







Guardião do Conhecimento

4 4 5 5

Chefe Espírito - Mago

+5 P Jog

Guardião do Conhecimento

4 4 5 5

Chefe Espírito - Mago

+5 P Jog

2º Fase

Guardião do Conhecimento não é afetado por condições, mas recebe seus danos. No turno desse chefe, role 1d6 e ative:

- 1) [Efeito - Invocar Tomos e Colherão Vivo] Invoca 1 Tomo Enfeitiçado e o Calderão Vivo no campo inimigo. Se não há espaço para invocar, todos os inimigos recebem bônus de Ataque +2 e Dano +2 neste turno.
- 2) [Efeito - Anagrama do Louco] Role 1d6 e cause uma condição a um personagem (jogadores) aleatório de acordo com o resultado: 1 ou 2: Constricção / 3 ou 4: Silêncio / 5 ou 6 Congelado / 1.
- 3) [Efeito - Espelho Ethinom] A próxima perícia de Efeito ou Ataque usada contra este chefão será negada.
- 4) [Efeito - Recuperação do Conhecimento] Invoca 1 personagem ★ RARO no campo inimigo e ele recebe +2 de vida e Ataque Defesa +3.
- 5) [Efeito - Recuperação do Conhecimento] Recupera 5 de Vida e também 5 de energia.

