

4

ŁOWCZY
 NTR-NTR • WYZNANIE SHARAMI

AWANTURNIK • ŁOWCA-PÓLELF

Kiedy atakujesz z dystansu rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — postać użyła zdolności precyzyjny strzał i otrzymuje +1WD podczas tej walki.

3/4/0/0

4

MROCNY RYCERZ
 PR-ZŁY • WYZNANIE NATA-KRANTA

AWANTURNIK • CZARNY RYCERZ-PÓŁOLBRZYM

Przed rozpoczęciem walki z czarnym rycerzem, rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — Czarny rycerz użył zdolności przerażenie i postać, która z nim walczy rzuca się do ucieczki. Otrzymuje ona ranę i automatycznie walka zostaje przerwana. Jeśli postać była już ranna zostaje zabita.

4/2/0/2

3

NIPOZORNY HOBBIT
 NTR-ZŁY • WYZNANIE BELL

AWANTURNIK • ZŁODZIEJ-HOBBIT

Nie może używać kart ekwipunku, którego wartość wynosi 4 lub więcej, chociaż może je mieć przy sobie.
 Za każdym razem, kiedy ta postać brała udział w walce rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — postać może ukraść jeden przedmiot z ekwipunku swojego przeciwnika i natychmiast dołączyć do swojego. Kradzież odbywa się po walce i hobbit musi ją przeżyć.

2/2/0/2

5

ORKOWY SZLACHCIC
 PR-ZŁY • WYZNANIE KATAN

POTWÓR • GWARDZISTA-URUK HAI(ORK)

Kilku gwardzistów potrafi walczyć w szyku. Za każdego dodatkowego gwardzistę w grze po twojej stronie otrzymujesz +1WW/WD.
 Za każdym razem kiedy zostaniesz zraniony w walce rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — twoje ciało zregenerowało się i jesteś zdrowy.

4/3/0/2

3

OSTROGARSKI WOJOWNIK
 NTR-ZŁY • WYZNANIE KATAN

AWANTURNIK • WOJOWNIK-PÓŁORK

Walcząc postać może używać naturalnych zasłon, które znajdują się na placu boju. Kiedy zostałeś trafiony podczas walki rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — postać zasłoniła się, otrzymuje +1P podczas tej walki.

3/3/0/0

4

PÓLBÓG
 CH-DB • WYZNANIE WŁASNE

AWANTURNIK • PÓLBÓG-PÓLELF

Zawsze kiedy postać ma opuścić grę w wyniku śmierci rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — postać dokonuje samowekszeszenia i wraca do gry (całkowicie wyleczona) oraz nie traci żadnej ze swoich kart (będącej przy niej w chwili śmierci).
 Kiedy do gry wchodzi inny półbóg, jeśli chcesz atakować tą postać musisz atakować innego półboga. Półbóg jest przynajmniej dwóch półbogów w grze nie będą atakowali innych celów po za sobą wzajemnie. Jeśli gracz ma już postać półboga w grze nie wolno mu wystawić drugiego.

2/3/1/0

4

REPTILLIONSKI KAPŁAN
 NTR-NTR • WYZNANIE REPTILLION WIELKI

AWANTURNIK • KAPŁAN-REPTILLION

Jeśli postać kapłana ginie podczas walki, rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — kapłan oddał się bogu. Postać, która go zabiła ginie również.

2/2/1/4

4

RYCERZ ŚWIATŁA
 PR-DB • WYZNANIE ASTERIUSZ WIELKI

AWANTURNIK • PALADYN-REPTILLION

Przed rozpoczęciem ataku, rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje; 10 — Paladyn użył zdolności modlitwa. Wszystkie twoje postacie o charakterze innym niż zły otrzymują +1WW/WD/P do końca fazy ataku. Modlitwy paladynskie kumulują się w przypadku, gdy masz więcej niż jednego paladyna w grze.

4/3/0/4

4

WALECZNY RYCERZ
 PR-NTR • WYZNANIE GORLAM WALECZNY

AWANTURNIK • RYCERZ-PÓŁOLBRZYM

Po wygranej przez ciebie walce możesz wykonać straszliwe cicie — rzuć kostką: 1-9 nic się nie dzieje 10 — możesz wykonać dodatkowy atak na wskazaną przez ciebie. W przypadku twojej przegranej nie odnosisz żadnych ran. Atak nie może być skierowany na tę samą postać, na postacie innego gracza oraz bezpośrednio w gracza. Jednak może być wykonany w postać już atakowaną w danej turze, jeśli są spełnione wcześniejsze warunki. Na ten dodatkowy atak nie poświęcasz czynności.

4/1/0/2