

Przyłóż oczenie



TUPNIJ NA NAJSILNIEJSZEGO BOHATERA

I ZWRÓĆ SIĘ DO NIEGO.

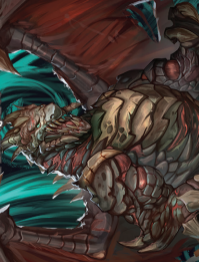
NASTĘPNIE WYKONAJ WSZYSTKIE ATAKI.



5

Harta statusu bossa

Aral'hezec



**GDY ZNACZNIK INICJATYWY DOJDZIE
DO TEJ KARTY, ROZPATRZ WSZYSTKIE
STANY WPŁYWAJĄCE NA ARAL'HEZECĄ
I PRZESUŃ ZNACZNIK DO PRZODU.**



5

Łępsucie silych



CHWYĆ NAJSILNIEJSZEGO BOHATERA I
UPUŚĆ GO DO BASENU CIEMNOŚCI.
NASTĘPNIIE WYKONAJ WSZYSTKIE ATAKI.



5

Pranie zepsutych Ciemnością



TUPNI NA NAJBARDZIEJ ZEPSUTEGO
CIEMNOŚCIĄ BOHATERA I ZWRÓĆ SIĘ DO NIEGO.
NASTĘPNIĘ WYKONAJ WSZYSTKIE ATAKI.



7

Spalenie na stosie



CHWYĆ NAJSŁABSZEGO BOHATERA I

UPUŚĆ GO DO BASENU LAWY.

NASTĘPNIE WYKONAJ WSZYSTKIE ATAKI.



5



POZIOM 1

PRECYZJA:

✕ +1 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

HEROICZNA POSTAWA:

GDY WYRZUCISZ 16+:
TY LUB SĄSIADUJĄCY
SOJUSZNIK, LECZENIE 2



POZIOM 2

POSTAWA OBRONNA:

GDY WYRZUCISZ 16+:
TY LUB SĄSIADUJĄCY
SOJUSZNIK, TARCZA 2

MISTRZ



POZIOM 1

AURA ŚWIATŁA:

TY I SĄSIADUJĄCY BOHATEROWIE
OTRZYMUJECIE JEDYNNIE X -1 DO
TRAFIENIA OD CIEMNOŚCI



POZIOM 2

AURA OCHRONY:

TY I SĄSIADUJĄCY BOHATEROWIE
OTRZYMUJECIE JEDYNNIE 1 PKT.
OBRAŻEŃ OD CIEMNOŚCI



POZIOM 2

AURA STRAŻNIKA:

SĄSIADUJĄCY WROGOWIE
NIE OTRZYMUJĄ BONUSU DO
OBRAŻEŃ Z POWODU CIEMNOŚCI

STRAŻNIK



POZIOM 1

SŁOWO OTUCHY:
TWOJE LECZENIE ZYSKUJE
BONUS +1



POZIOM 2

AURA LECZENIA:
GDY BOHATER KOŃCZY RUCH
NA SĄSIADUJĄCYM POLU PO
RAZ PIERWSZY W TURZE:
ZYSKUJE LECZENIE 1



POZIOM 2

UŚWIĘCONY POST:
ODPORNOŚĆ NA KLĄTWY
I STANY WYWOŁANE PRZEZ
WROGÓW

NAMASZCZENIE



POZIOM 1

SZYBKOŚĆ:
+2 PUNKTY RUCHU



POZIOM 2

BUDOWA CIAŁA:
+3 PZ



POZIOM 3

OBOWIĄZEK:
MOŻESZ POSIADAĆ DODATKOWĄ KOSTKĘ URAZÓW NA SWOJEJ PLANSZY. GDY POSIADASZ PRZYNAJMNIEJ JEDNĄ KOSTKĘ URAZÓW, X +1 DO OBRAŻEŃ

GNOTA

KSIĘŻYCOWY SZTYLET

BROŃ DODATKOWA I RELIKWIA



P



EPICKI

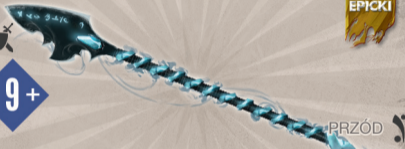
TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☼) OTRZYMUJĄ BONUS +2;
DODATKOWO, ZA KAŻDYM RAZEM, GDY WYKONUJESZ ATAK
ZAKŁĘCIEM, RZUĆ K20. JEŚLI WYRZUCISZ 16+, TRAKTUJ
UŻYTĄ KOSTKĘ AKCJI JAKBY BYŁA KOSTKĄ UNIWERSALNĄ.

MROCZNA WŁÓCZNIA

BRÓŃ CIĘŻKA I BRÓŃ LEKKA



EPICKI



PRZÓD

NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY MOŻESZ
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ. DODATKOWO, GDY
WYRZUCISZ 16+: SAM, OCZYSZCZENIE 1
I ATAK ZYSKUJE OPARZENIE 2



SMOCZE OKO PAMIĘCI

TALIZMAN



EPICKI



PRZYCIĄGANIE WIECZNOŚCI:

SAM, SKUPIENIE 2 I OCZYSZCZENIE 1; MOŻESZ
ODNOWIĆ DO 4 INNYCH KOSTEK AKCJI

ZGUBA CIENIA

BROŃ CIĘŻKA



EPICKI



PRZÓD

NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY MOŻESZ
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ. DODATKOWO,
GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE
ZASTRASZENIE 4



SMOCZA TARCZA

RELIKWIA LUB TARCZA



EPICKI



SOLIDNA BLOKADA: ⚡

SAM, BLOK 6; ATAKUJĄCY OTRZYMUJE
OPARZENIE 4

Drasek



drakon
paladym

;



Blade

człowiek
paladyn



;





UMIEJĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

DRAKOŃSKA SZARŻA:
RUCH 4, STRATOWANIE 2



I



I

UMIĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

✘ **MOCNY CIOS:**
+2 DO TRAFIENIA, +2 DO OBRAŻEŃ
I ZNOKAUTOWANIE





I

UMIEJĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

✕ **ODDECH SMOKA:**
UDERZENIE 1, +2 DO TRAFIENIA,
OPARZENIE 2





UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

SMOCZE ŁUSKI:
ODPORNOŚĆ NA KRWAWIENIE
I TRUCIZNĘ

P

I



I

UMIĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

HEROICZNE LĄDOWANIE:
SKOK 4; DO DWÓCH SĄSIADUJĄCYCH
SOJUSZNIKÓW, LECZENIE 2





I

UMIEJĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

⚡ **PODNIESIENIE TARCZY:**
BLOK 4



!



I

UMIEJĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

OCZYSZCZENIE UMYŚŁU:
SAM, SKUPIENIE 1
I TARCZA 3





I

UMIĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

⚡ **ZASŁONA ŚWIETLNA:**
UDERZENIE 1, BLOK 3



ZEPSUTY CIEMNOŚCIĄ FARMER

REKRUT (STANDARDOWO)



ODPORNOŚCI



REGENERACJA 1;
KRWAWIENIE 1
I SPOWOLNIENIE



ZEPSUTY CIEMNOŚCIĄ FARMER

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



REGENERACJA 1;
KRWAWIENIE 1
I SPOWOLNIENIE



ZEPSUTY CIEMNOŚCIĄ FARMER

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



REGENERACJA 2,
KRWAWIENIE 2
I SPOWOLNIENIE



ZEPSUTY CIEMNOŚCIĄ FARMER

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



REGENERACJA 2,
KRWAWIENIE 2
I SPOWOLNIENIE

