



BALINDA STONEHEARTH

Rodzaj: Człowiek



ZDOLNOŚCI



Płomienny grot 5

Zadaj 10 pkt. obrażeń postaci. Daj jej **Wrażliwość na Lód +3**.

Ogień



Lodowy grot 5

Zadaj 12 pkt. obrażeń wrogowi. Otrzyma on **Wrażliwość na Ogień +3**.

Lód



Parzący lód 5

Zadaj 11 pkt. obrażeń wszystkim wrogom. Otrzymaj **Obrażenia Lodu +3** lub **Obrażenia Ognia +3**.

PRZEDMIOTY



Pomniejszy żywiołak ognia 4

Okrzyk bojowy: Przyzwij Żywiołaka 10/15, który wywołuje **Wrażliwość na Ogień +3** u postaci, którym zada obrażenia.



Pomniejszy żywiołak wody 4

Okrzyk bojowy: Przyzwij Żywiołaka 10/15, który **Zamraża** postacie, którym zada obrażenia.



Wybawienie Gromdardy 4

Działanie pasywne:
Na koniec każdej tury wszystkie twoje postacie otrzymują +5 do zdrowia.



KAPITAN GALWANGAR

Rodzaj: Ork



ZDOLNOŚCI



5

Bolesne rozplatanie 5

Zaatakuj wroga. Jeżeli nie wykonał żadnego działania w tej turze, zadaj mu i sąsiadnim wrogom **Krwawą ranę** (8).



3

Zabójcze uderzenie 5

Zadaj 8 pkt. obrażeń wrogowi. Nie może on się leczyć przez 2 tury.



1

Przerażający ryk 5

Zadaj 10 pkt. obrażeń wszystkim wrogom. Jeżeli wykonali już działanie, użyta przez nich zdolność otrzymuje +3 do czasu odnowienia.

PRZEDMIOTY



4

Furia Mroźnego Wilka 4

Działanie pasywne: Przyjazne postacie mają +5 do ataku.



4

Dar Drek'Tara 4

Zabójcze uderzenie zadaje również **Krwawą ranę** (5).



4

Ogłuszające wycie 4

Przerażający ryk zadaje 5 pkt. obrażeń więcej.



SINESTRA

Rodzaj: Smok



ZDOLNOŚCI



6

Pustoszące smagnięcie 5

Zaatakuj wroga. Zadajesz **Krwawą ranę (10)**, jeśli kontrolujesz innego Smoka.



2

Bariera many 5

Przywróć 50 pkt. zdrowia Smokowi. Jego następna zdolność ma karę (3) do Szybkości.

Moc tajemna



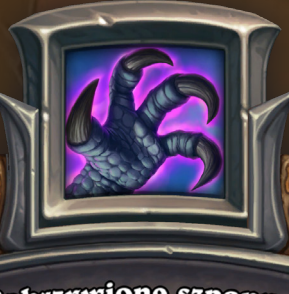
5

Czystka zmierzchu 5

Przywróć 20 pkt. zdrowia temu Najemnikowi. Na koniec następnej tury zadaj 30 pkt. obrażeń wszystkim wrogom.

Cień

PRZEDMIOTY



Zakrzywione szpony 4

Pustoszące smagnięcie zadaje **Krwawą ranę + (5)**.



Broszka many 4

Bariera many przywraca o 10 pkt. zdrowia więcej i zmniejsza o 5 obrażenia otrzymywane w tej turze.



Odlamek niedoli 4

Czystka zmierzchu przywraca o 20 pkt. zdrowia więcej i zadaje o 10 pkt. obrażeń więcej, ale ma +1 do czasu odnowienia.



GNIEWION

Rodzaj: Człowiek



ZDOLNOŚCI



8

Postępujący obłęd 5

Zaatakuj wroga. W następnej turze musi użyć innej zdolności, inaczej otrzyma 20 pkt. obrażeń.

Spaczenie



6

Smagnięcie 5

Zadaj 20 pkt. obrażeń wrogowi wybranemu losowo z lewego lub prawego skraju.

Cień



2

3

Prawdziwa postać 5

Przemień w Smoka. Otrzymuje +0 do zdrowia (wartość wzrasta wraz z obrażeniami zadanymi przez tego Najemnika). (Przemień w Rzędy spaczenia 5).

PRZEDMIOTY



Chimera strachu 4

Postępujący obłęd daje również wrogowi karę (4) do Szybkości.



Łuski czarnego smoka 4

Smagnięcie zadaje również **Krwawą ranę** (5).



Róg Gniewiona 4

Prawdziwa postać nie ma czasu odnowienia i daje +6 do ataku.



GNIEWION (SMOCZA POSTAĆ)

Rodzaj: Smok

ZDOLNOŚCI



Postępujący obłęd 5

Zaatakuj wroga. W następnej turze musi użyć innej zdolności, inaczej otrzyma 20 pkt. obrażeń.

Spaczenie



Smagnięcie 5

Zadaj 20 pkt. obrażeń wrogowi wybranemu losowo z lewego lub prawego skraju.

Cień

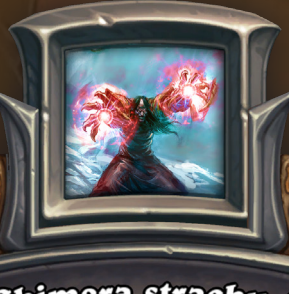


Rządy spaczenia 5

Zadaj 3 pkt. obrażeń wszystkim wrogom. Powtórz 4 razy. (Pierwsze użycie nie wymaga odnowienia.)

Spaczenie

PRZEDMIOTY



Chimera strachu 4

Postępujący obłęd daje również wrogowi karę (4) do Szybkości.



Łuski czarnego smoka 4

Smagnięcie zadaje również Krwawą ranę (5).



Róg Gniewiona 4

Prawdziwa postać nie ma czasu odnowienia i daje +6 do ataku.



LOKHOLAR, WŁADCA LODU

Rodzaj: Żywiołak



ZDOLNOŚCI



Gradobicie 5

Zadaj 3 pkt. obrażeń losowemu wrogowi. Powtórz 5 razy.

Lód



Wstrząs mrozu 5

Zadaj 10 pkt. obrażeń wrogowi. Jego następna zdolność da mu **Wrażliwość na Lód +5** w turze jej użycia.

Lód



Śnieżka 5

Zadaj 10 pkt. obrażeń. Każde użycie innej zdolności Lodu zwiększa obrażenia o 5. Resetuje się po każdym użyciu.

Lód

PRZEDMIOTY



Lodowate skupienie 4

Efekt Gradobicia powtarza się dodatkowo 4 razy.



Lodowate wichry 4

Działanie pasywne: Gdy wróg wykona działanie, otrzymaj **Obrażenia Lodu +4** do końca tury.



Całun Władcy Lodu 4

Działanie pasywne: Przyjazne Żywiołaki mają +20 do zdrowia.