

Akolita

3

1

2

Humanoid. Kultysta.

Rozstawienie – Dowolna pusta lokalizacja.

Wymuszony – Po tym, jak Akolita wejdzie do gry: umieść na nim 1 żeton zagłady.

To tylko niewielka ofiara.





Akolita

3

1

2

Humanoid. Kultysta.

Rozstawienie – Dowolna pusta lokalizacja.

Wymuszony – Po tym, jak Akolita wejdzie do gry: umieść na nim 1 żeton zagłady.

To tylko niewielka ofiara.





Akolita

3

1

2

Humanoid. Kultysta.

Rozstawienie – Dowolna pusta lokalizacja.

Wymuszony – Po tym, jak Akolita wejdzie do gry: umieść na nim 1 żeton zagłady.

To tylko niewielka ofiara.





Czarownik Bractwa

4

2

2

Humanoid. Kultysta.

Rozstawienie – Dowolna pusta lokalizacja.
Mściwy.

Wymuszony – Koniec fazy mitów: umieść na
Czarowniku Bractwa 1 żeton zagłady.







PODSTĘP

Tajemnicze pieśni

Urok.

Odkrycie – Umieść 2 żetony zagłady na najbliższym wrogu z cechą **Kultysta**. Jeśli w grze nie ma żadnych wrogów z cechą **Kultysta**, przeszukaj talię spotkań oraz stos odrzuconych kart spotkań w poszukiwaniu karty wroga z cechą **Kultysta** i dobierz ją (potasuj talię spotkań).





PODSTĘP

Tajemnicze pieśni

Urok.

Odkrycie – Umieść 2 żetony zagłady na najbliższym wrogu z cechą **Kultysta**. Jeśli w grze nie ma żadnych wrogów z cechą **Kultysta**, przeszukaj talię spotkań oraz stos odrzuconych kart spotkań w poszukiwaniu karty wroga z cechą **Kultysta** i dobierz ją (potasuj talię spotkań).

