



WALDGEIST

sługa | żywy
BESTIA, BACIENNIK

6
KOSZT

OBRONA (DF) | WOLA (WP) | RANY (WD) | RUCH (WK) | SZARŻA (CG) | ROZMIAR (HT)

5 | 5 | 7 | 4 | 6 | 2

Waldgeist

ZDOLNOŚCI | ABILITIES

Pancerz +2 | Armor: Redukuj wszystkie otrzymane obrażenia o +2, do minimum 1."

Bez przeszkód | Unimpeded: Podczas ruchu postać ignoruje kary wynikające z przemieszczania się w ciężkim terenie.

Doskonały kamuflaż | Perfect Camouflage: Jeżeli ta postać nie była aktywowana w tej turze wtedy **ataki** z SZARŻY i **strzeleckie** skierowane przeciw tej postaci otrzymują \square .

ATAKI | ATTACK ACTIONS

(1) Poplątane korzenie | Tangling Roots (**Wręcz** 5 \heartsuit / **Odporność**: OBRONA / **Zasięg**: \heartsuit 2): Cel otrzymuje 2 / 3 / 4 obrażenia. Dopóki ta postać styka się podstawką z trudnym terenem zasięg tego **ataku** jest zwiększony do \heartsuit 4.

\heartsuit **Zaplątanie** | Entangle: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje **stan spowolnieni**.

\heartsuit **Wzmocnienie** | Entrench: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje, do końca tury, następujący **stan**: „**Ukorzenie** | Rooted: Postać nie może wykonać **akcji ruchu** i **szarży**. Jeżeli postać zostanie **przesunięta**, usuń ten **stan** a postać otrzymuje 3 obrażenia.”

TAKTYKI | TACTICAL ACTIONS

(0) Kielkowanie | Germinate (**Zakłęcie** 5 \heartsuit / **Wymóg**: 12 \heartsuit / **Zasięg**: 8): Umieść dwa 50 mm **znaczniki drzewa** stykające się ze sobą, do 8" od tej postaci. **Znacznik** ma następujące cechy: ROZMIAR 5, ciężki teren, lekka osłona. **Znaczników** nie można umieszczać na innych **znacznikach** czy postaciach. Usun znaczniki gdy ta postać opuści grę, przemieści się, zostanie **przesunięta** lub wykona tę **akcję** ponownie.

40 mm | wersja 2.0



WALDGEIST

sługa | żywy
BESTIA, BACIENNIK

6
KOSZT

OBRONA (DF) | WOLA (WP) | RANY (WD) | RUCH (WK) | SZARŻA (CG) | ROZMIAR (HT)

5 | 5 | 7 | 4 | 6 | 2

Waldgeist

ZDOLNOŚCI | ABILITIES

Pancerz +2 | Armor: Redukuj wszystkie otrzymane obrażenia o +2, do minimum 1."

Bez przeszkód | Unimpeded: Podczas ruchu postać ignoruje kary wynikające z przemieszczania się w ciężkim terenie.

Doskonały kamuflaż | Perfect Camouflage: Jeżeli ta postać nie była aktywowana w tej turze wtedy **ataki** z SZARŻY i **strzeleckie** skierowane przeciw tej postaci otrzymują \square .

ATAKI | ATTACK ACTIONS

(1) Poplątane korzenie | Tangling Roots (**Wręcz** 5 \heartsuit / **Odporność**: OBRONA / **Zasięg**: \heartsuit 2): Cel otrzymuje 2 / 3 / 4 obrażenia. Dopóki ta postać styka się podstawką z trudnym terenem zasięg tego **ataku** jest zwiększony do \heartsuit 4.

\heartsuit **Zaplątanie** | Entangle: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje **stan spowolnieni**.

\heartsuit **Wzmocnienie** | Entrench: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje, do końca tury, następujący **stan**: „**Ukorzenie** | Rooted: Postać nie może wykonać **akcji ruchu** i **szarży**. Jeżeli postać zostanie **przesunięta**, usuń ten **stan** a postać otrzymuje 3 obrażenia.”

TAKTYKI | TACTICAL ACTIONS

(0) Kielkowanie | Germinate (**Zakłęcie** 5 \heartsuit / **Wymóg**: 12 \heartsuit / **Zasięg**: 8): Umieść dwa 50 mm **znaczniki drzewa** stykające się ze sobą, do 8" od tej postaci. **Znacznik** ma następujące cechy: ROZMIAR 5, ciężki teren, lekka osłona. **Znaczników** nie można umieszczać na innych **znacznikach** czy postaciach. Usun znaczniki gdy ta postać opuści grę, przemieści się, zostanie **przesunięta** lub wykona tę **akcję** ponownie.

40 mm | wersja 2.0



WALDGEIST

sługa | żywy
BESTIA, BACIENNIK

6
KOSZT

OBRONA (DF) | WOLA (WP) | RANY (WD) | RUCH (WK) | SZARŻA (CG) | ROZMIAR (HT)

5 | 5 | 7 | 4 | 6 | 2

Waldgeist

ZDOLNOŚCI | ABILITIES

Pancerz +2 | Armor: Redukuj wszystkie otrzymane obrażenia o +2, do minimum 1."

Bez przeszkód | Unimpeded: Podczas ruchu postać ignoruje kary wynikające z przemieszczania się w ciężkim terenie.

Doskonały kamuflaż | Perfect Camouflage: Jeżeli ta postać nie była aktywowana w tej turze wtedy **ataki** z SZARŻY i **strzeleckie** skierowane przeciw tej postaci otrzymują \square .

ATAKI | ATTACK ACTIONS

(1) Poplątane korzenie | Tangling Roots (**Wręcz** 5 \heartsuit / **Odporność**: OBRONA / **Zasięg**: \heartsuit 2): Cel otrzymuje 2 / 3 / 4 obrażenia. Dopóki ta postać styka się podstawką z trudnym terenem zasięg tego **ataku** jest zwiększony do \heartsuit 4.

\heartsuit **Zaplątanie** | Entangle: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje **stan spowolnieni**.

\heartsuit **Wzmocnienie** | Entrench: Po zadaniu obrażeń cel otrzymuje, do końca tury, następujący **stan**: „**Ukorzenie** | Rooted: Postać nie może wykonać **akcji ruchu** i **szarży**. Jeżeli postać zostanie **przesunięta**, usuń ten **stan** a postać otrzymuje 3 obrażenia.”

TAKTYKI | TACTICAL ACTIONS

(0) Kielkowanie | Germinate (**Zakłęcie** 5 \heartsuit / **Wymóg**: 12 \heartsuit / **Zasięg**: 8): Umieść dwa 50 mm **znaczniki drzewa** stykające się ze sobą, do 8" od tej postaci. **Znacznik** ma następujące cechy: ROZMIAR 5, ciężki teren, lekka osłona. **Znaczników** nie można umieszczać na innych **znacznikach** czy postaciach. Usun znaczniki gdy ta postać opuści grę, przemieści się, zostanie **przesunięta** lub wykona tę **akcję** ponownie.

40 mm | wersja 2.0

Ważni: Gra Malifaux, jakkolwiek, oryginalne elementy użyte w ramach tłumaczenia: s=układanie, Wyróżnienia: Wyróżnienia, Celem udzielenia tłumaczenia jest promowanie gry wśród polskich graczy. Tłumaczenie jest nieoficjalne i nie jest wspierane przez Wyróżnienia. Z polskiej wersji językowej mogą zostać wyłączone podane oryginalne materiały. Important: Malifaux and any original elements used in the translation files are the property of Wyróżnienia. The purpose of providing translations is to promote the game among Polish players. The translation is unofficial and is not supported by Wyróżnienia. Only the owners of original materials may use the Polish language version.

tłumaczenie: skład: guidanz
Malifaux - Waldgeist
karty postaci: PL