

1 ROZZLOBENÝ POUSTEVNÍK

2

1

1

BYTOST

1 ROZZLOBENÝ POUSTEVNÍK

2

1

1

BYTOST

1 ROZZLOBENÝ POUSTEVNÍK

2

1

1

BYTOST

1 ROZZLOBENÝ POUSTEVNÍK

2

1

1

BYTOST

1 ZTRACENÉ DUŠE

KOUZLO

Dej 1 zranění cílové bytosti a znič tuto kartu.

1 ZTRACENÉ DUŠE

KOUZLO

Dej 1 zranění cílové bytosti a znič tuto kartu.

1 ZTRACENÉ DUŠE

KOUZLO

Dej 1 zranění cílové bytosti a znič tuto kartu.

1 ZTRACENÉ DUŠE

KOUZLO

Dej 1 zranění cílové bytosti a znič tuto kartu.

2 HRANIČÁŘ

1

2

1

BYTOST

Odhoď kartu z ruky: Odstraň 1 zranění.



2 HRANIČÁŘ

1

2

1

BYTOST

Odhod' kartu z ruky: Odstraň 1 zranění.

2 HRANIČÁŘ

1

2

1

BYTOST

Odhod' kartu z ruky: Odstraň 1 zranění.

2 HRANIČÁŘ

1

2

1

BYTOST

Odhod' kartu z ruky: Odstraň 1 zranění.

1 OBVAZY

KOUZLO

Vyleč 1 zranění a znič tuto kartu.

1 OBVAZY

KOUZLO

Vyleč 1 zranění a znič tuto kartu.

1 OBVAZY

KOUZLO

Vyleč 1 zranění a znič tuto kartu.

1 OBVAZY

KOUZLO

Vyleč 1 zranění a znič tuto kartu.

2 STRÁŽNÝ PES

2

2

2

BYTOST

Odhod' 2 karty: Strážný pes má +1 sílu do konce kola.

2 STRÁŽNÝ PES

2

2

2

BYTOST

Odhod' 2 karty: Strážný pes má +1 sílu do konce kola.



2

STRÁŽNÝ PES



2

BYTOST

Odhoď 2 karty: Strážný pes má +1 sílu do konce kola.

2

STRÁŽNÝ PES



2

BYTOST

Odhoď 2 karty: Strážný pes má +1 sílu do konce kola.

1

PŘESILA



KOUZLO

Cílová bytost získá +1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

PŘESILA



KOUZLO

Cílová bytost získá +1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

PŘESILA



KOUZLO

Cílová bytost získá +1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

PŘESILA



KOUZLO

Cílová bytost získá +1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

BANNIK



1

BYTOST

Odhoď kartu z ruky: Dostaneš odpovídající zdroj a lízni si kartu. Bannik dostane 1 zranění.

1

BANNIK



1

BYTOST

Odhoď kartu z ruky: Dostaneš odpovídající zdroj a lízni si kartu. Bannik dostane 1 zranění.

1

BANNIK



1

BYTOST

Odhoď kartu z ruky: Dostaneš odpovídající zdroj a lízni si kartu. Bannik dostane 1 zranění.



1

BANNIK

1

2

1

BYTOST

Odhod' kartu z ruky: Dostaneš odpovídající zdroj a lízni si kartu. Bannik dostane 1 zranění.

1

BEZESNÁ NOC

KOUZLO

V tomto kole můžeš v noční fázi vybrat dvě možnosti. Znič tuto kartu.

1

BEZESNÁ NOC

KOUZLO

V tomto kole můžeš v noční fázi vybrat dvě možnosti. Znič tuto kartu.

1

BEZESNÁ NOC

KOUZLO

V tomto kole můžeš v noční fázi vybrat dvě možnosti. Znič tuto kartu.

1

BEZESNÁ NOC

KOUZLO

V tomto kole můžeš v noční fázi vybrat dvě možnosti. Znič tuto kartu.

2

KRYSODLAK

3

1

1

BYTOST

1

2

KRYSODLAK

3

1

1

BYTOST

1

3

BAZILIŠEK

2

3

3

BYTOST

2

Zaplať 1 manu: Dej 2 zranění.

3

BAZILIŠEK

2

3

3

BYTOST

2

Zaplať 1 manu: Dej 2 zranění.



3

UPÍR

4

3

3

BYTOST

2

Chaos L2: Upír má +2 sílu.

4

ZMEJ

4

4

4

BYTOST

3

Chaos L1: Zaplat' 1 manu: Dej 2 zranění.  
Chaos L2: Zaplat' 1 manu, dej 3 zranění.

1

BAZILIŠKŮV POHLED

1

KOUZLO

1

Cílová bytost dostane +2 sílu do konce kola.  
Pokud máš ve hře Baziliška, dostane +3 sílu.

1

BAZILIŠKŮV POHLED

1

KOUZLO

1

Cílová bytost dostane +2 sílu do konce kola.  
Pokud máš ve hře Baziliška, dostane +3 sílu.

2

ZMEJŮV VZTEK

2

KOUZLO

2

Chaos L1: Dej 3 zranění.  
Chaos L2: Dej další 2 zranění.  
Pokud máš ve hře Zmeje, dej o 1 zranění víc.

2

ZMEJŮV VZTEK

2

KOUZLO

2

Chaos L1: Dej 3 zranění.  
Chaos L2: Dej další 2 zranění.  
Pokud máš ve hře Zmeje, dej o 1 zranění víc.

2

DIVOŽENKA

2

2

2

BYTOST

1

Divoženka má +1 sílu a +1 odolnost, za každou další kartu Divoženky, kterou máš vyloženou.

2

DIVOŽENKA

2

2

2

BYTOST

1

Divoženka má +1 sílu a +1 odolnost, za každou další kartu Divoženky, kterou máš vyloženou.

2

DIVOŽENKA

2

2

2

BYTOST

1

Divoženka má +1 sílu a +1 odolnost, za každou další kartu Divoženky, kterou máš vyloženou.



2

DIVOŽENKA

2

2

2

2

BYTOST

1

Divoženka má +1 sílu a +1 odolnost, za každou další kartu Divoženky, kterou máš vyloženou.

1

SVĚTLUŠKY

1

3

2

2

BYTOST

2

Vyleč 1 zranění na konci noční fáze.  
Příroda L2: Vyleč další 1 zranění na konci noční fáze.

3

VYZA

3

4

3

2

BYTOST

2

3

VYZA

3

4

3

2

BYTOST

2

3

LEŠIJ

3

5

4

3

BYTOST

3

Lešij má +1 sílu a +1 odolnost, pokud stojí na poli lesa.  
Příroda L2: Lešij má další +1 sílu a +1 odolnost, pokud stojí na poli lesa.

1

LEŠIJOVA PŘÍZEŇ

2

2

KOUZLO

2

Dostaneš 2 znalosti nebo 2 many. Pokud máš ve hře Lešije, dostaneš obojí.

1

LEŠIJOVA PŘÍZEŇ

2

2

KOUZLO

2

Dostaneš 2 znalosti nebo 2 many. Pokud máš ve hře Lešije, dostaneš obojí.

2

LÉČIVÝ DOTEK

1

1

KOUZLO

1

Příroda L1: Vyleč 2 zranění z jediné bytosti.  
Příroda L2: Vyleč další 2 zranění.

2

LÉČIVÝ DOTEK

1

1

KOUZLO

1

Příroda L1: Vyleč 2 zranění z jediné bytosti.  
Příroda L2: Vyleč další 2 zranění.



1

POLEDNICE

1

3

1

BYTOST

1

Řád L1: Polednice má +1 sílu.  
Polednice má +1 sílu, pokud máš ve hře Klekánici.

1

POLEDNICE

1

3

1

BYTOST

1

Řád L1: Polednice má +1 sílu.  
Polednice má +1 sílu, pokud máš ve hře Klekánici.

2

KLEKÁNICE

3

2

2

BYTOST

1

Klekánice má +1 sílu, pokud máš ve hře Polednici.

2

KLEKÁNICE

3

2

2

BYTOST

1

Klekánice má +1 sílu, pokud máš ve hře Polednici.

3

FINIST

4

3

3

BYTOST

2

Řád L2: Finist má +2 sílu.

3

SUDIČKY

0

3

4

BYTOST

3

Všechny tvoje ostatní bytosti získají +2 sílu a +2 odolnost.

2

MODLITBA

1

1

1

KOUZLO

1

Vyleč 1 zranění ze všech svých bytostí.

2

MODLITBA

1

1

1

KOUZLO

1

Vyleč 1 zranění ze všech svých bytostí.

2

PERUNOVO POŽEHNÁNÍ

2

2

2

KOUZLO

2

Řád L1: Tvé bytosti získají +1 sílu do konce kola.  
Řád L2: Tvé bytosti získají navíc +1 sílu do konce kola.



2 PERUNOVO POŽEHNÁNÍ



KOUZLO 2

Řád L1: Tvé bytosti získají +1 sílu do konce kola.  
Řád L2: Tvé bytosti získají navíc +1 sílu do konce kola.

2 KIKIMORA



2

BYTOST 2

Získáš +1 znalost na začátku noční fáze (pokud není vyčerpaná).

2 KIKIMORA



2

BYTOST 2

Získáš +1 znalost na začátku noční fáze (pokud není vyčerpaná).

2 DOMOVJ



2

BYTOST 2

Získáš +1 manu během noční fáze (pokud není vyčerpaný).

2 DOMOVJ



2

BYTOST 2

Získáš +1 manu během noční fáze (pokud není vyčerpaný).

3 RUSALKA



3

BYTOST 2

Zaplat' 1 manu: Lízni si 2 karty, potom 1 odhod'.  
Magie L2: nemusíš odhazovat kartu.

4 PTÁK OHNIVÁK



4

BYTOST 3

Pták ohnivák má +1 sílu a +1 odolnost, pokud máš alespoň jednu další magickou (modrou) bytost.

1 ZRCADLO OSUDU



1

KOUZLO 1

Magie L1: Lízni 2 karty, potom 1 odhod'.  
Magie L2: Lízni 3 karty, potom 2 odhod'.

1 ZRCADLO OSUDU



1

KOUZLO 1

Magie L1: Lízni 2 karty, potom 1 odhod'.  
Magie L2: Lízni 3 karty, potom 2 odhod'.



1

ZLÁ SUDBA

KOUZLO

2

Magie L1: Cílová bytost dostane -2 odolnost do konce kola.  
Magie L2: Cílová bytost dostane -4 odolnost do konce kola.

1

ZLÁ SUDBA

KOUZLO

2

Magie L1: Cílová bytost dostane -2 odolnost do konce kola.  
Magie L2: Cílová bytost dostane -4 odolnost do konce kola.

1

HLADOVÝ VESNÍČAN

0

1

BYTOST

1

HLADOVÝ VESNÍČAN

0

1

BYTOST

1

HLADOVÝ VESNÍČAN

0

1

BYTOST

1

HLADOVÝ VESNÍČAN

0

1

BYTOST

1

SLABOST

BYTOST

Cílová bytost získá -1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

SLABOST

BYTOST

Cílová bytost získá -1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.

1

SLABOST

BYTOST

Cílová bytost získá -1 sílu do konce kola. Znič tuto kartu.



1

SLABOST

BYTOST

Cílová bytost získá -1 sílu do konce kola. Znič  
tuto kartu.