



DREK'TAR

Rodzaj: Ork



ZDOLNOŚCI



PRZEDMIOTY





ŚMIERCIOSKRZYDŁY

Rodzaj: Smok



ZDOLNOŚCI



Szpony grozy 5

Zaatakuj wroga. Jeśli otrzymał obrażenia w tej turze, zadaj mu 8 pkt. obrażeń.

Ogień



Pancerz z elementium 5

Otrzymaj Prowokację w tej turze. Gdy ta postać zostanie Zaatakowana w tej turze, przyzwij Zmorę z elementium 12/15, zadającą Krwawą ranę (3).



Kres wszelkiego życia 5

Zadaj 10 pkt. obrażeń wszystkim postaciom. Jeśli któraś zginie, powtórz ten efekt.

Ogień

PRZEDMIOTY



Serce pomoru 4

Szpony grozy zadają o 5 pkt. obrażeń więcej i działają na sąsiednich wrogów.



Determinacja nieumarłych 4

Działanie pasywne: Przywróć 10 pkt. zdrowia temu Najemnikowi, gdy zginie przyjazna Zmora z elementium.



Demoniczna dusza 4

Działanie pasywne: Obrażenia Spaczenia +4. Gdy zostanie przyzwany wrogi Smok, przejmij nad nim kontrolę.



LEEROY JENKINS

Rodzaj: Człowiek



ZDOLNOŚCI



Wściekle cięcie 5

Otrzymaj +8 do ataku na 2 tury. **Zaatakuj** losowego wroga.



Łapać kurczaka! 5

Otrzymaj +10 do zdrowia i **Niewrażliwość** podczas **Ataku** w następnej turze.



Leeeeeeroooy Jenkiins! 5

Zaatakuj wszystkich wrogów ignorując **Prowokację**. Wszystkie postacie natychmiast wykonują działanie w losowej kolejności.

PRZEDMIOTY



Kawał miecza 4

Wściekle cięcie daje dodatkowo +8 do ataku.



Potrzebuję uzdrowienia! 4

Działanie pasywne: Przywróć 8 pkt. zdrowia temu Najemnikowi za każdym razem, gdy jedna z twoich postaci odzyska zdrowie.



Łupienie à la ninja 4

Działanie pasywne: Otrzymaj +6 do ataku, gdy zginie wróg.



VANDAR GROMDARDA

Rodzaj: Krasnolud



ZDOLNOŚCI



7

Uderzenie piorunem 5

Zaatakuj wroga. Jeśli przeżyje, zadaj 6 pkt. obrażeń jemu i jego sąsiadom. Ich następna zdolność ma karę (1) do Szybkości.

Natura



6

Napieramy! 5

Przyjazne postacie z **Prowokacją** otrzymują +5 do ataku i Atakują wroga.



2

Awatar 5

Otrzymaj +5 do ataku (zwiększa się wraz z utratą zdrowia). Zaatakuj wroga.

PRZEDMIOTY



Niepowstrzymana Siła 4

Działanie pasywne: +6 do ataku. Nie można Zamrozić.



Nieprzesuwalny Obiekt 4

Działanie pasywne: +7 do zdrowia. Prowokacja



Awatar Gromdardy 4

Awatar przywraca również 15 pkt. zdrowia przyjaznym Krasnoludom.



ONYXIA

Rodzaj: Smok



ZDOLNOŚCI

Zuchwali śmiertelnicy! 5

Zaatakuj wroga. Jeśli ma **Prowokację**, najpierw otrzymaj +6 do ataku, następnie anuluj jego **Prowokację** w tej turze.

Zionięcie z trzewi 5

Przywróć 15 pkt. zdrowia temu Najemnikowi. W następnej turze otrzymaj tyle samo **Obrażeń Ognia** przez 1 turę.

Czyszczenie gniazda 5

Zadaj 15 pkt. obrażeń wszystkim wrogom. **Cios kończący:** Przyzwij Pisklę Onyxii 12/12.

Ogień

PRZEDMIOTY

Superostre szpony 4

Zuchwali śmiertelnicy! dają dodatkowo +8 do ataku.

Mocniejsze zionięcie z trzewi 4

Zionięcie z trzewi przywraca o 5 więcej pkt. zdrowia i ma karę do Szybkości (1).

Gniew matki miotu 4

Działanie pasywne: Gdy zginie inny przyjazny Smok, zadaj 7 pkt. obrażeń wszystkim wrogom.



KOZAKUS

Rodzaj: Troll



ZDOLNOŚCI



6

Szpony cienia 5

Zadaj 6 pkt. obrażeń losowemu wrogowi. Powtórz za każdego swojego Golema, który zginął w tej grze.

Cień



4

Budujemy golema 5

Wybierz Golema. Przyzwij go.

Cień



8

Prawdziwa postać 5

Przemień się w Smoka. Zniszcz przyjazne Golemy i otrzymaj ich statystyki. (Przemienia się w Przekształcenie 5).

Cień

PRZEDMIOTY



Magietek królewski 4

Szpony cienia zadają o 4 pkt. obrażeń więcej.



Królokrzew 4

Działanie pasywne: Premia (4) do Szybkości przyjaznych Golemów.



Dzikie pnącze 4

Okrzyk bojowy: Daj przyjaznym postaciom +4/4.



KOZAKUSAN

Rodzaj: Smok

ZDOLNOŚCI



6

Szpony cienia 5

Zadaj 6 pkt. obrażeń losowemu wrogowi. Powtórz za każdego swojego Golema, który zginął w tej grze.

Cień



4

Budujemy golema 5

Wybierz Golema. Przyzwij go.

Cień



6

Reshape 5

Attack an enemy.
Deathblow: Recreate them as a Golem with 14 Health.

Shadow

PRZEDMIOTY



Magietek królewski 4

Szpony cienia zadają o 4 pkt. obrażeń więcej.



Królokrzew 4

Działanie pasywne:
Premia (4) do Szybkości przyjaznych Golemów.



Dzikie pnącze 4

Okrzyk bojowy: Daj przyjaznym postaciom +4/4.



NEFARIAN

Rodzaj: Smok



ZDOLNOŚCI



Szarża drakonida 5

Zaatakuj wroga. Przyzwij Smoka 12/12, który również go Zaatakuje.



Chromatyczne nasycenie 5

Wybierz przyjaznego Smoka. Kradnie 5 pkt. ataku wszystkim innym Smokom i przywraca sobie tyle samo zdrowia.

Cień



Cienisty płomień 5

Każdy przyjazny Smok zadaje 15 pkt. obrażeń postaciom znajdującym się naprzeciwko.

Cień

PRZEDMIOTY



Obiekty eksperymentu 4

Drakonid ma +8 do ataku i Boską tarczę.



Chromatyczny smoczy ród 4

Początek gry:
Daj przyjaznym Smokom +6 do ataku.



Części zamienne 4

Działanie pasywne:
Gdy zginie Smok, przywróć 10 pkt. zdrowia przyjaznym Smokom.