

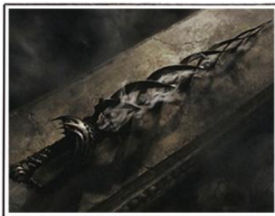
## Pijlval



De assassina kan 1 keer per avontuur een pijlval plaatsen. Dit kan alleen als het buiten het zicht van de monsters gebeurt.

De pijlen zijn niet sterk en doen slechts 1W0 schade. Als een monster niet gedood wordt loopt hij een vergiftiging op met hallucinatiegif.

## Gifdolk



De assassina kan 1 keer per avontuur haar gifdolk inzetten. De stoot of worp is automatisch raak en doet 1W0 schade. De volgende 4 beurten raakt het monster een LP kwijt als hij een schedel gooit. Het gif heeft geen kracht tegen ondooden.

## Ninja sprong



De assassina heeft tijdens haar opleiding ook les gehad van een ninja. Deze heeft haar geleerd om (1 keer per avontuur) een noodsprong te maken waardoor ze een val waarin ze valt op het laatste moment kan ontwijken of weg kan duiken voor een aanval. De assassina mag, nadat ze is aangevallen (maar vóór de verdediging) besluiten om weg te springen.





Created by: [Dock](#)

Permission to be hosted at:

---



HeroQuest is © 1989, 1991, 1992, 1993 Milton Bradley Company.  
All Rights Reserved  
A Division of Hasbro, Inc.  
Developed with Games Workshop.

Use of the HeroQuest Logo, Theme and Images are not intended as a challenge or threat to their Copyrights. This document is made available for the sole purpose of private use and may not be otherwise altered or sold, in whole or in part, without the explicit permission of the Copyright holders.