

UMIEJĘTNOŚCI ZŁOLCÓW I WARUNKI SPOTKANIA



= Too Many Bones



= Undertow



= 40 Dni w Daelore

•		Detonacja X – Na koniec fazy ruchu, jeśli ta jednostka ma mniej PŻ niż jej maksimum, pokonuje samą siebie i zadaje X Bezpośrednich Obrażeń jednostce na każdym sąsiadującym polu.
•		Ekwipunek – Gdy ta jednostka wchodzi na Matę Bitewną, rzuć K6. Fragment Zbroi (1-2): Zwiększa Statystykę Życia o 2; Oselka (3-4): Zwiększa Statystykę Ataku o 1 (<i>umieść kość Ataku na Złolcu, aby pamiętać o tym wzmocnieniu</i>); Monokl (5-6): Zwiększa wartość na kości Inicjatywy o 2.
•		Furia X – Jeśli ta jednostka nie ma pełnego Życia (PŻ), zyskuje X dodatkowych kości Ataku.
•	•	Gruboskórność X – Zignoruj pierwszych X Obrażeń (<i>brak wartości oznacza 1</i>), które ta jednostka miałaby otrzymać w tej turze (<i>nie ignoruje Bezpośrednich Obrażeń</i>).
•	•	Inspiracja X – Następny Złolec na Torze Inicjatywy wykonuje swoją turę natychmiast po tej jednostce (<i>przesuń jego kość Inicjatywy</i>) i otrzymuje X dodatkowych kości Ataku w tej turze.
•	•	Jednomysłność – W turze tej jednostki wszystkie inne Złolce typu Bestia (🐾) rzucają 1 kością Ataku przeciwko swojemu celowi (<i>lub celom</i>).
•		Korodowanie – Na koniec tury tej jednostki wszystkie pozostałe w Aktywnych Słotach kości Obrony celu muszą zostać natychmiast Wyczerpane.
•	•	Krwawienie – Umieść kość Efektu Krwawienia na celu. Ta jednostka otrzymuje 1 Bezpośrednie Obrażenie na początku swojej tury. Efekt utrzymuje się do końca bitwy.
•	•	Latanie – Na koniec tury tej jednostki umieść na niej kość Efektu Latania, chyba że kość z tym efektem jest już na tej jednostce, wtedy zamiast tego usuń tę kość. Podczas Latania jednostki tej nie można obrać za cel (<i>zyskuje Nieuchwytność</i>).
•		Mącenie – Na koniec rundy zmień wartość na kości Licznika Rund na (🔥).
•	•	Najazd – Ta jednostka zyskuje 1 dodatkową kość Ataku za każdego dodatkowego Złolca typu Ork (🌀) na Macie Bitewnej.
•		Napaść – Statystyka Ataku tej jednostki jest równa jej aktualnej liczbie PŻ.
•	•	Niedbałość X – Ta jednostka otrzymuje X Bezpośrednich Obrażeń (<i>brak wartości X oznacza 1</i>).
•	•	Nieuchwytność – Połóż na tej jednostce kość Efektu Nieuchwytności. Do początku następnej tury tej jednostki nie może być ona celem jednostek Przeciwnika (<i>Złolce bez obranego celu na Macie Bitewnej nie poruszają się</i>).
•		Nieumarły – Gdy ta jednostka zostanie pokonana po raz pierwszy, umieść ją z powrotem na wierzchu KB. Gdy ponownie wejdzie do gry, zaczyna z 2 PŻ, a jej Statystyka Ataku jest podwojona.
•		Niewzruszenie – Ta jednostka może tracić PŻ tylko wskutek Obrażeń zadawanych kośćmi Ataku.
•		Nurkowanie – Jeśli na początku tury tej jednostki znajduje się na niej aktywna kość Efektu Latania, natychmiast umieść tę jednostkę obok najsłabszej, dostępnej jednostki Przeciwnika i obierz ją za cel.
•	•	Ogluszenie – Umieść kość Efektu Ogluszenia na celu. Cel traci swoją następną turę (<i>negatywne efekty nadal mają zastosowanie</i>).
•	•	Oslabienie X – Połóż na celu kość Efektu Oslabienia X. W następnej turze Zręczność Gearloka zostaje pomniejszona o X (<i>inne jednostki zmniejszają Statystykę Ataku</i>).
•		Oszukaństwo – Gdy ta jednostka wchodzi na Matę Bitewną, natychmiast dodaj innego Złolca: Goblina Guru (20 Pkt, tylko z Aktywnych Stosów) na wierzch KB. Gdy na Macie Bitewnej są 2 Gobliny Guru, Obrażenia zadane jednej z tych jednostek są zadawane tylko drugiej z nich.
•	•	Pochłanianie – Wszystkie Obrażenia wyrzucone przez tę jednostkę trafiają również w jednostki sąsiadujące z celem (<i>w tym w siebie</i>), a także aktywują Umiejętności reakcji, jeśli mają zastosowanie.
•		Porażenie X – Wyczerp X kości Umiejętności (<i>wyбір gracza</i>) z Obszaru Umiejętności celu (<i>oprócz kości używanych jako Liczniki</i>).
•	•	Prowokacja – Umieść kość Efektu Prowokacji na tej jednostce. Pozostaje na niej do początku jej następnej tury. Sąsiednie jednostki Przeciwnika muszą zaatakować tę jednostkę (<i>jednostki z wieloma celami będą atakować tę jednostkę wielokrotnie</i>).
•		Przebiegłość – Przeciwna jednostka może obrać tę jednostkę za cel tylko, jeśli jest ona najsilniejszym Złolcem na Macie Bitewnej.
•		Przekupność – Raz na turę jednostki Przeciwnika Gearlok może odrzucić 1 Łup, aby natychmiast rozegrać dodatkową turę za tę jednostkę (<i>traktując ją jak Sojusznika</i>).
•	•	Przerażenie – Po zaatakowaniu tej jednostki umieść na atakującej jednostce kość Efektu Przerażenia do końca jej następnej tury. Jeśli jednostka ma na początku swojej tury kość Efektu Przerażenia, nie może obrać za cel żadnych jednostek z Umiejętnością Przerażenie.
•	•	Przywołanie X – Przez X rund, na początku każdej swojej tury ta jednostka przywołuje Złolca, aby dołączył do bitwy. Dodaj jednego Złolca na spód KB (20 Pkt Złolec przywołuje 5 Pkt Złolca; 5 Pkt lub 1 Pkt Złolec przywołuje 1 Pkt Złolca).

UMIEJĘTNOŚCI ŻŁOLCÓW I WARUNKI SPOTKANIA



• • •	Psota X – Usuń X kości z Aktywnych Slotów celu (<i>wybór gracza</i>).
•	Pułapka – Dotyczy jedynie Spotkań Lądowych (🏠). Wybrany przez drużynę Gearlok wchodząc na Matę Bitewną rzuca K6. Pułapka Gazowa [1-2]: Rzuć kością Efektu Zatrucia i nałóż efekty; Pułapka Elektryczna [3-4]: Nie możesz używać Umiejętności w rundzie 1 (<i>użyj kości Efektu Wyłączenia, aby o tym pamiętać</i>). Pułapka Kolczasta [5-6]: Przenieś się o 2 pozycje niżej na Torze Inicjatywy.
• • •	Regeneracja X – Na początku swojej tury ta jednostka leczy X swoich PŻ (<i>do swojego maksimum</i>).
•	Riposta X – W każdej turze, gdy ta jednostka otrzyma Obrażenia od sąsiedniej jednostki Przeciwnika, zada z powrotem X Obrażeń, o ile nie została pokonana.
•	Rozbicie – Wszystkie kości Ataku użyte do zmniejszenia PŻ tej jednostki muszą zostać Wyczerpane.
• •	Rozdrażnienie – Jeśli w tej bitwie został pokonany jakikolwiek Żłolec, ta jednostka zyskuje +2 Ataku.
•	Samonaprawa X – Na początku tury tej jednostki umieść na niej maksymalnie X kości Obrony (<i>do maksimum jej Statystyki</i> 🛡️).
• •	Skarb – Gdy ta jednostka zostanie pokonana, umieść kość Łupu na jej polu (<i>jeśli nie masz kości Łupu, zamiast tego dobierz 1 Łup</i>).
• • •	Szał X – Jeśli na X kościach Ataku tej jednostki wypadły trafienia (<i>bez</i> 🎲), rzuć ponownie X kośćmi Ataku i zadaj sumę Obrażeń z obu rzutów.
• •	Ślepy cios X – Na początku tury ta jednostka zadaje X Obrażeń najsilniejszej sąsiadującej jednostce.
• • •	Trwały – Umieść tę kartę obok karty Tyrana i postępuj zgodnie z jej instrukcjami.
•	Ucieczka – Usuń tę jednostkę z Maty Bitwanej na koniec rundy 2 oraz rundy 5 i umieść w Stosie Pokonanych Żłolców. Jeśli to się stanie, najbliższa jednostka Przeciwnika posiadająca Łup musi odrzucić 1 Łup.
• •	Unik – PŻ tej jednostki nie mogą być zmniejszane kośćmi Ataku.
• • •	Wydzielina X – Gdy ta jednostka zostaje zaatakowana przez sąsiadującą jednostkę Przeciwnika, umieść kość Efektu Zatrucia X na tym Przeciwniku (<i>nawet jeśli ta jednostka została pokonana</i>).
• • •	Wytrzymałość – W każdej turze, w której ta jednostka ma otrzymać Obrażenia w swoje PŻ (<i>również Bezpośrednie Obrażenia</i>), ich sumę należy zredukować do 1. (<i>Nie działa PŻ ze Wzmocnienia</i>).
• •	Zamiana – Na koniec swojej tury ta jednostka zamienia się polami z najbliższą, najsilniejszą jednostką Przeciwnika.
• •	Zanurzenie – Gdy ta jednostka ma się poruszyć, zamiast tego rzuć K6 i umieść ją na pozycji startowej Krellna wskazanej przez wynik na K6.
• • •	Zaskoczenie – Po ustaleniu Inicjatywy dla tej bitwy przenieś wszystkie jednostki Przeciwnika na koniec Toru Inicjatywy (<i>zachowaj ich kolejność</i>).
• • •	Zatrucie X – Ustaw lub zresetuj kość Efektu Zatrucia na celu na X. Cel na początku swojej tury otrzymuje Bezpośrednie Obrażenia równe wartości kości Efektu Zatrucia. Po zadaniu tych Obrażeń zmniejsz wartość tej kości Efektu o 1.
• • •	Złożoność – Statystyka Ataku tej jednostki jest równa numerowi bieżącej rundy (🔴=5).

Symbole Specjalne na żetonach Żłolców



• • •	Żłolec może poruszać się po przekątnej.
• • •	Gdy ten Żłolec wchodzi na Matę Bitewną, dodaj tyle 5 Pkt Żłolców na wierzch KB.
•	Zbroja: Gdy ta jednostka wchodzi na Matę Bitewną, połóż na niej maksymalnie X kości Obrony (<i>użyj najmniejszej możliwej liczby kości Obrony</i>).

Symbole na kartach Spotkań



Wybór tej Opcji skutkuje bitwą.
*Musisz zakończyć się sukcesem, aby zdobyć nagrody i Punkty Postępu.



Wybór tej Opcji nie skutkuje bitwą. *Może mieć wymagania dotyczące sukcesu.



Zyskaj wskazaną liczbę Punktów Postępu za zrealizowanie tego Spotkania.



Każdy Gearlok dobiera 1 Łup.



Dobierz wskazaną liczbę Łupów.
*Drużyna decyduje jak się nimi podzielić.



Każdy Gearlok otrzymuje 1 Punkt Treningowy.



Każdy Gearlok dobiera 1 Cenny Łup.



Dobierz wskazaną liczbę Cennych Łupów. *Drużyna decyduje jak się nimi podzielić.

Kolory tekstu na kartach Spotkań

Tekst Opcji, tekst skutku Opcji, tekst fabularny, specjalne instrukcje