



**KODA**



### ŠEDIVEC

Před přesunem Šedivce do oblasti zaútočte na tuto oblast a způsobte zde 1 zranění. Zaútočí-li Kodové na oblast s Šedivcem, způsobí zde 1 dodatečné zranění.



### TRAPER

Trapera nasadte lícem dolů do oblasti s alespoň 1 svou jednotkou. Traper se za žádných okolností nepřesouvá a v případě útoku utrpí zranění jako poslední. Při přesunu jednotky protivníka do Traperovy oblasti odhalte Traperovu akci a vykonajte ji proti přesouvající se frakci. Po odhalení se traper vrací na podložku frakce.

Traperovy akce:

Ukradněte .

Zaútočte a způsobte 2 zranění.

Nasadte 2 Skřelky do této oblasti.



**ALDAN**



### ZÁŘÍCÍ

Při nasazení Zářícího smíte navíc nasadit 1 Jasného.



### VZNEŠENÝ

Vznešeného nasadte do oblasti s alespoň 1 svou jednotkou. Vznešený nesmí být nasazen, není-li ve hře alespoň 1 Zářící.

### SALVA

Mají-li Aldanové ve hře alespoň 1 Zářícího a 1 Vznešeného, vykonajte .



**RUNEN**



### STOIK

Stoik nemůže utrpět zranění následkem útoku, nemá-li útočící frakce v jeho oblasti alespoň 1 svou jednotku.



### KOVKOP

Kovkopa nasadte do oblasti s alespoň 1 svou jednotkou. Ve 2. fázi získajte za každou vámi ovládanou oblast s Kovkopem.



### BERAN

Po přesunu Berana do oblasti přesuňte až 2 jednotky z této oblasti do 1 sousední oblasti. Navíc smíte zaplatit a každé z těchto jednotek způsobit 1 zranění.



**GUILD**



### ZLODĚJ

Zaútočí-li Gilda na oblast se Zlodějem, navíc ukradne 1 .



### VRAH

Zaútočí-li Gilda na oblast s Vrahem, způsobí zde zranění ve vyšší počtu Vrahů ve hře.

### DVOJNÍK

Vykonejte nebo získajte .



**OOGLAN**



### ŘEZNÍK

Řezníka smíte nasadit do oblasti ovládané protivníkem.



### BEZEJMENNÝ

Zaútočí-li Uglani na oblast s Bezejmenným, způsobí zde zranění ve vyšší odolnosti tohoto Bezejmenného. Poté odstraní ze stejné oblasti 1 jednotku Hordy (je-li to možné) a zvýší odolnost 1 Bezejmenného v této oblasti o 1. (Pokud neodstraní jednotku, odolnost nezvyšují, není povinné.)

### PARAZIT

V oblasti s alespoň 1 svou jednotkou porazte 1 základní jednotku protivníka. Poté do této oblasti přidejte 1 jednotku Hordy ze své zásoby odstraněných jednotek.



**PALDEYN**



### LEV

Na začátku každého kola zvýšte odolnost každého Lva o 1 (až do maximální odolnosti).



### JEZDEC

Po vykonání přesunu smí Jezdec provést další přesun. Při druhém přesunu způsobte 1 zranění 1 jednotce protivníka v oblasti, kterou právě opustil.



### NEZLOMNÝ

Nezlomného nasadte do oblasti s alespoň 1 svou jednotkou. Nezlomný se za žádných okolností nepřesouvá a v případě útoku utrpí zranění jako první.

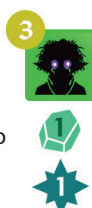


**VENNA**



### JEŽIBABA

Utrpí-li Vennové zranění v oblasti s Ježibabou, způsobí útočnickovi 1 zranění v této oblasti.



### AKOLYTA

Utrpí-li Vennové zranění v oblasti s Akolytou, nasadte do své zóny nasazení 1 Učedníka.



### KOTEL

Kotel nasadte do oblasti s alespoň 1 svou jednotkou. Kotel se za žádných okolností nepřesouvá. V případě útoku utrpí zranění jako poslední. Na začátku každého kola přidejte do každé oblasti s Kotlem 1 Učedníka ze své zásoby odstraněných jednotek.