





# DEMONICZNY WŁADCA

PLAGA PODZIEMI

ODPORNOŚCI



**WIR**, **SKOK**, **UDERZENIE 1**,  
**OPARZENIE X**  
**I ZNOKAUTOWANIE**



# POŚLANIEC ŚMIERCI

REKRUT (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



KŁĄTWA I  
CIENISTA AURA

# POSŁANIEC ŚMIERCI

WOJOWNIK (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



KŁĄTWA I  
CIENISTA AURA

# POŚLANIEC ŚMIERCI

WETERAN (STANDARDOWY)



ODPORNOŚCI



KLĄTWA I  
CIENISTA AURA

# POSŁANIEC ŚMIERCI

MISTRZ (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



KŁĄTWA I  
CIENISTA AURA

# ZWIADOWCA CIEMNOŚCI

REKRUT (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



PODWÓJNY ATAK,  
WYSSANIE ZDROWIA 1

# ZWIADOWCA CIEMNOŚCI

WOJOWNIK (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



PODWÓJNY ATAK,  
WYSSANIE ZDROWIA 1



# ZWIADOWCA CIEMNOŚCI

WETERAN (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



PODWÓJNY ATAK,  
WYSSANIE ZDROWIA 2

# ZWIADOWCA CIEMNOŚCI

MISTRZ (STANDARDOWY)

ODPORNOŚCI



18



PODWÓJNY ATAK,  
WYSSANIE ZDROWIA 2



# OGNISTA ZAMIANA

ZAMIEN 2 NAJSŁABSZYCH  
BOHATERÓW (JEŚLI GRASZ SOLO,  
POMIŃ ZAMIANĘ, ALE TRAKTUJ  
KAŻDEGO BOHATERA JAKO SWÓJ CEL).  
OBYDWAJ BOHATEROWIE OTRZYMUJĄ  
OPARZENIE X. JEŚLI NA TORZE  
INICJATYWY ZNAJDUJE SIĘ 5 LUB  
WIĘCEJ POMARAŃCZOWYCH RUN,  
ZOSTAJĄ RÓWNIEŻ ZNOKAUTOWANI.



Atak: zwierec hmiaka



# WRZĄCA KREW

JĘŚLI JAKIŚ BOHATER SĄSIADUJE  
ZE ZWIERZCHNIKIEM, TEN  
ATAK ZADAJE 2X OBRAŻEN  
NAJSILNIEJSZEMU Z NICH. JĘŚLI  
JACYŚ BOHATEROWIE W ZASIĘGU  
1 OD ZWIERZCHNIKA POSIADAJĄ  
KRWAWIENIE, ZMIEN KRWAWIENIE  
W OPARZENIE.



Atak: звереще himika



# TOKSYCZNA KREW

JĘŚLI JAKIŚ BOHATER SĄSIADUJE  
ZE ZWIERZCHNIKIEM, TEN  
ATAK ZADAJE 2X OBRAŻEN  
NAJSLNIEJSZEMU Z NICH.  
DODATKOWO, JEŚLI JACYS  
BOHATEROWIE W ZASIĘGU 1  
OD ZWIERZCHNIKA POSIADAJĄ  
KRWAWIENIE, ZMIEN KRWAWIENIE  
W TRUCZNĘ.



Atak: zwierze nimika



# TOKSYCZNA ZAMIANA

ZAMIEN 2 NAJSŁABSZYCH  
BOHATERÓW: (JEŚLI GRASZ SOŁO,  
POMIŃ ZAMIANĘ, ALE TRAKTUJ  
KAŻDEGO BOHATERA JAKO SWÓJ  
CEL). OBYDWAJ BOHATEROWIE  
OTRZYMUJĄ TRUCIZNA X. JEŚLI NA  
TORZE INICJATYWY ZNAJDUJE SIĘ 5  
LUB WIĘCEJ ZIELONYCH RUN, ZOSTAJĄ  
RÓWNIEŻ ZNOKAUTOWANI.



Atak: zwierec hnika



# ODMROŻENIE

TEN ATAK ZADAJE X OBRAŻEŃ  
I OGŁUSZENIE NAJBARDZIEJ  
ZEPSUTEMU BOHATEROWI  
W DOWOLNYM ZASIĘGU.



Atak: zwierec hnika



# TAJEMNA KRADZIEŻ

ZWIERZCHNIK WYSYSA WSZYSTKIE  
ŻETONY TARCZY OD WSZYSTKICH

BOHATERÓW W ZASIĘGU 1.

ZWIERZCHNIK MOŻE POSIADAĆ  
DOWOLNĄ ILOŚĆ ŻETONÓW TARCZY

WYSSANYCH W TEN SPOSOB.

NASTĘPNE TEN ATAK ZADAJE X OBRAŻEN  
NAJSILNIEJszEMU BOHATEROWI W  
ZASIĘGU 1 OD ZWIERZCHNIKA.



Atak: zwierzcznika





# PODWÓJNE ROZPŁĄTANIE

TEN ATAK ZADAJE 2 PKT. OBRAŻEŃ I  
KRWAWIENIE X DWÓM NAJBARDZIEJ  
ENERGICZNYM BOHATEROM W  
ZASIĘGU 1 OD ZWIERZCHNIKA. JEŚLI  
NA TORZE INICJATYWY ZNAJDUJE  
SIĘ 5 LUB WIĘCEJ CZERWONYCH RUN,  
NALEŻY POWTÓRZYĆ TEN ATAK  
JESZCZE RAZ.



Atak: zwierze hnika



# TUPNIĘCIE

ZWIERZCHNIK SKACZE NA OBSZAR Z  
NAJBARDZIEJ ENERGIJNYM BOHATEREM.  
ODPYCHA NA BOK WSZYSTKIE POSTACIE,  
KTÓRE ZNAJDOWAŁY SIĘ NA TYM  
OBSZARZE I MIAŁDŻY WSZYSTKIE OBIEKTY,  
ALE NIE ROZPATRUJE ŻADNYCH EFEKTÓW  
(TAKICH JAK PUŁAPKI).

NASTĘPNIE, KAŻDA POSTAĆ,  
KTÓRA ZOSTAŁA ODEPCHNIĘTA,  
OTRZYMUJE X OBRAŻEN.



Atak: zwierze hmiaka



# RZUT MŁOTEM

TEN ATAK ZADAJE 2X OBRAŻEN  
NAJSILNIEJSZEMU BOHATEROWI  
W DOWOLNYM ZASIĘGU. JEŚLI NA  
TORZE INICJATYWY ZNAJDUJĄ SIĘ 4  
LUB MNIJ SZARYCH RUN,  
ATAK ZADAJE RÓWNIEŻ OBRAŻENIA  
UBOCZNE W POSTACI OGLUSZENIA.



Atak: zwierec hnika



# WYSSANIE KLĄTŹY

ZWIERZCHNIK WYSSA WSZYSTKIE  
KOSTKI KLĄTŹY OD WSZYSTKICH  
BOHATERÓW ZNAJDUJĄCYCH

SIĘ W ZASIĘGU 1.

ZA KAŻDĄ KOSTKĘ WYSSANĄ W TEN  
SPOSÓB NALEŻY ODRZUCIĆ KOSTKĘ, A  
ZWIERZCHNIK ZYSKUJE LECZENIE 2.  
JEŚLI ZWIERZCHNIK ULECZY 10 LUB  
WIĘCEJ PUNKTÓW ZDROWIA W TEJ  
TURZE, NATYCHMIAST AKTYWUJE SIĘ

JESZCZE RAZ.



Atak: zwierze himala

