

PIERWSZE SPOTKANIE  
**OŻWIWIENIE ZMARŁYCH**



WYLOSUJ DWA RYBY, ALE NIE UMIESZCZAJ NA  
PLANSZY ODPOWIADAJĄCYCH IM KAFELKÓW  
CIEMNOŚCI; NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ PO 1  
SZKIELETOWYM ŁUCZNIKU (SŁUDZE) NA GRACZA.

*(Na planszy nigdy nie może się znajdować więcej niż 4*

*Szkieletowych Łuczników)*



BOSS



PIERWSZE SPOTKANIE  
**ROZKAZ ATAKU**



**AKTYWUJ WSZYSTKICH SŁUGÓW.**

*(Sprawdź liczbę czerwonych run na  
torze inicjatywy: zwiększają siłę sługów)*

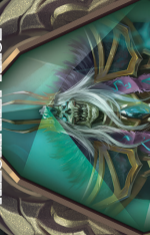


BOSS



PIERWSZE SPOTKANIE (KARTA STATUSU)

# NIEUMARŁY KRÓL



ROZPATRZ WSZYSTKIE STANY, KTÓRYM  
PODLEGA NIEUMARŁY KRÓL; NASTĘPNIE ATAKUJE  
ON WSZYSTKICH WROGÓW W ZASIĘGU 1,  
ZADAJĄC KAŻDEMU X+2 OBRAŻEŃ.

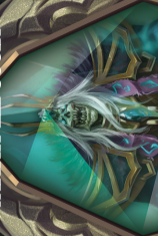
*(X równa się liczbie niebieskich run  
na torze inicjatywy)*



BOSS



PIERWSZE SPOTKANIE  
**WIATRY ZEPSUCIA**



**KĄDZY BOHATER OTRZYMUJE KLĄTWA 1.  
NASTĘPNIE NIEUMARLY KRÓL ATAKUJE  
KĄDZEGO BOHATERA (W DOWOLNYM ZASIĘGU),  
ZADAJĄC X OBRAŻEN KĄDZEMU Z NICH.**

*(Bohaterowie otrzymują żelony Klątwy, nawet jeśli  
uda im się Zablokować wszystkie obrażenia)*



BOSS



# PIERWSZE SPOTKANIE Z PCHNIĘCIĘ CIEMNOŚCI

Nieumarły Król skacze na obszar, na którym znajduje się najsilniejszy bohater. Każda postać na tym obszarze zostaje wrzucona do basenu Ciemności (mapy E6-B i E8-B).

*(Postaci te znajdują się pod wpływem Ciemności, gdy zostaną do niego wrzucone. Każdy bohater wybiera, na które pole trafi)*





POZIOM 1

**PRECYZYJA:**

✕ +1 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

**ŚMIERTELNA PRECYZYJA:**

✕ +2 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

**WIEDZA O TRUCIZNACH:**

TWOJE TRUCIZNY ZYSKUJĄ  
BONUS +1

ŚMIERTELNE SZTUKI



POZIOM 1

**GŁĘBOKI ODDECH:**  
GDY ZYSKUJESZ  
SKRADANIE: SAM, LECZENIE 2



POZIOM 2

**OPANOWANIE CIEMNOŚCI:**  
NIE OTRZYMUJESZ ✕ KAR  
DO TRAFIENIA OD CIEMNOŚCI



POZIOM 2

**CIOS W PLECY:**  
JEŚLI POSIADASZ SKRADANIE:  
✕ +2 DO OBRAŻEŃ

**SZTUKI CIENIA**





POZIOM 1

**FLANKA:**

✕ +2 DO TRAFIENIA PRZECIWKO  
WROGOM SĄSIADUJĄCYM  
Z INNYM SOJUSZNIKIEM



POZIOM 2

**WYRÓWNANIE SZANS:**

GDY WYRZUCISZ 16+:  
TWÓJ ATAK ZYSKUJE  
+1 DO OBRAŻEŃ



POZIOM 2

**SZCZĘŚCIE OSZUSTA:**

RAZ NA TURĘ MOŻESZ  
PRZERZUCIĆ ✕ ATAK

**PODSTĘP**



POZIOM 1

**KOLCZATKA:**  
PO ROZPATRZENIU  
REAKCJI (⚡): ODWET 2



POZIOM 2

**SZYBKOŚĆ:**  
+2 PUNKTY RUCHU



POZIOM 3

**UKRYTE OSTRZE:**  
PO ROZPATRZENIU X AKCJI,  
JEŚLI POSIADASZ :  
WYKONAJ X Z MODYFIKA-  
TOREM -6 DO TRAFIENIA

**AKROBACJE**



POZIOM 1

### ZAPAŁ:

✕ +1 DO TRAFIENIA ZA  
KAŻDE 2 ŻETONY TARCZY,  
KTÓRE POSIADASZ



POZIOM 2

### SATYSFAKCUJĄCA POGOŃ:

RAZ NA TURĘ, GDY TRAFISZ  
WROGA ✕: LECZENIE 2



POZIOM 2

### STABILNA RĘKA:

GDY WYRZUCISZ  
16+: ATAK ZYSKUJE  
+1 DO OBRAŻEŃ

FERWOR



POZIOM 1

**ODPORNOŚĆ NA CIEMNOŚĆ:**  
NIE OTRZYMUJESZ OBRAŻEŃ  
OD CIEMNOŚCI



POZIOM 2

**OPANOWANIE CIEMNOŚCI:**  
NIE OTRZYMUJESZ ✕  
KARY DO TRAFIENIA OD  
CIEMNOŚCI



POZIOM 2

**OCZYSZCZAJĄCE ŚWIATŁO:**  
GDY WYRZUCISZ 16+,  
MOŻESZ: USUNĄĆ KAFELEK  
CIEMNOŚCI Z PLANSZY

**ŚWIATŁO**



POZIOM 1

**SŁOWO OTUCHY:**  
TWOJE LECZENIE ZYSKUJE  
BONUS +1



POZIOM 2

**ANIOŁ STRÓŻ:**  
NA POCZĄTKU SWOJEJ  
TURY: SAM, TARCZA 1



POZIOM 2

**UŚWIĘCONY POST:**  
ODPORNOŚĆ NA WSZYSTKIE  
KLĄTWEY I STANY WYWOŁANE  
PRZEZ WROGÓW

INTERWENCJA



POZIOM 1

**UPOMNIENIE:**  
GDY SZARY POTWÓR ZAKOŃCZY  
SWÓJ RUCH NA POLU SĄSIADUJĄCYM,  
Z TOBĄ: OTRZYMUJE 2 PKT. OBRAZEŃ



POZIOM 2

**NIEŚKAŻONA DUSZA:**  
MOŻESZ POSIADAĆ DWIE  
DODATKOWE KOSTKI  
KŁĄTWE NA SWOJEJ  
PLANSZY BOHATERA



POZIOM 3

**WSKRZESZENIE:**  
GDY WYKONASZ  
TRAFIENIE KRYTYCZNE,  
MOŻESZ: USUNĄĆ KOSTKĘ  
URAZÓW Z PLANSZY  
WYBRANEGO BOHATERA

**ŚWIĘTOŚĆ**



POZIOM 1

**TELEPORTACJA:**  
WSZYSTKIE TWOJE RUCHY  
SĄ TERAZ SKOKAMI



POZIOM 2

**ZAKŁÓCENIA STATYCZNE:**  
GDY ZAKOŃCZYSZ SWÓJ RUCH  
NA POLU SĄSIADUJĄCYM Z  
WROGIEM, MOŻESZ: UŻYĆ  
NA NIM TELEKINEZA 3



POZIOM 2

**SZYBKOŚĆ:**  
+2 PUNKTY RUCHU

**ASTRALNY  
WĘDROWIEC**



POZIOM 1

**BADACZ:**

MOŻESZ UŻYWAĆ KOSTEK  
KAŻDEGO KOLORU, BY AKTYWOWAĆ  
UMIEJĘTNOŚCI MĄDROŚCI



POZIOM 2

**TAJEMNE BADANIA:**

GDY WYKONASZ  
AKCJĘ KOSTKI MĄDROŚCI:  
SAM, TARCZA 2



POZIOM 2

**MOC ZAKLĘĆ:**

☀ +1 DO OBRAŻEŃ

WIEDZA TAJEMNA:





POZIOM 1

**BLISKIE STARCIE:**  
MOŻESZ WYKONYWAĆ ATAKI  
DYSTANSOWE ✕, GDY JESTEŚ  
ZAANGAŻOWANY W WALKĘ



POZIOM 2

**DŁUGI STRZAŁ:**  
TWOJE ATAKI DYSTANSOWE ✕ I  
UMIEJĘTNOŚCI DYSTANSOWE  
ZYSKUJĄ ZASIĘG +1



POZIOM 2

**WAMPIRYCZNE ZAKLĘCIA:**  
GDY WYRZUCISZ 16+: TWÓJ ATAK  
ZYSKUJE WYSSANIE ZDROWIA 2

ZAKLINACZ



POZIOM 1

**PRECYZJA:**  
✂ +1 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

**ZABÓJCZA CELNOŚĆ:**  
✂ KRYT. 18+



POZIOM 3

**WZMOCNIENIE:**  
GDY WYRZUCISZ 16+:  
ATAK ZYSKUJE +2 DO  
OBRAŻEŃ

**ZNISZCZENIE**



POZIOM 1

**PRECYZJA:**  
X +1 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

**ZABÓJCZA CELNOŚĆ:**  
X KRYT. 18+



POZIOM 2

**DŁUGI STRZAŁ:**  
TWOJE ATAKI DYSTANSOWE X  
I UMIEJĘTNOŚCI DYSTANSOWE  
ZYSKUJĄ ZASIĘG +1

**STRZELEC  
WYBOROWY**



POZIOM 1

**ULEPSZONE PUŁAPKI:**  
PUŁAPKI ZADAJĄ +1 OBRAŻEŃ  
WSZYSTKIM WROGOM, NA KTÓRE  
ODDZIAŁYWUJĄ W MOMENCIE  
AKTYWACJI



POZIOM 2

**WIEDZA O PUŁAPKACH:**  
GDY PODŁOŻYSZ PUŁAPKĘ,  
MOŻESZ PODŁOŻYĆ DODATKOWĄ  
PUŁAPKĘ (NA INNYM OBSZARZE)



POZIOM 2

**SZYBKOŚĆ:**  
+2 PUNKTY RUCHU

**MISTRZ PUŁAPEK**



POZIOM 1

### **DZIKA SIŁA:**

TWOJE ZWIERZĘTA ZYSKUJĄ +1  
DO OBRAŻEŃ I +1 PUNKT RUCHU



POZIOM 2

### **MISTRZ TRESURY:**

MOŻESZ POSIADAĆ DO  
DWÓCH PRZYWOŁANYCH  
ZWIERZĄT JEDNOCZEŚNIE



POZIOM 2

### **DĘBOWA SKÓRA:**

GDY PRZYWOŁASZ ZWIERZĘ:  
ZYSKUJE TARCZA 4

**WŁADCA  
ZWIERZĄT**



POZIOM 1

## **NIESTRUDZONY TROPICIEL:**

**X KRYT. 16+ PRZECIWKO  
OZNACZONYM WROGOM**



POZIOM 2

## **NAGRODA ZA POLOWANIE:**

**GDY OZNACZONY WRÓG  
GINIE: SAM, LECZENIE 2**



POZIOM 3

## **DRUŻYNA MYŚLIWSKA:**

**TWOJE ZWIERZĘTA RÓWNIEŻ  
ZYSKUJĄ BONUS DO  
OBRAŻEŃ OD ZNAKU**

**MYŚLIWY**



POZIOM 1

**PRECYZJA:**  
✂ +1 DO TRAFIENIA



POZIOM 2

**ZNAJOMOŚĆ BRONI:**  
✂ KRYT. 18+



POZIOM 2

**MISTRZOWSKI CIOS:**  
GDY WYKONASZ TRAFIENIE  
KRYTYCZNE: SAM, LECZENIE 6

**MISTRZ OSTRZY**



POZIOM 1

**SZYBKOŚĆ:**  
+2 PUNKTY RUCHU



POZIOM 2

**BITEWNY TANIEC:**  
PO ROZPATRZENIU AKCJI KOSTKI  
ZRĘCZNOŚCI, MOŻESZ: DO DWÓCH  
SĄSIADUJĄCYCH WROGÓW,  
2 PKT. OBRAŻEŃ



POZIOM 2

**WYŁOM:**  
GDY WYKONASZ TRAFIENIE KRY-  
TYCZNE, WYBRANY BOHATER  
MOŻE: WYKONAĆ X Z MODYFI-  
KATOREM +0 DO TRAFIENIA

TAKTYKA





POZIOM 1

**WEWNĘTRZNA RÓWNOWAGA:**  
ZAWSZE TRAFIASZ, GDY  
WYRZUCISZ 1 NA K20



POZIOM 2

**DYSCYPLINA WODZA:**  
NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY:  
SAM, TARCZA 1



POZIOM 2

**ODZYSKANIE SIŁ:**  
NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY:  
SAM, LECZENIE 1

**DYSCYPLINA**



POZIOM 1

**BUDOWA CIAŁA:**  
+3 PZ



POZIOM 2

**EKSPERT OD TARCZ:**  
BLOK 1 DLA WSZYSTKICH  
ATAKÓW DYSTANSOWYCH  
PRZECIWKO TOBIE



POZIOM 3

**WYTRZYMAŁOŚĆ:**  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ  
BONUS +1

**OBRONA**

## TAKTYK

# I

**USUNIĘCIE KLĄTWY:**

LECZENIE 2 |

OCZYSZCZENIE 1



**PEWNY SIEBIE:**

GDY WRÓG GINIE:

SAM, LECZENIE 1



## TAKTYK

# II

✱ **OGŁUSZENIE WROGA:**  
1 PKT. OBRAŻEŃ  
I OGŁUSZENIE



✱ **PCHNIĘCIE  
GRAWITACYJNE:**  
2 PKT. OBRAŻEŃ I  
ODEPCHNIĘCIE 3



**TAKTYK**

**III-A**

✱ **LETARG:**  
3 PKT. OBRAŻEŃ I  
ZNOKAUTOWANIE



# OBROŃCA

# I

**USUNIĘCIE KLĄTWY:**  
LECZENIE 2 |  
OCZYSZCZENIE 1



**ZAHARTOWANIE:**  
+3 PZ



# OBROŃCA

## II

✘ **WOŁANIE DO BOJU:**  
SAM, TARCZA 2 I RUCH 2;  
+0 DO TRAFIENIA



⚡ **PRZEKIEROWANIE:**  
BLOK 3



**OBROŃCA**

**III-A**

**ŚCIANA:**  
TY I DO JEDNEGO  
SĄSIADUJĄCEGO SO-  
JUSZNIKA, TARCZA 3





# PRZYWÓDCA

# I

**USUNIĘCIE KLĄTWY:**  
LECZENIE 2 |  
OCZYSZCZENIE 1



**AURA PRZYWÓDCY:**  
SĄSIADUJĄCY SO-  
JUSZNIICY ZYSKUJĄ  
✘ +2 DO TRAFIENIA



# PRZYWÓDCA

## II

**ROZKAZ PRZYWÓDZY:**  
WYBRANY SOJUSZNIK  
WYKONUJE X Z  
MODYFIKATOREM  
+0 DO TRAFIENIA /  
+0 DO TRAFIENIA



**NAPAŚĆ:**  
WYBRANY SOJUSZNIK  
MOŻE WYKONAĆ RUCH 3  
I WYKONAĆ X Z  
MODYFIKATOREM  
+0 DO TRAFIENIA,  
+1 DO OBRAŻEŃ





**PRZYWÓDCA**

**III-A**

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

**P**

# NAPASTNIK

# I

USUNIĘCIE KLĄTWY:  
LECZENIE 2 I  
OCZYSZCZENIE 1



✘ **PRECYZJA:**  
+1 DO TRAFIENIA



# NAPASTNIK

## II

✘ **PODWÓJNY CIOS:**  
+0 DO TRAFIENIA/  
+0 DO TRAFIENIA



✘ **ŚMIERTLENY CIOS:**  
+0 DO TRAFIENIA,  
+1 DO OBRAŻEŃ  
I KRYT. 16+





**NAPASTNIK**

**III-A**

**EGZEKUCJA:**  
WYBRANY WRÓG,  
KTÓRY POSIADA  
6 LUB MNIEJ PZ, GINIE



# WZMACNIACZ

# I

**USUNIĘCIE KLĄTWY:**  
LECZENIE 2 |  
OCZYSZCZENIE 1



**OBSERWATOR:**  
GDY BOHATER KOŃCZY  
RUCH NA POLU SĄSIA-  
DUJĄCYM Z TOBĄ:  
ZYSKUJE TARCZA 1



# WZMACNIACZ

## II

⚡ **ZASŁONA ŚWIETLNA:**  
DO DWÓCH CELÓW,  
BLOK 2



**LECZNICZY PODMUCH:**  
DO DWÓCH CELÓW,  
LECZENIE 2





**WZMACNIACZ**

**III-A**

**TARCZE OCHRONNE:  
DO DWÓCH CELÓW,  
TARCZA 3**



# Elros

elf  
zabójca



# Daheen



czyli owiek  
i keryg.



# Forelai



# Maya



człowiek  
Yowca



# Worn



krasnod  
wojownik



Łuma  
wilk.

ZWIERZĘ - WILK



KRWAWIENIE 1



Linx  
orzeł

ZWIERZĘ - ORZEŁ



**SKOK; PRZELOT;**  
**ZASTRASZENIE 1**





**Bronx**  
niedźwiedź

ZWIERZĘ - NIEDŹWIEDŹ



**SAM, TARCZA 2**



**Łokull**  
duch lodu

ZWIERZĘ - ŻYWIŁAK



**SKOK;**  
**SPOWOLNIENIE**



Monroe  
pies

ZWIERZĘ - PIES



4 SKOK; PRZELOT;  
OCHRONA 1

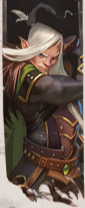
**Drumm**  
mały smok.

**ZWIERZĘ - SMOK**



**SKOK;**  
**OPARZENIE 1**



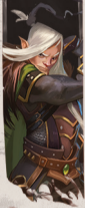


I

UMIĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWE

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



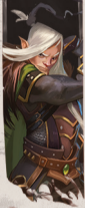


I

## UMIEJĘTNOŚCI WALKI WRĘCZ

**WYKORZYSTANIE:**  
+0 DO TRAFIENIA / +0 DO TRAFIENIA;  
*JEŚLI CEL POSIADA JAKIŚ STAN:*  
+1 DO OBRAŻEŃ



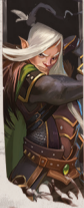


I

UMIĘTNOŚCI  
DYSTANSOWE

**KONCENTRACJA:**  
SAM, SKUPIENIE 2





I

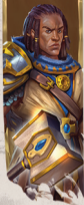
UMIĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI

**SOKOLI WZROK:**  
✕ KRYT. 18+

P

?



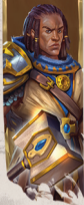


I

UMIĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWE

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



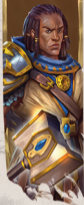


I

UMIĘTNOŚCI  
WALKI WRĘCZ

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



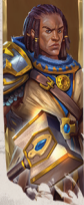


I

UMIEJĘTNOŚĆ  
DYSTAŃSOWA

⚡ **PODNIESIENIE TARCZY:**  
BLOK 4





I

UMIĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI

**PRZEBACZENIE:**  
OCZYSZCZENIE 2 | TARCZA 2



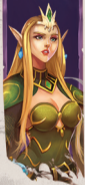


I

UMIĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWE

**NIEWIDZIALNOŚĆ:**  
SKOK 6;  
SAM, SKRADANIE



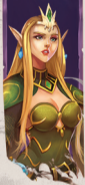


I

UMIĘTNOŚCI  
WALKI WRĘCZ

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



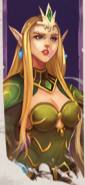


I

UMIĘTNOŚCI  
DYSTANSOWE

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





I

UMIEJĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI

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







I

UMIĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWE

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





I

UMIĘTNOŚCI  
WALKI WRĘCZ

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





I

UMIĘTNOŚCI  
DYSTANSOWE

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



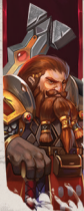


I

UMIĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI

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



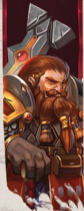


I

UMIĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWE

**CAŁA NAPRZÓD:**  
SKOK 6; SAM, TARCZA 4



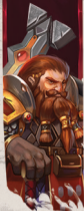


I

UMIEJĘTNOŚCI  
WALKI WRĘCZ

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





I

UMIĘTNOŚCI  
DYSTANSOWE

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





I

UMIĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI

**UTRZYMANIE SZYKU:**  
+2 PZ; ODPORNOŚĆ NA ZNOKAU-  
TOWANIE, ODEPCHNIĘCIE,  
SPOWOLNIENIE, OGŁUSZENIE I  
TELEKINEZĘ

P

?



# SKÓRZANY PANCERZ

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



**UPADEK:** ⚡

**SAM, BLOK 2 | RUCH 2**

# SKÓRZANY PANCERZ

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



**UPADEK:** ⚡

**SAM, BLOK 2 | RUCH 2**

# ZBROJA PŁYTOWA

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



WYTRZYMAŁOŚĆ: ⚡  
SAM, BLOK 3

# ZBROJA PŁYTOWA

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



WYTRZYMAŁOŚĆ: ⚡  
SAM, BLOK 3

# ZBROJA PŁYTOWA

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



WYTRZYMAŁOŚĆ: ⚡  
SAM, BLOK 3

# ZBROJA PŁYTOWA

WYPOSAŻENIE  
POCZĄTKOWE



WYTRZYMAŁOŚĆ: ⚡  
SAM, BLOK 3

# ELFICKI ŁUK

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ DYSTANSOWA



# WYSZCZERBIONY TOPÓR

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ CIĘŻKA





# ZAKRWAWIONY MIECZ

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ LEKKA



# ZAKRWAWIONY MIECZ

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ LEKKA



# ZAKRWAWIONY MIECZ

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ LEKKA



# ZAKRWAWIONY MIECZ

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRONŃ LEKKA



# ELFICKI ŁUK

WYPOSAŻENIE POCZĄTKOWE:  
BRŃ DYSTANSOWA



5

# ABOMINAGJA

REKRUT (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



15



2

REGENERACJA 1;  
UDERZENIE 1,  
OGŁUSZENIE

5



# ABOMINAGJA

WOJOWNIK (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



**REGENERACJA 1;**  
**UDERZENIE 1,**  
**OGŁUSZENIE**





# ABOMINAGJA

WETERAN (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



REGENERACJA 2,  
UDERZENIE 1,  
OGŁUSZENIE





5

# ABOMINAGJA

MISTRZ (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



30



3

REGENERACJA 2,  
UDERZENIE 1,  
OGŁUSZENIE

8

# RYCERZ CIENIA

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



TARCZA 1;  
UDERZENIE 2,  
ZNOKAUTOWANIE



# RYCERZ CIENIA

WOJOWNIK (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



**TARCZA 2,**  
**UDERZENIE 2,**  
**ZNOKAUTOWANIE**



# RYCERZ CIENIA

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



TARCZA 3,  
UDERZENIE 2,  
ZNOKAUTOWANIE



# RYCERZ CIENIA

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



TARCZA 4,  
UDERZENIE 2,  
ZNOKAUTOWANIE



# RYCERZ CIENIA

REKRUT (STRONA A)



ODPORNOŚCI



TARCZA 1; AGRESYWNY;

UDERZENIE 1

I ZNOKAUTOWANIE



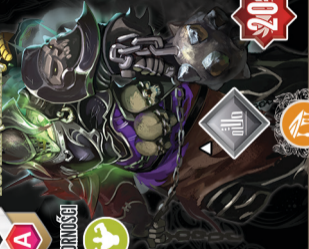


ODPORNOŚCI



**RYCERZ CIENIA**

WOJOWNIK (STRONA A)



**TARCZA 1; AGRESYWNY;**  
**UDERZENIE 1**  
**I ZNOKAUTOWANIE**





ODPORNOŚCI



**RYCERZ CIENIA**

**WETERAN (STRONA A)**



**TARCZA 2; AGRESYWNY;**

**UDERZENIE 1**

**I ZNOKAUTOWANIE**





# RYCERZ CIENIA

MISTRZ (STRONA A)



ODPORNOŚCI



TARCZA 2; AGRESYWNY;

UDERZENIE 1

I ZNOKAUTOWANIE





# EGZEKUTOR

## REKRUT (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



ROZPLATANIE 2,  
KRWAWIENIE 1  
I SPOWOLNIENIE





# EGZEKUTOR

WOJOWNIK (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



ROZPLATANIE 2,  
KRWAWIENIE 1  
I SPOWOLNIENIE





# EGZEKUTOR

## WETERAN (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



ROZPLATANIE 2,  
KRWAWIENIE 2  
I SPOWOLNIENIE





# EGZEKUTOR

## MISTRZ (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



ROZPLATANIE 2,  
KRWAWIENIE 2  
I SPOWOLNIENIE





# ZGNIŁE MIEŚO

REKRUT (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



PODWÓJNY ATAK,  
ZASTRASZENIE 1



# ZGNIŁE MIĘSO

WOJOWNIK (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



16



PODWÓJNY ATAK,  
ZASTRASZENIE 1



# ZGNIŁE MIĘSO

WETERAN (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



?

20



4



PODWÓJNY ATAK,  
ZASTRASZENIE 2





# ZENIŁE MIEŚO

MISTRZ (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



PODWÓJNY ATAK,  
ZASTRASZENIE 2

# ZGNIŁE MIĘSO

REKRUT (STRONA A)



ODPORNOŚCI



**CHCIWY;**  
KRWAWIENIE 1  
I ZNOKAUTOWANIE

# ZGNIŁE MIĘSO

WOJOWNIK (STRONA A)



ODPORNOŚCI



CHCIWY;

KRWAWIENIE 1

I ZNOKAUTOWANIE



# ZGNILE MIEŚO

WETERAN (STRONA A)



ODPORNOŚCI



**CHCIWY;**  
KRWAWIENIE 2  
I ZNOKAUTOWANIE

# ZENILE MIEŚO

MISTRZ (STRONA A)



ODPORNOŚCI



**CHCIWY,**  
KRWAWIENIE 2  
I ZNOKAUTOWANIE

# WAMPIR CIENIA

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



**SKOK;**  
WYSSANIE ZDROWIA 1

# WAMPIR CIENIA

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



**SKOK;**  
WYSSANIE ZDROWIA 1

# WAMPIR CIENIA

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



**SKOK;**  
WYSSANIE ZDROWIA 2



# WAMPIR CIENIA

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



SKOK;  
WYSSANIE ZDROWIA 2

# KULTYSTA CIENIA

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



OPARZENIE 1  
I KLĄTWA 1

# KULTYSTA CIENIA

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



OPARZENIE 1  
I KLĄTWA 1



# KULTYSTA CIENIA

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



OPARZENIE 2  
I KŁĄTWA 1

# KULTYSTA CIENIA

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



OPARZENIE 2  
I KŁĄTWA 1

# KULTYSTA CIENIA

REKRUT (STRONA A)



ODPORNOŚCI



**NEUGIĘTY;**  
TRUCIZNA 1,  
ZMĘCZENIE 1;



# KULTYSTA CIENIA

WOJOWNIK (STRONATA)



ODPORNOŚCI



**NEUGIĘTY;**  
TRUCIZNA 1,  
ZMĘCZENIE 2;

# KULTYSTA CIENIA

WETERAN (STRONIAIA)



ODPORNOŚCI



**NEUGIĘTY;**  
TRUCIZNA 2,  
ZMĘCZENIE 3;



# KULTYSTA CIENIA

MISTRZ (STRONIA)



ODPORNOŚCI



**NEUGIĘTY;**  
TRUCIZNA 2,  
ZMĘCZENIE 4;

# SZKIELETOWY ŁUCZNIK

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



WIELOSTRZAŁ 2,  
TRUCIZNA 1

# SZKIELETOWY ŁUCZNIK

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



WIELOSTRZAŁ 2,  
TRUCIZNA 1

# SZKIELETOWY ŁUCZNIK

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



WIELOSTRZAŁ 2,  
TRUCIZNA 2

# SZKIELETOWY ŁUCZNIK

MISTRZ (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



WIELOSTRZAŁ 2,  
TRUCIZNA 2

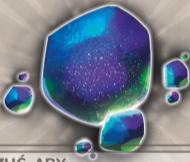
# SZKIELETOWY ŁUCZNIK - SŁUGA



- 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

# KOSMICZNY KAMIEŃ

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(KLEJNOT)



EPICKI



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

# ELIKSIR LECZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



ZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, LECZENIE 6



# ELIKSIR LECZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



ZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, LECZENIE 6

# ELIKSIR LECZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



ZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, LECZENIE 6

# ELIKSIR LECZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



ZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, LECZENIE 6

# ELIKSIR PRZYGOTOWANIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



NIEZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, SKUPIENIE 2 I OCZYSZCZENIE 1

# ELIKSIR PRZYGOTOWANIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



NIEZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, SKUPIENIE 2 I OCZYSZCZENIE 1

# ELIKSIR PRZYGOTOWANIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



NIEZWYKŁY ?

**X**

ODRZUĆ, ABY:  
SAM, SKUPIENIE 2 I OCZYSZCZENIE 1

# ELIKSIR POMYŚLNOŚCI

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



RZADKI



ODRZUĆ, ABY:  
SAM, USUŃ KOSTKĘ URAZÓW ZE  
SWOJEJ PLANSZY

# ELIKSIR POMYŚLNOŚCI

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ELIKSIR)



RZADKI



ODRZUĆ, ABY:  
SAM, USUŃ KOSTKĘ URAZÓW ZE  
SWOJEJ PLANSZY



# ZAPOMNIANY SKARB

LOSOWY SKARB



EPICKI



GDY DOCIĄGNIESZ TĘ KARTĘ, POTASUJ TALIĘ PRZEDMIOTÓW OBOZOWYCH (Z POPRZEDNIEGO OBOZU LUB POZIOMU 1, W ZALEŻNOŚCI, KTÓRA JEST WYŻSZA), UJAWNIAJ 3 WIERZCHNIE KARTY, WYBIERZ 1 I POTASUJ PONOWNIE RESZTĘ.



# ZWÓJ SPALENIA PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU (ZWÓJ)

et quom q itam  
n. bo henniq i q henniq i q n. 7 1000  
n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

et quom q itam

n. bo henniq i q henniq i q n. 7 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000

n. 1000 n. 1000 n. 1000 n. 1000



ZWYKŁY ?



**ODRZUĆ, ABY:  
2 PKT. OBRAŻEŃ (✱) I OPARZENIE 4**

# ZWÓJ SPALENIA PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU (ZWÓJ)



ZWYKŁY ?



**ODRZUĆ, ABY:  
2 PKT. OBRAŻEŃ (☄) I OPARZENIE 4**



# ZWÓJ ŁODOWYCH POŁEISKÓW

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ZWÓJ)



NIEZWYKŁY ?



ODRZUĆ, ABY:  
DO DWÓCH CELÓW, 3 PKT. OBRAŻEŃ (✱)  
I ZNOKAUTOWANIE

# ZWÓJ ŁODOWYCH POŁEISKÓW

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ZWÓJ)



NIEZWYKŁY ?



ODRZUĆ, ABY:  
DO DWÓCH CELÓW, 3 PKT. OBRAŻEŃ (✱)  
I ZNOKAUTOWANIE

# ZWÓJ ŁODOWYCH POŁEISKÓW PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU (ZWÓJ)



NEZWYKŁY ?



ODRZUĆ, ABY:  
DO DWÓCH CEŁÓW, 3 PKT. OBRAŻEŃ (✱)  
I ZNOKAUTOWANIE



# ZWÓJ PRZEMIESZCZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ZWÓJ)



RZADKI ?



ODRZUĆ, ABY:  
5 PKT. OBRAŻEŃ (\*), TELEKINEZA 3  
I OGŁUSZENIE

# ZWÓJ PRZEMIESZCZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ZWÓJ)



RZADKI ?



ODRZUĆ, ABY:  
5 PKT. OBRAŻEŃ (\*), TELEKINEZA 3  
I OGŁUSZENIE

# RODZINNY MEDALION

TALIZMAN (Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

**OCHRONA:** *W*  
PRZEKIEROWUJE NA CIEBIE JEDNOCELOWY (NIE  
OBSZAROWY LUB WIELOCCELOWY) ATAK WYKONANY  
PRZEZ POTWORA W ZASIĘGU; SAM, BLOK 2

# PLUSZOWY MIŚ

TALIZMAN



**P**

GDY DOBIERASZ KARTĘ SKRZYNI,  
DOBIERZ 2 KARTY I ZATRZYMAJ 1 Z  
NICH (ODRZUĆ DRUGĄ)



# ZAKRWAWIONY TOPÓR

BRONŃ LEKKA LUB BRONŃ CIĘŻKA  
(Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

TWOJE X PRZECIWKO WROGOM  
POSIADAJĄCYM KRWAWIENIE  
ZADAJĄ PODWÓJNE OBRAŻENIA



## POCHODNIA Z NIEBIESKIM PŁOMIENIEM TALIZMAN



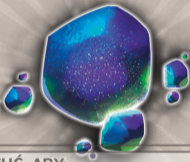
P



NIE OTRZYMUJESZ OBRAŻEŃ OD CIEMNOŚCI.  
NA POCZĄTKU SWOJEJ TURY WYCZERP 1 KOSTKĘ  
AKCJI LUB ODRZUĆ TEN PRZEDMIOT (NIE LICZY  
SIĘ TO JAKO AKCJA KOSTKI).

# KOSMICZNY KAMIEŃ

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(KLEJNOT)



001

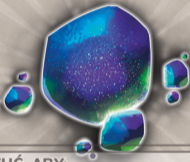


**X**

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

# KOSMICZNY KAMIEŃ

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(KLEJNOT)



002



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



# ZRĘCZNY SZTYLET

BRONŃ DODATKOWA



**PAROWANIE I RIPOSTA: ⚡**  
**BLOK 2; ODWET 2**

# ZACZAROWANA KUSZA

BRÓŃ DYSTANSOWA LUB NARZĘDZIOWA  
(Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE  
+1 DO OBRAŹEŃ I MOŻESZ ZMIENIĆ  
CEL NA INNY ZNAJDUJĄCY SIĘ W  
DOWOLNYM ZASIĘGU



# TARCZA NORMANDZKA

TARCZA (Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

**PODNIESIENIE TARCZY:** ⚡

**SAM, ZMĘCZENIE 1; UDERZENIE 1, BLOK 2**

# POCHODNIA DOBREJ JAKOŚCI

TALIZMAN

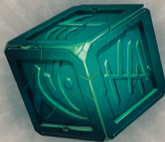


PRZÓD ?

**OCZYSZCZENIE ZŁA:**  
2 PKT OBRAŻEŃ I OPARZENIE 4;  
ODWRÓĆ TĘ KARTĘ

# NASIONO CIEMNOŚCI (CIEMNE)

TALIZMAN



P

PRZÓD ?

+2 PZ (TWOJE ZDROWIE ZWIĘKSZA SIĘ O 2); NIE OTRZYMUJESZ OBRAŻEŃ OD CIEMNOŚCI; WSZYSTKIE POTWORY UZNAJĄ CIĘ ZA SWÓJ CEL GŁÓWNY (NAJSŁABSZY, NAJSILNIEJSZY, NAJBARDZIEJ ZMĘCZONY ITD.)

# ZŁOTY MEDALION

## TALIZMAN



**CENNA PAMIĄTKA:**

MOŻESZ USUNĄĆ WSZYSTKIE STANY I/LUB KOSTKI  
KLĄTWY WPŁYWAJĄCE NA SOJUSZNIKA. JEŚLI TO ZRO-  
BISZ: SAM, OCZYSZCZENIE 1, SKUPIENIE 1 I TARCZA 2

TOWARZYSZ

**NEL MESICK**  
KAPITAN STATKU



ŁUP

# WAMPIR CIENIA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (SŁUGA)

ODPORNOŚCI



ŻĄDNY KRWI,  
KRWAWIENIE 2



TOWARZYSZ

THARMAGAR (LOJALNY)

MISTRZ ALCHEMII

5



4

CUKIEREK  
ALBO PSIKUS

3

# ZNAK HONORU

RELIKWIA



P

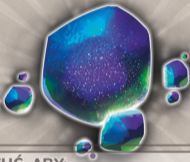


PRZÓD ?

TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1;  
W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ  
ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ NA STAŁE.

# KOSMICZNY KAMIENÍ

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(KLEJNOT)



003



**X**

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

# CZARODZIEJ LASSE

UPADŁY DORADCA



ODPORNOŚCI



ZWIADOWCA,  
KLATWA I  
OGŁUSZENIE



# RUNICZNE OSTRZE

BROŃ LEKKA LUB NARZĘDZIOWA



PRZÓD ?

GDY WYRZUCISZ 16+: ATAK ZYSKUJE ODEPCHNIĘCIE 3. DODATKOWO, ZA KAŻDE POLE, O KTÓRE PORUSZYŁ SIĘ CEL, OTRZYMUJE ON 3 PKT. OBRAŹEŃ NIE DO UNIKNIĘCIA. ODWRÓĆ TĘ KARTĘ



# RUNICZNA PELERYNA

SKÓRZANY PANCERZ LUB  
PŁOCIENNY PANCERZ



PRZÓD ?

**POCHŁANIANIE:** ⚡

SAM, BLOK 4 I RUCH 2. JEŚLI OBA SLOTSY NA  
KOSTKI SĄ ZAJĘTE, ODWRÓĆ TĘ KARTĘ

# RUNICZNA TARCZA

TARCZA LUB RELIKWIA



PRZÓD ?

**PODNIESIENIE TARCZY: ⚡**  
**BLOK 7. NASTĘPNIE ODWRÓĆ TĘ**  
**KARTĘ**

## TRUJĄCA CHMURA

GDY TE DRZWI SĄ OTWARTE,  
AKTYWUJE SIĘ PUŁAPKA. KAŻDY  
BOHATER W ZASIĘGU 2 MUSI  
WYKONAĆ WYZWANIE SIŁY (ZÓŁTE)  
O TRUDNOŚCI 13. KAŻDA KOSTKA  
WALKI WRĘCZ, KTÓRĄ POSIADA,  
DAJE BONUS +2 DO RZUTU.

BOHATEROWIE, KTÓRYM SIĘ NIE  
POWIEDZIE, OTRZYMUJĘ 2 PKT.  
OBRAŻEŃ NIE DO UNIKNIĘCIA,  
TRUCIZNA 4 I SPOWOLNIENIE.



## PRZEBUDZENIE POTWORÓW

AKTYWUJ KAŻDEGO PRZYWOŁANEGO  
WŁAŚNIE POTWORA ZGODNIE Z  
KOLEJNOŚCIĄ NA TORZE INICJATYWY  
(*NIE PRZESUWAJ ZNACZNIKA  
/INICJATYWY*). BOHATER, KTÓRY  
OTWORZYŁ DRZWI, KONTYNUUJE  
TURĘ JAK ZWYKLE.

## PRZYTLĄCZAJĄCA MGŁA

DO KOŃCA PRZYGODY ZASIĘG  
WSZYSTKICH UMIEJĘTNOŚCI  
ZRĘCZNOŚCIOWYCH, UMIEJĘTNOŚCI  
MĄDROŚCI I UMIEJĘTNOŚCI SKUPIENIA,  
KTÓRE NIE SĄ ATAKAMI BRONIA, A  
TAKŻE PRZEDMIOTÓW JEDNOKROTNEGO  
UŻYTKU JEST ZMNIJSZONY DO 1  
OBSZARU (1 NIEBIESKI KWADRAT). TO  
SAMO TYCZY SIĘ WIELOKOLOROWYCH  
UMIEJĘTNOŚCI AKTYWOWANYCH  
KOSTKAMI ZRĘCZNOŚCI LUB  
KOSTKAMI MĄDROŚCI.

## NAJAZD POTWORÓW

PRZYWOŁAJ POTWORY UŻYWAJĄC Z RUNY  
TEGO POMIESZCZENIA JAKO ICH PUNKT

NARODZIN (WYBIERZ KWADRATY,  
KTÓRE SĄ SĄSIADUJĄCE Z TYM MIEJSCEM,  
ŻEBY UMIEŚCIĆ TAM POTWORY);

1-2 GRACZY = 1 SZARY POTWÓR: WOJOWNIK

3-4 GRACZY = +1 BIAŁY POTWÓR: WOJOWNIK

5 GRACZY = +1 SZARY POTWÓR: WOJOWNIK

## SKARBIEC

GDY TE DRZWI ZOSTANĄ  
OTWARTE, UMIEŚĆ 2 SKRZYNIE  
UŻYWAJĄC RUNY TEGO  
POMIESZCZENIA JAKO PUNKTU  
NARODZIN (WYBIERZ KWADRATY  
SĄSIADUJĄCE Z NIM, ABY  
UMIEŚCIĆ SKRZYNIE).

TOWARZYSZ

**SIMON KIBLISCH**

ZŁODZIEJ GROBÓW



ŁUP

# ZŁOTY MEDAL TALIZMAN



## WYSIŁEK NA MEDAL:

NASTĘPNY **X**, KTÓRY WYKONASZ W TEJ TURZE ZYSKUJE NIEOGRANICZONY ZASIĘG, PRZERZUT, +4 DO OBRAŹEŃ I KRYT. 16+. (TYLKO PIERWSZY ATAK W PRZYPADKU WIELOKROTNYCH ATAKÓW)

# MIECZ KRASNOLUDZKIEGO KRÓLA

BRŒŃ LEKKA LUB BRŒŃ CIĘŻKA  
(Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

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



# JIM VOLIN PRZEKŁĘTY STRAZNIK



ODPORNOŚCI



ZWIADOWCA,  
SKRUCHA I  
SPOWOLNIENIE





# POCHWA KRÓLA POD GÓRĄ

BROŃ DODATKOWA, TARCZA I RELIKWIA



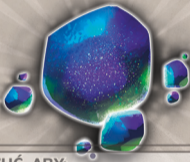
PRZÓD ?

**ABSORBUJĄCE PAROWANIE:** ⚡

SAM, BLOK 4. JEŚLI UDAŁO CI SIĘ ZABLOKOWAĆ  
WSZYSTKIE OBRAŻENIA, KTÓRE ZADAŁBY ATAK,  
ODWRÓĆ TĘ KARTĘ NA DRUGĄ STRONĘ

# KOSMICZNY KAMIENÍ

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(KLEJNOT)



004



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

Dewey  
i Guss  
psy

ZWIERZĘ - PIES



SKOK; UNIKALNY;  
OCHRONA



# OBROŹA DEWEYA I GUSSA

## TALIZMAN



PRZÓD ?

### APORT:

AKTYWUJ DEWEYA I GUSSA DWUKROTNIE.  
NASTĘPNIE ODWRÓĆ TĘ KARTĘ. UŻYJ ŻETONU  
PSA, BY REPREZENTOWAĆ JE NA PLANSZY.

# NAPIERŚNIK XERETHIAN

PANCERZ SKÓRZANY LUB ZBROJA PŁYTOWA  
(Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

**UPADEK:** ⚡  
**SAM, BLOK 4 I SKOK 2**

# DRYFUJĄCA ZJAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (STRONA A)

A

ODPORNOŚCI



NEUGIĘTY;  
ZASADZKA; CISZA



# MEKA ZAZDROŚCI

POTWÓR SCENARIUSZOWY



ODPORNOŚCI



**CHCIVY**; UDERZENIE 1,  
KŁĄTWA 1 I  
SPOWOLNIENIE



# MORDERCZA ZJAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY

ODPORNOŚCI



**ŻĄDNY KRWI;**  
KRWAWIENIE 2 I  
SPOWOLNIENIE





# MANIFESTACJA GNIEWU

POTWÓR SCENARIUSZOWY

ODPORNOŚCI



**UJAWNIEŃIE**

(szczegóły znajdziesz na  
odwrocie tej karty)



# PONURA ZJAWA

POTWÓR SCENARIUSZOWY (SŁUGA)

ODPORNOŚCI



ZWIADOWCA,  
SKRUCHA

# WIĘZ PRZEWYCIĘZENIA

## TALIZMAN



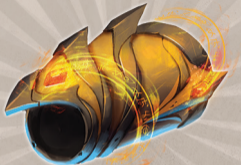
PRZÓD ?

### PRZEWYCIĘZENIE:

SAM, SKUPIENIE 2. JEŚLI ODZYSKAŁEŚ ODDECH W TEJ TURZE, MOŻESZ OTRZYMAĆ KLĄTWA 3. GDY TAK SIĘ STANIE, USUŃ KOSTKĘ URAZÓW ZE SWOJEJ PLANSZY

# KARWASZE WYTRZYMAŁOŚCI

TALIZMAN



PRZÓD ?

**PRZYGOTUJ SIĘ: ⚡**  
**SAM, KLĄTWA 1 I ZABLOKUJ**  
**WSZYSTKIE OBRAŻENIA**

# ODZNAKA ZACHODNIEGO WIATRU

## TALIZMAN



PRZÓD ?

**POWRÓT:**

ZAMIEŃ SIĘ MIEJSCAMI Z SOJUSZNIKIEM; OBOJE  
ZYSKUJECIE OCZYSZCZENIE 1 I SKUPIENIE 1

# ZBROJA SNÓW

PŁÓCIENNY PANCERZ LUB ZBROJA PŁYTOWA



PRZÓD ?

**ABSORPCJA:** ⚡

**SAM, BLOK 5 I ZMĘCZENIE 1**

# TARCZA SNÓW

BRÓŃ DODATKOWA LUB TARCZA



PRZÓD ?

**ODPARCIE:** ⚡

**SAM, BLOK 3, WYKONAJ X Z MODYFIKATOREM  
+0 DO TRAFIENIA I ZNOKAUTOWANIE**

# WYŚMIENITE OSTRZE SNÓW

BRONŃ CIĘŻKA LUB BRONŃ LEKKA



PRZÓD ?

GDY WYRZUCISZ 16+: WYKONUJESZ  $\times$  Z  
MODYFIKATOREM +0 DO TRAFIENIA PO ROZ-  
PATRZENIU TEGO ATAKU (NIE CAŁEJ AKCJI);  
ALBO ATAK ZYSKUJE ZASTRASZENIE 4





# ZNAK NARANG'ERELA

TALIZMAN



PRZÓD ?

## RYTUAŁ WYNIESIENIA:

JEŚLI CEL POSIADA 6 PZ LUB MNIEJ, GINIE, A TY ZYSKujesz SKUPIENIE 2. JEŚLI CEL POSIADA 7 PZ LUB WIĘCEJ, OTRZYMUJE 2 PKT. OBRAŻEŃ (✱) I OGŁUSZENIE.

# ŁUK SNÓW

BRÓŃ NARZĘDZIOWA LUB DYSTANSOWA



PRZÓD ?

GDY WYRZUCISZ 16+: WYKONUJESZ X  
Z MODYFIKATOREM +0 DO TRAFIENIA  
PO ROZPATRZENIU TEGO ATAKU (NIE  
CAŁEJ AKCJI); ALBO SAM, TARCZA 4



TOWARZYSZ

**RONALD KEINZ**  
DOTKNIĘTY STRĄŻNIK



WIELOSTRZAŁ 2



# STRASZNY KAT

POTWÓR SCENARIUSZOWY

ODPORNOŚCI



**RZĘZ,**  
ZNOKAUTOWANIE

TOWARZYSZ

**JANINA**  
**CZARODZIEJKA**



OPARZENIE 2

TOWARZYSZ

OLIVER TWIST

NIEUSTRASZONE DZIECKO

3



# RUBINOWA BROSZKA

TALIZMAN



**PIROKINEZA:** ✨

2 PKT. OBRAŻEŃ I OPARZENIE 4. NASTĘPNIE MOŻESZ PRZESUNĄĆ OPARZENIA (WSZYSTKIE ŻETONY) Z PLANSZY POSTACI ZNAJDUJĄCEJ SIĘ W ZASIĘGU DO INNEJ POSTACI W ZASIĘGU.



# ZWÓJ ZNISZCZENIA

PRZEDMIOT JEDNOKROTNEGO UŻYTKU  
(ZWÓJ)



UNIKALNY



ODRZUĆ, ABY:

X PKT. OBRAŻEŃ (\*), GDZIE X JEST RÓWNE  
CAŁKOWITEJ LICZBIE RUN NA TORZE  
INICJATYWY (WSZYSTKICH KOLORÓW)



# KOSTUR DZIKIEGO OGNI

BRÓŃ NARZĘDZIOWA (Z GNIAZDEM)



PRZÓD ?

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



# MIECZ KSIĘCIA

BRONŃ LEKKA LUB BRONŃ CIĘŻKA



PRZÓD ?

JEŚLI POSIADASZ W SAKWIE „MIECZ KRASNOLUDZKIEGO KRÓLA”, W RAMACH POMNIEJSZEJ AKCJI MOŻESZ ODRZUCIĆ GO, ŻEBY ODWRÓCIĆ TĘ KARTĘ.



TOWARZYSZ

KAPITAN GONNER

AMIRSKI KAPITAN

6



3

ZNOKAUTOWANIE

3



# DOWÓDCA BRUTAL

BEZMYŚLNY PUSTOZYCIEL



A

ODPORNOŚCI



REGENERACJA X;  
ŻĄDNY KRWI;  
ZNOKAUTOWANIE



# SPRZĘT

## TYP WYPOSAŻENIA



W RAMACH PÓMNIJSZEJ AKCJI: PRZECIWNIK  
W ZASIĘGU 1, KTÓRY Z TOBĄ NIE SĄSIADUJE,  
2 PKT. OBRAŻEŃ I OGŁUSZENIE. NASTĘPNIE  
ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.



# SPRZĘT

TYP WYPOSAŻENIA



P



NIE OTRZYMUJESZ OBRAŻEŃ OD CIEMNOŚCI; GDY WYDAJESZ KOSTKI AKCJI NA JAKIKOLWIEKINNY EFEKT NIŻ ZMĘCZENIE (JAK NA PRZYKŁAD *USUNIĘCIE STOSU RUN*): SAM, SKUPIENIE 1.

# SPRZĘT

## TYP WYPOSAŻENIA



**OSTATNIE ŻYCZENIE:**  
SKOPIUJ UMIEJĘTNOŚĆ BOHATERA OD BOHATERA Z TWOJEJ  
DRUŻYNY (ŁĄCZNIE Z TOBĄ). JEŚLI ODZYSKAŁEŚ ODDECH W  
TEJ TURZE, UŻYTA KOSTKA AKCJI JEST UNIWERSALNA.



# SPRZĘT

## TYP WYPOSAŻENIA



**POCHŁANIAJĄCA CIEMNOŚĆ:** ✱

SAM, KLĄTWA 1. NASTĘPNIE USUŃ KAFELEK CIEMNOŚCI, NA KTÓRYM SIĘ ZNAJDUJESZ. ZA KAŻDY KWADRAT, KTÓRY ZAJMOWAŁ, ZADAJ 2 PKT. OBRAŻEŃ CELOWI W ZASIĘGU.







# STRAŻNIK

OPIEKUN FILANKTERIUM

ODPORNOŚCI



WIR, ZWIADOWCA,  
UDERZENIE 1,  
AURA CIENIA



# Bohater Daren



TOWARZYSZ

ELROS

BOHATER DAREN



KRWAWIENIE 2

TOWARZYSZ

**JAHREEN**

**BOHATER DAREN**



**BOHATER W  
DOWOLNYM  
ZASIĘGU ZYSKUJE  
LECZENIE 2**



TOWARZYSZ

LORELAJ

BOHATER DAREN



ZAMIEŃ SIĘ Z  
BOHATEREM

# MORDERSTWO

UPADŁY BOHATER  
WCIĄGA W ZASADKĘ  
NAJSŁABSZEGO BOHATERA.  
NASTĘPNIE ZADAJE MU X PKT.  
OBRAŻEN. JEŚLI TEN BOHATER  
ZOSTANIE ZNOKAUTOWANY PRZEZ  
TEN ATAK, UPADŁY BOHATER  
ZYSKUJE DWUKROTNE LECZENIE X.



Atak upadłego bohatera



# OBOWIĄZEK STRAŻNIKA

UJAWNIJ RUNĘ: UMIEŚĆ 1 ŻETON  
CZASU NA KAŻDEJ KARCIE ATAKU,  
KTÓRA PASUJE DO KOLORU TEJ RUNY  
(NIE UMIESZCZAJ GO NA KARCIE  
POTWORA LUB NA TEJ KARCIE).  
GDY NASTĘPNYM RAZEM ZNACZNIK  
INICJATYWY DOJDZIE DO TEJ KARTY,  
USUŃ ŻETON CZASU ZAMIAST  
ROZPATRYWAĆ EFEKTY TEJ KARTY.



Atak opadłego bohatera



# POMNIEJSZA ZAKŁĘTA PELERYNA

## PŁÓCIENNY PANCERZ



**ABSORPCJA:** ⚡  
**SAM, BLOK 3**



# POMNIEJSZA PELERYNA PRZEMIESZCZENIA

## PŁÓCIENNY PANCERZ



**PRZEMIESZCZENIE:** ⚡  
**SAM, KLĄTWA 1, BLOK 4, SKRADANIE I  
TELEKINEZA 1**

# WYŚCIEŁANY PANCERZ SKÓRZANY

## SKÓRZANY PANCERZ



**UPADEK:** ⚡  
**SAM, BLOK 4 I RUCH 2**



# CIENISTY PANCERZ SKÓRZANY

SKÓRZANY PANCERZ



**PRZESUNIĘCIE CIENIA:** ⚡  
SAM, KLĄTWA 1, BLOK 4, RUCH 2 I  
SKRADANIE



# NAPIERŚNIK

ZBROJA PŁYTOWA



**WYTRZYMAŁOŚĆ:** ⚡  
SAM, BLOK 5

# LEKKA KOLCZUGA

ZBROJA PŁYTOWA



**CIERNIE:** ⚡  
**SAM, BLOK 3; ODWET 2**

# POMNIEJSZY SYMBOL ŚWIATŁA

RELIKWIA



P



TWOJE LECZENIA ZYSKUJĄ BONUS +1

# POMNIEJSZY MISTYCZNY SYMBOL

RELIKWIA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☀) ZYSKUJĄ  
BONUS +1

# OKRĄGŁA MOSIĘŻNA TARCZA

TARCZA



**PODNIESIENIE TARCZY: ⚡**  
**BLOK 2**



# ŻELAZNA TARCZA

TARCZA



**SOLIDNA BLOKADA:** ⚡  
SAM, BLOK 3

# OSTRZE PRZYMIERZA

BRONĀ DODATKOWA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☀)  
ZYSKUJĄ BONUS +1

# SZTYLET DO RZUCANIA

BRONŃ DODATKOWA



**ODWET:** ⚡

**ODWET 2**



# AMULET LECZENIA

## TALIZMAN



**PODNIESIENIE NA DUCHU:**

PODZIAŁ, LECZENIE 5. KAŻDY BOHATER, KTÓRY ODZYSKA CO NAJMNIEJ 2 PKT. ZDROWA, MOŻE RÓWNIEŻ USUNĄĆ 1 STAN (CAŁY STOS), KTÓRY POSIADAJA.

# BUTY ZRĘCZNOŚCI

TALIZMAN



P



RUCH +1, ODPORNOŚĆ NA  
ZNOKAUTOWANIE I SPOWOLNIENIE;



# AMULET MOCY

TALIZMAN



## WZMOCNIENIE:

NASTĘPNY X, KTÓRY WYKONASZ W TEJ TURZE, ZYSKUJE PRZERZUT I ZADAJE PODWÓJNE OBRAŻENIA. (TYLKO PIERWSZY ATAK W PRZYPADKU WIELOKROTNYCH ATAKÓW)



# PIERŚCIEŃ PRECYZJI

TALIZMAN



P

✂ +2 DO TRAFIENIA  
(ZYSKUJESZ BONUS +2 DO SWOICH  
RZUTÓW NA ATAK)

# OSTRZE Z CZARNEJ STALI

BRONŃ CIĘŻKA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ROZPŁATANIE 2; LUB  
SAM, TARCZA 2





# OSTRZE ORKÓW

BRONŃ CIĘŻKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# KOSTUR KSIĘŻYCA

BRÓŃ NARZĘDZIOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
CEL W ZASIĘGU 1, OCZYSZCZENIE 1;  
LUB ATAK ZYSKUJE OPARZENIE 2.  
*(SAM JESTEŚ ŹRÓDŁEM CZYSZCZENIA)*



# KOSTUR ZMIERZCHU

BRÓŃ NARZĘDZIOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# LEKKI MŁOT

BRONŃ LEKKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# PODSTĘPNY NÓŻ

BRONŃ LEKKA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ZASTRASZENIE 2; LUB  
ATAK ZYSKUJE TRUCIZNA 2



# ŁUK STRZELCA WYBOROWEGO

BROŃ DYSTANSOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE WIELOSTRZAŁ 2; LUB  
ATAK ZYSKUJE NIEOGRANICZONY  
ZASIĘG I MOŻESZ ZMIENIĆ CEL ATAKU



# KUSZA

BRONŃ DYSTANSOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# PŁASZCZ PRZEMIESZCZENIA

PŁÓCIENNY PANCERZ



**PRZEMIESZCZENIE:** ⚡

SAM, KLĄTWA 1, BLOK 6,

SKRADANIE I TELEKINEZA 1



# ZAKŁĘTA PELERYNA

## PŁÓCIENNY PANCERZ



**ABSORPCJA:** ⚡  
SAM, BLOK 4

**PANCERZ SKÓRZANY WYSADZANY ĆWIEKAMI**  
**SKÓRZANY PANCERZ**



**UPADEK:** ⚡  
**SAM, BLOK 6 | RUCH 2**



**CIENISTA SKÓRA WYSADZANA ĆWIEKAMI**  
**SKÓRZANY PANCERZ**



**PRZESUNIĘCIE CIENIA:** ⚡  
**SAM, KLĄTWA 1, BLOK 6, RUCH 2 I**  
**SKRADANIE**



# ZBROJA PÓŁPŁYTOWA

ZBROJA PŁYTOWA



**WYTRZYMAŁOŚĆ:** ⚡  
SAM, BLOK 7

# KOLCZUGA

ZBROJA PŁYTOWA



**CIERNIE:** ⚡

SAM, BLOK 5; ODWET 2

# SYMBOL ŚWIATŁA

RELIKWIA



P



TWOJE LECZENIA I BLOKI ZYSKUJĄ  
BONUS +1.

# MISTYCZNY SYMBOL

RELIKWIA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☀) I  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1

# STALOWA TARCZA

TARCZA



**SOLIDNA BLOKADA:** ⚡

SAM, BLOK 5



# OKRĄGŁA SREBRNA TARCZA

TARCZA



**PODNIESIENIE TARCZY: ⚡**  
**BLOK 4**

# SZTYLET DO POJEDYNKÓW

BRONŃ DODATKOWA



**ODWET:** ⚡  
**ODWET 4**

# OSTRZE ZEMSTY

BRONĀ DODATKOWA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☀) I  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1

# BUTY ZWINNOŚCI

TALIZMAN



P



RUCH +1; ODPORNOŚĆ NA ZBOKAUTOWANIE  
I SPOWOLNIENIE; WSZYSTKIE RUCHY SĄ  
TERAZ SKOKAMI

# AMULET WIĘKSZEGO LECZENIA

TALIZMAN



**PODNIESIENIE NA DUCHU:**

PODZIAŁ, LECZENIE 5. KAŻDY BOHATER, KTÓRY ODZYSKA CO NAJMNIEJ 3 PKT. ZDROWA, MOŻE RÓWNIEŻ USUNĄĆ 1 KOSTKĘ KLĄTWY I/LUB 1 STAN (CAŁY STOS), KTÓRY POSIADA

# AMULET PRZEWIJANIA

TALIZMAN



**ODNOWIENIA:**  
SAM, OCZYSZCZENIE 2 I ODNÓW DO  
6 INNYCH KOSTEK AKCJI



# PIERŚCIEŃ WIĘKSZEJ PRECYZJI

TALIZMAN



P

✂ +3 DO TRAFIENIA  
(ZYSKUJESZ BONUS +3 DO SWOICH  
RZUTÓW NA ATAK)

# OSTRZE ORKÓW ŻNIWIARZY

BRONŃ CIĘŻKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ





# DŁUGI MIECZ Z CZARNEJ STALI

BRONŃ CIĘŻKA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ROZPŁATANIE 2; LUB  
SAM, TARCZA 2



# KOSTUR GÓRY

BRONŃ NARZĘDZIOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# KOSTUR GWIAZD

BRONŃ NARZĘDZIOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
CEL W ZASIĘGU 1, OCZYSZCZENIE 1;  
LUB ATAK ZYSKUJE OPARZENIE 2.  
*(SAM JESTEŚ ŹRÓDŁEM OCZYSZCZENIA)*



# MŁOT BITEWNY

BRONŃ LEKKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# NÓŻ ZEPSUCIA

BRONŃ LEKKA



+ 8 +

GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ZASTRASZENIE 2;  
LUB ATAK ZYSKUJE TRUCIZNA 2



# AMIRSKA KUSZA

BRÓŃ DYSTANSOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# KRÓTKI ŁUK Z HELLSCAR

BRONŃ DYSTANSOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE WIELOSTRZAŁ 2; LUB  
ATAK ZYSKUJE NIEOGRANICZONY  
ZASIĘG I MOŻESZ ZMIENIĆ CEL ATAKU



# WIĘKSZA PELERYNA PRZEMIESZCZENIA

## PŁÓCIENNY PANCERZ



**PRZEMIESZCZENIE:** ⚡  
SAM, KLĄTWA 1, BLOK 8, SKRADANIE  
I TELEKINEZA 1



# WIĘKSZA ZAKŁĘTA PELERYNA

## PŁÓCIENNY PANCERZ



**ABSORPCJA:** ⚡  
**SAM, BLOK 5**

# WZMOCNIONA CIENISTA SKÓRA

## SKÓRZANY PANCERZ



**PRZESUNIĘCIE CIENIA:** ⚡  
SAM, KLĄTWA 1, BLOK 8, RUCH 2  
I SKRADANIE



# WZMOCNIONY PANCERZ SKÓRZANY

## SKÓRZANY PANCERZ

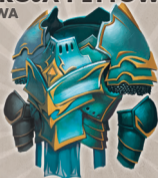


**UPADEK:** ⚡  
**SAM, BLOK 6 | RUCH 2**



# PEŁNA ZBROJA PŁYTOWA

ZBROJA PŁYTOWA



**WYTRZYMAŁOŚĆ:** ⚡

**SAM, BLOK 9**

# CIĘŻKA KOLCZUGA

ZBROJA PŁYTOWA



**CIERNIE:** ⚡  
SAM, BLOK 7; ODWET 2



# WIĘKSZY MISTYCZNY SYMBOL

RELIKWIA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (☀)  
ZYSKUJĄ BONUS +2;  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1

# WIĘKSZY SYMBOL ŚWIATŁA

RELIKWIA



P

TWOJE LECZENIA ZYSKUJĄ BONUS +2;  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1



# CIĘŻKA TARCZA

TARCZA



**SOLIDNA BLOKADA:** ⚡  
SAM, BLOK 7





# OKRĄGŁA ZŁOTA TARCZA

TARCZA



**PODNIESIENIE TARCZY: ⚡**  
**BLOK 6**

# ŚMIERTELNY ZDRAJCA

BRONŃ DODATKOWA



**ODWET:** ⚡  
**ODWET 6**



# WZMOCNIONE OSTRZE PRZYMIERZA

BRONŃ DODATKOWA



P



TWOJE ATAKI ZAKŁĘCIAMI (✱) ZYSKUJĄ  
BONUS +2;  
TWOJE BLOKI ZYSKUJĄ BONUS +1

# PIERŚCIEŃ LEGENDARNEJ PRECYZJI

TALIZMAN



P

✂ +4 DO TRAFIENIA  
(ZYSKUJESZ BONUS +4 DO SWOICH  
RZUTÓW NA ATAK)

# AMULET NAŚLADOWCY

TALIZMAN



**ODRUCHY KOTA:** *☞*

W RAMACH REAKCJI SKOPIUJ JEDNĄ ZE SWOICH REAKCJI (TYLKO UMIEJĘTNOŚCI BOHATERÓW), KTÓRA ODPOWIADA RODZAJOWI KOSTKI AKCJI, JAKĄ WYDANO NA UŻYCIĘ TEJ UMIEJĘTNOŚCI.



# AMULET NAJWYŻSZEGO LECZENIA

## TALIZMAN



### PODNIESIENIE NA DUCHU:

PODZIAŁ, LECZENIE 7. KAŻDY BOHATER, KTÓRY ODZYSKA CO NAJMNIEJ 3 PKT. ZDROWA, MOŻE RÓWNIEŻ USUNĄĆ 1 KOSTKĘ KLĄTWY I/LUB 1 STAN (CAŁY STOS), KTÓRY POSIADA.

# BUTY LEWITACJI

TALIZMAN



P



RUCH +2; ODPORNOŚĆ NA ZBOKAUTOWANIE  
I SPOWOLNIENIE; WSZYSTKIE RUCHY SĄ  
TERAZ SKOKAMI.

# MACZUGA ORKÓW

BRONŃ CIĘŻKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN ✕  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI ✕, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ





# WIELKI MIECZ Z CZARNEJ STALI

BRONŃ CIĘŻKA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ROZPŁATANIE 2; LUB  
SAM TARGZA 2



# KOSTUR POŁUDNIA

BRONŃ NARZĘDZIOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# TAJEMNY KOSTUR

BRONŃ NARZĘDZIOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
CEL W ZASIĘGU 1, OCZYSZCZENIE 1;  
LUB ATAK ZYSKUJE OPARZENIE 2.  
*(SAM JESTEŚ ŹRÓDŁEM OCZYSZCZENIA)*



# AMIRSKI MŁOT KRÓLEWSKI

BRONŃ LEKKA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# OSTRZE KOSZMARÓW

BRONŃ LEKKA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE ZASTRASZENIE 2; LUB  
ATAK ZYSKUJE TRUCIZNA 2



# POWTARZAJĄCA KUSZA

BRONŃ DYSTANSOWA



MOŻESZ WYKONAĆ TYLKO JEDEN X  
PODCZAS KAŻDEJ AKCJI X, KTÓRĄ  
WYKONUJESZ LUB OTRZYMUJESZ



# VALARAŃSKI ŁUK RUNICZNY

BRÓŃ DYSTANSOWA



GDY WYRZUCISZ 16+, WYBIERASZ:  
ATAK ZYSKUJE WIELOSTRZAŁ 2; LUB  
ATAK ZYSKUJE NIEOGRANICZONY  
ZASIĘG I MOŻESZ ZMIENIĆ CEL ATAKU



# NAJAZD POTWORÓW

(KARTA SCENARIUSZOWA)

JEŚLI NA PLANSZY ZNAJDUJE SIĘ PRZYNAJMNIEJ

JEDEN POTWÓR, TA KARTA NIE MA ŻADNEGO

EFEKTU I NALEŻY ODWRÓCIĆ JĄ NA DRUGĄ

STRONĘ. W PRZECIWNYM RAZIE, JEŚLI NIE MA

ŻADNYCH, UJAWNIJ RUNĘ I PRZYWOŁAJ WSKAZANĄ

LICZBĘ SŁUGÓW, UŻYWAJĄC UJAWNIONEJ RUNY NA

PLANSZY JAKO PUNKTU NARODZIN POTWORÓW.

NASTĘPNIE ODWRÓĆ 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, DOCIĄGNIJ KARTĘ  
„WĘDRUJĄCE POTWORY”  
I ROZPATRZ JEJ EFEKTY.  
NASTĘPNIE ODWRÓĆ TĘ KARTĘ.



# NAWIEDZENIE NIEUMARŁEGO KRÓLA

(KARTA SCENARIUSZOWA)

ZA KAŻDYM RAZEM, GDY ZOSTANIE

WYCIĄGNIĘTA RUNA (NIE TYLKO UJAWNIONA),

ROZPATRZ NASTĘPUJĄCE EFEKTY:



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMIJĄ  
OPARZENIE X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMIJĄ  
TRUCIŻNĄ X



NIEUMARŁY KRÓL OTRZYMUJE  
TARCZĄ X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMIJĄ  
KRWAWIENIE X



WSZYSCY BOHATEROWIE OTRZYMIJĄ  
ZASTRASZENIE X

NAWIEDZENIE CIEMNOŚCI

# WYLOSUJ 1 RUNĘ



I ODWRÓĆ  
TĘ KARTĘ



# PRZEBŁYSK SZALEŃSTWA

CELEM TEGO ATAKU JEST DWÓCH  
NAJBARDZIEJ ZMĘCZONYCH  
BOHATERÓW W DOWOLNYM  
ZASIĘGU, ZADAJE IM 2 PKT.  
OBRAŻEN, ZASTRASZENIE X  
I ZMĘCZENIE X.



Atak, dowolny



# POŚPIECH

AKTYWUJ DOWÓDCĘ.  
NASTĘPNIE AKTYWUJ GO  
JESZCZE RAZ, JEŚLI NA TORZE  
INICJATYWY ZNAJDUJE SIĘ 5 LUB  
WIĘCEJ POMARANCZOWYCH RUN.



Atak dowódcy



# POWTÓRZENIE

DOWÓDCA OTRZYMUJE  
PODWÓJNE LECZENIE X.  
ZDROWIE ZDOBYTE W TEN  
SPOSÓB MOŻE PRZEKROCZYĆ  
JEGO ZDROWIE STARTOWE.



Atak dowódcy



# UPIORNE POCIŚKI

CELEM TEGO ATAKU JEST  
DWÓCH NAJBARDZIEJ  
ZEPSUTYCH BOHATERÓW W  
DOWOLNYM ZASIĘGU,  
ZADAJE IM X PKT. OBRAŻEN



Atak, dowolny



# INFERNO

**PASYWNA:**  
DOWÓDCA ZYSKUJE  
OPPORNOŚĆ NA 

**ATAK:**  
CELEM TEGO ATAKU JEST DWÓCH  
NAJSŁABSZYCH BOHATERÓW  
W DOWOLNYM ZASIĘGU,  
ZADAJE IM OPARZENIE X  
I SPOWOLNIENIE.



Atak dowódcy





# ROZDZIERANIE CIAŁA

TEN ATAK BIERZE NA CEL  
NAJSILNIEJSZEGO BOHATERA,  
KTÓRY SĄSIADUJE Z DOWÓDCĄ  
(JEŚLI TAKI ISTNIEJE),  
ZADAJE MU X PKT. OBRAZEŃ  
I KRWAWIENIE X.



Atak dowódcy



# TYRAN

**PASYWNA:  
DOWÓDCA ZYSKUJE  
+X OBRAŻEŃ PODSTAWOWYCH  
DOPOKI NIE MA INNEGO  
POTWORA, KTÓRY Z  
NIM SĄSIADUJE.**



Atak dowódcy



# POGROMCA KRAKENA

DOWÓDCA SKACZE NA POLE  
WYBRANE PRZEZ DOWÓDCĘ  
DRUŻYNY, KTÓRE SĄSIADUJE  
Z NAJSILNIEJSZYM BOHATEREM.  
POPOCHNIJ WSZYSTKIE POSTACIE  
NA JEGO DRODZE. NASTĘPNIE  
ATAK ZADAJE X OBRAŻEN NIE DO  
UNIKNIĘCIA NAJSILNIEJSZEMU  
BOHATEROWI.



Atak dowódcy



# TRUJĄCE ŻĄDŁO

TEN ATAK BIERZE NA CEL  
NAJSILNIEJSZEGO BOHATERA  
W ZASIĘGU 1 OD DOWÓDCY  
I ZADAJE MU X PKT,  
OBRAŻEN I TRUCIZNA X.



Atak dowódcy



# UPIORNY PANCERZ

DOWÓDCA ZYSKUJE  
TARCZA X. ŻETONY TARCZY  
OTRZYMANE W TEN SPOŚOB  
MOGĄ PRZEKROCZYĆ  
MAKSYMALNĄ WIELKOŚĆ  
STOSU (4).

JĘŚLI BOHATER SĄSIADUJE  
Z DOWÓDCĄ, TEN ATAK  
ZADAJE X PKT. OBRAŻEN  
NAJSILNIEJSZEMU Z NICH.



Atak dowódcy



# DOWÓDCA ZMORA

NIESKONCZONE PRAGNIENIE



ODPORNOŚCI



SKOK; ŻĄDNY KRWI,  
WYSSANIE ZDROWIA X  
I SPOWOLNIENIE



## STARSZY TOM

UJAWNIJ RUNĘ. PRZYWOŁAJ ŻETON  
NPC (BRAZOWY) NA WOLNE POLE  
PUNKTU NARODZIN CIEMNOŚCI,  
KTÓRE JEST NAJBLIŻEJ PASUJĄCEJ  
RUNY. NASTĘPNY POTWÓR W  
SWOJEJ TURZE ZYSKUJE RZĘZ.  
(MIESZKANCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)

## NIEBIESKI JAŚMIN

PRZYWOŁAJ ŻETON NPC  
(NIEBIESKI) NA WOLNE POLE  
PUNKTU NARODZIN CIEMNOŚCI,  
KTÓRE JEST NAJBLIŻEJ PASUJĄCEJ  
RUNY. NASTĘPNY POTWÓR ZYSKUJE  
RZĘZ W TRAKCIE SWOJEJ TURY.  
(MIESZKANCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)



## POMARAŃCZOWY WILLIAM

PRZYWOŁAJ ŻETON NPC  
(POMARAŃCZOWY) NA WOLNE POLE  
PUNKTU NARODZIN CIEMNOŚCI  
ZNAJDUJĄCE SIĘ NAJBLIŻEJ  
POMARAŃCZOWEJ RUNY NA PLANSZY.  
NASTĘPNY POTWÓR ZYSKUJE RZĘZ  
W TRAKCIE SWOJEJ TURY.

*(MIESZKAŃCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)*

## PANI EVA

PRZYWOŁAJ ŻETON NPC (ZIELONY)  
NA WOLNE POLE PUNKTU NARODZIN  
CIEMNOŚCI, KTÓRE ZNAJDUJE  
SIĘ NAJBLIŻEJ ZIELONEJ RUNY.  
NASTĘPNY POTWÓR ZYSKUJE RZĘŻ  
W TRAKCIE SWOJEJ TURY.

*(MIESZKANCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)*

## CZERWONY KAPTUREK

PRZYWOŁAJ ŻETON NPC  
(CZERWONY) NA WOLNE POLE  
PUNKTU NARODZIN CIEMNOŚCI,  
KTÓRE ZNAJDUJE SIĘ NAJBLIŻEJ  
CZERWONEJ RUNY NA PLANSZY.  
NASTĘPNY POTWÓR ZYSKUJE RZĘZ  
W TRAKCIE SWOJEJ TURY.

(MIESZKAŃCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)

## DORIAN GRAY

PRZYWOŁAJ ŻETON NPC (SZARY)

NA WOLNE POLE PUNKTU  
NARODZIN CIEMNOŚCI, KTÓRE  
ZNAJDUJE SIĘ NAJBLIŻEJ SZAREJ  
RUNY NA PLANSZY. NASTĘPNY  
POTWÓR ZYSKUJE RZĘZ W  
TRAKCIE SWOJEJ TURY.

(MIESZKAŃCY WSI POSIADAJĄ  
WYTRZYMAŁOŚĆ 4 I MOGĄ  
POJAWIAĆ SIĘ NA KAFELKACH  
CIEMNOŚCI)

WĘDRUJĄCE POTWORY

## WIELKIE STARCIE

UJAWNIJ RUNĘ.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:

1 GRACZ - 2 SZARE POTWORY: WETERANI

2 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

3 GRACZY - + SZARE POTWORY: WETERANI

4 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

5 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN

PRZYWÓDCA DRUŻYNY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR

**WĘDRUJĄCE POTWORY**

## **MROCZNA ARTYLERIA**

**UJAWNIJ RUNĘ.**

**NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:**

**1 GRACZY - 2 BIAŁE POTWORY: WETERANI**

**2 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN**

**3 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN**

**4 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN**

**5 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN**

**PRZYWÓDCA DRUŻYNY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR**

## DUŻE OBCIĄŻENIE

UJAWNIJ RUNĘ.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:

1 GRACZ - 1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

2 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN

3 GRACZY - +1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

4 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN

5 GRACZY - +1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

PRZYWÓDCA DRUŻYNY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR

## NAJAZD

UJAWNIJ RUNĘ.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:

1 GRACZ - 1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

2 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

3 GRACZY - +1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

4 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

5 GRACZY - +1 CZARNY POTWÓR: WETERAN

PRZYWÓDCA DRUŻYNY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR



WĘDRUJĄCE POTWORY

## GANG RZEŹNIKÓW

UJAWNIJ RUNĘ.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:

1-2 GRACZY - 1 DOWÓDCA O MOCY 2+G

3-4 GRACZY - +1 SZARY POTWÓR: WETERAN

5 GRACZY: +1 SZARY POTWÓR: WETERAN

PRZYWÓDCA DRUŻINY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR

WĘDRUJĄCE POTWORY

## GANG PRZEŚLADOWCÓW

UJAWNIJ RUNĘ.

NASTĘPNIE PRZYWOŁAJ NASTĘPUJĄCE  
POTWORY NA POLA ZNAJDUJĄCE SIĘ W  
ZASIĘGU 1 OD PASUJĄCEJ RUNY:

1-2 GRACZY - 1 DOWÓDCA O MOCY 2+G

3-4 GRACZY - +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

5 GRACZY: +1 BIAŁY POTWÓR: WETERAN

PRZYWÓDCA DRUŻINY WYBIERA, GDZIE  
ZOSTANIE UMIESZCZONY KAŻDY POTWÓR