



Prześnienie Śpiemi



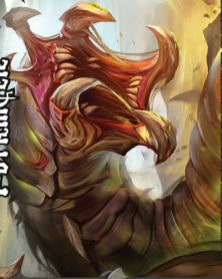
TEN ATAK BIERZE NA CEL
DO X NAJSILNIEJSZYCH BOHATERÓW
W DOWOLNYM ZASIĘGU I DWUKROTNIE
ZADAJE X P.KT. OBRAZEN



BOSS



Pokłmiście



**WERMUNGDIR TWORZY ZAPADLIŚKO NA OBSZARZE
ZAJMOWANYM PRZEZ NAJDAŁSZEGO BOHATERA,
A NASTĘPNIE POKYKA TEGO BOHATERA.**

(POKŁMIĘTA POSTAĆ ZOSTAJE PRZENIESIONA

*DO WNIĘTRZNOŚCI WERMUNGDIRA I OTRZYMUJE ZMĘCZENIE 2;
NASTĘPNIE OTRZYMUJE X PUNKTÓW OBRZEŻENI I TRUCIZNA X).*



BOSS



Ruchome piaski



TEN ATAK BIERZE NA CEL DO X
OBSZARÓW W DOWOLNYM ZASIĘGU I DWUKROTNIE
ZADAJE X PUNKTÓW OBRAŻENI KAŻDEMU WROGOWI,
KTÓRZY SĘ NA NICH ZNAJDUJĄ.



BOSS



Karta statusu bossa

Wermungdir



GDY ZNACZNIK INICJATYWY DOTRZE DO TEJ KARTY,
ROZPATRZ WSZYSTKIE STANY WERMUNGDIRA.
NASTĘPNIE PRZESUŃ ZNACZNIK DO PRZODU.



BOSS



Władca rodziny cienia



WYLOSUJ 1 RUNĘ I DODAJ ODPOWIEDNI
KAFELEK CIEMNOŚCI NA POLU SĄSIADUJĄCYM
Z WERMUNGGDIREM, A NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ
2 POTOMKÓW WURMA (REKRUTÓW)
POSIADAJĄCYCH PO 3 PZ NA POLA
SĄSIADUJĄCE Z WERMUNGGDIREM.



BOSS





POZIOM 1

ŻĄDZA KRWI:
GDY GINIE CZARNY
LUB BIAŁY POTWÓR:
SAM, SZAŁ 1



POZIOM 2

SZALEŃCZA DOKŁADNOŚĆ:
MOŻESZ ODRZUCIĆ SZAŁ,
BY PRZERZUCIĆ NIEUDANY
ATAK. ZYSKUJESZ RÓWNIEŻ
BONUS DO OBRAŻEŃ



POZIOM 2

GNIĘWNA SIŁA:
OBRAŻENIA OD SZAŁU
ZYSKUJĄ BONUS +2
ZAMIAST +1

SZAŁ



POZIOM 1

BUDOWA CIAŁA:

+3 PZ



POZIOM 2

BITEWNT SZAŁ:

NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY: SAM, SZAŁ 1. NA KONIEC SWOJEJ TURY: ODRZUĆ 1 SZAŁ



POZIOM 2

TRZYMANIE GARDY:

W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ ODRZUCIĆ SZAŁ, ABY: SAM, LECZENIE 2

WYTRZYMAŁOŚĆ



POZIOM 1

WŚCIEKŁA KONTRA:
W RAMACH REAKCJI (⚡)
MOŻESZ ODRZUCIĆ SZAŁ, ABY:
ODWET 2



POZIOM 2

OSTATNI NA POLU BITWY:
PO WYKONANIU ODWETU:
SAM, LECZENIE 1



POZIOM 2

AGRESYWNA POSTAWA:
TWOJE ODWETY
ZYSKUJĄ BONUS +1

AGRESJA



POZIOM 1

SZYBKOŚĆ:
+2 PUNKTY RUCHU



POZIOM 2

AGRESYWNA SZARŻA:
GDY WYKONUJESZ
AKCJĘ RUCHU: SAM, SZAŁ 1
(DODATKOWE AKCJE RUCHU
RÓWNIEŻ SIĘ LICZĄ)



POZIOM 3

NIEZNISZCZALNY:
GDY BLOKUJESZ DOWOLNĄ
ILOŚĆ OBRAŻEŃ:
ODWET 2

LINIA FRONTU

BRONŃ PRADAWNYCH

KAŻDY TYP



EPICKI



+9+

+9+

+9+

NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY MOŻESZ
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ. DODATKOWO,
GDY WYRZUCISZ 16+, MOŻESZ:
SAM, OCZYSZCZENIE 1

PRZÓD



NAPIERŚNIK Z ŁUSEK

SKÓRZANY PANCERZ I ZBROJA PŁYTOWA



EPICKI



CIERNIE Z HELLSGAR: ⚡
SAM, KLĄTWA 1 I BLOK 8;
ODWET 4



KOSTUR GRAWITACJI

BRONŃ NARZĘDZIOWA



EPICKI



PRZÓD



NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY MOŻESZ
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ.
DODATKOWO, GDY WYRZUCISZ 16+:
ATAK ZYSKUJE OGŁUSZENIE I TELEKINEZA 3



RÓŻDŻKA ZE SMOCZEJ KOŚCI

BROŃ DODATKOWA LUB RELIKWIA



EPICKI



P

TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (✱) I TWOJE
ULECZENIA ZYSKUJĄ BONUS +2;
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +2

ZAMARZNIĘTE ŁZY ALAGASTA

TALIZMAN



EPICKI

P

ZYSKUJESZ ODPORNOŚĆ NA KLĄTWY I INNE STANY WYWOŁANE PRZEZ WROGÓW; DODATKOWO, ZA KAŻDYM RAZEM, GDY WYKONUJESZ AKCJĘ ODNOWIENIA (KAŻDEGO RODZAJU):
SAM, LECZENIE 2; MOŻESZ SAM, OCZYSZCZENIE 1

Fork

ork
barczyńca



6



Kuźarina

człowiek
barbarzyńca

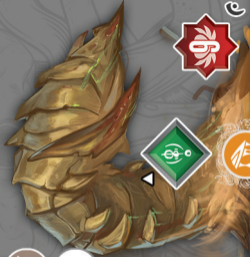


POTOMEK WURMA

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



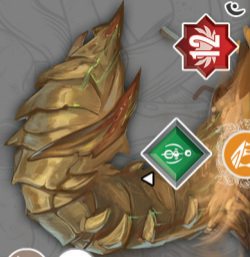
TARCZA 1; TRUCIZNA 1
I ZNOKAUTOWANIE

POTOMEK WURMA

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



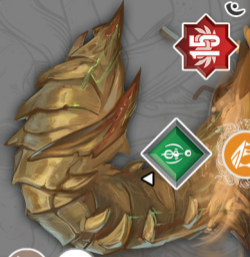
TARCZA 1; TRUCIZNA 1
I ZNOKAUTOWANIE

POTOMEK WURMA

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



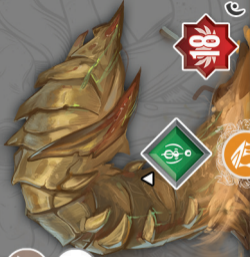
TARCZA 2; TRUCIZNA 2
I ZNOKAUTOWANIE

POTOMEK WURMA

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



TARCZA 2; TRUCIZNA 2
I ZNOKAUTOWANIE

ATAK WERMINGGDIRA

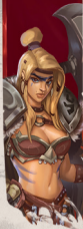
Wfyrania się z ziemi

...i wykonuje atak runiczny



ODWRÓĆ
TĘ KARTĘ



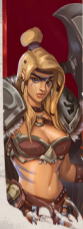


I

UMIĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

⚡ **UNIK:**
SAM, ZMĘCZENIE 1 I
ZABLOKUJ WSZYSTKIE
OBRAŻENIA POZA 1 PKT.





I

UMIĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

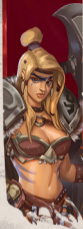
✘ NIEOSTROŻNY ATAK:

SAM, SZAŁ 1;

+0 DO TRAFIENIA/ +0 DO TRAFIENIA/

+0 DO TRAFIENIA





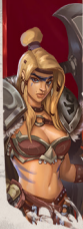
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

✘ **PODWÓJNY RZUT:**

+0 DO TRAFIENIA/ +0 DO TRAFIENIA/
+1 DO OBRAŻEŃ



I

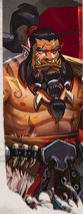


UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

KONCENTRACJA:
SAM, SKUPIENIE 2



I

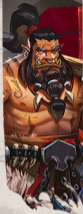


I

UMIEJĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

MARSZ BITEWNY:
RUCH 3; SAM, SKUPIENIE 2





I

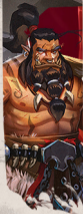
UMIEJĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

✘ WŚCIEKŁE CIOSY:

-2 DO TRAFIENIA/ -2 DO TRAFIENIA/

-2 DO TRAFIENIA



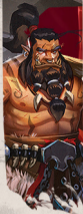


UMIEJĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

X HAK WSPINACZKOWY:
+2 DO TRAFIENIA, +3 DO OBRAŻEŃ
I TELEKINEZA 3



I



I

UMIĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

OKRZYK BOJOWY:
ZASTRASZENIE 4; TWÓJ NASTĘPNY
X W TEJ TURZE ZADAJE +2 DO
OBRAŻEŃ I KRYT. 16+

