

STÁLEZELENÁ HŮL

Magie, hůlka

↗: Obnov si 1 ♥

VLKODLAK

Tvé zbraně *na dálku* se považují za zbraně *na blízko*.

Při každém svém útoku můžeš vylepšit 1 kostku moci:  »  » .

Nemůžeš provést akci Vzkříšení.

Uprav atributy až do 6 a minima 1.




DAR PŘÍRODY

DRUID

Ve svém tahu vyčerpěj tuto kartu a vyber sebe nebo sousedícího hrdinu. Zvolený hrdina získá 2 žetony omlazení.

Jakmile provedeš útok, před hodem kostkami vyčerpěj tuto kartu. Tento útok získá: Proražení 1



OMLAZENÍ

DRUID


Hrdina s jakýmkoliv počtem žetonů omlazení na konci svého tahu 1 odhodí a obnoví si 1 ♥. Pokud na své kartě hrdiny nemá žádné zranění, obnoví si místo zranění 1 ♣.

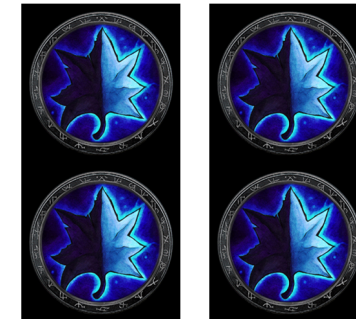
PŘEMĚNA

DRUID

Ve svém tahu vyčerpěj tuto kartu, abys nahradil svojí figurku Vlkodlakem. Jako Vlkodlak použijev *spodní část* rozdělených karet specializace.

Ve svém tahu vyčerpěj tuto kartu, abys nahradil Vlkodlaka svojí figurkou. Jako Druid použijev *vrchní část* rozdělených karet specializace.





VNITŘNÍ SÍLA

DRUID 

Jakmile použiješ „Dar přírody“, můžeš rozdělit žetony omlazení mezi sebe a sousedící hrdiny.


Jakmile použiješ „Dar přírody“, tvůj útok navíc získá: +1 ♥

MLHAVÝ KROK

DRUID 

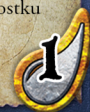
Po vyřešení „Přeměny“ vyčerpěj tuto kartu, aby ses pohnul až o 2 políčka.

PRÁVĚKÁ SÍLA

DRUID 

Poté, co vzkříšíš hrdinu, vyčerpěj tuto kartu, abys mu dal 2 žetony omlazení.

Po hodu na obranu vyčerpěj tuto kartu, abys přehodil 1 kostku obrany.



PRVOTNÍ HNĚV

DRUID 

Jakmile hrdina odhodí žeton omlazení, obnoví si navíc 1 ♥.

Na začátku každého střetnutí můžeš provést 1 akci na začátku svého tahu. Tato akce je navíc ke tvým 2 běžným akcím.

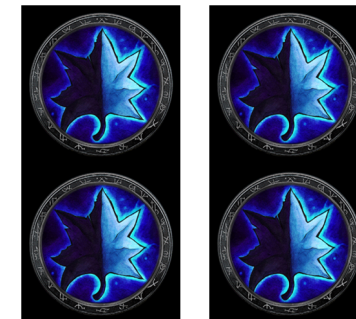
BOUŘLIVÝ STRÁŽCE

DRUID 


↗: vyčerpěj tuto kartu. Dokud je tato karta vyčerpána, každý útok na hrdinu v dosahu do 3 políček od tebe ztrácí 1 ♣.

↗: vyčerpěj tuto kartu. Dokud je tato karta vyčerpána, každý útok hrdiny v dosahu do 3 políček od tebe si přidá k výsledku 1 ♣.





DIVOKÁ DUŠE

DRUID 

Jakmile provádíš vzkříšení hrdiny, před hodem kostkami vyčerpěj tuto kartu, abys k hodu přidal 1 kostku moci dle své volby.


Jakmile provedeš útok, po hodu kostkami vyčerpěj tuto kartu, abys k výsledku přidal 1 ♣.

PROSTÉ SRDCE

DRUID 

Po vyřešení „Přeměny“ vyčerpěj tuto kartu, abys provedl akci vzkříšení.

Po vyřešení „Přeměny“ vyčerpěj tuto kartu, abys provedl útok.



KRUTÁ LASKAVOST

DRUID 

Jakmile použiješ „Dar přírody“, vyčerpěj tuto kartu, abys dal 2 další žetony omlazení.

Jakmile použiješ „Dar přírody“, vyčerpěj tuto kartu, abys mohl přehodit 1 kostku útoku nebo moci.

