



Zniszczenie Zła



Aktywowany odkupiciel zadaje podwójne obrażenia. Efekt nie ma miejsca, jeżeli Odkupiciel używa Granatów lub Garłacza.



Aura Gniewu



Aura zaczyna działać w Fazie Inicjatywy. Wszyscy wojownicy Ludzi dostają **+1 ATK** do końca najbliższej Fazy Akcji.



Aura Ochrony



Aktywowany Odkupiciel posiada
talent Nieuchwytny.



Rytuał Leczenia



Aktywowany Odkupiciel może zrezygnować ze swego ruchu i ataku, aby uleczyć dowolną Linię Akcji wojownika Ludzi będącego w grze. Usunąć znacznik obrażeń z wybranego pola obrażeń.



Aura Konsekracji



W Fазie Inicyjatywy odrzucić losowo wybraną kartę Zdarzeń z ręki grającego Demonami.



Aura Ofiary



W czasie Fazy Inicjatywy Odkupiciel może ranić wybranego wojownika będącego na tym samym kaflu. Rzuć kością: wynik równy lub większy niż 4 oznacza, że Odkupiciel też zostaje ranny. Daru można użyć do dwóch razy na jedną Fazę Inicjatywy.



Aura Błogosławieństwa



W czasie fazy Inicjatywy Odkupiciel
pozbawia grającego Demonami
1PZ, jeżeli całkowita liczba PZ jest
nieparzysta lub 2PZ, jeżeli jest
parzysta.

Naszyjnik z Uszu



**Wszyscy
Wojownicy**

Żaden troglodyta (zwykły lub Twardziel) nie może wejść do gry na kafel z tym wojownikiem (nawet poprzez zdolności „Pokusa Krwi” i „Kopiące Monstra” lub kafel Legowiska).

Przedmiot nie działa gdy wojownik jest Wyczerpany.

Ładunki Wybuchowe



Tylko Skazani wojownicy


Gdy ten wojownik ginie, wszyscy troglodyci i Ogary Piekielne będące na tym samym kaflu giną razem z nim. Wszyscy wojownicy Ludzi lub Demony będące na tym kaflu otrzymują po 3 obrażenia.

Medalion Wściekłości



Skazany Brutal

Wartość Kości Akcji tego wojownika zawsze może być zmieniona na 1.
Jeżeli używasz tego Przedmiotu obróć kość tak aby wskazywała 1.



Skórzany Pancerz



**Wszyscy
Wojownicy**

Minimalna wartość
OBR tego
wojownika wynosi
4 (nawet jeżeli
wojownik jest
Wyczerpany).

Eliksir Ostatniej Szansy



**Tylko Skazani
wojownicy**

Gdy ten wojownik jest Wyczerpany, możesz automatycznie wyleczyć odpowiednią Linię Akcji aby mógł normalnie działać.

Gdy tak zrobisz, wojownik umrze na koniec swej aktywacji.

Święty Symbol



Odkupiciel

Minimalna wartość
OBR tego wojownika
wynosi 5 jeżeli atakuje
go Demon (nawet
jeżeli wojownik jest
Wyczerpany).

Instynkt Przetrwania



Zagraj kartę w fazie Inicjatywy.

Wybierz dowolnego wojownika,
który do następnej Fazy Inicjatywy
zyska **+1 RCH**, **+1 ATK** i **+1 OBR**.

Położ odpowiedni żeton na jego
karcie.

Instynkt Przetrwania

Zagraj kartę w Fazie Inicjatywy.

Wybierz dowolnego wojownika,
który do następnej Fazy Inicjatywy
zyska +1 RCH, +1 ATK i +1 OBR.

Położ odpowiedni żeton na jego
karcie.

Drenaż Mocy



Zagraj kartę w Fазie Inicjatywy.

Grający Demonami traci połowę swoich PZ (zaokrąglonych w górę).

Drenaż Mocy



Zagraj kartę w Fазie Inicjatywy.

Grający Demonami traci połowę swoich PZ (zaokrąglonych w górę).

Dezorientacja



*Zagraj kartę na początku
Fazy Zagrożenia.*

Podczas Fazy Zagrożenia to ty rozdzielasz Kości Przeznaczenia. Oczywiście ich rozmieszczenie musi być prawidłowe. Na polu Pułapki możesz położyć maksymalnie **3 kości**.

Dezorientacja



*Zagraj kartę na początku
Fazy Zagrożenia.*

Podczas Fazy Zagrożenia to ty rozdzielasz Kości Przeznaczenia. Oczywiście ich rozmieszczenie musi być prawidłowe. Na polu Pułapki możesz położyć maksymalnie **3 kości**.



Piekielna Wściekłość

Zagraj kartę w Fазie Zagrozenia.

Demony i Ogary Piekielne (ale nie troglodyci) stają się Rozszalałe na czas najbliższej Fazy Akcji.



Piekielna Wściekłość

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Demony i Ogary Piekielne (ale nie troglodyci) stają się Rozszalałe na czas najbliższej Fazy Akcji.



Skaza

Zagraj kartę w Fазie Zagrożenia.

Grający Ludźmi musi odrzucić dowolny Przedmiot należący do któregoś z jego wojowników.



Skaza

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Grający Ludźmi musi odrzucić dowolny Przedmiot należący do któregoś z jego wojowników.



Kryzys Wiary

***Zagraj tę kartę, gdy grający
Ludźmi zadeklaruje użycie Daru.***

Działanie zadeklarowanego Daru
zostaje wstrzymane.



Kryzys Wiary

***Zagraj tę kartę, gdy grający
Ludźmi zadeklaruje użycie Daru.***

Działanie zadeklarowanego Daru
zostaje wstrzymane.



Plucie Kwasem

Zagraj tę kartę, gdy Demon lub Ogar Piekielny (ale nie troglodyta) szykuje się do ataku.

Wojownik może atakować przeciwnika będącego na sąsiednim kaflu. Jest to atak dystansowy.



Plucie Kwasem

Zagraj tę kartę, gdy Demon lub Ogar Piekielny (ale nie troglodyta) szykuje się do ataku.

Wojownik może atakować przeciwnika będącego na sąsiednim kaflu. Jest to atak dystansowy.



Toxyczne Opary

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Wybierz kafel, następnie wykonaj rzut kością za każdego wojownika Ludzi będącego na tym kaflu. Każdy wynik równy lub większy 3 powoduje zadanie obrażeń.



Toksyczne Opary

Zagraj kartę w Fазie Zagrozenia.

Wybierz kafel, następnie wykonaj rzut kością za każdego wojownika Ludzi będącego na tym kaflu. Każdy wynik równy lub większy 3 powoduje zadanie obrażeń.



Sługa Szatana

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Wybierz Demona lub Ogara Piekielnego, który zyska **+1 RCH**, **+1 ATK** i **+1 OBR** do następnej Fazy Zagrożenia. Połóż odpowiedni żeton na jego karcie.



Sługa Szatana

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Wybierz Demona lub Ogara Piekielnego, który zyska **+1 RCH**, **+1 ATK** i **+1 OBR** do następnej Fazy Zagrożenia. Połóż odpowiedni żeton na jego karcie.



Zapowiedź Koszmaru

Zagraj kartę w Fазie Zagrozenia.

W następnej Fазie Zagrozenia grający demonami będzie rzucał dodatkową Kością Przeznaczenia. Działanie tej karty może zostać wstrzymane przez zagranie karty Przewagi „Olej do Lampy”.



Zapowiedź Koszmaru

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

W następnej Fazie Zagrożenia grający demonami będzie rzucał dodatkową Kością Przeznaczenia. Działanie tej karty może zostać wstrzymane przez zagranie karty Przewagi „Olej do Lampy”.



Teleportacja

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Położ żeton teleportacji na dowolnym kafłu.
W każdej Fazie Zagrożenia możesz wydać 1PZ, aby przenieść na ten kafel jednego ze swoich wojowników będących w grze. Z teleportacji możesz korzystać dowolną ilość razy na Fazę Zagrożenia.



Teleportacja

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Położ żeton teleportacji na dowolnym kaflu. W każdej Fazie Zagrożenia możesz wydać 1PZ, aby przenieść na ten kafel jednego ze swoich wojowników będących w grze. Z teleportacji możesz korzystać dowolną ilość razy na Fazę Zagrożenia.



Zawał

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Położ znacznik zawału na dowolnym wyjściu kafla. Dopóki zawał nie zostanie usunięty, żaden wojownik nie będzie mógł tędy przejść.

Zawał można usunąć poświęcając atak wojownika, którego wartość ATK będzie równa lub większa od 2 i który znajduje się na kaflu sąsiadującym z zablokowanym przejściem. Po usunięciu zawału usuń jego znacznik z planszy.



Zawał

Zagraj kartę w Fazie Zagrożenia.

Połóż znacznik zawału na dowolnym wyjściu kafla. Dopóki zawał nie zostanie usunięty, żaden wojownik nie będzie mógł tędy przejść.

Zawał można usunąć poświęcając atak wojownika, którego wartość ATK będzie równa lub większa od 2 i który znajduje się na kaflu sąsiadującym z zablokowanym przejściem. Po usunięciu zawału usuń jego znacznik z planszy.

Pielęgniarka

żywołność

1

RCH 1

ATK *

OBR **



* **ATK** Pielęgniarki jest równy liczbie żywych troglodytów w grze.

** **OBR** Pielęgniarki jest równa liczbie troglodytów będących na tym samym kaflu (minimum 2).

Pielęgniarka ginie, gdy na kaflu z nią nie będzie ani jednego troglodyty.

Cerber

żywołność

3

RCH **0**

ATK **3**

OBR **4**



Parametry Cerbera zmieniają się w trakcie otrzymywania przez niego obrażeń.

Żywołność 2: ATK 2, OBR 3.

Żywołność 1: ATK 1, OBR 2.

Demon Magii

żywołność

4

RCH 1

ATK 2

OBR 4



Demon Magii może atakować przeciwnika będącego na sąsiednim kaflu. Jest to atak dystansowy.

Spuchnięty Demon

żywołność

1

RCH 3

ATK 0

OBR 6



Rzyganie kwasem: kafel na którym stoi ten demon traktuj tak, jakby zawierał Dziurę w ziemi.

1/2

Gąbczasty: demon może korzystać z żetonów i kafli Dziury w ziemi (ale nie tych powstałych w wyniku działania powyższej zdolności). Demon nie stosuje się do reguł Blokowania i Wielkości Tunelu.

Atrafia ramion: demon nigdy nie może atakować.

Demon Udręki

żywołność

4

RCH 2

ATK 2

OBR 4



*Demon Udręki zyskuje +1 ATK
za każdego wojownika Ludzi
będącego na tym samym kaflu.*

Demon Szukania

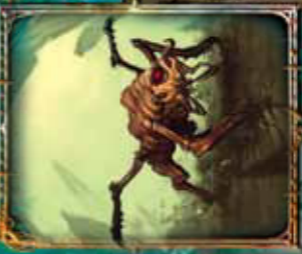
żywołność

4

RCH 2

ATK 2

OBR 5



Grający Demonami może wydać 1PZ w czasie Fazy Zagrożenia, aby Demon Szukania zyskał +1 RCH albo talent **Nieuchwytny** do końca tury. Połóż żeton Demona Szukania na odpowiednim boku.



Brutalna

Obrażenia zadawane przez tego wojownika są podwajane. Umiejętność nie działa, gdy Sicaria używa granatów lub garłacza. Umiejętność nie działa, gdy Sicaria jest Wyczerpana. Nie łączy się z działaniem Żarłocznego Tunelu.



Twarda

Ten wojownik zyskuje
talent Ochroniarz.
Umiejętność nie działa,
gdy Sicaria jest
Wyczerpana.



Zbrojmistrz

Ten wojownik zyskuje
+1 ATK. Umiejętność
nie działa, gdy Sicaria
jest Wyczerpana.

An illustration depicting a combat scene. On the left, a silver, muscular robotic warrior with a red visor and a long red whip-like appendage is lunging forward. On the right, a warrior with long, flowing orange hair, wearing a blue and black outfit with a red sash, is in a dynamic, low-to-the-ground pose, possibly dodging or preparing a counter-attack. The background is a hazy, greenish-blue landscape. The entire scene is framed by a dark, irregular border.

Zwinna

Ten wojownik zyskuje
talent Nieuchwytny.
Umiejętność nie działa,
gdy Sicaria jest
Wyczerpana.



Wytrzymała

Na początku każdej Fazy Inicjatywy ten wojownik może uleczyć jedną ze swoich Linii Akcji. Usuń znacznik obrażeń z wybranego pola obrażeń.

An illustration showing a woman with red braided hair and a red headband, wearing a green tunic, pointing her right hand towards the right. In the background, a large, muscular figure is visible, holding a red and purple staff or weapon. The scene is set against a greenish, hazy background.

Taktyk

Póki ten wojownik żyje i znajduje się w grze, rzucasz dodatkową Kością Akcji podczas każdej Fazy Inicjatywy.

Ogar Piekiełny

RCH

ATK

OBR



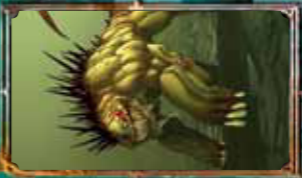
0

0

4

żywność

3



1

3

4

3

1

3

Nieuchwytny,
Rozszalały

1

1

5

Imponujący

Ogar Piekielny

RCH

ATK

OBR

0

0

4



1

3

4



3

1

3



1

1

5



żywołność

3

Nieuchwytny,
Rozszalały

Imponujący