Człowiek, Włócznia Sztandaru

Imię: _____

Poziom: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

X: ☐ Zaatakuj co najmniej trzech wrogów każdą z trzech różnych zdolności ataków obszarowych.

X: ☐ Wykonaj zdolność Przywołania Sztandaru podczas twojej pierwszej tury i przez cały scenariusz utrzymaj sztandar przy życiu oraz w promieniu 3 od siebie.

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą „1".

☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „Dodaj +1 za każdego sojusznika sąsiadującego z celem".

☐☐ Dodaj jedną kartę (+1).

☐☐ Dodaj jedną kartę (+2) 1.

☐☐ Dodaj dwie karty (+1).

☐☐ Dodaj dwie karty „1, na siebie".

☐ Zignoruj efekty przedmiotów (-1) i usuń jedną kartę (-1).

☐ Na koniec każdego z twoich długich odpoczynków przyznaj jednemu sojusznikowi w promieniu 3: 2.

☐ Za każdym razem, gdy otworzysz drzwi za pomocą zdolności ruchu, dodaj +3.

☐ Raz na scenariusz, podczas twojej tury, zyskujesz 2 na tę rundę.

Kwatryl, Ostrzobłysk

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- X: ☐ Bądź szybki przez siedem kolejno następujących po sobie rund.
- X: ☐ Nigdy nie bądź celem ataku.

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

- ☐ Usuń jedną kartę -2.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +1.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +0 .
- ☐☐ Zastąp jedną kartę +0 jedną kartą +1 .
- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę +0 kartą „Umieść tę kartę w aktywnym obszarze. Podczas twojego następnego ataku odrzuć tę kartę, aby dodać +2 ”.
- ☐ Zastąp dwie karty +1 dwiema kartami +2.
- ☐☐ Dodaj jedną kartę -1 „Zyskaj 1 ”.
- ☐☐ Dodaj jedną kartę +2 „ , na siebie” .
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz wykorzystać jeden nieużyty przedmiot bez aplikowania efektu, aby inny użyty przedmiot.
- ☐ W każdym scenariuszu na początku swojej pierwszej tury możesz wykonać: 3.
- ☐ Ilekroć masz zyskać , zapobiegnij temu stanowi.

Valrat, Śmierciobieżca

Imię: _____

Poziom: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

X: ☐ W jednej rundzie usuń siedem .

X: ☐ W każdej rundzie umieść lub usuń co najmniej jeden .

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

☐ Usuń dwie karty (-1).

☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (+0).

☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+1).

☐☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) .

☐☐ Dodaj jedną kartę (+2) .

☐☐ Dodaj jedną kartę i jedną kartę .

☐☐ Dodaj dwie karty „ 1, 1 sojusznik".

☐ Zignoruj efekty scenariusza.

☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz przesunąć jeden do trzech pól.

☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz , aby wykonać: , , 2. Wykonaj tę zdolność tak, jakby twoja figurka zajmowała pole z .

☐ Gdy zajmujesz pole z , wszystkie ataki wymierzone w ciebie zyskują niekorzyść.

Inoks, Oryfiarz

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- ☐ Zakończ scenariusz z żetonami postaci na ostatnich polach czterech trwałych zdolności.
- ☐ Nigdy nie wykonuj zdolności ruchu ani ataku o wartości mniejszej niż 4 i w każdej rundzie wykonuj co najmniej jedną zdolność ruchu lub ataku.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+1).
- ☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (+0).
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+1) dwiema kartami (+0) „Przesuń jeden ze swoich żetonów postaci o jedno pole do tyłu”.
- ☐ Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami 3.
- ☐ Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami 2.
- ☐ Dodaj jedną kartę (+3).
- ☐☐ Dodaj jedną kartę (+2).
- ☐ Dodaj dwie karty „1, na siebie”.
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza i dodaj jedną kartę (+1).
- ☐ Zignoruj efekty przedmiotów (-1) i dodaj jedną kartę (+1).
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz przesunąć jeden ze swoich żetonów postaci o jedno pole do tyłu.
- ☐ Możesz zabrać jeden dodatkowy przedmiot do każdego scenariusza.
- ☐ Na koniec każdego scenariusza możesz odrzucić maksymalnie dwie karty łupów, z wyjątkiem losowego przedmiotu, aby dobrać tyle samo nowych kart łupów.

Oreszczowiec, Bliźniacznik

Imię: _____

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

X:☐ Zmieniaj formę co rundę.

X:☐ Trać co najmniej jedną kartę w każdej rundzie.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

- ☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (+0).
- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „ : ".
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) .
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) .
- ☐ Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami 3 .
- ☐ Dodaj dwie karty (+1) 3.
- ☐ Dodaj jedną kartę (2×) „, na siebie".
- ☐☐ Dodaj jedną kartę (+1) „, na siebie".
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza.
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz usunąć jeden negatywny stan z jednego sojusznika w promieniu 3.
- ☐ Raz na scenariusz, gdy masz nałożyć na siebie negatywny stan, zapobiegnij temu stanowi.
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję z ikoną utraty, możesz odrzucić jedną kartę, aby z twojego stosu kart odrzuconych jedną kartę o poziomie równym lub niższym.

Ester, Kościodziej

Imię: _____

Poziom: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

X:☐ Zabij co najmniej piętnastu twoich przywołańców w trakcie trwania scenariusza.

X:☐ Zagraj akcję przywołania w twojej pierwszej turze, spraw, aby przywołaniec zabił co najmniej sześciu wrogów, i utrzymaj go przy życiu przez resztę scenariusza.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0).

☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0).

☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (+0).

☐☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „Zabij atakującego przywołańca, aby zamiast tego dodać (+4)".

☐☐ Dodaj trzy karty „1, ".

☐☐☐ Dodaj jedną kartę (+2).

☐ Zignoruj efekty scenariusza i dodaj dwie karty (+1).

☐ Natychmiast przed każdym twoim odpoczynkiem możesz zabić jednego ze swoich przywołańców, aby wykonać na siebie.

☐ Raz na scenariusz, kiedy dowolny sojusznik ma zostać wyczerpany przez otrzymane , możesz otrzymać 2, aby zamiast tego ustawić jego wartość PŻ na 1.

☐ Na początku każdego scenariusza możesz zagrać z ręki kartę poziomu 1, aby wykonać znajdującą się na niej akcję przywołania.

Algoks, Pięść Mrozu

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- X:☐ W każdej rundzie co najmniej jedną kartę ze swojego stosu kart odrzuconych.
- X:☐ W tej samej turze za pomocą jednej zdolności ruchu wejdź na co najmniej dziesięć różnych pól, a następnie jednym atakiem zadaj wrogowi co najmniej 10.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

- ☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0).
- ☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+1).
- ☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (+0).
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „1”.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1).
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+2) „Stwórz jeden kafelek oblodzonego terenu o wielkości 1 pola na pozbawionym cech polu przylegającym do celu”.
- ☐ Dodaj jedną kartę (+3).
- ☐☐☐ Dodaj dwie karty „1, na siebie”.
- ☐ Zignoruj efekty przedmiotów (-1). Za każdym razem, gdy wchodzisz na oblodzony teren za pomocą zdolności ruchu, możesz zignorować jego efekt, aby dodać +1.
- ☐ Za każdym razem, gdy leczysz się podczas długiego odpoczynku, możesz , aby dodać +2.
- ☐ Raz na scenariusz, gdy masz otrzymać , możesz zanegować te .

Czyhacz, Miażdżąca Fala

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- ✗: ☐ Nigdy nie otrzymaj obrażeń od ataków i bądź wzięty na cel przez co najmniej pięć ataków.
- ✗: ☐ Na początku każdego ze swoich odpoczynków miej więcej aktywnych niż kart na stosie kart odrzuconych.

Profity

✗:☐☐☐ ✗:☐☐☐ ✗:☐☐☐
✗:☐☐☐ ✗:☐☐☐ ✗:☐☐☐

- ☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) dwiema kartami 3.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „+1 ◎".
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „ 1".
- ☐☐ Dodaj dwie karty (+1) „Jeśli w tej rundzie wykonałeś akcję , zamiast tego (+2)".
- ☐☐ Dodaj jedną kartę (+2) (?).
- ☐ Dodaj jedną kartę (+1) .
- ☐☐ Dodaj dwie karty „ 1, na siebie".
- ☐ Zignoruj efekty przedmiotów (-1). Za każdym razem, gdy masz zyskać , zapobiegnij temu stanowi.
- ☐ Za każdym razem, gdy podczas wyboru kart zadeklarujesz długi odpoczynek, na daną rundę zyskujesz 1.
- ☐ Otrzymujesz korzyść dla wszystkich twoich ataków wykonywanych podczas zajmowania lub atakowania wrogów zajmujących pola wody.

Nieposkromiony, ORON

Imię: _____

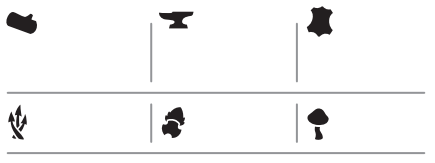
Poziom: | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:



Notatki:

Biegłości:

☐ w każdej rundzie.

☐ w cztery różne przywołańce w trakcie jednej rundy.

Profity

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

- ☐ Usuń jedną kartę (-2) i jedną kartę (+1).
- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „Po rozpatrzeniu tej zdolności ataku przyznaj jednemu z twoich przywołańców: 2".
- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „Po rozpatrzeniu tej zdolności ataku ".
- ☐☐☐ Dodaj jedną kartę (+1) „ 1, na siebie".
- ☐☐ Dodaj jedną kartę (+2) (?).
- ☐ Dodaj dwie karty .
- ☐ Dodaj dwie karty .
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz wykonać go w dowolnej inicjatywie, wybierając ją po tym, jak wszystkie karty zdolności zostaną ujawnione. To ty decydujesz, w jaki sposób przywołańce wykonują swoje zdolności w tej rundzie.
- ☐ Na koniec każdego z twoich krótkich odpoczynków możesz .
- ☐ Za każdym razem, gdy masz otrzymać , zapobiegnij temu stanowi.

Sawas, Piroklasta

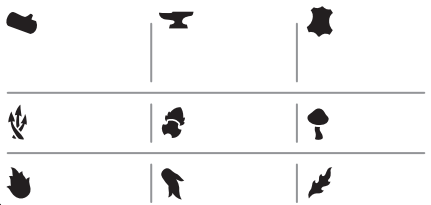
Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:



Notatki:

Biegłości:

- ☐ **W każdej rundzie stwórz lub zniszcz co najmniej jedną przeszkodę lub kafelek niebezpiecznego terenu.**
- ☐ **W jednej turze przemieść wrogów przez sześć różnych pól niebezpiecznego terenu, które stworzyłeś.**

Profity

☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐
☐☐☐ ☐☐☐ ☐☐☐

- ☐ **Usuń dwie karty (-1).**
- ☐ **Usuń jedną kartę (-2).**
- ☐☐ **Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1).**
- ☐☐ **Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „Stwórz jeden kafelek niebezpiecznego terenu o wielkości 1 pola na pozbawionym cech polu sąsiadującym z celem”.**
- ☐☐ **Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami 2.**
- ☐ **Zastąp dwie karty (+1) dwiema kartami (+2).**
- ☐☐ **Dodaj dwie karty (+1).**
- ☐ **Dodaj dwie karty (+1).**
- ☐ **Zignoruj efekty scenariusza.**
- ☐ **Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz zniszczyć jedną sąsiadującą przeszkodę, aby zyskać.**
- ☐ **Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz, aby wykonać:, 1 wróg zajmujący niebezpieczny teren lub sąsiadujący z nim.**
- ☐ **Ty i wszyscy twoi sojusznicy jesteście niewrażliwi na niebezpieczny teren, który tworzysz.**

Sawas, Miażdżypieśń

Imię: _____

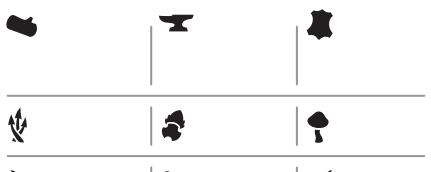
Poziom: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:



Notatki:

Biegłości:

X:☐ Zawsze miej 0 bezpośrednio przed uzyskaniem na koniec każdej ze swoich tur.

X:☐ Wydaj 5 na każdą z pięciu różnych zdolności Fali.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

☐ Usuń cztery karty (+0).

☐☐ Zastąp dwie karty (-1) dwiema kartami (+0) „Ujawnij wierzchnią kartę z talii umiejętności potworów".

☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (-1) .

☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+0) .

☐☐ Zastąp dwie karty (+1) dwiema kartami (+2) .

☐☐ Dodaj jedną kartę „2, , 1 sojusznik".

☐☐☐ Dodaj jedną kartę (+1) „Zyskaj 1 ".

☐ Zignoruj efekty scenariusza.

☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz , aby wykonać , 3, oraz , aby wykonać , 3.

☐ Na początku każdego scenariusza możesz zyskać , aby zyskać 2 .

☐ Za każdym razem, gdy zostanie ujawnione nowe pomieszczenie, możesz ujawnić wierzchnią kartę z talii modyfikatorów ataku potworów i z talii modyfikatorów ataku wszystkich sojuszników.

Szczurok, Traper

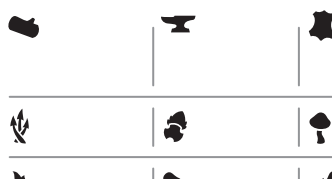
Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:



Notatki:

Biegłości:

- X:☐ Miej na mapie jedną pułapkę o wartości co najmniej 20.
- X:☐ Za pomocą jednej zdolności przemieść wrogów przez co najmniej siedem pułapek.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

- ☐ Usuń jedną kartę (-2).
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „Stwórz jedną pułapkę 2 na pustym polu sąsiadującym z celem”.
- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „Stwórz jedną pułapkę 1 na pustym polu sąsiadującym z celem”.
- ☐☐☐ Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami (+0) „Dodaj 2 lub 2 do pułapki w promieniu 2 od ciebie”.
- ☐☐ Zastąp dwie karty (+1) dwiema kartami (+2) .
- ☐☐☐ Dodaj dwie karty „Dodaj 2 lub ”.
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza.
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz stworzyć jedną pułapkę 1 na sąsiednim pustym polu.
- ☐ Za każdym razem, gdy wchodzisz na pole z pułapką, możesz zdecydować, że nie odpalasz danej pułapki.
- ☐ Na początku każdego scenariusza możesz stworzyć jedną pułapkę 2 na sąsiednim pustym polu.

Czyhacz, Zmora Głębin

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- X: ☐ Wykonuj wszystkie ataki z korzyścią.
- X: ☐ Nasycaj w każdej rundzie.

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

- ☐ Usuń dwie karty -1.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +0.
- ☐ Zastąp jedną kartę -2 jedną kartą -1.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę +0 jedną kartą +0 „, na siebie".
- ☐ Zastąp dwie karty +0 dwiema kartami 3.
- ☐ Zastąp dwie karty +1 dwiema kartami +2.
- ☐ Zastąp trzy karty +1 trzema kartami +1.
- ☐☐☐ Dodaj dwie karty +1 „Zyskaj 1".
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza, i usuń dwie karty +0.
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz jedno sąsiadujące pole. Jeśli zdobędziesz jakiekolwiek żetony łupu, zyskujesz 1.
- ☐ Na początku każdego scenariusza zyskujesz 2.
- ☐ Gdy masz , wszystkie twoje ataki zyskują korzyść.

Orchid, Infuzorka

Imię: _____

Poziom: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

X: ☐ Posiadaj pięć aktywnych premii.

X: ☐ Zabij co najmniej czterech wrogów, ale nigdy nie atakuj.

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

- ☐ Zastąp jedną kartę -2 jedną kartą -1 i jedną kartą -1.
- ☐ ☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +0.
- ☐ ☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +0.
- ☐ ☐ Zastąp jedną kartę -1 jedną kartą +0.
- ☐ ☐ Zastąp jedną kartę +0 jedną kartą +2.
- ☐ ☐ Zastąp jedną kartę +0 trzema kartami „Przesuń jeden słabnący żywioł do silnej kolumny".
- ☐ ☐ Dodaj dwie karty „+1 za każdą parę aktywnych".
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza.
- ☐ Zignoruj efekty przedmiotów. Za każdym razem, gdy staniesz się wyczerpany, zachowujesz wszystkie aktywne premie w grze, a twoje przywołańce działają w każdej rundzie w inicjatywie 99.
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz, aby jeden zużyty przedmiot lub .
- ☐ Raz na scenariusz, podczas ustalania inicjatywy, po tym, jak wszystkie karty zdolności zostały ujawnione, .

Nieposkromiony, Metalowa Mozaika

Imię: _____

Poziom: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- X: ☐ Nigdy nie atakuj.
- X: ☐ Przez cztery kolejne rundy przesuwaj wskaźnik ciśnienia w górę lub w dół o trzy poziomy od miejsca, w którym znajdował się on na początku rundy (z do lub odwrotnie).

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

- ☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „ lub ”.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą „ 1”.
- ☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+0) „Cel i wszyscy sąsiadujący z nim wrogowie otrzymują 1.”
- ☐☐ Zastąp dwie karty (+0) jedną kartą 3 i jedną kartą „ 2”.
- ☐☐ Dodaj jedną kartę (+1) „ 2, na siebie”.
- ☐ Dodaj jedną kartę (+3).
- ☐ Zignoruj efekty przedmiotów (-1) i dodaj dwie karty (+1).
- ☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz lub .
- ☐ Za każdym razem, gdy masz zyskać , możesz otrzymać 1, aby zapobiec temu stanowi.
- ☐ Raz na scenariusz, kiedy masz zostać wyczerpany, zamiast tego zyskaj i , utrać wszystkie swoje karty, cztery utracone karty, a następnie odrzuć odzyskane karty.

Ester, Przekaźnik Bólu

Imię: _____

Poziom:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PD:	0	45	95	150	210	275	345	420	500

PD:

Złoto:

Surowce:

Notatki:

Biegłości:

- X: ☐ W jednej rundzie spraw, że inne figurki otrzymają obrażenia o łącznej wartości co najmniej 40.
- X: ☐ Rozpocznij turę z , , , , , , , i .

Profity

X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐
X: ☐☐☐ X: ☐☐☐ X: ☐☐☐

- ☐ ☐ Usuń dwie karty (-1).
- ☐ Zastąp jedną kartę (-2) jedną kartą (-2) , .
- ☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) .
- ☐ ☐ ☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) / .
- ☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+2).
- ☐ Zastąp trzy karty (+1) trzema kartami (+1) .
- ☐ ☐ Dodaj trzy karty „ 1, na siebie".
- ☐ ☐ Dodaj jedną kartę (+0) „Dodaj +1 za każdy negatywny stan, który posiadasz".
- ☐ Zignoruj efekty scenariusza i dodaj dwie karty (+1).
- ☐ W każdej rundzie, w której wykonujesz długi odpoczynek, możesz zignorować wszystkie negatywne stany. Jeśli to zrobisz, nie mogą być one usunięte w tej rundzie.
- ☐ Za każdym razem, gdy staniesz się wyczerpany, najpierw wykonaj: wszyscy, 3.
- ☐ Zwiększ swoją maksymalną wartość punktów życia o 5.

Algoks, Tancerz Śniegu

Imię: _____

Poziom: 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9

PD: 0 | 45 | 95 | 150 | 210 | 275 | 345 | 420 | 500

PD:

Złoto:

Surowce:



Notatki:

Biegłości:

X:☐ Spraw, żeby w każdej rundzie poruszył się co najmniej jeden sojusznik lub wróg.

X:☐ Upewnij się, że pierwszy sojusznik, który otrzyma ✲ w każdej rundzie, zanim otrzyma ✲, będzie posiadał co najmniej jeden stan, który wcześniej na niego nałożyłeś.

Profity

X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐
X:☐☐☐ X:☐☐☐ X:☐☐☐

☐☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) „1, ◎ 1 sojusznik”.

☐☐ Zastąp jedną kartę (-1) jedną kartą (+0) .

☐☐ Dodaj dwie karty (+1) .

☐☐ Zastąp dwie karty (+0) dwiema kartami „Jeśli ta akcja zmusi cel do poruszenia się, otrzymuje on ✲ 1”.

☐☐ Zastąp jedną kartę (+0) jedną kartą (+1) „, ◎ 1 sojusznik”.

☐☐ Dodaj jedną kartę „1, , ◎ 1 sojusznik”.

☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz długi odpoczynek, możesz .

☐ Za każdym razem, gdy wykonujesz krótki odpoczynek, możesz , aby wykonać , 3, i , aby wykonać , 3.

☐ Na początku każdego scenariusza wszyscy wrogowie zyskują . Za każdym razem, gdy zostanie odkryte nowe pomieszczenie, wszyscy wrogowie, którzy się w nim znajdują, zyskują .