

3

OSTATECZNA OBRONA

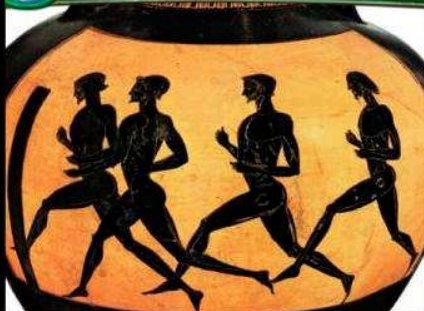


KARTA SPECJALNA • WALKA

Możesz zagrać tę kartę, gdy posiadasz tylko jedną postać na stole i zostanie ona zaatakowana. Postać ta otrzymuje +1WW/WD/P za każdą postać będącą w grze (nieważne po czyjej stronie). Połóż przy niej tę kartę. Ten stan utrzymuje się do momentu, kiedy nie wprowadzisz kolejnej postaci do gry (kiedy to nastąpi odrzuć tę kartę).

2

PRZYSPIESZENIE



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie własnej tury. Możesz natychmiast wykonać dodatkową czynność. Jeśli zacząłeś już atakować, może to być tylko dodatkowy atak. Atak ten może być skierowany na postać atakowaną już w tej turze, ale nie zwiększa limitu ataków danej postaci (potwór-1, awanturnik-3). Jeśli karta zostanie zagrana jako medytacja czwarta z kolei (w ciągu) możesz wziąć za nią 4 PM.

2

SIŁA ZŁEGO NA JEDNEGO



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Wybrana postać do końca tury może być atakowana dowolnie wiele razy.

6

ŚMIERĆ ZDRAJCY



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Możesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie, ale nie podczas fazy ataku. Po zagraniu tej karty wszystkie postacie, które posiadają przy sobie kartę "Zdrada" należy natychmiast odrzucić.

3

TWÓJ WYBÓR



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę podczas swojej tury przed fazą odrzucania kart. Dobierz natychmiast 3 nowe karty z talii i weź je. Podczas fazy odrzucania kart możesz odrzucić dowolnie wiele kart, jednak w rękę nie może Ci zostać więcej niż 7 kart.

6

ZACHWIANIE RÓWNOWAGI SIŁ - DOBRO

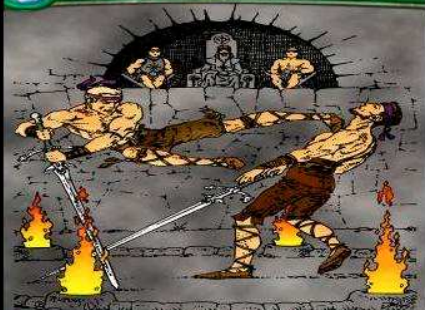


KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie własnej tury. Wszystkie postacie o charakterze złym natychmiast zostają unieszkodliwe - odrzuć ich karty. Postacie neutralne trzymają rannę, jeśli były rannę zostają zabite. Postacie o dobrym charakterze zostają wyleczone z ran. Półbogowie mogą chronić się przed tą kartą, jeśli tego chcą, rzucić kostką: 1-9 nie się nie dzieje; 10 - półbóg zatai charakter i karta na niego nie działa. Czarni rycerze, Paladyni, druidzi i półbogowie wyczuli zachwianie sił i mogą w następnej turze, zaraz po zagraniu tej karty, atakować wszystkie postacie gracza, który ją zagrał dowolnie wiele razy (oczywiście jeśli pozwala im na to liczba ataków).

1

ZASZAKUJĄCY MANEWR



KARTA SPECJALNA • WALKA

Kartę można zagrać tylko w fazie ataku, gdy jest się agresorem. Postać otrzymuje +1WW i automatycznie po trafieniu obniża pancerz przeciwnika -1. Wartość pancerza nie może spaść poniżej 0. Karta działa tylko podczas jednego ataku przeciw jednemu przeciwnikowi. Nie można zagrać podczas jednego starcia dwóch takich kart.

7

ZDOLNOŚĆ NADNATURALNA - SZCZĘŚCIARZ



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie własnej tury. Wybrana postać otrzymuje możliwość manipulowania rzutem kostką. Za każdym razem kiedy rzut dotyczy jej, może dodać lub odjąć 1 od wyniku rzutu w zależności od potrzeb. Kartę należy położyć przy postaci.

6

ZDRADA



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie własnej tury, ale przed wykonaniem ataku. Wybrana przez siebie postać automatycznie przechodzi na Twoją stronę. Nie płacisz za nią kosztów wystawienia i od razu jest zdolna do walki. Postać przechodzi ze wszystkimi do niej dołączonymi kartami. Połóż tę kartę obok postaci, drugi raz nie można na nią zagrać „zdrady”.