Zawartość

[Jednostki 1](#_Toc496102350)

[Gremlin 1](#_Toc496102351)

[Wilk 1](#_Toc496102352)

[Orzeł górski 1](#_Toc496102353)

[Kappa 2](#_Toc496102354)

[Chochlik 2](#_Toc496102355)

[Gremlinołówka 2](#_Toc496102356)

[Żołdak 3](#_Toc496102357)

[Wędrujący rycerz 3](#_Toc496102358)

[Jaszczur jaskiniowy 3](#_Toc496102359)

[Czary 4](#_Toc496102360)

[Energia ognia 4](#_Toc496102361)

[Energia powietrza 4](#_Toc496102362)

[Energia wody 4](#_Toc496102363)

[Energia ziemi 4](#_Toc496102364)

[Zioła lecznicze 4](#_Toc496102365)

[Pożywny posiłek 4](#_Toc496102366)

[Mikstura zdrowia 4](#_Toc496102367)

[Podmuch 5](#_Toc496102368)

[Spopielenie 5](#_Toc496102369)

[Ziemna osłona 5](#_Toc496102370)

[Woda lecznicza 5](#_Toc496102371)

[Nagrody 6](#_Toc496102372)

[Doświadczenie bitewne 6](#_Toc496102373)

[Wycieńczenie 6](#_Toc496102374)

[Zmiana przekonań 6](#_Toc496102375)

[Sprzyjający wiatr 6](#_Toc496102376)

[Uspokajające fale 6](#_Toc496102377)

[Ogień zemsty 6](#_Toc496102378)

[Fortyfikacja 6](#_Toc496102379)

[Żywioły 7](#_Toc496102380)

# Jednostki

## Gremlin

Podstawowa  
Siła karty: 1  
Typ: Brak  
Zdrowie: 30  
Ataki:   
Drapanie – 10 ataku, brak typu, brak wymagań, brak specjalnych umiejętności  
Desperacka szarża – 10 ataku + brakujące zdrowie, brak typu, brak wymagań, jednostka ginie po użyciu.  
Opis: Niewielkie stworzenia zamieszkujące polany i góry północnego Alaru. Bardzo słabe, często padają ofiarą każdego innego stworzenia, jednakże każdego utraconego osobnika mogą bardzo szybko zastąpić swoim olbrzymim przyrostem naturalnym.

## Wilk

Podstawowa  
Siła karty: 2  
Typ: Brak  
Zdrowie: 50  
Ataki:  
Drapanie – 10 ataku, brak typu, brak wymagań, brak specjalnych umiejętności  
Ugryzienie – 30 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Opis: Jedna z wielu dzikich bestii zamieszkujących praktycznie wszystkie krainy. Znane z bezwzględności i odwagi z jaką polują na inne istoty.

## Orzeł górski

Pospolita  
Siła karty: 2  
Typ: Powietrze  
Zdrowie: 40  
Ataki:  
Dziobanie – 20 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Pikowanie – 30 ataku, powietrze, jedna energia powietrza, 20 dodatkowych obrażeń przeciw jednostkom o innym typie niż powietrze  
Opis: Ten majestatyczny i dziki ptak wbrew nazwie nie żyje tylko i wyłącznie w górach. Dzięki swojemu rozmiarowi jest w stanie zabić ofiarę samą swoją masą w czasie pikowania.

## Kappa

Podstawowa  
Siła karty: 2  
Typ: Woda  
Zdrowie: 60  
Ataki:  
Drapanie – 10 ataku, brak typu, brak wymagań, brak specjalnych umiejętności  
Nurkowanie – 40 ataku, dwie energie wody, atak sekwencyjny; w turze wybrania ataku jednostka ani gracz nie przyjmuje żadnych obrażeń, w kolejnej turze zdaje obrażenia lecz nie może wybrać w niej ataku.  
Opis: Duch opiekun rzek i jezior. Według legend każdy, nawet najmniejszy akwen wodny posiada takiego opiekuna. Zaciekle broni swojego terytorium przed zakusami innych istot.

## Chochlik

Podstawowa  
Siła karty: 1  
Typ: Ogień  
Zdrowie: 20  
Ataki:  
Drapanie – 10 ataku, brak typu, brak wymagań, brak specjalnych umiejętności  
Zionięcie ogniem – 40 ataku, jedna energia ognia, brak specjalnych umiejętności  
Opis: Bliski krewny gremlinów mieszkający w jaskiniach na terenie gór Teara znanych z aktywności wulkanicznej. Podobnie jak gremliny są bardzo słabe lecz bardzo liczne.

## Gremlinołówka

Podstawowa  
Siła karty: 2  
Typ: Ziemia  
Zdrowie: 50  
Ataki:  
Ugryzienie – 30 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Konsumpcja – 30 ataku, brak typu, jedna energia ziemi i jedna dowolna energia, leczy za połowę zadanych obrażeń.  
Opis: Znacznie większa siostra muchołówki, wzięła nazwę od głównego posiłku – gremlinów jednakże zdarzają się przypadki zjedzenia zamroczonego alkoholem człowieka.

## Żołdak

Podstawowa  
Siła karty: 1  
Typ: Brak  
Zdrowie: 40  
Ataki:  
Bezmyślne natarcie – 10 ataku, brak typu, brak energii, brak specjalnych umiejętności  
Cięcie – 30 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Niski żołd – nie może zaatakować przeciwnika jeżeli ma 10 punktów zdrowia i mniej.

## Wędrujący rycerz

Podstawowa  
Siła karty: 4  
Typ: Brak  
Zdrowie: 90  
Ataki:  
Cięcie – 30 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Bohaterska szarża – 0(min.40) ataku, brak typu, dwie dowolne energie, zadaje dodatkowe 20 obrażeń za każdą posiadaną energię.  
Poświęcenie – pasywna – w momencie śmierci przyjmuje na siebie wszystkie obrażenia (nadwyżka nie jest zadawana graczowi).

## Jaszczur jaskiniowy

Podstawowa  
Siła karty: 6  
Typ: Brak  
Zdrowie: 120  
Ataki:  
Jaszczurze szpony – 30 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, brak specjalnych umiejętności  
Jaszczurze ugryzienie – 50 ataku, brak typu, dwie dowolne energie, brak specjalnych umiejętności  
Siarkowy oddech – 20 ataku, brak typu, jedna dowolna energia, zadaje dodatkowe 20 ataku za każdą posiadaną energię ognia.

# Czary

## Energia ognia

Podstawowy  
Siła karty: 1  
Typ: Ogień  
Dodaje 1 energię ognia walczącej jednostce

## Energia powietrza

Podstawowy  
Siła karty:1  
Typ: Powietrze  
Dodaje 1 energię powietrza walczącej jednostce

## Energia wody

Podstawowy  
Siła karty: 1  
Typ: Woda  
Dodaje 1 energię wody walczącej jednostce

## Energia ziemi

Podstawowy  
Siła karty:1  
Typ: Ziemia  
Dodaje 1 energię ziemi walczącej jednostce

## Zioła lecznicze

Podstawowy  
Siła karty: 3  
Typ: Brak  
Dodaje walczącej jednostce 20 punktów zdrowia.

## Pożywny posiłek

Podstawowy  
Siła karty: 3  
Typ: Brak  
Daje walczącej jednostce bonus do wszystkich ataków w wysokości 20 punktów.

## Mikstura zdrowia

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Brak  
Leczy 50 punktów zdrowia walczącej jednostki. Zdrowie nie może przekroczyć maksymalnej wartości zdrowia tej jednostki + wzmocnienia zdrowia.

Podmuch  
Podstawowy  
Siła karty: 3  
Typ: Powietrze  
Wraca kartę przeciwnika do jego ręki (wszystkie wzmocnienia i energie są zachowane).

## Spopielenie

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Ogień  
Usuwa losową, jedną energię karty przeciwnika.

## Ziemna osłona

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Ziemia  
Tworzy barierę redukującą kolejne obrażenia o 60 punktów (zmienione o podatność żywiołu karty). Jeżeli atak nie był silniejszy niż 60 punktów jednostka nie dostaje obrażeń a osłona jest niszczona.

## Woda lecznicza

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Woda  
Leczy 40 punktów zdrowia walczącej jednostki (zmienione o podatność żywiołu karty). Zdrowie nie może przekroczyć maksymalnej wartości zdrowia tej jednostki + wzmocnienia zdrowia.

# Nagrody

## Doświadczenie bitewne

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Brak  
Dodaje 20 punktów zdrowia i 10 punktów ataku.

## Wycieńczenie

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Brak  
Zmniejsza obrażenia zadawane atakami o 20 punktów (obrażenia nie mogą być niższe niż 10).

## Zmiana przekonań

Niepospolity  
Siła karty: 5  
Typ: Brak  
Przekazuje jednostkę przeciwnikowi (ze wszystkimi wzmocnieniami i energiami).

## Sprzyjający wiatr

Podstawowy  
Siła karty: 3  
Typ: Powietrze  
Zadaje obrażenia od zwycięskiego ataku przeciwnikowi.

## Uspokajające fale

Podstawowy  
Siła karty: 3  
Typ: Woda  
Zeruje wzmocnienia jednostki (jeśli aktualne zdrowie jest wyższe niż maksymalne zdrowie jednostki bez bonusów jest ono zmniejszane do maksymalnej wartości).

## Ogień zemsty

Podstawowy  
Siła karty: 4  
Typ: Ogień  
Zabija jednostkę.

## Fortyfikacja

Podstawowy  
Siła karty: 2  
Typ: Ziemia  
Dodaje tarczę w wysokości 50 punktów (trwa do zniszczenia, nie jest uwzględniana podczas leczenia).

# Żywioły

Każda jednostka i atak mają określony typ. Jeżeli jednostka zostanie zaatakowana atakiem o typie kontrującym jej typ to dostanie dodatkowe obrażenia (liczone tylko w przypadku podstawowych obrażeń). W odwrotnej sytuacji, jeżeli jednostka zostanie zaatakowana atakiem o typie kontrowanym jej typem to obrażenia zostaną zredukowane (tylko podstawowe). Te same reguły obwiązuje karty nagrody i czarów – w przypadku użycia karty na jednostce o typie tożsamym z typem karty to jej efekt jest wzmacniany zaś w przypadku użycia karty na jednostce o typie kontrowanym przez typ karty to efekt jest zmniejszany.

Przykłady:

Jednosta A o żywiole woda  
Jednosta B o żywiole ogień  
Jednostka A atakuje atakiem o wartości 20 i żywiołu woda Jednostkę B:  
Jednostka B traci 25 punktów zdrowia.  
Jednosta B atakuje jednostkę A atakiem o wartości 30 i żywiołu ogień:  
Jednostka A traci 22 punkty zdrowia.  
Jednostka A atakuje jednostkę B atakiem o wartości 10 bez żywiołu:  
Jednostka B traci 10 punktów zdrowia.  
Gracz B używa leczącej karty czaru o wartości 40 i żywiole ogień na Jednostce B:  
Jednostka B jest uzdrowiona o 50 punktów zdrowia.  
Gracz A używa karty zadającej obrażenia o wartości 40 i żywiole powietrze na jednostce B:  
Jednostka B traci 30 punktów zdrowia.

# 

75%  
125%

**Ziemia**

75%/125%

125%  
 75%

125%/75%

**Powietrze**

**Ogień**

**Woda**