

3

BARBARZYŃCA
CH-NTR • WYZNANIE PIAN

AWANTURNIK • BARBARZYŃCA-CZŁOWIEK

Przed rozpoczęciem ataku barbarzyńca może próbować wprowadzić się w stan furii, rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 – Postać wprowadziła się w furie. Otrzymuje +3WW/WD/P. Ten stan trwa do końca fazy ataku. Po zakończeniu ataku barbarzyńca otrzymuje ranę. Jeśli jest już ranny, nic się nie dzieje.

3/2/0/0

3

CZARNOKSIEŻNIK
CH-ZŁY • WYZNANIE MORGILLITH

AWANTURNIK • CZARNOKSIEŻNIK-CZŁOWIEK

Nie może używać kart ekwipunku (poza magicznym), którego wartość wynosi 3 lub więcej, chociaż może je mieć przy sobie.

Za każdym razem kiedy zabije (nie zrani) postać, wysysa z niej energię i otrzymujesz 1PM

2/1/1/0

2

ELFI MAG
NTR-DB • WYZNANIE DAGONIN BIAŁY

AWANTURNIK • MAG-ELF

Nie może używać kart ekwipunku (poza magicznym), którego wartość wynosi 3 lub więcej, chociaż może je mieć przy sobie.

W fazie dobierania PM rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 – postać tak umiejętnie przelała PM, że otrzymujesz dodatkowy 1 PM. Tej zdolności możesz użyć tylko raz podczas tury od jednego maga.

1/2/1/0

3

ELITARNY ZABÓJCA
PR-ZŁY • WYZNANIE SET

AWANTURNIK • ZABÓJCA-CZŁOWIEK

Po walce podczas, której twoja postać zadała ranę rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 – Zabójca zadał morderczy cios i tym samym dokończył dzieła i zabił przeciwnika (chyba, że przeciwnik już nie żył, za nim użyciu tej zdolności). W czasie, gdy postać wykonuje tę zdolność nie można używać, ani zagrywać żadnych kart, jak również używać ekwipunku, ani innych zdolności mogących wpłynąć na zmianę stanu rannego np. eliksiru leczącego.

3/3/0/0

2

GNOM ALCHEMIK
NTR-NTR • WYZNANIE KAS-HANDIL

AWANTURNIK • ALCHEMIK-GNOM

Nie może używać kart ekwipunku (poza magicznym), którego wartość wynosi 3 lub więcej, chociaż może je mieć przy sobie.

Gdy postać otrzymuje broń rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 – alchemik nadał ciche magiczne broni i otrzymuje ona +1WW lub +1WD w zależności od czego jest przeznaczona (położ na niej znacznik). Broń może zostać umagiczniona tylko raz. Alchemik może ponawiać próbę, ale tylko raz na turę (jeśli ma więcej przedmiotów muszą one oczekiwać).

1/1/1/1

4

HANDLARZ
NTR-DB • WYZNANIE ORIAK

AWANTURNIK • KUPIEC-REPTILLION

Nie może używać kart ekwipunku, którego wartość wynosi 4 lub więcej, chociaż może je mieć przy sobie.

Za każdym razem, kiedy dołączasz jakiś ekwipunek do tej postaci, możesz wydać na niego o jeden o jeden mniej. Minimalna wartość musi wynosić przynajmniej 1.

2/2/0/4

3

KAPŁAN GWIAZD
CH-NTR • WYZNANIE GOTHMED

AWANTURNIK • ASTROLOG-KRASNOLUD

Po zagranii bezpośrednio na postać określonej karty, astrolog może próbować się bronić przed jej skutkiem, rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 Astrolog wywróżył tę sytuację i się na nią odpowiednio przygotował. Karta na niego nie działa i należy ją odrzucić.

2/1/1/2

3

KAPŁAN NATURY
NTR-NTR • WYZNANIE ARIANNA

AWANTURNIK • DRUID-CZŁOWIEK

Za każdym razem, kiedy zostałeś zaatakowany rzuć kością: 1-9 nic się nie dzieje; 10 – druid naznacza niedźwiedzia, żeby go bronił. Współczynniki misia 4/2/0/5. Kiedy zwierze zostanie zranione automatycznie ucieka i agresor może kontynuować atak, kiedy agresor zostanie zraniony ucieka przed zwierzęciem i nie może zaatakować druida.

2/2/1/0

4

KRASNOLUDZKI GWARZYSTA
PR-NTR • WYZNANIE GOTAM-GOR

AWANTURNIK • GWARZYSTA-KRASNOLUD

Kilku gwardzystów potrafi walczyć w szyku. Za każdego dodatkowego gwardzistę w grze po twojej stronie otrzymujesz +1WW/WD.

4/2/0/2