

JARIKA SZELMA

Tej krasnoludzkiej hrabinie władającej odległymi pustyniami, podróż do królestwa zabrała więcej czasu niż się spodziewała. Jarika jest wielce szanowaną szlachcianką, a swój przydomek zawdzięcza oratorskim i kupieckim talentom, dzięki którym jej hrabstwo pławi się w dobrobycie. Niektórzy twierdzą nawet, że jej majątek może być większy niż te należące do Grid i Astrid razem wziętych! Jak by nie było, kiedy tylko zaczniesz rozmawiać z nią o wymianie i handlu, możesz być pewien, że zawsze znajdzie sposób, by to jej się to wszystko jak najbardziej opłaciło!

Zupełnie jak przy biznesowych negocjacjach, jej zdolność staje się coraz mocniejsza wraz z tokiem rozgrywki, pozwalając jej gromadzić fortunę i rekrutować najlepszych Krasnoludów!

Wytnij, zegnij przez środek, a potem sklej obie strony ze sobą. Możesz dodać Jarikę do talii kart Bohaterów!



Karta Neutralnego Bohatera

JARIKA SZELMA

Dodaj **8 punktów** do twojego **Ostatecznego Poziomu Odwagi**. Jako **Neutralnego Bohatera**, umieść ją w twojej **strefie dowodzenia**. Podczas **przekuwania** lub **wymiany monet** (**Królewskie Dary**, **Królewski Namiestnik**, **GRID**), dodaj 2 do sumy monet.

Aga szybko werbuje Jarikę. Potem rozpatruje swoją **monetę** o wartości 0. Na końcu swojej tury odkrywa dwie **monety** ze swojej sakiewki: 3 oraz 4. Odrzuca **monetę** o wartości 4, a z **Królewskiego Skarbca** wzięłaby monetę o wartości 7. Jednak ponieważ posiada Jarikę, która podczas wymiany dodaje 2 do sumy monet, bierze zamiast tego **monetę** o wartości 9.

W późniejszej części rozgrywki Aga rozpatruje kartę **Królewskich Darów +3**, by przekuć **monetę** o wartości 2. Także tym razem, zamiast monety o wartości 5 (2 + 3), bierze z **Królewskiego Skarbca** monetę o wartości 7 (5 + 2).

