

STÁLEZELENÁ HŮL

Magie, hůlka

♣: Proražení 1

♣: 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 sousedícího hrdinu. Hod 1 červenou kostkou moci. Zvolený hrdina získá tolik žetonů omlazení, kolik padlo ♥.

Jakmile provedeš útok, po hodu kostkami vyčerpěj tuto kartu. Tento útok získává: Proražení 1

OMLAZENÍ

DRUID

Pokaždé, když hrdina obdrží jakékoliv množství žetonů omlazení, vyléčí si 1 ♥.

Každý hrdina s jakýmkoliv počtem žetonů omlazení na konci svého tahu 1 odhodí a vyléčí si 1 ♥ nebo odhodí 1 ♣.

PŘEMĚNA

DRUID

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

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

VNITŘNÍ SÍLA

DRUID 1

Jakmile použiješ „Dar přírody“, můžeš rozdělit žetony omlazení mezi sebe a zvoleného hrdinu.

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

MLHAVÝ KROK

DRUID 1

Pokaždé, když vyřešíš „Přeměnu“, získáš 1 bod pohybu a odhod 1 ♣.

PRÁVĚKÁ SÍLA

DRUID 1

Pokaždé, když vzkříšíš hrdinu, získá 2 žetony omlazení.

Pokaždé, když na tebe zaútočí, můžeš přehodit 1 kostku obrany.

PRVOTNÍ HNĚV

DRUID 3

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

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

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, aby si zvolený hrdina vyléčil 2 ♥.

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

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 ♣.



