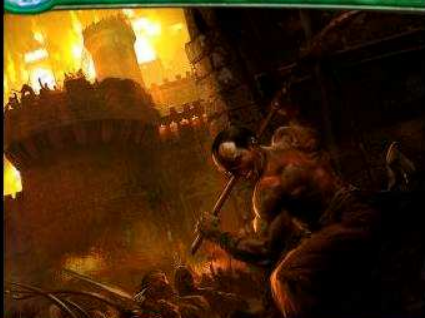


6

CHAOS NA POLU BITWY



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie własnej tury, ale przed rozpoczęciem ataku. Za każdą kartę postaci i ekwipunku (na stole) należy rzucić kością 1-5 odrzucić wybraną kartę; 6-10 wybrana karta pozostaje w grze. Po rozstrzygnięciu, które karty zostały, należy zweryfikować zasadność pozostałych kart w grze np. odrzucając karty należne do postaci, jeśli ona zginęła w wyniku zagrania tej karty. Każdy z graczy rzuca sam za własne karty.

2

CIOS W PLECY



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Kartę zagraj natychmiast po zranieniu danej postaci. Otrzymuje ona dodatkowy cios śmiertelny. Musisz odrzucić jej kartę.

2

DAR LOSU



KARTA SPECJALNA • WALKA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie ataku. Wybrana postać otrzymuje do końca fazy ataku +1WW/WD/P. Po zakończeniu walki kartę należy odrzucić.

2

INTERWENCJA BOSKA - KATAN



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Mozesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie własnej tury przed rozpoczęciem ataku. Wszystkie postacie o charakterze złym otrzymują bonus +1WW/WD. Natomiast wyznawcy Katana +3WW/WD. Pomoc boska trwa do końca tury.

5

KARANSKA ZASADZKA

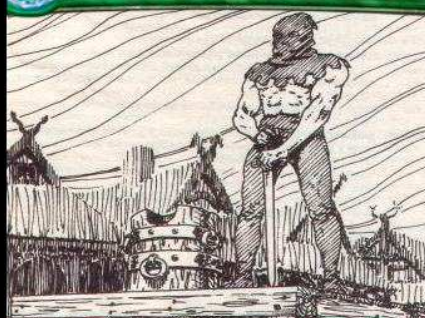


KARTA SPECJALNA • WALKA

Karta może być zagrana tylko podczas fazy ataku, gdy ty jesteś obrońcą. Wybrany przeciwnik, który jest agresorem musi najpierw zmierzyć się z potworem o parametrach 5/4/0/5. Walka przebiega normalnie do momentu kiedy nie nastąpi całkowicie rozstrzygnięcie tzn. nie zginie jedna z postaci. Po zakończeniu walki, jeśli agresor przeżyje może kontynuować atak w normalny sposób. Bez względu na wynik kartę należy odrzucić po zakończeniu pojedynku.

2

KAT NAUCZYCIEL



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę w dowolnym momencie tury, ale przed atakiem. Postać uczy się zawodu kata od nieznanego i nieśly przez jedną pełną turę gracz, do którego należy, nie może być aktywna. Odwróć kartę postaci do spodu obrazkiem. Kiedy wróci do gry (pod koniec następnej tury) otrzymuje bonus +1 do wszystkich czynności przy użyciu topora lub miecza. Połóż tę kartę przy wybranej postaci. Po śmierci postaci odrzuć również i tę kartę. Nie można zagrać więcej niż dwóch kart tego typu na jedną postać.

2

KLATWA



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Zagraj tę kartę na wybraną postać. Nie będzie ona w stanie atakować więcej niż jeden raz na turę. Nie może również wybierać sposobu walki, zawsze wybiera przeciwnik. Połóż kartę przy wybranej postaci. Jeśli obaj przeciwnicy posiadają takie karty walka toczy się normalnie z wyjątkiem tego, że losuje się kostką sposób walki. 1-5 WW 6-10 WD. Losuje agresor.

2

NAGŁA ŚMIERĆ



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Po zagranie karty wszystkie ranne postacie należy natychmiast odrzucić. Jeśli karta swoim działaniem obejmie wyznawcę Morghlitha należy rzucić kostką. 1-5 postać nie umiera i pozostaje w grze; 6-10 postać wędruje przed oblicze swego Pana. Kartę należy odrzucić.

3

NIEBYWAŁE SZCZĘŚCIE



KARTA SPECJALNA • DOWOLNA

Mozesz zagrać tę kartę w dowolnym momencie własnej tury oprócz ataku. Przeszukaj stos kart odrzuconych. Masz prawo wybrać sobie dowolną kartę ekwipunku i dołączyć do dowolnej postaci. Nie trzeba za nią płacić ani poświęcać czynności. Jeśli użyjesz tej karty dla wyznawcy Kas-Handila możesz w ten sposób dołączyć dwie karty ekwipunku.