

OSTATNIE SPOTKANIE

WĘZŁY CIEMNOŚCI



ZASTĄP ZETON WYDARZENIA
WYBRANY PRZEZ PRZYWÓDCĘ DRUŻYNY
STOSEM RUN, KTÓRY JEST POZA PLANSZĄ.
JEŚLI STOS RUN ZOSTAŁ UMIESZCZONY
NA PLANSZY PO RAZ CZWARTY,
USUNŲ TĘ KARTĘ Z TORU INICJATYWY.



BOSS



OSTATNIE SPOTKANIE

POWTÓRZENIE



JESLI NIEUMARŁY KRÓL ZNAJDUJE SIĘ NA 1
LUB WIĘCEJ KAFELKU CIEMNOŚCI (NIE MAPY),
USUNŹ PLANSZY NAJMNIEJSZY SPOŚRÓD
NICH. NIEUMARŁY KRÓL REGENERUJE PUNKTY
ZDROWIA RÓWNE LICZBIE PÓL, KTÓRE
ZAJMOWAŁ KAFELEK, POMNOŻONEJ PRZEZ
LICZBĘ BOHATERÓW. JESLI NIE ZNAJDUJE
SIĘ NA KAFELKU CIEMNOŚCI, TEN ATAK
NIE MA ŻADNEGO EFEKTU.



BOSS



OSTATNIE SPOTKANIE

NIEUMARŁY KRÓL



ROZPATRZ WSZYSTKIE STANY, KTÓRYM
PODEGA TERAZ NIEUMARŁY KRÓL.

NASTĘPNIE PRZESKAKUJE NA OBSZAR, NA
KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ NAJBARDZIEJ ZEPSUTY
BOHATER I ODPYCHA Z NIEGO WSZYSTKIE
POSTACIE NASTĘPNIE NIEUMARŁY KRÓL
ATAKUJE WSZYSTKICH WROGÓW, KTÓRZY
ZNAJDUJĄ SIĘ W ZASIĘGU 1, ZADAJĄC X + 2 PKT.
OBRAZEN I KLĄTWA 1 (OBRAŻENIA UBOCZNE)
KAZDEMU Z NICH.



BOSS



OSTATNIE SPOTKANIE

NAPASŔ



AKTYWUJ WSZYSTKICH SŁUGÓW.

NASTĘPNIE NIEUMARŁY KRÓL PRZESKAKUJE NA OBSZAR, NA KTÓRYM ZNAJDUJE SIĘ NAJBARDZIEJ ENERGICZNY BOHATER. KAŻDA POSTAĆ NA TYM OBSZARZE OTRZYMUJE X PKT. OBRAŻEN I ZOSTAJE WRZUCONA DO BASENU CIEMNOŚCI (MAPA B5-B).

(Postaci te znajdą się pod wpływem Ciemności, gdy zostaną do niego wrzucone. Każdy bohater wybiera, na które pole zostanie wrzucony)

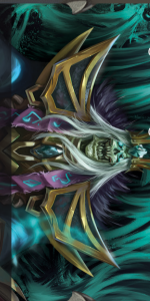


BOSS



OSTATNIE SPOTKANIE

BEŚNIEJĄCA CIEMNOŚĆ



WYLOSUJ 2 RUNY.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ

Y SZKIELETOWYCH ŁUCCZNIKÓW:

SLUGÓW, GDZIE Y = LICZBIE BOHATERÓW.

(Mogą nie może być więcej niż 4 szkieletowych

luczników na planszy)



BOSS



Żabójca



KLASA BOHATERA



Żabójca



KLASA BOHATERA



Żabójca



KLASA BOHATERA



Żabójca



KLASA BOHATERA



Kuleryk



KLASA BOHATERA



Kuleryk



KLASA BOHATERA



Kuleryk



KLASA BOHATERA



Kuleryk



KLASA BOHATERA



Mag



KLASA BOHATERA



Mag



KLASA BOHATERA



Mag



KLASA BOHATERA



Mag



KLASA BOHATERA



Łowca



KLASA BOHATERA



Łowca



KLASA BOHATERA



Łowca



KLASA BOHATERA



Łowca



KLASA BOHATERA



Wojownik



KLASA BOHATERA



Wojownik



KLASA BOHATERA



Wojownik



KLASA BOHATERA



Wojownik



KLASA BOHATERA





ТАКТЫК





TAKTYK

III-B



★ LETARG:
3 PKT. OBRAŻEŃ I
ZNOKAUTOWANIE



**ZNISZCZENIE
SKORUPY:**
IGNORUJESZ
ODPORNOCI
BIAŁYCH I SZARYCH
POTWORÓW







OBRONCA



OBROŃCA

III-B

ŚCIANA:
TY I DO JEDNEGO
SĄSIADUJĄCEGO
SOJUSZNIKA,
TARCZA 3



**⚡ SOLIDNA
BLOKADA:**
ZABLOKUJ
WSZYSTKIE
OBRAŻENIA





PRZYWÓDCA





PRZYWÓDCA



PRZYWÓDCA

III-B



PLANOWANIE TAKTYCZNE:
GDY WYRZUCISZ 16+,
WYBRANY SOJUSZNIK MOŻE:
WYKONAĆ RUCH 3 I
WYKONAĆ X Z MODYFIKATO-
REM +0 DO TRAFIENIA,
+1 DO OBRAŻEŃ

P

SŁUŻENIE PRZYKŁADEM:
SOJUSZNIK MOŻE WYKONAĆ
AKCJĘ KOSTKI (W TEJ CHWILI)
I UŻYĆ KOSTKI JAKBY BYŁA
KOSTKĄ UNIWERSALNĄ.





NAPASTNIK





NAPASTNIK



NAPASTNIK

III-B

EGZEKUCJA:
WYBRANY WRÓG,
KTÓRY POSIADA 6 LUB
MNIJEJ PZ, GINIE



✕ POTRÓJNY CIOS:
+0 DO TRAFIENIA /
+0 DO TRAFIENIA /
+0 DO TRAFIENIA,
+1 DO OBRAŻEŃ



WZMACNIACZ



WZMACNIACZ



WZMACNIACZ

III-B



TARCZE OCHRONNE:
DO DWÓCH CELÓW,
TARCZA 3



WZROST MORALE:
DO DWÓCH CELÓW,
LECZENIE 1 I
SKUPIENIE 1





ELROS

UPADŁY ZABÓJCA

ODPORNOŚCI



WIR, PODWOJNY ATAK,
TRUCIENNA XI
SPOWOLNIENIE





JAHREEN

UPADLY KLERIKY

ODPORNOSTEJ



WIR,
REGENERACIA X,
SKRUCHA





LORELEI

UPADŁY MAG

ODPORNOŚCI



WIR, WIELOSTRZAŁ 2,
OPARZENIE X
I SPOWOLNIENIE





MAYA

UPADŁY ŁOWCA

ODPORNOŚĆ



WIR,
PODWÓJNY ATAK,
ZMĘCZENIE X





VORN

UPADŁY WŁODZKA

ODPORNOŚĆ



**WIR, TARCZA X,
ROZPLATANIE 2 I
ZNOKAUTOWANIE**





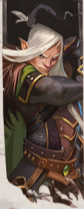












II

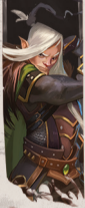
UMIĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

✦ **ODWRÓCENIE UWAGI:**
SKOK 3; 2 PKT. OBRAŻEŃ;
SAM, SKRADANIE



AKROBATYCZNA SZARŻA:
RUCH 5, STRATOWANIE 2





II

UMIĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

✘ WYKORZYSTANIE:

+0 DO TRAFIENIA /

+0 DO TRAFIENIA;

JEŚLI CEL POSIADA JAKIŚ STAN:

+1 DO OBRAŻEŃ



✘ CIOS W PLECY:

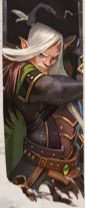
+0 DO TRAFIENIA /

+0 DO TRAFIENIA;

JEŚLI CEL POSIADA JAKIŚ STAN:

ZADAJE PODWÓJNE OBRAŻENIA





II

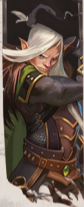
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

KONCENTRACJA:
SAM, SKUPIENIE 2



OGIEŃ ZAPOROWY:
UDERZENIE 1,
+0 DO TRAFIENIA,
+1 DO OBRAŻEŃ I
KRWAWIENIE 1





II

UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

SOKOLI WZROK:

✂ KRYT. 18+

P

✦ **ATAK Z ZASKOCZENIA:**

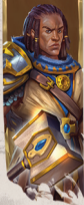
2 PKT. OBRAŻEŃ

1 TRUCIZNA 2;

JEŚLI POSIADASZ SKRADANIE:

+3 DO OBRAŻEŃ





II

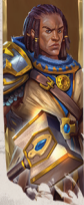
UMIEJĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

BŁOGOSŁAWIONA PROCESJA:
DO DWÓCH CELÓW,
RUCH 3 | TARCZA 3



⚡ BŁAGANIE O OCHRONĘ:
SAM, ZNOKAUTOWANIE
I ZABLOKUJ WSZYSTKIE
OBRAŻENIA





II

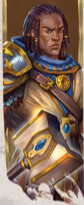
UMIEJĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

✘ **ODPIERAJĄCY CIOS:**
SAM, TARCZA 2;
+2 DO TRAFIENIA,
ODEPCHNIĘCIE 3



✘ **LAZUROWA BURZA:**
SAM, TARCZA 4;
ROZPŁATANIE 2,
+0 DO TRAFIENIA





II

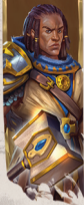
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

⚡ **PODNIESIENIE TARCZY:**
BLOK 4



ŚWIĘTE SŁOWO - TARCZA:
POSIADANE ŻETONY TARCZY
BLOKUJĄ +1 PKT. OBRAŻEŃ

P



II

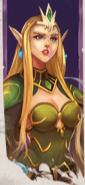
UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

PRZEBACZENIE:
OCZYSZCZENIE 2 | TARCZA 2



MODLITWA STRAŻNIKA:
DO DWÓCH CELÓW,
TARCZA 4





II

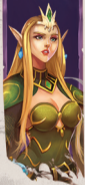
UMIĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

NIEWIDZIALNOŚĆ:
SKOK 6;
SAM, SKRADANIE



TWORZENIE MGŁY:
SKOK 6; SAM, LECZENIE 4
I OCZYSZCZENIE 1





II

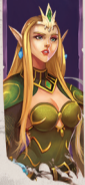
UMIĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

⚡ **PRZEKIEROWANIE:**
SAM, BLOK 4;
TELEKINEZA 6



KONTROLA GRAWITACJI:
GDY WYRZUCISZ 16+:
TWÓJ ATAK
ZYSKUJE OGŁUSZENIE





II

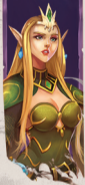
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

✘ **UDERZENIE BŁYSKAWICY:**
+2 DO TRAFIENIA,
+3 DO OBRAŻEŃ
I ZNOKAUTOWANIE



✘ **BŁYSKAWICA:**
+2 DO TRAFIENIA,
+4 DO OBRAŻEŃ
I OGŁUSZENIE





II

UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

ELFIA PAMIĘĆ:
SKOPIUJ JEDNĄ ZE SWOICH
UMIEJĘTNOŚCI, KTÓRA JEST
ZABLOKOWANA KOSTKĄ
AKCJI



✦ **PCHNIĘCIE MOCY:**
UDERZENIE 1,
3 PKT. OBRAŻEŃ
I ODEPCHNIĘCIE 3





II

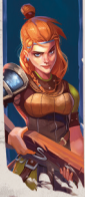
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

ROZKAZ DO ATAKU:
RUCH 3; AKTYWUJ JEDNO
ZE SWOICH ZWIERZĄT



✱ **CAŁA NAPRZÓD:**
RUCH 6; DO DWÓCH
CELÓW, OZNACZENIE
1 2 PKT. OBRAŻEŃ





II

UMIEJĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

ZATRUTA PUŁAPKA:
PODŁÓŻ ZATRUTĄ PUŁAPKĘ
NA TWOIM LUB
SĄSIADUJĄCYM Z TOBĄ
OBSZARZE



WIEDZA POGROMCY:
TWOJE ✕ I ✨ ZYSKUJĄ
+1 DO OBRAŻEŃ
PRZECIWKO CELOM
ZE ZNAKIEM ŁOWCY

P



II

UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

✘ **SKOORDYNOWANY CIOS:**
+0 DO TRAFIENIA / +0 DO
TRAFIENIA; AKTYWUJ
JEDNO ZE SWOICH ZWIERZĄT



✘ **STRZAŁ W GŁOWĘ:**
+2 DO TRAFIENIA,
+6 DO OBRAŻEŃ





II

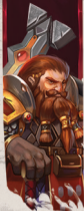
UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

✦ **ZNAK ŁOWCY:**
OZNACZENIE
I 3 PKT. OBRAŻEŃ



✦ **DESZCZ POCISKÓW:**
DO DWÓCH CELÓW,
2 PKT. OBRAŻEŃ
I SPOWOLNIENIE





II

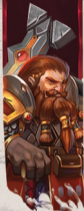
UMIĘTNOŚCI
ZRĘCZNOŚCIOWE

CAŁA NAPRZÓD:
SKOK 6; SAM, TARCZA 4



SZARŻA WODZA:
RUCH 5; SAM, SKUPIENIE 1; DO
DWÓCH CELÓW WYKONUJE X
ATAK Z MODYFIKATOREM
+0 DO TRAFIENIA, +1 DO OBRAŻEŃ





II

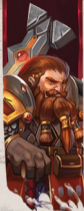
UMIEJĘTNOŚCI
WALKI WRĘCZ

✘ **ŁAMACZ KOLAN:**
+3 DO TRAFIENIA,
+2 DO OBRAŻEŃ
I ZNOKAUTOWANIE



⚡ ✘ **LICZNIK:**
BLOK 4; +0 DO TRAFIENIA





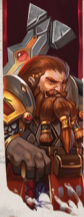
UMIĘTNOŚCI
DYSTANSOWE

✘ **WIRUJĄCY RZUT:**
UDERZENIE 1,
+2 DO TRAFIENIA,
+1 DO OBRAŻEŃ



✱ **RZUT MŁOTEM:**
5 PKT. OBRAŻEŃ
I OGŁUSZENIE





II

UMIEJĘTNOŚCI
MĄDROŚCI

UTRZYMANIE SZYKU:
+2 PZ; ODPORNOŚĆ NA
ZNOKAUTOWANIE,
ODEPCHNIĘCIE, SPOWOLNIENIE,
OGŁUSZENIE I TELEKINEZĘ

✱ **DEZORIENTUJĄCY RZUT:**
4 PKT. OBRAŻEŃ
I ZNOKAUTOWANIE

P



PŁÓCIENNY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



ABSORPCJA: ⚡
SAM, BLOK 2

PŁÓCIENNY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



ABSORPCJA: ⚡
SAM, BLOK 2

PŁÓCIENNY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



ABSORPCJA: ⚡
SAM, BLOK 2

PŁÓCIENNY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



ABSORPCJA: ⚡
SAM, BLOK 2

SKÓRZANY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



UPADEK: ⚡
SAM, BLOK 2 | RUCH 2

SKÓRZANY PANCERZ

WYPOSAŻENIE
POCZĄTKOWE



UPADEK: ⚡

SAM, BLOK 2 | RUCH 2

DREWNIANY KOSTUR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON NARZĘDZIOWA



DREWNIANY KOSTUR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON NARZĘDZIOWA



DREWNIANY KOSTUR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON NARZĘDZIOWA



ELFICKI ŁUK

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON DYSTANSOWA



WYSZCZERBIONY TOPÓR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON CIĘŻKA



WYSZCZERBIONY TOPÓR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON CIĘZKA



WYSZCZERBIONY TOPÓR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:
BRON CIĘZKA





ABOMINAGIA

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY;
UDERZENIE 1,
WYSSANIE ZDROWIA 1





ABOMINAGIA

WŁODZNIK (MERSIA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY;

UDERZENIE 1,

WYSSANIE ZDROWIA 2





ABOMINAGIA

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY;
UDERZENIE 1,
WYSSANIE ZDROWIA 3





ABOMINAGIA

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY;
UDERZENIE 1,
WYSSANIE ZDROWIA 4





RYGERZ CIENIA

REKRUT (MERSIA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



NIEMOŻLIWY, UDERZENIE 1,

OPARZENIE 1
I ZMĘCZENIE 1





RYGERZ GIENIA

WOJOWNIK (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



NEUĞIĘTY, UDERZENIE 1,

OPARZENIE 2

I ZMĘCZENIE 2





RYGERZ GIENIA

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



20



NEUGIĘTY, UDERZENIE 1,

OPARZENIE 3

I ZMĘCZENIE 3





RYGERZ GIENIA

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



2



NEUGIĘTY; UDERZENIE 1,

OPARZENIE 4

I ZMĘCZENIE 4





RYCERZ CIEMNIA

REKRUT (STRONA B)

ODPORNOŚCI



TARCZA 1; ROZKAZ;

UDERZENIE 1





RYCERZ CIENIA

WOJOWNIK (STRONA B)

ODPORNOŚCI



TARCZA 1; ROZKAZ;

UDERZENIE 1





RYCERZ CIEMNIA

WETERAN (STRONA B)

ODPORNOŚCI



TARCZA 2, ROZKAZ,

UDERZENIE 1



RYGERZ CIENIA

MISTRZ (STRONA B)



B

ODPORNOŚĆ



TARCZA 2, ROZKAZ,

UDERZENIE 1



EGZEKUTOR

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



TARCZA 1, ZWIADOWCA,
ROZPLATANIE 2
I KLĄTWA 1



EGZEKUTOR

WOJOWNIK (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



TARCZA 2, ZWIADOWCA,
ROZPLĄTANIE 2
I KLĄTWA 1





EGZEKUTOR

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



TARCZA 3, ZWIADOWCA,
ROZPLATANIE 2
I KLĄTWA 1





EGZEKUTOR

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



TARCZA 4, ZWIADOWCA,

ROZPLĄTANIE 2

I KLĄTWA 1

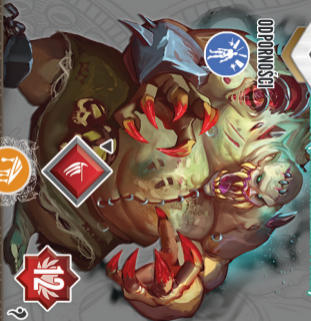




ZGNIŁE MIESO

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,
WYSSANIE ZDROWIA 1
I ZMĘCZENIE 1





ZGNIŁE MIĘSO

WOJOWNIK (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚĆ



AGRESYWNY,
WYSSANIE ZDROWIA 1
I ZMĘCZENIE 2

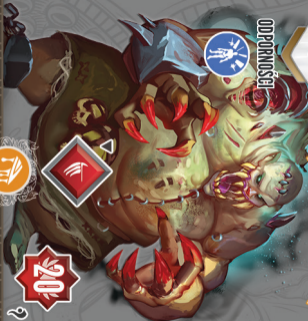




ZGNIŁE MIĘSO

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,

WYSYLANIE ZDROWIA 2

I ZMĘCZENIE 3

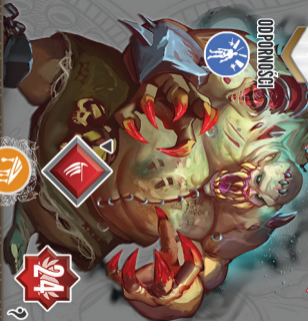




ZGNIŁE MIĘSO

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,

WYSSANIE ZDROWIA 1

I ZMĘCZENIE 4





ZGNIŁE MIĘSO

REKRUT (STRONA B)

ODPORNOŚCI



TARCZA 4
EWOLUCJA





B

ZGNIŁE MIĘSO

WOJOWNIK (STRONA B)

ODPORNOŚCI



116



TARCZA 4
EWOLUCJA





B

ZGNIŁE MIĘSO

WETERAN (STRONA B)

ODPORNOŚCI



20



TARCZA 4
EWOLUCJA





B

ZGNIŁE MIĘSO

MISTRZ (STRONA B)

ODPORNOŚCI



214



TARCZA 4
EWOLUCJA

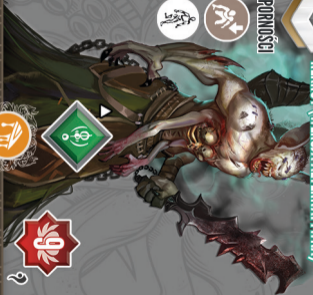


WAMPIR GLENIA

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)



ODPORNOŚCI



SKOK; NIEUGIĘTY;
BRUTALNY



WAMPIR GIENIA

WOJOWNIK (WERSJA ALTERNATYWNA)



ODPORNOŚCI



SKOK, NIEUGIĘTY,
BRUTALNY

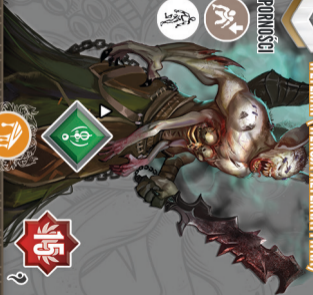


WAMPIR GLENIA

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)



ODPORNOŚCI



SKOK; NIEUGIĘTY;
BRUTALNY

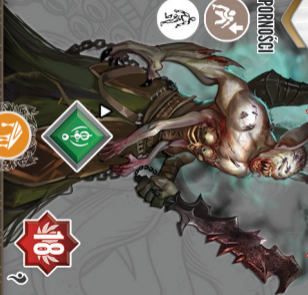


WAMPIR GLENIA

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)



ODPORNOŚCI



SKOK, NIEUGIĘTY,
BRUTALNY





KULTYSTA CIENIA

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,
TRUCIENNA 1
I SPÓWOLNIENIE





KULTYSTA CIENIA

WOJOWNIK (MERSJA/ALTER NATYMANA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,
TRUCZNA I
SPOWOLNIENIE





KULTYSTA CIENIA

WETERAN (MERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,
TRUCZNA I
SPOWOLNIENIE





KULTYSTA CIENIA

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY,
TRUCZNA I
SPOWOLNIENIE



KULTYSTA CIENIA

REKRUT (STRONAB)



ODPORNOŚCI



DO DWÓCH
NAISŁABSZYCH
POTWORÓW, LECZENIE 3





KULTYSTA CIENIA

WOJOWNIK (STRONAB)



ODPORNOŚCI



DO DWÓCH
NAISŁABSZYCH
POTWORÓW, LECZENIE 4



KULTYSTA CIENIA

WETERAN (STRONA B)



B

ODPORNOŚCI



DO DWÓCH
NAISŁABSZYCH
POTWORÓW, LECZENIE 5



KULTYSTA CIENIA

MISTRZ (STRONA B)



B

ODPORNOŚCI



**DO DWÓCH
NAISŁABSZYCH
POTWORÓW, LECZENIE 6**





SZKIELETOWY ŁUCZNIK

REKRUT (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



**ZĄDNY KRWI;
OPARZENIE 1**





SZKIELETOWY ŁUCZNIK

WOJOWNIK (MERSIAALTERNATYWA)

ODPORNOŚCI



**ZĄDNY KRWI;
OPARZENIE 2**





SZKIELETOWY ŁUCZNIK

WETERAN (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



ZĄDNY KRWI;
OPARZENIE 3





SZKIELETOWY ŁUCZNIK

MISTRZ (WERSJA ALTERNATYWNA)

ODPORNOŚCI



**ZĄDNY KRWI;
OPARZENIE 4**



SZKIELETOWY ŁUCZNIK - SŁUGA



- 0  = RUCH 3, ZASIĘG 1, OBRAŻENIA 0
- 1  = RUCH 3, ZASIĘG 1, OBRAŻENIA 1
- 2  = RUCH 4, ZASIĘG 1, OBRAŻENIA 2
- 3+  = RUCH 4, ZASIĘG 1, OBRAŻENIA 3









































RODZINNY MEDALION

TALIZMAN (KOSMICZNY KAMIEŃ)



TYŁ ?

OCHRONA: ⚡

PRZEKIEROWUJE NA CIEBIE JEDNOCELOWY ATAK
(NIE OBSZAROWY ANI WIELOCLOWY) WYKONANY
PRZEZ POTWORA W ZASIĘGU KOSTKI; SAM, BLOK 4



ZAKRWAWIONY TOPÓR

BRÓŃ LEKKA LUB BRÓŃ CIĘŻKA
(KOSMICZNY KAMIEŃ)



TYŁ ?

TWOJE X PRZECIWKO WROGOM
Z KRWAWIENIEM ZADAJĄ PODWÓJNE
OBRAŻENIA











ZACZAROWANA KUSZA

BRÓŃ DYSTANSOWA, LUB NARZĘDZIOWA
(KOSMICZNY KAMIEN)



TYŁ ?

GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE
+2 DO OBRAŻEŃ I MOŻESZ ZMIENIĆ
CEL NA INNY ZNAJDUJĄCY SIĘ W
DOWOLNYM ZASIĘGU



TARCZA NORMANDZKA

TARCZA (KOSMICZNY KAMIENI)



TYŁ ?

PODNIESIENIE TARCZY: ⚡
SAM, ZMĘCZENIE 1; UDERZENIE 1, BLOK 4

LASKA DOBREJ JAKOŚCI

TALIZMAN



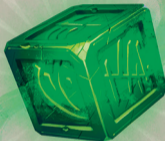
TYŁ



JEŚLI MOŻESZ ZADAWAĆ OPARZENIA, POSIADASZ OPARZENIA LUB SĄSIADUJESZ Z TERENEM LAWY, W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ

NASIONO CIEMNOŚCI (JASNE)

TALIZMAN



P

TYŁ ?

-2 PZ (TWOJE ZDROWIE ZMNIEJSZA SIĘ O 2);
ZA KAŻDYM RAZEM, GDY OTRZYMASZ KOSTKĘ KLĄTWY,
MOŻESZ: ZADAĆ 2 PKT. OBRAŹEŃ CELOWI W ZASIĘGU 1;
OTRZYMAĆ LECZENIE 2 OD CELU W ZASIĘGU 1

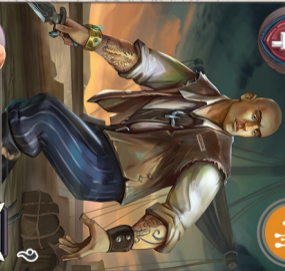


TOWARZYSZ

NELL MESSICK
KAPITAN STATKU

4

1/1



4

ŁUP

3



WAMPIR CIENIA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (SŁUGA)

ODPORNOŚCI



**ŻĄDNY KRWI;
KRWAWIENIE 2**



TOWARZYSZ

THARMAGAR (OBURZONY)

MISTRZ ALCHEMII

5



4

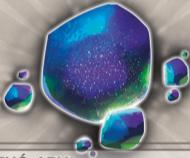
SAM,
TARCZA 2

2



KOSMICZNY KAMIENÍ

USUNIĘTY ZE ZNAKU HONORU PRZEDMIOT
JEDNOKROTNEGO UŻYTKU (KLEJNOT)



TYŁ ?

X

ODRZUĆ, ABY:
ULEPSZYĆ PRZEDMIOT Z GNIAZDEM:
ODWRÓĆ TEN PRZEDMIOT I UŻYWAJ JEGO
TYLNEJ STRONY PRZEZ RESZTĘ KAMPANII.



CZARODZIEJ LASSE

UPADŁY DORADCA



ODPORNOŚCI



ZWIADOWCA:

KLĄTWA 11

OGŁUSZENIE

RUNICZNE OSTRZE

BROŃ LEKKA LUB NARZĘDZIOWA



TYŁ ?

W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI
MOŻESZ ODRZUCIĆ ŻETON SKUPIENIA,
ABY ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ



RUNICZNA PELERYNA

SKÓRZANY PANCERZ LUB
PŁOCIENNY PANCERZ



P



TYŁ



W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ
ODRZUCIĆ ŻETON SKUPIENIA, ABY
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ

RUNICZNA TARCZA

TARCZA LUB RELIKWIA



TYŁ



W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ
ODRZUCIĆ ŻETON SKUPIENIA, ABY
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ



UKRYTA NIESPODZIAANKA KARTA WYDARZENIA





UKRYTA NIESPODZIAANKA KARTA WYDARZENIA





UKRYTA NIESPODZIAANKA KARTA WYDARZENIA





UKRYTA NIESPODZIAANKA KARTA WYDARZENIA





UKRYTA NIESPODZIAANKA KARTA WYDARZENIA



TOWARZYSZ

SIMONKIBUSCH

ZŁODZIEJ GROBÓW



KUP





MIECZ KRASNOLUDZKIEGO KRÓLA

BRŃ LEKKA LUB BRŃ CIĘŻKA
(KOSMICZNY KAMIEŃ)



TYŁ ?

GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE +1
DO OBRAŻEŃ ZA KAŻDE 5 PKT. ZDROWIA
(ZAKRĄGLONE W DÓŁ), KTÓRE POSIADA
CEL, JEŚLI JEST TO CZARNY POTWÓR.



PRZEKLĘTA BRANSOLETA

TALIZMAN



P



GDY GINIE POTWÓR, WYBIERZ: ZBIERZ
OWOC ŻYCIA; LUB SAM, KI 1; LUB SAM,
SZAŁ 1.

?

POCHWA KRÓLA POD GÓRĄ

BROŃ DODATKOWA, TARCZA I RELIKWIA



TYŁ ?

UWOLNIENIE: ✨

5 PKT. OBRAŻEŃ. JEŚLI WYDAŁEŚ KOSTKĘ WALKI WRĘCZ, ATAK ZYSKUJE POWALENIE; JEŚLI WYDAŁEŚ KOSTKĘ WALKI DYSTANSOWEJ, ATAK ZYSKUJE OGŁUSZENIE. NASTĘPNIE ODWRÓĆ TĘ KARTĘ





OBROŻA DEWEYA I GUSSA

TALIZMAN



P



TYŁ ?

GDY DEWEY I GUSS ZOSTAJĄ
ODRZUCENI, OTRZYMUJESZ
KLĄTWA 1 I ODWRÓC TĘ KARTĘ

NAPIERŚNIK XERETHIAN

PANCERZ SKÓRZANY, LUB ZBROJA PŁYTOWA
(KOSMICZNY KAMIEŃ)



TYŁ



UPADEK: ⚡

SAM, BLOK 6 I SKOK 2

DRYFUJĄCA ZJAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (STRONA B)

B

ODPORNOŚCI



AGRESYWNY;
ZASADZKA;
ROZBROJENIE



UDREKA

POTWÓR SCENARIUSZOWY



ODPORNOŚCI



MEUGIETY;
UDERZENIE 1,
SKRUCHA



MORDERCZA ZJAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY

ODPORNOŚCI



**ŻĄDNY KRWI,
KRWAWIENIE 2
I SPOWOLNIENIE**



GNIEWNA MANIFESTACJA

ZASTOSUJ EFEKT, KTÓRY PASUJE DO
KOLORU UJAWNIONEJ RUNY:



WSZYSTCI BOHATEROWIE W ZASIĘGU 100 TEGO
POTWORA OTRZYMUJĄ OPARZENIE X



WSZYSTCI BOHATEROWIE W ZASIĘGU 100 TEGO
POTWORA OTRZYMUJĄ TRUCIZNĄ X



POTWÓR OTRZYMUJE TARCZA X



WSZYSTCI BOHATEROWIE W ZASIĘGU 100 TEGO
POTWORA OTRZYMUJĄ KRWAWIENIE X



WSZYSTCI BOHATEROWIE W ZASIĘGU 100 TEGO
POTWORA OTRZYMUJĄ ZASTRASZENIE X

MUSISZ UJAWNIAĆ KAŻDĄ ODDZIELNIE

DLA KAŻDEJ MANIFESTACJI GNIEWU, KTÓRA JEST NA PLANSZKY

PONURA ZIAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (SŁUGA)

ODPORNOŚCI



ZMIADOWCA;

SKRUCHA



SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓC TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ



PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓC TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓC TĘ KARTĘ.

SENNY WZÓR

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU
(WZÓR)



TYŁ ?

PODCZAS FAZY OBOZU MOŻESZ WYKONAĆ TEN WZÓR
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE PRZEDMIOTU OBOZOWEGO
POZIOMU 2 LUB WYŻSZEGO I KOSMICZNEGO KAMIENIA;
ALBO POPRZEZ ODRZUCENIE WYPOSAŻENIA, KTÓRE
POSIADA W GNIEŹDZIE KOSMICZNY KAMIEŃ. JEŚLI TO
ZROBISZ, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.

TOWARZYSZ

RONALD KEINZ

DOTKNIĘTY STRAZNIK



WIELOSTRZAŁ 2



STRASZNY KAT

POTWÓR SCENARIUSZOWY

ODPORNOŚCI



RZĘZ,
ZNOKAUTOWANIE



TOWARZYSZ

JANINA (NIEUZBRONNA)

CZARODZIEKA

4

1/1/1

5

3



TOWARZYSZ

OLMERTWIST

NIESTRASZONE DZIECKO

3







KOSTUR DZIKIEGO OGNI

BRÓŃ NARZĘDZIOWA (KOSMICZNY KAMIEŃ)



TYŁ ?

GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:
SOJUSZNIK W ZASIĘGU 1, LECZENIE 2;
ATAK ZYSKUJE OPARZENIE 2; LUB
ATAK ZYSKUJE TELEKINEZA 3



MIECZ DYNASTII

BRÓŃ LEKKA LUB BRÓŃ CIĘŻKA



TYŁ ?



GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE +1 DO OBRAŻEŃ ZA KAŻDE 5 PZ (ZAKRĄGLONE W DÓŁ), KTÓRE OBECNIE POSIADA CEL, JEŚLI JEST TO CZARNY POTWÓR LUB DOWÓDCA



TOWARZYSZ

GONNER (NIEUZRÓJONY)

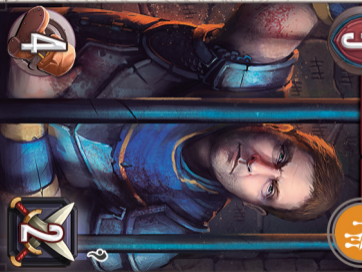
AMIRSKI KAPITAN

5

1/1

4

2



DOWÓDCA BRUTAL

BEZMYŚLNY PUSTOZCZYTEL (STRONA B)



ODPORNOŚCI



REGENERACJA X;

ZĄDNY KRWI;

UDERZENIE 1, OGLUSZENIE



PUSTA RĘKA (TYŁ)

BRONŃ CIĘŻKA LUB BRONŃ LEKKA



TYŁ ?

W RAMACH AKCJI KOSTKI: MOŻESZ WYCZERPAĆ 1 KOSTKĘ AKCJI, ABY: WRÓG W ZASIĘGU 1, 2 PKT. OBRAŻEŃ I ZNOKAUTOWANIE. NASTĘPNIIE ODWRÓC TĘ KARTĘ











STRAŻNIK

OPEKUN FLAKTERIUM



ODPORNOŚCI



WIR, ZWIADOWCA,
UDERZENIE 1,
CIENISTA AURA



UPADŁY BOHATER



POPRIEDNI BOHATER/DAREN

ODPORNOŚCI



WIR; MEUGIĘTY;
ROZPLĄTANIE 2,
WYSSANIE ZDROWIA 2



TOWARZYSZ

ODRODZONY BOHATER

BOHATER DAREN



BOHATER
W DOWOLNYM
ZASIEGU
ODNAWIA
DO 2 KOSTEK
AKCJI

TOWARZYSZ

VORN

BOHATER DAREN



SAM,
TARCZA 2



TOWARZYSZ

MAMA

BOHATER DAREN



4

PODWÓJNY
ATAK





UPADENY BOHATER

ATAK SPECJALNY





UPADENY BOHATER

ATAK SPECJALNY



















































































































































NAJAZD POTWORÓW

(KARTA SCENARIUSZOWA)

WYJAWIJ RUNĘ I PRZYWOŁAJ
WSKAZANĄ LICZBĘ SŁUGÓW, UŻYWAJĄC
WYJAWIONIEJ RUNY NA PŁANSZY JAKO
JEDN PUNKTU NARODZIN. NASTĘPNIIE
ODWRÓC TĘ KARTĘ.

1-2 GRACZY = 1 SŁUGA

3-4 GRACZY = 2 SŁUGÓW

5 GRACZY = 3 SŁUGÓW



OBRONA OSADY

(KARTA SCENARIUSZOWA)

GDY ZNACZNIK INICJATYWY
DOTRZE DO TEJ KARTY, MUSISZ
DOCIĄGNAĆ KARTĘ
„WIEŚNIAK W NIEBEZPIECZENSTWIE”
I ROZPATRZYĆ JEJ EFEKTY.
NASTĘPNIE ODWRÓC TĘ KARTĘ.



NAWIEDZENIE NIEUMARŁEGO KRÓLA

(KARTA SCENARIUSZOWA)

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZOSTANIE

WYCIĄGNIĘTA RUNA (NIE TYLKO UANNIONA),

ROZPACZ NASTĘPUJĄCE EFEKTY:



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ
OPARZENIE X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ
TRUCIZNA X



NIEUMARŁY KRÓL OTRZYMUJE
TARCZA X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ
KRWAWIENIE X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ
ZASTRASZENIE X

POLOWANIE CIEMNOŚCI

WYLOSUJ 2 RUNY



I ODWRÓĆ
TĘ KARTĘ



⚔️

👤

🏰

👑

👁️



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**

⚔️

👤

🏰

👑

👁️



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ĀTAKU
DOWÓDCY**

⚔️

👁️

🏰

👑

👉



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**



**KARTA ATAKU
DOWÓDCY**

DOWÓDCA ARCHONT

UPADŁY KAPŁAN



ODPORNOŚCI



ZWIADOWCA;
ZMĘCZENIE X I
ZNOKAUTOWANIE





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





**WIEŚNIAK W
NIEBEZPIECZEŃSTWIE
KARTA WYDARZENIA**





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA





WĘDRUJĄCE POTWORY

KARTA WYDARZENIA

