

Zmierzch Ery Smoków

Bestiariusz



Ghul Cmentarny

Dumanoidalna kreatura o szarej skórze, żywiąca się padliną.

Porusza się niezdarnie, ale jego dotyk przenosi choroby.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 4,
Punkty Zdrowia 20,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Udany atak nakłada Głęboką Ranę na 2 tury.

2 Graczy: Ghul zyskuje +2 do ataku za każdego innego Ghula w zasięgu 3 pól.

3 Graczy: Atak ma 50% szansy na Unieruchomienie celu na 1 turę.

4 Graczy: Raz na walkę może pożreć zwłoki, by odzyskać 25% maksymalnego zdrowia.



Plugastwo z Bagien

Rupa gnijącej materii organicznej, pełzająca powoli i zostawiająca za sobą śluz.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 30,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Zostawia kałużę śluzu. Wejście na nią nakłada Spowolnienie na 1 turę. (2 pola wokół siebie)
- 2 Graczy: Gracze kończący turę w zasięgu 1 pola otrzymują status Mokry.
- 3 Graczy: Atak jest obszarowy i rani wszystkich graczy w zasięgu 1 pola.
- 4 Graczy: Raz na walkę może przyciągnąć do siebie gracza z odległości 3 pól.



Harpia Górskich Szczytów



krzydłata hybryda kobiety i sępa.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 12,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Atak powoduje Krwawienie (3 obrażenia przez 2 tury).
- 3 Graczy: Ogłuszający pisk (test siły lub Ogłuszenie na 1 turę dla wszystkich graczy).
- 4 Graczy: Może porwać gracza i upuścić go z wysokości w następnej turze (6 obrażeń).



Szkielet

Rości poległego wojownika, animowane przez mroczną magię.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 4,
Punkty Zdrowia 15,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak umiejętności.

2 Graczy: Po „śmierci” ma 33% szans (wynik 5-6 na k6) na powstanie z 50% HP.

3 Graczy: Zardzewiała broń – udany atak nakłada Głęboką Ranę na 2 tury.

4 Graczy: Może rzucić ręką na odległość do 5 pól, by Unieruchomić cel na 1 turę.



Leśny Duszek



ała, zwodnicza istota,
która uwielbia wprowadzać zamęt.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 18,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Może zamienić się miejscami z dowolnym graczem w zasięgu 4 pól.

2 Graczy: Atak nie zadaje obrażeń, ale nakłada losowy status (Spowolnienie-1-2, Mokry-3-4, Głęboka Rana-5-6). rzut k6.

3 Graczy: Staje się niewrażliwy na obrażenia na koniec swojej tury, jeśli nie zaatakował.

4 Graczy: Gracze mają 50% szans na chybienie celu.



Olbrzmi Pająk Jaskiniowy



śmiooki drapieżnik
czekający w swojej sieci.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 5,
Punkty Zdrowia 22,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Może strzelić siecią w najbliższego gracza, nakładając Unieruchomienie na 2 tury. (zasięg nieograniczony)

2 Graczy: Jadowite ugryzienie (+2 obrażenia przez 2 tury).

3 Graczy: Pole bitwy pokryte siecią – ruch kosztuje podwójną liczbę punktów.

4 Graczy: Może przyciągnąć unieruchomionego gracza do siebie. (zasięg nieograniczony)



Opętany Kruk



tak o oczach płonących nienaturalnym światłem.
Atakuje w stadach.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 2,
Punkty Zdrowia 8,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: +1 do ataku za każdego innego Kruka atakującego ten sam cel.

2 Graczy: Oślepia cel (następny atak gracza ma 50% szans na chybiecie).

3 Graczy: Tworzą „chmarę kruków” – jeden byt z sumą HP. (Atak 4, HP 16).

4 Graczy: Kradzież hełmu do końca walki (aby uniknąć wykonaj test atrybutu).



Goblin Skryba



Tchórzliwa istota rzucająca klątwy ze zwojów z ludzkiej skóry.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 12,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak to klątwa obniżająca atak celu o 50% na 2 tury (bez obrażeń).

2 Graczy: Darmowy ruch o 1 pole po rzuceniu klątwy.

3 Graczy: Klątwa Kruchości (cel otrzymuje +2 obrażenia z każdego źródła).

4 Graczy: Masowa klątwa – wszyscy gracze w promieniu 3 pól otrzymują Spowolnienie.



Bagienny Topielec

Spuchnięte ciało nieszczęśnika, który utonął w bagnie.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 25,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Unieruchomienie.

2 Graczy: Wciąga unieruchomiony cel pod wodę (obrażenia + status Mokry).

3 Graczy: Tworzy kałużę błota (trudny teren) 3 pola wokół siebie

4 Graczy: Próba utopienia – gracz musi zdać test siły lub zostanie Ogłuszony.



Żelazny Golem Strażniczy

Oytrzymała konstrukcja stworzona do ochrony.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 5,
Punkty Zdrowia 35,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Pancerz redukuje wszystkie obrażenia o 25%.

2 Graczy: Tryb strażnika – kontratakuje, jeśli sojusznik zostanie zaatakowany.

3 Graczy: Uderzenie tarczą – odpycha cel o 2 pola.

4 Graczy: Protokół defensywny – niewrażliwość na obrażenia na 1 turę (brak ruchu w tej turze).



Cienisty Pełzacz

Cstota utkana z cienia,
polująca w mroku.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 3,
Punkty Zdrowia 15,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Niewrażliwy na obrażenia dla graczy oddalonych o więcej niż 2 pola, gdy stoi w cieniu.

2 Graczy: Jego atak może trafić krytycznie z szansą 50%.

3 Graczy: Teleportacja (zasięg 4 pola).

4 Graczy: Macki cienia – Unieruchamia wszystkich graczy w promieniu 2 pól.



Zarażony Szczur

Nienaturalnie agresywny gryzoń,
nosiciel chorób.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 2,
Punkty Zdrowia 8,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: 50% szans na nałożenie
Głębokiej Rany.

2 Graczy: +1 do ataku za każdego
sąsiadującego Szczura.

3 Graczy: Odskok o 1 pole po
otrzymaniu obrażeń.

4 Graczy: Wybuch zarazy przy śmierci
– sąsiedzi w obrębie 2 pól wykonują test
zręczności lub otrzymują krwawienie
(2 obrażenia na 1 turę).



Golem z Kości



gromna konstrukcja
z setek kości.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 10,
Punkty Zdrowia 60,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1. Brak Umiejętności.
- 2 Graczy: Poniżej 50% HP odrywa ramię, tworząc Szkieleta. (Szkielet umiera wraz z Golemem)
- 3 Graczy: Uderzenie w ziemię – kościane kolce ranią i nakładają Unieruchomienie (obszar 2 pola).
- 4 Graczy: Otwiera klatkę piersiową, więzząc najbliższego gracza w środku (4 obrażenia na turę). Gracz jest uwięziony dopóki nie przejdzie testu siły. (nieograni-czony zasięg)



Widmo

Niematerialny duch wysysający siły vitalne.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 6,
Punkty Zdrowia 40,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Otrzymuje tylko 50% obrażeń z niemagicznych źródeł.

2 Graczy: Atak leczy Widmo o 50% zadanych obrażeń.

3 Graczy: Opętanie gracza (kontrola przez Mistrza Gry przez 1 turę).

4 Graczy: Strefa ciszy (promień 3 pola) – blokuje używanie magii.



Wodny Żywiolak



stota stworzona
z wirującej wody.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 5,
Punkty Zdrowia 45,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: 33% szansy na zniwelowanie wszystkich obrażeń (rzut k6).

2 Graczy: Poniżej 50% HP odrywa ramię, tworząc Szkieleta.

3 Graczy: Uderzenie w ziemię – kościane kolce ranią i nakładają Unieruchomienie (obszar 2 pola).

4 Graczy: Otwiera klatkę piersiową, więząc najbliższego gracza w środku (4 obrażenia na turę). Gracz jest uwięziony dopóki nie przejdzie testu siły. (nieograniczony zasięg)



Ognisty Żywiołak

Dłona sylwetka,
której obecność parzy skórę.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 7,
Punkty Zdrowia 40,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Podpalenie.

2 Graczy: Aura Żaru – każdy, kto zaatakuje Żywiołaka wręcz, otrzymuje 2 obrażenia.

3 Graczy: Brak umiejętności

4 Graczy: Supernowa – przy śmierci wybucha, zadając potężne obrażenia (20 punktów zdrowia) wszystkim w zasięgu 2 pól.



Elektryczny Żywiolak



krząca się energia
w humanoidalnym kształcie.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 6,
Punkty Zdrowia 35,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Naelektryzowanie.

2 Graczy: Zadaje +50% obrażeń celom posiadającym status Mokry.

3 Graczy: Łańcuch Piorunów – atak przekazuje na innego gracza w zasięgu 2 pól.

4 Graczy: Błyskawiczna teleportacja – może wykonać ruch natychmiast po otrzymaniu obrażeń.



Wietrzny Żywiolak

Wir powietrza,
ledwo widoczny dla oka.

Statystyki:

Ruch 4,
Atak 4,
Punkty Zdrowia 30,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Brak Umiejętności.

2 Graczy: Ataki odpychają cel
o 2 pola.

3 Graczy: Tornado – może zamienić
miejscami wszystkich graczy
i potwory w promieniu 2 pól
od siebie.

4 Graczy: Duszenie – odbiera graczom
1 punkt Energii przy udanym ataku.



Mantikora

Dotwór z ciałem lwa, skrzydłami nietoperza i ogonem skorpiona.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 10,
Punkty Zdrowia 65,
Zasięg 1/2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak wręcz (zasięg 1, 10 punktów zdrowia) lub dystansowy (zasięg 2, 5 punktów zdrowia).

2 Graczy: Atak dystansowy - Kolce z ogona nakładają silne krwawienie (4 obrażenia przez 2 tury).

3 Graczy: Szał po otrzymaniu obrażeń (+4 do ataku w następnej turze).

4 Graczy: Salwa kolców – atakuje wszystkich w linii prostej przed sobą. (nieograniczony zasięg)



Kultysta Krwawej Magii

Lanatyk czerpiący moc z samookaleczenia.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 6,
Punkty Zdrowia 35,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Poświęca 5 punktów zdrowia, by zadać podwójne obrażenia.
- 2 Graczy: Przy ataku nakłada Krwawienie. (3 obrażenia na 2 tury)
- 3 Graczy: Leczy się o 4 punkty zdrowia za każdego gracza z efektem Krwawienia na planszy.
- 4 Graczy: Wyssanie krwi – zadaje obrażenia wszystkim krwawiącym celom i leczy się o sumę obrażeń.



Ogr Mag

Brutalny ogr władający prymitywną magią ognia.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 11,
Punkty Zdrowia 85,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Kula ognia (obszarowa 3x3, nakłada Podpalenie na 1 turę).
- 3 Graczy: Twardniejąca skóra poniżej 50% HP - ataki zadają 5 obrażeń mniej.
- 4 Graczy: Ognista bariera – rani każdego atakującego wręcz. (5 obrażeń)



Duch Las

Dradawny obrońca puszczy,
pół-drzewo.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 7,
Punkty Zdrowia 50,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Korzenie wyrastające z ziemi nakładają Unieruchomienie. (atak w linii prostej, zasięg 5)

2 Graczy: Aura regeneracji (leczy sojuszników (5 punktów zdrowia) w promieniu 2 pól).

3 Graczy: Kolce z ziemi (obszar 3x3) zadają obrażenia i Krwawienie (2 obrażenia na 2 tury).

4 Graczy: Gniew lasu – wszyscy gracze zostają opleceni (Unieruchomienie + 3 obrażenia, aby zakończyć efekt trzeba przejść test zręczności).



Banshee

Duch płaczki, której lament zwiastuje śmierć.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 7,
Punkty Zdrowia 50,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności
- 2 Graczy: 50% redukcji obrażeń fizycznych.
- 3 Graczy: Lament – wszyscy w zasięgu (3 pól wokół) wykonują test siły lub otrzymują Ogłuszenie.
- 4 Graczy: Oznaczenie celu – wybrany gracz otrzymuje potężne obrażenia (14 punktów zdrowia) i status Oznaczony do końca walki.



Minotaur



gromna bestia
z głową byka.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 15,
Punkty Zdrowia 90,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Szarża (Zadaje obrażenia, gdy „przejdzie” przez gracza.)
- 2 Graczy: Szał poniżej 50% HP (+4 Atak)
- 3 Graczy: Pęknięcie ziemi (atak w linii prostej toporem + Ogłuszenie). (zasięg 2)
- 4 Graczy: Instykt łowcy – wybiera jednego gracza jako „ofiara” (+3 Atak)



Władca Marionetek

Nostać w masce,
pociągająca za sznurki.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 6,
Punkty Zdrowia 60,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Przyzywa jednego szkieleta.
- 2 Graczy: Przyzywa dwa szkielety.
- 3 Graczy: Niszczy szkielety, by rzucić potężną klątwę (Głęboka Rana, Spowolnienie na 3 tury).
- 4 Graczy: Przejmuje pełną kontrolę nad graczem na 1 turę (sterowany przez MG).



Gargulec

Ramienny posąg
ożywiony magią.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 10,
Punkty Zdrowia 65,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Naturalna redukcja obrażeń (-5 punkty obrażeń).

2 Graczy: Forma posągu – jest niewrażliwy, ale nie może wykonywać żadnych akcji.

3 Graczy: Atak z powietrza - ogłusza (na 1 turę) wybranego gracza.

4 Graczy: Eksplozja przy śmierci – rani i nakłada Krwawienie (3 obrażenia na 2 tury) w promieniu 2 pól.



Doppelgänger



miennokształtny potwór
kopiujący wygląd ofiary.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 12,
Punkty Zdrowia 60,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Zamiana miejscami z wybranym graczem.

2 Graczy: Brak umiejętności

3 Graczy: Po otrzymaniu obrażeń (test wybranego atrybutu lub -2 do ataku dla graczy).

4 Graczy: Przybiera postać wybranego gracza. Zadaje 50% otrzymanych obrażeń.



Piekielny Ogar



gnista bestia
tropiąca dusze.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 11,
Punkty Zdrowia 55,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Atak nakłada Podpalenie.
(3 obrażenia na 2 tury)

2 Graczy: W promieniu 2x2 zadaje wszystkim graczom 4 obrażenia.

3 Graczy: Brak umiejętności.

4 Graczy: Zionięcie ogniem (atak w linii prostej + Podpalenie). (zasięg 3)



Wędrowiec Pustki

Lstota z przestrzeni między światami.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 12,
Punkty Zdrowia 80,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Losowa teleportacja na koniec tury.

2 Graczy: Ataki ignorują Barierę.

3 Graczy: Strefa Pustki (blokuje magię w promieniu 2 pól).

4 Graczy: Wepchnięcie w pustkę – gracz znika z planszy na jedną turę.



Arcylisz

Dotężny nekromanta,
który oszukał śmierć.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 14,
Punkty Zdrowia 90,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Dotyk Paraliżu (Ogłuszenie na 1 turę).

2 Graczy: Przyzywa Szkieleta na koniec tury.

3 Graczy: Wyssanie życia (leczy się o zadane obrażenia).

4 Graczy: Filakterium (90 PZ) – dopóki nie zostanie zniszczone (obiekt na planszy w miejscu śmierci Lisza), Lisz odradza się po 2 turach ze zdrowiem odpowiadającym Filakterium.



Kolos z Obsydianu



igantyczny golem
z wulkanicznego szkła.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 15,
Punkty Zdrowia 80,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Obszarowe tupnięcie (1x1 wokół Kolosa).

2 Graczy: Ostry pancerz – atakujący wręcz otrzymują obrażenia zwrotne (5 punktów zdrowia)

3 Graczy: Deszcz odłamków (atak na całą planszę (10 punkty zdrowia)).

4 Graczy: Brak umiejętności.



Królowa Roju



gromna owadzia istota
kontrolująca mniejsze bestie.

Statystyki:

Ruch 0,
Atak 12,
Punkty Zdrowia 100 ,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Co turę składa jajo (wykluwa się Olbrzymi Pająk Jaskiniowy).
- 2 Graczy: Feromony – daje dodatkowy ruch sojusznicznym potworom.
- 3 Graczy: Kwasowe oplucie (niszczy barierę.) (zasięg 5)
- 4 Graczy: Brak umiejętności



Behemot

Legendarna bestia
o rozmiarach wzgórza.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 12,
Punkty Zdrowia 150,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Nieprzesuwalny. Ataki ranią
wszystkich w promieniu 2 pól.

2 Graczy: Gruba skóra
(-25% otrzymywanych obrażeń).

3 Graczy: Ryk (trzęsienie ziemi) – test siły
lub Ogłuszenie. (nieskończony zasięg)

4 Graczy: Brak umiejętności



Lord Wampirów

Starożytny arystokrata
nocy.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 17,
Punkty Zdrowia 110,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Leczy się o połowę zadanych obrażeń.
- 2 Graczy: Forma nietoperzy (teleportacja + niewrażliwość raz na 3 tury).
- 3 Graczy: Mgła po śmierci – gracze mają 3 tury na zniszczenie trumny (120HP), inaczej odradza się z połową zdrowia.
- 4 Graczy: Brak umiejętności.



Anioł Cierpienia

Apadła istota niebiańska,
znajdująca rozkosz w bólu.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 18,
Punkty Zdrowia 120,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Aura Bólu (7 obrażeń dla graczy w promieniu 3 pól na start tury).
- 2 Graczy: Ataki nakładają Krwawienie i Głęboką Ranę jednocześnie.
- 3 Graczy: Stygmat – obrażenia otrzymywane przez jednego z graczy leczą Anioła.
- 4 Graczy: Boskie potępienie – leczenie graczy jest o 75% mniej skuteczne.



Pożeracz Magii

Błada istota żywiąca się maną.
Koszmar czarodziejów.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 15,
Punkty Zdrowia 120,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

- 1 Gracz: Brak umiejętności.
- 2 Graczy: Leczy się, gdy ktoś rzuci czar w pobliżu. (10 punktów zdrowia)
- 3 Graczy: Wyssanie Energii – zeruje Energię gracza i zadaje obrażenia.
- 4 Graczy: 50% mniej obrażeń od ataków magicznych.



Najemnik J' Zharów

Nustynny zabójca, który sprzedaje swoje umiejętności temu, kto zapłaci najwięcej.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 7,
Punkty Zdrowia 35,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Zatrute Ostrza: Walczy dwoma broniąmi jednocześnie. Jeśli jego atak zadaje obrażenia, nakłada na cel Krwawienie.

2 Graczy: Pustynny Refleks: Może wykonać darmowy ruch o 2 pola po wykonaniu ataku.

3 Graczy: Kamuflaż w Cieniu: 50% szansy na Unik przeciwko wszystkim atakom dystansowym i magicznym.

4 Graczy: Brak umiejętności.



Inkwizytor

Enatyczny łowca heretyków,
posługuje się ciężkim mieczem

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 6,
Punkty Zdrowia 40,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Jeśli gracz zaatakuje Inkwizytora używając Karty, natychmiast otrzymuje 2 obrażenia zwrotne.

2 Graczy: Udany atak Inkwizytora nakłada na cel status Spowolnienie na 1 turę.

3 Graczy: Na początku tury Inkwizytora, wszyscy gracze w zasięgu 2 pól muszą odrzucić 1 losową kartę z ręki.

4 Graczy: Inkwizytor zyskuje +4 do ataku przeciwko graczom ze statusami lub wysoką Inteligencją. (10+ INT)



Przeciwnik Specjalny IV



anatyczny przywódca zakazanego kultu,
walczy mroczną wolą bogów.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 13,
Punkty Zdrowia 120,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Wyssanie Duszy: Ataki zadają podwójne obrażenia w barierę i leczą go.

2 Graczy: Aura Profanacji: W promieniu 2 pól leczenie zamienia się w obrażenia.

3 Graczy: Mroczne Błogosławieństwo: Poświęca sojusznika, by w pełni się uleczyć.

4 Graczy: Więzi Cierpienia: Obrażenia zadane Arcykapłanowi są zadawane również graczom.



Nadzorca Niewolników

Strażnik
w lekkich szatach.

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 4,
Punkty Zdrowia 20,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1-4 Graczy: Brak umiejętności.



Przeciwnik Specjalny III



igant z mieczem dwuręcznym
"Zguba Gwiazd".

Statystyki:

Ruch 3,
Atak 20,
Punkty Zdrowia 150,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Smocze Wyniesienie – Ignoruje kary do ruchu. Ataki nakładają Podpalenie i Naelektryzowanie.

2 Graczy: Rozprucie Przestrzeni – Przy-
ciąga gracza pod swoje ostrze. (nieskoń-
czony zasięg)

3 Graczy: Aura Magii Chaosu, poniżej
50% HP (nakłada status krwawienia (5HP
na turę) w zasięgu 3 pól).

4 Graczy: Wybuch Przymierza Chaosu –
33% obrażeń zadanych potworowi rozcho-
dzą się na wszystkich graczy.



Przeciwnik Specjalny V



akuty w ciężką zbroję,
dzierży dwuręczny młot.

Statystyki:

Ruch 1,
Atak 14,
Punkty Zdrowia 40,
Zasięg 1

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Młot na Czarownice: Ignoruje
Barierę. +4 obrażenia dla celów z wysoką
Inteligencją. (10+ INT)

2 Graczy: Oczyszczenie: Niewrażliwość
na ograniczenia ruchu.

3 Graczy: Edykt Milczenia: Zwiększa
koszt kart o 1 energię w promieniu 3 pól.

4 Graczy: Brak umiejętności



Przeciwnik Specjalny II

Mysoki czarodziej
władający ogniem.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 9,
Punkty Zdrowia 100,
Zasięg 3

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Płonący Dotyk – atak nakłada
Podpalenie.

2 Graczy: Oddech Smoka – atak w pro-
mieniu 3 pól wokół potwora.

3 Graczy: Szalony Żar – zyskuje dodatko-
wy ruch, jeśli gracze płoną.

4 Graczy: Brak umiejętności



Przeciwnik Specjalny I

Asceta z kosturem
z czarnego dębu.

Statystyki:

Ruch 2,
Atak 7,
Punkty Zdrowia 120,
Zasięg 2

Umiejętności Specjalne:

1 Gracz: Uderzenie Kosturem – szansa na odepchnięcie o 1 pole.

2 Graczy: Tarcza Pyłu – redukcja obrażeń dystansowych o 50%.

3 Graczy: Kamienny Uścisk – Unieruchomienie wszystkich graczy na 1 turę.

4 Graczy: Golemi Strażnik – zamienia się w posąg poniżej 25% życia, staje się niewrażliwy, regeneruje się do 50% zdrowia. (jednorazowe użycie)

