

## SG Gwint Changelog - v2.0

### Obecné

- všechny původní úpravy oproti verzi ze Zaklínače 3 se ruší
  - Oba hráči si na začátku líznou 10 karet a mohou 2 přelíznout (odhozené na spod balíčku). Nově si hráči v každém dalším kole líznou další 2 karty a poté mohou 1 kartu celé ruky přelíznout.
  - změna schopnosti Špeh: Tuto kartu můžeš zahrát na soupeřovu stranu bojiště a líznout si 1 kartu. (lze tedy zahrát i na svoji stranu bez efektu)
  - změna počasí: Všechny efekty počasí snižují sílu místo na 1 pouze o 50%. Efekt se započítává až před velitelským rohem (tzn. že počasí a roh v řadě se navzájem vyruší). pozn. síla karet se zaokrouhluje dolů
  - Začínající hráč si před začátkem boje vynesou novou kartu Klepna: Síla 3, zlatá karta. Slouží jako kompenzace nevýhody začínajícího hráče.
  - změna Počítání bodů: pevné pouto -> povzbuzení / demotivace -> počasí / mahakamský ležák
- Změna konceptu barev karet a nezničitelnosti:
- karty bronzové (standardní), stříbrné (zálohové), zlaté (omezené počtem)
  - nezničitelnost karet osamostatněna od zlatých karet -> štít
- doplnění nových karet tak, aby min. počet bronzových frakčních jednotek k výběru byl 30
  - zaštitování karet se schopností spálení řady
  - linie přejmenovány na řady
  - nový vzhled karet: převzetí artů z Gwentu
  - změna textů karet: citace postav měníme za popisky funkcí karet
  - přejmenování řad:  
původní: přední - zadní - obléhací  
nově: přední [1] - středová [2] - zadní [3]
  - kompletní rebalance karet
  - změna a úprava velitelů všech frakcí (1 velitel na frakci s několika schopnostmi nahrazen 5ti různými veliteli)
  - změna postav zlatých karet
  - nové speciální karty všem frakcím
  - Návnada: Vezmi si kartu ze své strany bojiště zpět do ruky a zahraj jinou kartu z ruky. Pokud už jinou nemáš, vynes sebranou.
  - Ochránce: Při zničení této karty (i koncem kola) tuto kartu odstraň ze hry a vynes ze záloh kartu XXX.
  - přejmenování frakce Skellige -> Skelligské ostrovy

### **Nové schopnosti:**

(neutrální)

**Specializace** - Říď se popiskem karty

(Monstra)

**Sežrání** - Sežer jednotku na své straně bojiště a přičti si její sílu. Kartu jednotky polož pod tuto kartu tak, aby byla vidět její síla.

**Imunita** - Tato karta je imunní vůči efektu počasí

(Severní království)

**Zesílení** - Vytáhni kartu Zesílení (číslo) a vlož ji pod jinou jednotku na své straně bojiště, tak aby bylo číslo vidět.

(Nilfgaard)

**Demotivace** - Vynes kartu Demotivace na soupeřovu stranu do protější řady.

**Manipulace** - Přesuň soupeřovu jednotku do jiné řady.

(Scoa'tael)

**Houževnatost** - Na konci kola zůstává karta na bojišti do dalšího kola (pouze jednou)

**Přesun** - Můžeš přesunout jinou jednotku na své straně bojiště do jiné linie.

Stávající schopnost Hbitost zrušena odstraněna - možnost umístění karet do více řad zakomponován do ikony dané karty

(Skellige)

**Přelíznutí** - Lízni si kartu, poté odhoď 1 kartu z ruky do pohřebiště.

Schopnost **Povzbuzení** nově funguje na všechny karty (i kartu, která ji vlastní)  
schopnost Berserk přejmenována na Proměna

Popsané změny: (Síla), [řada], -> co se mění

### **Neutrální karty**

- změna karty Návnada: Vezmi si kartu ze své strany bojiště a zahraj 1 kartu z ruky

- změna karet počasí viz sekce "obecné"

- Nová karta Klepna: Síla 4, zlatá karta viz sekce "obecné"

**Návnada** -> Vezmi si kartu ze své strany bojiště a zahraj kartu z ruky (jinou, než jsi sebral).

Jasná obloha (změna jména) -> **Rozbřesk** - Zruš efekty počasí a řad

Pozn.: ruší i mahakamský ležák, mardoeme, atd...

Velitelský roh -> **Mahakamský ležák**

(zlaté karty)

Geralt z Rivie (15) [1] -> (11)

Cirilla (15) [1] -> (6) [3], Specializace: Pokud kolo prohaješ, místo do pohřebiště se ti tato karta vrací do ruky

Yennefer (7) [2] +léčitel -> (1) [2] + Specializace: Znič soupeři libovolnou bronzovou jednotku na bojišti.

Triss (7) [2] -> (0) [2] +Specializace: Znič na každé straně bojiště nejsilnější kartu/y, spálíš-li sobě lízni si kartu a rovnou ji vynes.

Avallac'h (0) [1] + špeh -> (5) [3] + léčitel

Nová karta: **Klepna** (3) [1] + Specializace: Tuto kartu si na bojiště před začátkem hry vynáší hráč, který v 1. kole začíná. Karta je součástí záloh

(bronzové karty)

Zoltan Chivay (5) [1] -> + Houževnatost

Villentretenmerth (7) [1] + sežehnutí řady -> (3)

Olgierd (6) [1,2] + povzbuzení -> (4) [1,2,3]

Gaunter O'Dimm (2) [3] + nástup Stíny -> (1) [1,2,3] +specializace: Nastupující karty nejsou v balíčku.

Stíny (4) [2-2-2] -> (3) [1-2-3]

Velitelský roh -> Mahakamský ležák

Vesermir - odstraněn

Regis - odstraněn

## Monstra

(velitelé)

Eredin - Bořitel světů: Vrátí vám do ruky 1 kartu z odkládacího balíčku.

-> **Neviděný Stařešina** - jednou za kolo můžeš z ruky odhodit kartu do pohřebiště a vzít si z něj jakoukoliv jinou kartu. Tento akt není tahem.

Eredin - Velitel Rudých jezdců: Vyberte si libovolnou kartu počasí a rovnou ji vyneste.

-> **Eredin Bréacc Glas** - Do konce kola sníží nepříteli základní sílu jednotek ve vybrané linii o polovinu. Efekt se nesčítá s počasím.

Eredin - Král Divokého honu: Zdvojnásobí sílu jednotek v přední linii, pokud v této řadě nemáš použitý Velitelský roh.

-> **Auberon Muircetach** - Zdvojnásobí sílu jednotek v přední linii (efekt se nesčítá s Mahakamským ležákem) - tento efekt nelze zrušit.

Eredin Bréacc Glass - Proradný: Pasivní schopnost této karty zdvojnásobí sílu všech špiónů. Platí pro oba hráče.

-> **Dagon** - Do konce kola přidej všem svým jednotkám imunitu vůči počasí. Tento efekt nelze zrušit.

Eredin - Smrtonoš: Vyberte 2 karty, které ztratíte a následně si za ně vyberte 1 libovolnou kartu z balíčku.

-> **Lešij** - Ty i soupeř vyberte 1 kartu ze své ruky a dejte ji do pohřebiště, poté si (pouze ty) lízni jednu kartu; tento akt není tahem.

(speciální)

3x Nová karta **Jasná obloha** - Vyčisti vlastní řadu od efektu počasí (přesun 1 kartu z oblasti Počasí do příslušné nepřátelské linie)

(zlaté karty)

Kajran (8) [1,2] ->(6) [3] + Specializace: Sežer jednotku ze soupeřova pohřebiště a přičti si její sílu (vlož kartu dospod této ať je síla vidět)od této ať je vidět síla)

Lešij (10) [2] -> Draug (6) [1,2,3] + Povzbuzení

Imlerith (10) [1] -> (3) + Specializace: Znič 1 svou nejslabší a 1 soupeřovu nejsilnější

jednotku

Draug (10) [1] - (11) Kostěj

(bronzové)

3x Nekker (2) [1] + nástup -> (3) [1+2+3] + Imunita

Mlhavec (2) [1] -> 2x (5) [2] + Imunita + nástup

Běs (6) [1] -> (7)

Ledový Obr (5) [3] -> (8) + imunita

Ohnivý Elementál (6) [3] -> (3) + Specializace: Znič soupeři nejslabší kartu/y na bojišti

Zemní Elementál (6) [3] -> (8) +štit

Krabopavoučí královna (6) -> (5) stříbrná

3x Krabopavouk (4) [1] +nástup -> (3) [2]

5x Opíři (5-4-4-4-4) [1] -> (3-4-3-3-2), bruxa [2]

3x Ježibaby (6) [1-1-1] -> (4) [3]

Ropucha (7) [2] + sežehnutí řady -> (3)

Vlkodlak (5) [1] -> (3) + Sežrání +štit +Povzbuzení

Hrobice(5) [2] -> (3) + Sežrání +štit +Povzbuzení

Chiméra (5) [1] -> (3) [3] + Sežrání +štit +Povzbuzení

## NOVÉ KARTY

Nová karta Ghúl (3) [3] +Sežrání +Specializace: Schopností Sežrání můžeš sežrat kartu z vlastního pohřebiště.

Nová karta Sukkuba (6) [2] +špeh

Gryf (7) [2]

Nithrall (8) [1] +štit

Caranthir Ar-Feiniel (0) [2] +štit + Specializace: Vytáhni z balíku libovolnou kartu počasí a rovnou ji vynes.

Krabopavoučí trubec (1) [2] Ochránce (Krabopavoučí královna)

Harpyjí vejce: (1) [3] Ochránce (Harpyje)

2x Harpyje (4) [3] - stříbrná

2x Pes divokého honu (4) [1] +imunita +nástup

Barghest (5) [1] + houževnatost

Vidlonoh (5) [1] - vyřazeno

Kurolišek (2) [2] - vyřazeno

Morová pana (5) [1] - vyřazeno

Wyverna (2) [2] - vyřazeno

Potracenka (4) [1] - vyřazeno

Harpyje (2) [1,2] - vyřazeno

Endriaga (2) [2] - vyřazeno

Chrlič (2) [2] - vyřazeno

Gryf (5) [1] - vyřazeno

## Niflgaard

(velitelé)

Emhyr var Emrei - Bílý plamen: Tato karta ruší velitelskou schopnost nepřítele.

-> **Uzurpátor** - Znič libovolnou (né zlatou) nepřátelskou kartu na bojišti.

Emhyr var Emreis - Císař Nilfgaardu: Můžete se podívat na 3 karty z protivníkovy ruky.  
-> **Emhyr var Emreis** - Můžete se podívat na 4 karty z protivníkovy ruky.

Emhyr var Emreis - Jeho císařská výsost: Vytáhněte z balíčku kartu Prudký déšť a ihned ji vynesete.

-> **Fergus var Emreis** - Lízní si 2 karty ze soupeřova balíčku, jednu vynes a druhou vrať zpět na vrch balíčku.

Emhyr var Emreis - Dobyvatel Severu: Dokáže oživit náhodně zvolenou jednotku na bojiště.

-> **Jan Calveit** - Ze svého pohřebiště si lízní jakoukoliv kartu a vynes ji.

Emhyr var Emrei - Neústupný: Lízněte si kartu z nepřítelova odkládacího balíčku

-> **Morvran Voorhis** - Ze soupeřova pohřebiště si lízní jakoukoliv kartu a vynes ji.

(speciální)

2x Nová karta **Diplomacie** - Přesuň až 3 soupeřovy jednotky do jiné řady.

Nová karta **Demotivace** - Ubírá 1 bod síly všem jednotkám v řadě. Kartu lze cílit jinými kartami.

pozn. karta se váže ke schopnosti Demotivace a není součástí balíčku

(zlaté karty)

Letho (10) [1] -> (11) **Ramon Tyrconnel**

Menno Coehoorn (10) [1] +léčitel -> (5) [2]

Morvran Voorhis (10) [3] -> **Rience** (0) +specializace: Lízní si 2 karty ze soupeřova balíčku. Jednu vynes a druhou odhod do jeho pohřebiště.

Tibor Eggebracht (10) [2] -> (5) [1,2,3] + Demotivace

(bronzové)

Cynthia (4) [2] -> (4) [1] + Manipulace

Assire var Anahid (6) [2]-> (3) [2] + Manipulace

Fringilla Vigo (6) [2] -> (3) [2] + Manipulace

Albrich (2) [2] -> (3) [3] + Manipulace

Rainfarn of Attre (4) [1] -> (5) + Demotivace

Vanhemar (4) [2] -> (5) [2] + Demotivace

Prohnilá mangonela (3) [3] -> Hnilomet (5) [3] + Demotivace

Stefan Skellen (9) [1] + špeh -> (7)

Shilard Fitz-Oesterlen (7) [1] + špeh -> (6)

Vattier de Rideaux (4) [1] + špeh -> (2) [2] +specializace: Schopností Špeh si lízní kartu ze soupeřova balíčku místo svého

3x Jízdní brigáda Nauzicaa (2) [1] + pevné pouto -> (4) [3]

Obléhací podpora (0) [3] +léčitel -> Otrokář (4) [3] -léčitel +Povzbuzení

Sweers (2) [2] -> (1) +štít +Specializace: Přesuň jednotku o síle 4 či méně ze soupeřovi strany na svou.

Zerrikánský ohnivý škorpion (5) [3] -> Zerrikánský škorpion (7)

2x Lučištník Černé pěchoty (10) [2] -> (5) +PP

Vreemde (2) [1] -> (7) [2]

2x Mladý velvyslanec(5) [1] -> Ard Feainn Tortoise  
2x Střelecká podpora (1) [2] + léčitel -> Alchemista  
Obléhací ženista (6) [3] -> Prohnilá mangonela  
Statná Helga (10) -> 9 + štít

Morteisen (3) [1] - vyřazeno  
Renuald aep Matsen (5) [2] -> vyřazeno  
Puttkammer (3) [2] - vyřazeno

## Severní království

(velitelé)

Foltest - Král Temerie: Vytáhněte z balíčku kartu Neproniknutelná mlha a ihned ji vynesete.  
-> **Henselt** - Kdykoliv během svého tahu vynes Kaedwenského seržana na bojiště (k dispozici máš 3). Tento akt není tahem.

Foltest - Ocelová pěs: Zničí nepříteli nejsilnější kartu/karty v obléhací linii, pokud je součet síly 10 a vyšší.  
-> **Demavend** - Na začátku boje si tvůj soupeř nalíže o 1 kartu méně; tento akt není tahem.

Foltest - Mistr obléhání: Zdvojnásobí sílu všech obléhacích jednotek, pokud v této řadě nemáš použitý Velitelský roh.  
-> **Foltest** - Vyber si bronzovou jednotku ze svého balíčku a vynes ji, poté balíček zamíchej; tento akt není tahem.

Foltest - Syn Medellův: Zničí nepříteli nejsilnější kartu/karty ve středové linii, pokud je součet síly 10 a vyšší.  
-> **King Radovid V** - Tvůj soupeř si na začátcích kol nemůže přelíznout karty.

Foltest - Lord velitel Severu: Zruší efekt všech karet počasí (Štiplavý mráz, Prudký déšť, Neproniknutelná mlha).  
-> **Královna Meve** - Zruš 1 libovolný efekt řady (počasí, roh,...) na každé straně bojiště, TENTO akt není tahem

(speciální)

Nová karta **Rytířství** - Vynes kartu Zesílení (10) a vlož ji pod svou jednotku své straně bojiště (ať je síla vidět)  
Nová karta **Zesílení (X)** - Polož tuto kartu pod jinou než vynášející jednotku na své straně bojiště tak, aby byla vidět její síla (X). pozn. karta se váže ke schopnosti Zesílení a není součástí balíčku

(zlaté karty)

Vernon Roche (10) [1] -> (7) + Povzbuzení  
Jan Natalis (10) [1] -> (1) +Nástup (UZP) +Specializace: nastupující karty nejsou v balíčku.  
Esterad Thyssen (10) [1] +povzbuzení -> **Odrin** (2) [1,2,3] +Mahakamský ležák  
Filippa Eilhart (10) [2] - (5)+ 2x zesílení

(bronzové)

3x Kaedwenský mistr-ženista (1) [3 + povzbuzení] -> Seržant (3) [1,2,3] Vynesení přes velitele, karty nejsou v balíčku.

3x UZP(2) [1] + pevné pouto -> vynesení přes Jana Natalise, karty nejsou v balíčku.

Dethmold (6) [2] -> (4) [1] + Zesílení (3)

Sheala de Tancarville (5) [2]-> (4) + Zesílení (3)

Keira Metz (5) [2] -> (4) [3] + Zesílení (3)

Sabrina Glewissig (4) [2] ->+ Specializace: Znič libovolnou jednotku na své straně bojiště, poté si lízni kartu a rovnou ji vynes. (jen pokud nějakou zničíš)

Talar (1) [3] -> (5)

Princ Stennis (5) [1] -> (6) +štit

Léčitelka Šedé korouhve (5) [3] -> Polní léčitelka (2)

2x Katapult (8) [3] + pevné pouto -> **Foltestova pýcha** (6)

Obléhač věž (6) [3] -> (5) [1] +Specializace: Schovej jednotku z této řady a zvyš svou základní sílu o sílu této karty (danou kartu vlož pod tuto kartu, ať je síla vidět). Pokud je tato karta v průběhu kola zničena, schovaná karta zůstává na bojišti.

Ves (5) [1] -> (6)

Sigismud Dijkstra (4) [1] +špeh -> [2]

2x balista (6) -> (2), stříbrná

## NOVÉ KARTY

3x Redanská kavalérie (3) [1,2,3] + nástup

Kerackská fregata (7) [3]

Kaedwenský mistr-ženista (0) [3] + nástup (2 balisty ze záloh) + povzbuzení

Seltkirk z Gulety: (1) [1] + Specializace: Znič soupeři libovolnou kartu na bojišti se základní silou 4 nebo menší.

Temerský bubeník (4) [2] +povzbuzení

Odrin (2) [1,2,3] zlatá + ležák + štít

Shani: (3) [2] + štít + Specializace: Vyber si kartu ze svého pohřebiště a vynes ji.

Princezna Adda: (11) [3] + štít + Specializace: Znič nejslabší jednotku na své straně bojiště. Pokud si žádnou nezničil, pošli tuto kartu do pohřebiště.

Ronvid Nezdolný: (5) [1] + Houževnatost

Kaedwenský zmrtvýchvstalý (7) [1]

Sheldon (4) [2] - vyřazeno, přesunut do Scoia'tael

Yarpen (2) [1] - vyřazeno, přesunut do Scoia'tael

Seigfried (5) [1] - vyřazeno

2x Redanský pěší voják (1) [1] - vyřazeno

## Skellige

(velitelé)

Král Bran - Snižuje efekt počasí o polovinu

-> **Bran an Tuirseach** - Do konce kola sníží nepříteli základní sílu karet jednotek v zadní a středové linii o polovinu. Efekt se nesčítá s počasím.

Crach - Ocelová pěst: Zamíchej své i soupeřovo pohřebiště zpět do balíčku  
-> **Crach an Craite** - Kdykoliv během svého tahu vynes ze záloh na bojiště kartu Válečník klanu an Craite (k dispozici máš 3). Tento akt není tahem.

Nový velitel: **Birna** - Lízni si 3 karty, jednu zahrej a 2 odhod' do pohřebiště

Nový velitel: **Udalryk** - Znič nejsilnější jednotku na obou stranách bojiště, poté si lízni kartu (jen pokud jsi zničil i nějakou na své straně).

Nový velitel: **Lugoš Šílený** - Vyber náhodně jednu kartu z ruky nepřítele a odhod' ji do svého pohřebiště; tento akt není tahem.

(speciální)

3x Skelligská bouře -> 2x

(zlaté karty)

Cerys an Craite (10) [1] +nástup -> (1) +Specializace: - nástup funguje i na karty v pohřebišti

Hjalmar an Craite (10) [2] -> (7) + Povzbuzení

Myšilov (7) [2] +mardroeme -> **Artis** (4) +Specializace: Vytáhni (ze svého balíčku nebo z pohřebiště) a zahraj Mardroeme

Nová karta: **Svalblod** (11) [1]

(bronzové)

3x Nová karta: Drakkar (5) [1,2,3] - Vynesení přes velitele Crach an Craite, karty nejsou v balíčku.

Zbrojář (4) [1] -> (4) [1] + Přelíznutí

Skald (4) [1] -> [2] + Přelíznutí

Nová karta: **Kovář** -> (4) [3] + Přelíznutí

3x Štítonoška klanu Drummond (4) [1] +pevné pouto -> (2) -pevné pouto +povzbuzení

Olaf (12) [1,2] +povzbuzení -> (11) [1] -povzbuzení

Donar (4) [1] -> [1] +povzbuzení

Berserk (4) [1] +berserk -> (5) [3] +proměna (Vildkaarl: Svalblodův šampión)

Proměněný Vildkaarl (14) [1] +povzbuzení -> Vildkaarl: Svalblodův šampión (11) [1]

3x Mladý berserk (2) [2] +proměna (zuřivý medvěd) -> (4)

Proměněný mladý Vildkaarl (8) [2] +pevné pouto -> Zuřivý medvěd -pevné pouto +povzbuzení

3x Nová karta: **Svalblodův fanatik** (4) [3] +proměna Svalblodova ohavnost

3x Nová karta: **Svalblodova ohavnost** (6) [3] + pevné pouto

3x Válečník klanu an Craite (6) [1] +pevné pouto -> (6) [1+2+3] bez schopnosti, stříbrné (přes velitele)

3x Lučišník klanu Brokvar (6) [2] -> Lovec (4) +pevné pouto

3x Válečný drakkar (6) [3] +pevné pouto -> (3) [3] + nástup

Nová karta: **Myšilov** (3) [2] +léčitel

## NOVÉ KARTY

Svalblodův kněz (3) [2] + Specializace: Aktivuj schopnost Proměna vynesené jednotky na své straně bojiště.

Zkažená flaminika: (2) [3] Specializace: Znič libovolnou jednotku na své straně bojiště, poté z pohřebiště vynes jinou jednotku.

2x Šermíř klanu an Craite (5) [1] +PP

Bylinkářka klanu Heymaey (1) [3] +léčitel

Freyina uctivatelka (1) [3] +léčitel

Modrák Lugoš (6) [1] - vyřazeno

Piráta klanu Dimun (6) [2] + sežehnutí - vyřazeno

3x Lehký drakkar (4) [2] +nástup - vyřazeno

Svanrige (4) [1] - vyřazeno

Holger Černá ruka (4) [3] - vyřazeno

Birna Bran (2) [1] +léčitel - vyřazeno, přesun do velitelů

Lugoš Šílený (6) [1] - vyřazeno, přesun do velitelů

Udalryk (4) [1] - vyřazeno, přesun do velitelů

## Scoia'tael

Jednotkám připsána rasa

(velitelé)

FF - Sedmikráska z Dolin: Na začátku boje si lízněte z balíčku o 1 kartu navíc

-> **Eithné** - Vytáhni z balíčku libovolnou speciální kartu a rovnou ji vynes, poté balíček zamíchej..

FF - Naděje Aen Seidhe: Přesuňte jednotky se schopností Hbitost do té řady, ve které budou mít největší sílu.

-> **Filavandrel aén Fidhail** - Jednou v každém kole můžeš přesunout soupeřovu kartu do jiné linie na jeho straně bojiště.

FF - Čistokrevná elfka: Vytáhněte z balíčku kartu Štiplavý mráz a ihned ji vynesete.

-> **Brouver Hoog** - Vytáhni a vynes ze svého balíčku jakéhokoliv trpaslíka, poté balíček zamíchej.

FF - Nádherná: Zdvojnásobí sílu jednotek v zadní linii, pokud tam nemáš vynesení Velitelský roh.

-> **Francesca Findabair** - Zdvojnásobí sílu jednotek ve vybrané linii, pokud tam nemáš vynesení Velitelský roh. Tento efekt nelze zrušit.

FF - Královna Dol Blathanna: Zničí nepříteli nejsilnější kartu/karty v přední linii, pokud je součet síly 10 a vyšší.

-> **Saskia** - Zničí nepříteli nejsilnější kartu/karty ve vybrané linii.

(speciální)

Nová karta **Zakalení** - Vlož tuto kartu pod svou jednotku na bojišti a přidej jí tím houževnatost.

(zlaté karty)

Eithné (10) [2] -> **Yarpen Zigrin** (6) [1] + Houževnatost , pozn. přesunut ze severních království

Iorweth (10) [2] -> (3) + nástup (elfský harcovník 3x (2) [2])

Isengrim Faolthiarna (10) [1] +povzbuzení -> (7)

Saesenthesis (10) [2] -> (11)

(bronzové)

Elfský harcovník (2) [2] nástup -> karty jdou mimo balíček a vážou se ke kartě Iorweth  
Vriheddský kadet (4) [2] -> (2) + Specializace: Vezmi si kartu ze své strany bojiště a zahraj kartu z ruky (jinou, než jsi sebral).

Toruviel (2) [2]-> (4) [1,2,3] Povzbuzení

Yaevinn (6) [1,2] -> (5) [1] + Přesun

Ciaran (3) [1,2] -> (5) [2] + Přesun

Barclay Els (6) [1,2] -> (5) [3] + Přesun

Dennis Cranmer (6) [1] -> (5) + Houževnatost

5x Mahakamští obránci (5) [1] -> Mahakamský oddíl (4) + Pevné pouto

Shirru (8) [3] + sežehnutí řady -> (3)

Havekarská podpora (5) [1] -> Nemilosrdné Dryády (4) [2]

3x Trpasličí dobrovolníci (3) [1] -> (3) [1,2,3]

Milva (10) [2] + Povzbuzení -> (5)

3x Havekarská léčitelka (0) [2] + léčitel -> 1x (1)

2x Vriheddská brigáda (5) [1,2,3] -> (4) [3] + nástup

#### NOVÉ KARTY

Čarodějka z Dol Blathana (1) [3] +štít + Specializace: Vytáhni ze svého pohřebiště libovolnou speciální kartu a rovnou ji vynes, poté balíček zamíchej.

Paulie Dahlberg (1) [1,2,3] + Specializace: Vynesené jednotky na tvé straně bojiště s ikonkou všech tří řad můžeš přemístit do řady, do které vynášíš tuto kartu.

Aelirenn (1) [1] + Specializace: Můžeš zničit nejsilnější elfskou jednotku na své straně bojiště a líznout si za to 1 kartu z balíčku.

Sheldon Skaggs (8) [1] , pozn. přesunut ze severních království

Ida Emean aep Sivney (6) [2] - vyřazeno

Střelec z Dol Blatanna (4) [2] - vyřazeno

Filavandrel aén Fidháil (6) [1,2] - vyřazeno

Riordain (1) [2] - vyřazeno