassil | -Aumenta el daño en 20  -Aumenta la defensa en 50 |  |
| Lluvia de flechas | -Daña a todos los enemigos  -Aumenta el daño en 150  -50% de posibilidad de poner efecto de corte en los objetivos |  |
| Bendición del bosque | -Aumenta el daño & defensa en un 50%  -Reduce el daño y la defensa enemiga un 50% 3 2 turnos. |  |