

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 získává: 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 používěj *spodní část* rozdělených karet specializace.

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

STÁLEZELENÁ HŮL

Magie, hůlka

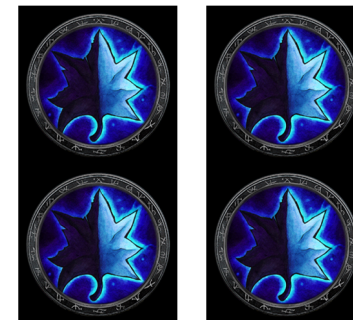
↗: Obnov si 1 ♥

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.





VNITŘNÍ SÍLA
DRUID 1

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

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

MLHAVÝ KROK
DRUID 1

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

PRÁVĚKÁ SÍLA
DRUID 1

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 3

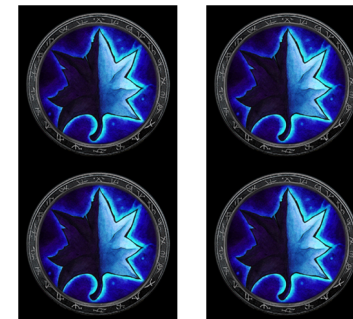
Jakmile hrdina odhodí žeton omlazení, obnoví si navíc 1 ♥.

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

BOUŘLIVÝ STRÁŽCE
DRUID 3

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

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



DIVOKÁ DUŠE
DRUID 2

Jakmile provedeš 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 2

Po vyřešení „Přeměny“ vyčerpěj tuto kartu, abys provedl akci vzkříšení bez nutnosti využití akce.

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

KRUTÁ LASKAVOST
DRUID 2

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.

