



KARTA ZIELONEJ ENERGII

*„Uniósł dłoń i splótł palce w znak Ard
Drzewa w dolinie zafalowały jakby w podmuchu
Nieoczekiwanego wiatru”*

Karta może zostać użyta w fazie walki
Artefakt Zielonej Źrenicy Energii blokuje przepływ
Niebieskiej Energii bez względu na kierunek
ataku przeciwnika. Oba artefakty wracają do właścicieli
a walka zostaje zakończona.



KARTA CZERWONEJ ENERGII

*„Ogień wystrzelił w górę z potężną siłą i
uformował się w coś na kształt krzyża”*

Karta może zostać użyta w fazie walki
Artefakt Czerwonej Źrenicy Energii blokuje przepływ
Zielonej Energii bez względu na kierunek
ataku przeciwnika. Oba artefakty wracają do właścicieli
a walka zostaje zakończona.



KARTA BRUNATNEJ ENERGII

*„Błotna maź zaczęła kipieć i rozlewać się wokół
jego stóp.”*

Karta może zostać użyta w fazie walki
Artefakt Brunatnej Źrenicy Energii blokuje przepływ
Czerwonej Energii bez względu na kierunek
ataku przeciwnika. Oba artefakty wracają do właścicieli
a walka zostaje zakończona.



KARTA NIEBIESKIEJ ENERGII

„Fala wodnego żywiołu runęła nań niszcząc wszystko po drodze”

Karta może zostać użyta w fazie walki. Artefakt Niebieskiej Żrenicy Energii blokuje przepływ Brunatnej Energii bez względu na kierunek ataku przeciwnika. Oba artefakty wracają do właścicieli a walka zostaje zakończona.



KARTA ŚMIERCI

„Nieopatrznie przyzwany Demon Zła wniknął w jego jaźń”

Przeciwnik traci jeden punkt życia.
Karta wraca na stos.



KARTA MĘDRCA

„Te prastare księgi kryją w sobie tajemnice o których świat zapomniał”

Gracz zyskuje jeden dowolnie wybrany przez siebie z przestrzeni niczyjej artefakt i stawia go na swoim kamieniu runicznym. Karta wraca na stos.



WEZWANIE NA SOBÓR

„Czarny ptak usiadł drzewie i zaskrzeczał złowrogo. W dziobie trzymał wiadomość”

Dwaj gracze o największej ilości artefaktów stoczą pojedynek. To natychmiastowy rozkaz. Karta wraca na stos. Gracze wykonują rzut naprzemienny kostką artefaktyczną. Wygrywa ten który pierwszy wyrzuci kolor czerwony artefaktu. Przegrany traci jeden punkt życia.



NAJEMNIK

„Jego strzala srebrnym grotem zwieńczona była”

Natychmiastowe wykonanie. Do miasta przybywa najemny łowca (postać żeton). Rzut kostką oznacza pole gdzie wejdzie. Teraz czaić się będzie wśród zabudowań na Twój ruch. Jeśli gracz trafi w miejsce, na którym został postawiony traci jedno z żyć a najemnik znika. Karta wraca na stos.



Teleportacja. Natychmiast przenosisz się na pole 1. Karta wraca na stos.



Teleportacja. Natychmiast przenosisz się na pole 6. Karta wraca na stos.

Tunele energetyczne Astariusza

Natychmiastowe wykonanie.

Umieść gracza na dowolnym polu trójkąta synergii. Rzuć kostką artefaktyczną. Wyrzucony kolor energii to miejsce, do którego musisz dotrzeć po strzałkach w 4 kolejnych rzutach kostką artefaktyczną idąc zgodnie z wyrzucanymi kolorami. Jeśli Ci się to uda otrzymujesz artefakt do którego dotarłeś. Karta wraca na stos. Postać wraca do kaplicy.

Tunele energetyczne Syriona

Natychmiastowe wykonanie.

Umieść gracza na dowolnym polu trójkąta synergii. Rzuć kostką artefaktyczną. Wyrzucony kolor energii to miejsce, do którego musisz dotrzeć po strzałkach w 3 kolejnych rzutach kostką artefaktyczną idąc zgodnie z wyrzucanymi kolorami. Jeśli Ci się to uda otrzymujesz artefakt do którego dotarłeś. Karta wraca na stos. Postać wraca do kaplicy.

Tunele energetyczne Xampura

Natychmiastowe wykonanie.

Umieść gracza na dowolnym polu trójkąta synergii. Rzuć kostką artefaktyczną. Wyrzucony kolor energii to miejsce, do którego musisz dotrzeć po strzałkach w 3 kolejnych rzutach kostką artefaktyczną idąc zgodnie z wyrzucanymi kolorami. Jeśli Ci się to uda otrzymujesz artefakt, do którego dotarłeś. Karta wraca na stos. Postać wraca do kaplicy.

Handel

Jeśli jesteś na polu 1 możesz zamienić jeden dowolny posiadany przez siebie kolor artefaktu na inny z przestrzeni życia podczas ruchu w mieście. Karta wraca na stos.



Handel

Jeśli jesteś na polu 1 możesz zamienić jeden dowolny posiadany przez siebie kolor artefaktu na inny z przestrzeni życia podczas ruchu w mieście. Karta wraca na stos.



Starcie kreatur – atakujesz swoją kreaturą

Wystaw natychmiast do walki kreaturę, którą masz we władaniu i zaatakuj:

- Jeśli twoje punkty ataku przewyższą punkty obrony przeciwnika wygrałeś a karta kreatury przeciwnika trafia na stos.
- Atak odparty zostaje jeśli punkty obrony przeciwnika są równe lub wyższe niż twoje punkty ataku
- Jeśli przeciwnik nie posiada kreatur traci jeden punkt życia.

Starcie kreatur – atakujesz swoją kreaturą

Wystaw natychmiast do walki kreaturę, którą masz we władaniu i zaatakuj:

- Jeśli twoje punkty ataku przewyższą punkty obrony przeciwnika wygrałeś a karta kreatury przeciwnika trafia na stos.
- Atak odparty zostaje jeśli punkty obrony przeciwnika są równe lub wyższe niż twoje punkty ataku
- Jeśli przeciwnik nie posiada kreatur traci jeden punkt życia.

Starcie kreatur – atakujesz swoją kreaturą

Wystaw natychmiast do walki kreaturę, którą masz we władaniu i zaatakuj:

- Jeśli twoje punkty ataku przewyższą punkty obrony przeciwnika wygrałeś a karta kreatury przeciwnika trafia na stos.
- Atak odparty zostaje jeśli punkty obrony przeciwnika są równe lub wyższe niż twoje punkty ataku
- Jeśli przeciwnik nie posiada kreatur traci jeden punkt życia.

Starcie kreatur – atakujesz swoją kreaturą

Wystaw natychmiast do walki kreaturę, którą masz we władaniu i zaatakuj:

- Jeśli twoje punkty ataku przewyższą punkty obrony przeciwnika wygrałeś a karta kreatury przeciwnika trafia na stos.
- Atak odparty zostaje jeśli punkty obrony przeciwnika są równe lub wyższe niż twoje punkty ataku
- Jeśli przeciwnik nie posiada kreatur traci jeden punkt życia.

Postrach – Kreatura

8 / 4 (atak / obrona)

Domena: Woda



„Wszechbył istnień dotknął prastary demon, który przyniósł choroby”

Tarcza

0 / 10 (atak / obrona)

Domena: Woda

Karta blokująca atak kreatury

Tnący miecz

8 / 0 (atak / obrona)

Domena: Ogień

Karta atakująca

Bładowit – Kreatura

3 / 6 (atak / obrona)

Domena: Ogień



„Z żaru powstałeś i w żar się obrócisz”

Płomienny feniks

4 / 2 (atak / obrona)

Domena: Ogień



*Karta dodająca +2 punkty do obrony dla kreatury.
Określ x dodatkowym rzutem kostką.*

Wodolaz

2 / 1 (atak / obrona)

Domena: Woda



Tanatos - Kreatura

5 / 2 (atak / obrona)

Domena: Lód



„Skutem lodem pustkowie mroziło krew w żyłach”

Lodowy olbrzym

2 / 6 (atak / obrona)

Domena: Lód



Zabójcza lawina

x+3 / x (atak / obrona)

Domena: Lód



Określ x dodatkowym rzutem kostką.

Toryx - kreatura

4 / 3 (atak / obrona)

Domena: Powietrze



„Z oddali widać było wzbity w niebo wirujący słup powietrza”

Podmuchi nicości

$x+1 / x$ (atak / obrona)

Domena: Powietrze

Określ x rzutem kostką.



Zakęcie powstrzymania wiatru

$x / x+2$ (atak / obrona)

Domena: Powietrze

Określ x rzutem kostką.



Sartokus - kreatura

$2 / 3$ (atak / obrona)

Domena: Powietrze



Lisyrian - kreatura

1 / 5 (atak / obrona)

Domena: Lód



Zaytok - kreatura

5 / 2 (atak / obrona)

Domena: Ogień



Hydrolom - kreatura

4 / 1 (atak / obrona)

Domena: Woda



„Wynurzył się z wody i otworzył ślepia”

Łagonóg - kreatura

5 / 1 (atak / obrona)

Domena: Ogień



„Łaknie ponad wszystko czerwony artefakt”

Mrozogłów - kreatura

6 / 3 (atak / obrona)

Domena: Lód



„Zimą lepiej nie wychodzić z domostw”

Karta zniszczenia stwora

Zniszcz kreaturę przeciwnika



Karta zniszczenia stwora

Zniszcz kreaturę przeciwnika

