

ELTREA



ŚWIECĄCA GAŁĄŻ KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 2 lub ilość otrzymanych Ran o 1.



UROK KAFEL POCZĄTKOWY

Czas użycia: Przygotowanie Walki, przed ustaleniem Gracza-Potwora

Po wykonaniu Akcji Walki na polu z Potworem Poziomu 1, możesz spróbować rzucić na niego Urok.

Wykonaj Rzut Bohatera:

- Jeśli wyrzucisz 5 lub mniej, nie udało ci się uniknąć walki z Potworem. Kontynuuj przygotowanie walki bez zmian.
- Jeśli wyrzucisz pomiędzy 6 a 10, nie walczysz z Potworem. Otrzymujesz 2 Rany, weź 2 Srebrne karty i Łup z tego pola. Pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Połóż odpowiedni żeton na to pole (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji).
- Jeśli wyrzucisz 11 lub więcej, nie walczysz z Potworem. Otrzymujesz Łup z tego pola i 1 punkt Reputacji. Pole to uznaje się za wyzwolone do końca rozgrywki. Połóż odpowiedni żeton na to pole (Bohatera, Handlu lub 2 żetony Interakcji).

Uwaga: W dwóch ostatnich przypadkach nie walczysz z Potworem, w związku z czym nie otrzymujesz żadnej Nagrody za pokonanie Potwora.

Tryb Drużyny: Jeśli udało ci się skutecznie rzucić Urok na Potwora, nie otrzymujesz dodatkowej Nagrody wskazanej na karcie Drużyny za pokonanie Potwora z linii Wrogów.

Tryb Solo / Kooperacyjny: Nie dodawaj Srebrnych kart do banku Srebrnych kart.



KOMENDA I KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca.



PIERŚCIEN STRAŻNIKA KAFEL POCZĄTKOWY, PIERŚCIEN

Połóż kafel na odpowiednim miejscu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



2 CYKLON

Czas użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Zadaj 1 Obrażenie Potworowi. Następnie przerzuc jedną lub obie kości Potwora.



2 KOSTUR DRUIDA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Bohatera w tej Walce, zwiększ Wartość Bitewną Bohatera o 2 lub Wylecz 1 Ranę.



4 KWASOWA STRZAŁA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas **następnego** Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz liczbę Ran otrzymanych przez Eltreę o 1.



4 ZEW

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Teleportuj Postać do Kościoła.
- Teleportuj Postać do dowolnego Portalu na Mapie.



6 KOMENDA II

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, zwiększ wynik tego rzutu o 1. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się.



6 ZNAJOMOŚĆ TERENU

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na odległość do 2 pól. Znajomości Terenu nie można wykorzystać do teleportacji do Miejsca Handlu lub Miejsca Spotkania.



9 PRZEWODNICTWO

Czas Użycia: Poza Walką, na polu z Żywiolakiem

Po Konfrontacji z Żywiolakiem wylecz 3 Rany.



9 PRYZWANIE

Czas Użycia: Poza Walką

Musisz odrzucić żeton Gaar, aby skorzystać z Przyzwania. Podejmij się Konfrontacji z Żywiłakiem bez jakiegokolwiek żetonu na odległość, tzn. Eltreą nie musi znajdować się na polu Żywiłaka. Położ normalnie swój żeton Interakcji na tym polu.



12 KOMENDA III

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, dodaj 2 do wyniku tego rzutu. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się.



12 ELFICKI MIECZ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



15 WIĘŻ

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na pole z Chowańcem.



15 RÓJ OS

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o wskazaną wartość.



18 WSTRZĄSY

Czas Użycia: Pierwsze Uderzenie

Zadaj 2 Obrażenia Potworowi. Podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce obniż jego Wartość Bitewną o 4. Podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce jego Wartość Bitewna również zostaje obniżona o 4.



18 OCHRONA

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Potwora

Zmniejsz liczbę Ran zadanych Eltrei w tej Rundzie Walki o 3.



Uwaga: Nawet Potwór z symbolem Odporności (patrz Instrukcja, strona 31) zadaje mniej Ran.

21 PRADAWNA WIĘŻ

Czas Użycia: Poza Walką

Wybierz jedną z poniższych opcji:

- Wylecz 5 Ran.
- Teleportuj Postać na pole z Chowańcem.



21 KSIĘŻYCOWE OSTRZE

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 Złotą kartę, aby otrzymać 1 żeton Gaar.



25 KOMENDA IV

Czas Użycia: Czas Użycia wybranej Umiejętności Chowańca

Użyj wybranej Umiejętności Chowańca. Jeśli wybrana Umiejętność wymaga wykonania Rzutu Bohatera, dodaj 2 do wyniku tego rzutu. Jeśli wybrana Umiejętność posiada kolejny efekt Koniczyny, oba efekty łączą się. Jeśli zadasz przynajmniej 1 Obrażenie używając tej Umiejętności Chowańca, zadaj 1 dodatkowe Obrażenie.



30 KSIĘŻYCOWY PŁOMIEŃ

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem Eltreą niszczy 1 żeton Gaar lub 1 żeton Chaosu Potwora (należy go odrzucić).



35 TRANSFORMACJA

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj Postać na dowolne pole na Mapie oprócz Miejsca Handlu lub Miejsca Spotkania.



40 KOSTUR OPIEKUNA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

Przed rzutem: Możesz odrzucić 1 żeton Gaar, aby wyleczyć 3 Rany.

