

HOXIR



KOŚCIANA RÓŻDZKA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera



KOŚCIANA TARCZA KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Po Rzuceniu Ataku Potwora

Zmniejsz liczbę otrzymanych Ran o 1. Dodatkowo podczas następnego Ataku Bohatera w tej Walce zmniejsz Wartość Bitewną Bohatera o 2.



SPACZONA PIECZĘĆ DODATKOWY 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 3.



KSIĘGA UMARŁYCH DODATKOWY KAFEL POCZĄTKOWY

Czas Użycia: Poza Walką

Dobierz 1 Srebrną kartę.



Gra Jednoosobowa / Kooperacyjna: Nie dodawaj Srebrnej karty do banku kart Srebrnych.



NAGOLENICE WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Uwaga: Nagolenice Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



PEKNIĘCIE

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera znajduje się w przedziale pomiędzy 3 i 10, podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz Wartość Bitewną Potwora o 3.

Jeśli Końcowa Wartość Bitewna Bohatera jest większa lub równa 11, zadaj 1 dodatkowy punkt Obrażeń.



HEŁM WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.

Uwaga: Hełm Wypędzenia jest częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



WYTRZYMAŁY UMIEJĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnej Latającej Czaszki

Zdrowie Latającej Czaszki zostaje zwiększone o 1.



DOKŁADNY UMIEJĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnej Latającej Czaszki

Zwiększ wartość rzutów Latającej Czaszki o 2.



PIERŚCIEN WYPĘDZENIA PIERŚCIEN

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



RĘKAWICE WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Uwaga: Rękawice Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



SZUKAJĄCY DUSZ

Czas Użycia: Poza Walką

Teleportuj się na pole pokonanego Potwora, tj. pole wyzwolone przez dowolnego Bohatera w grze.



BUTY WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.



Uwaga: Buty Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



WIDMOWA RÓŻDZKA

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce zmniejsz liczbę Ran zadanych Hoxirowi o 1.



ŻĄDZA KRWI

Czas Użycia: Przed Rzutem Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, wylecz odpowiednią ilość Ran lub zadaj dodatkowe Obrażenia.



OKRUTNY UMIEJĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnego Gnijącego Rzeźnika

Po każdym Rzuceniu Ataku Gnijącego Rzeźnika zadaj 1 dodatkowe Obrażenie.



KIRYS WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.



Uwaga: Kirys Wypędzenia jest częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.

9 MASYWNY UMIĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnego Gnijącego Rzeźnika

Zdrowie Gnijącego Rzeźnika zostaje zwiększone o 1.



Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.

Uwaga: Przekłete Rękawice Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.

12 PRZEKŁĘTY HEŁM WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.

Uwaga: Przekłety Hełm Wypędzenia jest częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



21 NIEWYSŁOWIONY UMIĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnego Nieumarłego Lorda

Zdrowie Nieumarłego Lorda zostaje zwiększone o 1.

Po każdym Rzucie Ataku Nieumarłego Lorda zadaj 1 dodatkowe Obrażenie.



12 WSKRZESZENIE UMARŁYCH

Czas Użycia: W dowolnym momencie w trakcie Walki

Przyzwij Sługusa/Sługusy Hoxira o łącznej wartości Nekromancji mniejszej lub równej 5. Zapłać odpowiedni koszt w Złotych monetach. W dalszym ciągu musisz przestrzegać zasad poziomu Nekromancji.



25 PRZEKŁĘTY PIERŚCIEN WYPĘDZENIA PIERŚCIEN

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.



25 MIKSTURA MĄDROŚCI MIKSTURA

Czas Użycia: Poza Walką

Ze swoich kafli Bohatera wybierz maksymalnie dwa dowolne kafle, które zostały odrzucone podczas Odślaniania kafli. Połóż je obok swojej planszy Bohatera razem z pozostałymi Odśloniętymi kafkami Bohatera. Od teraz możesz Nauczyć się/kupić tę Umiejętność/Bronię/Tarczę/Biżuterię tak, jak pozostałe kafle.



15 PRZEKŁĘTE BUTY WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Uwaga: Przekłete Buty Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



30 PRZEKŁĘTY KIRYS WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Na polu Klejnotu możesz umieścić dowolny Klejnot oprócz Diamentu i Demonicznego Kamienia.

Uwaga: Przekłety Kirys Wypędzenia jest częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



15 KOSTUR ŚMIERCI

Czas Użycia: Rzut Ataku Bohatera

W zależności od Końcowej Wartości Bitewnej Bohatera, podczas następnego Ataku Potwora w tej Walce, zmniejsz ilość Ran zadanych Hoxirowi o 1.



18 PRZEKŁĘTE NAGOLENICE WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

Uwaga: Przekłete Nagolenice Wypędzenia są częścią Zestawu Zbroi Wypędzenia.



35 TRUPI UMIĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnego Nieumarłego Lorda

Po każdym Rzucie Ataku Nieumarłego Lorda zadaj 2 dodatkowe Obrażenia.



18 OSTRY UMIĘTNOŚĆ KONTROLI

Czas Użycia: Stały efekt aktywnej Latającej Czaszki

Po każdym Pierwszym Uderzeniu Latającej Czaszki, zadaj 1 dodatkowe Obrażenie.



40 ROZPRUWACZ DUSZY

Czas użycia: Rzut Ataku Bohatera



21 PRZEKŁĘTE RĘKAWICE WYPĘDZENIA ZBROJA

Umieść kafel na odpowiednim polu na planszy Bohatera. Postępuj zgodnie ze standardowymi zasadami korzystania z efektów Wyposażenia.

