

EMBERLEAF

Klaryfikacja kart

Gra podstawowa

Karty 001-034:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karty 035-036 (Lark, Barrel):

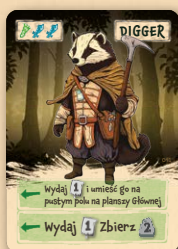


Lark i Barrel Atakują w oparciu o Statystyki odpowiednio Drewna albo Jedzenia w twojej Kompanii. Ignoruj Statystyki Ataku (miecze).

Karty 037-040:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 041 (Digger):



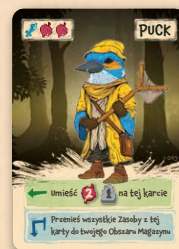
Skorzystanie z Umiejętności Diggera wywołanych Przesunięciem, wymagane są Sztandary Wojenne. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Górna Umiejętność Diggera wywołwana Przesunięciem jest wyjątkowa – wymaga umieszczenia Sztandaru Wojennego na pustym polu na planszy Głównej. Jeśli nie ma takiego pola, nie możesz skorzystać z tej Umiejętności.

Karta 042:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 043 (Puck):



Zasoby, które umieszczasz na tej karcie, pochodzą z Puli Ogólnej. Puck zbiera je przy każdym Przesunięciu, a podczas wywołania jego Umiejętności Wypadnięcia, trafiają do twojego Obszaru Magazynu.

Karta 044 (Ironrak):



Umiejętność Ironraka wywołwana Opłaceniem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Karty 045-051:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 052 (Borel):



Umiejętność Borela wywołwana Przesunięciem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i umieść go na pustym polu na planszy Głównej. Jeśli nie ma takiego pola, nie możesz skorzystać z tej Umiejętności.

Karty 053-066:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 067 (Patty):



Umiejętność Patty wywoływana Przesunięciem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Karta 068 (Dash):



Umiejętność Dasha wywoływana Opłaceniem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Karty 069-071:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 072 (Koren):



Umiejętność Korena wywoływana Przesunięciem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Karty 073-075:

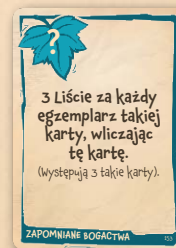
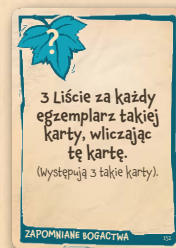
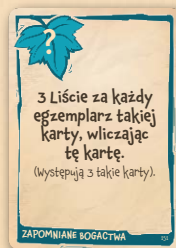
Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 076 (Maple):



Umiejętność Maple wywoływana Zagraniem pozwala ci na natychmiastowe umieszczenie innej karty Bohatera na twojej planszy Kompanii. Dokładnie tak, jakbyś wykonywał drugą Akcję Umieszczenia karty.

Karty 151-153 (Zapomniane Bogactwa):



Każda karta Zapomnianych Bogactw jest punktowana indywidualnie na podstawie całkowitej liczby kart Zapomnianych Bogactw, które posiadasz.

- 1 karta = 3 Liście
- 2 karty = 6 Liści każda (łącznie 12)
- 3 karty = 9 Liści każda (łącznie 27)

Karty 154-234:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Trofea i Premie

Karty 235-263:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Pakiet Bohaterów 1

Karty 264-276:

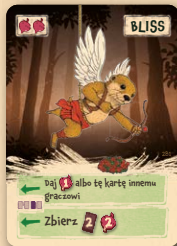
Brak dodanego wyjaśnienia.

Pakiet Bohaterów 2

Karty 277-289:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 281 (Bliss):



Wyjaśnienie dla Trybu Solo: W rozgrywkach w trybie Solo, gdy karta nakazuje przekazać ją innemu graczowi, zamiast tego usuń ją z gry.

Karta 282 (Pop):



Wyjaśnienie dla Trybu Solo: W rozgrywkach w trybie Solo, gdy karta nakazuje przekazać ją innemu graczowi, zamiast tego usuń ją z gry.

Pakiet Bohaterów 3

Karta 290:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 291 (Fang):



Umiejętność Fanga wywoływana Opłaceniem wymaga do jej użycia wydania Sztandaru Wojennego. Weź Sztandar Wojenny, który zebrałeś z Niebezpiecznego Obszaru i usuń go z gry. Zachowujesz zdobyte z niego Liście, ale nie posiadasz już tego Sztandaru.

Karta 292:

Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 293 (Hunk):

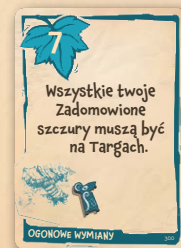


Stała Umiejętność Hunka wywoływana jest, gdy wydajesz Sztandar Wojenny.

Karty 297-299:

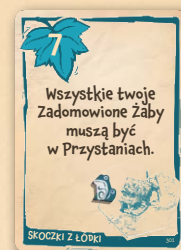
Brak dodanego wyjaśnienia.

Karta 300 (Ogonowe wymiany):



Wszystkie twoje Zadomowione Szczury muszą być na Targach. Jeśli nie posiadasz Zadomowionych Szczurów, spełniasz ten warunek i zdobywasz Liście.

Karta 301 (Skoczki z łódki):



Wszystkie twoje Zadomowione Żaby muszą być w Przystaniach. Jeśli nie posiadasz Zadomowionych Żab, spełniasz ten warunek i zdobywasz Liście.