



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**4**

Byczy Szaniec

STWORZENIE

1

MUTANT • RYCERZ

Natarcie 2. (Zanim to stworzenie zaatakuje, zadaj 2  atakowanemu wrogowi).

Sąsiedzi Byczego Szańca zyskują natarcie 2.

„Pozwólcie, że wezmę ich na rogi”.

© 2020 FFG

 Dong Cheng 127 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Palące spojrzenie

AKCJA

Wzmocnienie . (Ten symbol premii został już umieszczony na karcie z twojej talii).

Zagranie: Ogłusz wrogie stworzenie albo ogłusz wszystkie wrogie stworzenia z cechą MUTANT.

© 2020 FFG

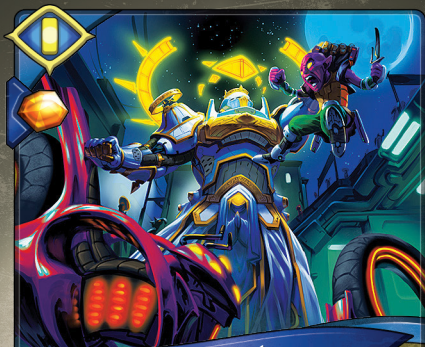
BalanceSheet

128 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Konfiskata

AKCJA

Zagranie: Do końca tury, za każdym razem gdy zagrasz kolejną kartę, przyjazne stworzenie przejmuje 1 .

„Potrzebuję twojego ubrania, twoich butów i motocykla”. - Strażnik Arnold

© 2020 FFG

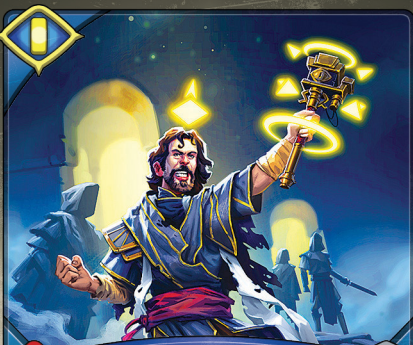
 Marko Fiedler

 131 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



4

Zelota Gizelharta

STWORZENIE

CZŁOWIEK • RYCERZ

Zelota Gizelharta wchodzi do gry
przygotowany i rozjuszony.

„Za szarlotkę, bracia!”

© 2020 FFG

David Keen

136

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**3**

Poszukiwacz Prawdy

1

STWORZENIE

CZŁOWIEK

Walka: Możesz walczyć przyjaznym stworzeniem nienależącym do domu Sanctum.

„Nie, tu też jej nie ma”.

© 2020 FFG

Gabriela Marchioro

138 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**4****Baldric Śmiały**

STWORZENIE

2

CZŁOWIEK • RYCERZ

Przed walką: Jeśli stworzenie, z którym walczy Baldric Śmiały, jest najsilniejszym wrogiem stworzeniem, otrzymujesz 2 .

© 2020 FFG



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



5

Adwokat Joya

STWORZENIE

1

CZŁOWIEK • RYCERZ

Wrogie stworzenia nie mogą zbierać.

„Słuszne prawo samo się umacnia”.

© 2020 FFG

Gabriela Marchioro

145 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Wolny rynek

AKCJA

Zagranie: Otrzymujesz 1  (maksymalnie 6) za każdy dom z wyjątkiem Sanctum reprezentowany przez karty w grze.

© 2020 FFG



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**3**

Skryba Favian

STWORZENIE

MUTANT

Wzmocnienie  . (Te symbole premii zostały już umieszczone na kartach z twojej talii).

Gdy rozpatrujesz symbol premi , możesz zamiast tego ukraść 1 .

© 2020 FFG

Marzena Piwowar

 155 

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Wezwanie do działania

AKCJA

Zagranie: Przygotuj wszystkie przyjazne stworzenia z cechą RYCERZ.

Wzmacniajcie ciało, aby wzmocnić ducha.

© 2020 FFG

Caio Monteiro

160 ★

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kociołni



Potężna lanca

AKCJA

Zagranie: Zadaj 3  stworzeniu i 3  sąsiadowi tego stworzenia.

© 2020 FFG



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**5**

Technorycerz

STWORZENIE

2

MUTANT • RYCERZ

Zbieranie: Odrzuć kartę ze swojej ręki.
Jeśli to zrobisz, dobierz kartę.

© 2020 FFG

Andreas Zafiratos

180

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**2**

Gamdzi

STWORZENIE

ELF • ŻŁODZIEJ

Nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Zbieranie: Jeśli przeciwnik ma więcej  od ciebie, ukradnij 1 .

© 2020 FFG

 Hans Krill 249 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Skubnięcie

AKCJA

Zagranie: Przenieś 1  ze stworzenia do swojej puli. Zadaż 2  temu stworzeniu.

© 2020 FFG

Matheus Schwartz

251 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni





Skubnięcie

AKCJA

Zagranie: Przenieś 1  ze stworzenia do swojej puli. Zadaż 2  temu stworzeniu.

© 2020 FFG

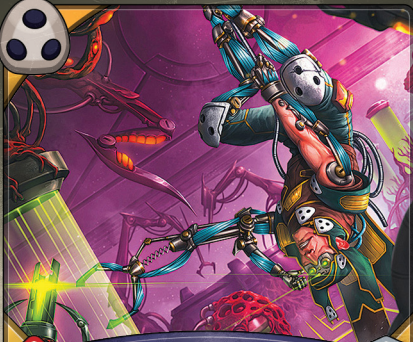
Matheus Schwartz

251 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



3

Nexus

STWORZENIE

CYBORG • ZŁODZIEJ

Nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Zbieranie: Użyj wrogiego artefaktu tak, jak gdyby należał do ciebie.

© 2020 FFG



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Oportunista

ULEPSZENIE

To stworzenie zyskuje nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Zagranie: To stworzenie przejmuje 1  od swojego przeciwnika.

©2020 FFG



David Keen

254 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni





1

Rad Grosia

STWORZENIE

MUTANT • ZŁODZIEJ

Zagranie: Ukradnij 1

Zniszczenie: Wtasuj Rad Grosię do swojej talii.

*Ukradziona raduje jeszcze bardziej
niż oszczędzona.*

© 2020 FFG

Felipe Martini

255 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



3

Żmija Macis

STWORZENIE



BESTIA

Doskok. (Kiedy używasz tego stworzenia do walki, oponent nie zadaje mu obrażeń).

Trucizna. (Obrażenia zadane podczas walki przy użyciu siły tego stworzenia niszczą stworzenie, które otrzyma obrażenia).

© 2020 FFG

Pedro Dutra

268 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



3

Stary Bruno

STWORZENIE

ELF • ŻŁODZIEJ

Nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Zagranie: Przejmij 3 .

„Podbijam”.

© 2020 FFG

Rodrigo Camilo

270 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kociołni



Konsternująca sofistyka

AKCJA

Zagranie: Jeśli masz więcej  niż przeciwnik, odrzuca on losową kartę ze swojej ręki, a ty dobierasz kartę.

© 2020 FFG

Felipe Martini

271 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kociołni



1

Lekkomysłna Rizzo

STWORZENIE

ELF • ŻŁODZIEJ

Nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Akcja: Ukradnij 2🎲. Do początku twojej następnej tury Lekkomysłna Rizzo traci nieuchwytność.

© 2020 FFG

Andreas Zafiratos

273 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kociołni

**4**

Hobin Rood

STWORZENIE

ELF • ZŁODZIEJ

Walka/Zbieranie: Jeśli masz mniej  niż przeciwnik, ukradnij 1 . W przeciwnym wypadku każdy gracz otrzymuje 1 .

Rabować bogatych i okradać biednych.

© 2020 FFG

Yan Kyohara

278 ★

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Kret

ULEPSZENIE

To stworzenie zyskuje: „Twój przeciwnik może wydawać  z tego stworzenia tak, jak gdyby były w jego puli”.

*Dzień 127. Ciągłe się nie zorientowały,
że nie jestem jednym z nich.*

©2020 FFG



Natalie Russo

287 ★

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Pancerna osłona

ULEPSZENIE

To stworzenie otrzymuje +2 do pancerza.

Po użyciu tego stworzenia kontrolujący je gracz może przyłączyć Pancerną osłonę do jego sąsiada.

©2020 FFG



Stanislav Dikolenko

303

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



4

Komandor Chan

STWORZENIE

CZŁOWIEK

Walka/Zbieranie: Użyj innego przyjaznego stworzenia.

*„Nasza misja się nie skończyła.
Po prostu trochę się zmieniła”.*

© 2020 FFG

Colin Searle

304

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

Inwigilunetor

ULEPSZENIE

To stworzenie zyskuje: „Walka/Zbieranie: Przejmij 1 ”.

*Dostrojony do wibroczęstotliwości
Æmberu inwigilunetor to wymarzony
sprzęt każdego zwiadowcy.*

©2020 FFG



Vladimir Zyrianov

309 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Czerwony alarm

AKCJA

Zagranie: Jeśli w grze jest więcej wrogich stworzeń niż przyjaznych, zadaj każdemu wrogiemu stworzeniu obrażenia równe przewadze w liczbie stworzeń.

© 2020 FFG

Ignatius Budi

310

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Czerwony alarm

AKCJA

Zagranie: Jeśli w grze jest więcej wrogich stworzeń niż przyjaznych, zadaj każdemu wrogiemu stworzeniu obrażenia równe przewadze w liczbie stworzeń.

© 2020 FFG

Ignatius Budi

310

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Czerwony alarm

AKCJA

Zagranie: Jeśli w grze jest więcej wrogich stworzeń niż przyjaznych, zadaj każdemu wrogiemu stworzeniu obrażenia równe przewadze w liczbie stworzeń.

© 2020 FFG

Ignatius Budi

310

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**3****Oficer zwiadu Garcia**

STWORZENIE

CZŁOWIEK

Zagranie/Walka/Zbieranie: Podczas następnej tury twojego przeciwnika klucze kosztują +2🌀.

Odkąd się rozbiliśmy, nie zdejmuję gogli.

© 2020 FFG

Josh Corpuz

313●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Wzmocnienie . (Ten symbol premii został już umieszczony na karcie z twojej talii).

Zagranie: Podejrzij 2 wierzchnie karty ze swojej talii. Odrzuć 1 z nich.

Permanentna inwigilacja.

© 2020 FFG

 Vladimir Kafanov

 316 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni

**2****Oficer teleportacji Tink**

STWORZENIE

OBCY

Nieuchwytność. (Podczas pierwszego ataku na to stworzenie w tej turze żadna ze stron nie zadaje obrażeń).

Akcja: Zamień miejscami Oficera teleportacji Tinka z innym przyjaznym stworzeniem w szyku. Możesz użyć tego innego stworzenia w tej turze.

© 2020 FFG

Gabriel Scavariello

317 ●

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



6

ANT-ON1

STWORZENIE

ROBOT

Zagranie: Przejmij wszystkie  przeciwnika.

Na koniec swojej tury przenieś 1  z ANT-ON1ego do puli przeciwnika.

© 2020 FFG

 Dany Orizio

 318 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kottłowni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kotłowni



Karcer zwojnicowy

ULEPSZENIE

To stworzenie nie może walczyć.

„Mnie? Bohatera? Prądem?!“

©2020 FFG



Nasrul Hakim

321 ♦

Ludwik, Dowódca z Łysej Kuchni



Ludwik, Dowódca z Łysej
Kociołni

**4****Ambasador Liu**

STWORZENIE

MUTANT • POLITYK

Akcja: Odrzuć kartę ze swojej ręki. Jeśli to karta Dis albo Cieni, ukradnij 1 🌀. Jeśli to karta Logos albo Nieokiełznanych, otrzymujesz 2 🌀. Jeśli to karta Sanctum albo Rzymozaurów, przejmij 3 🌀.

© 2020 FFG

Mateusz Mizak

335 ★

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni



Sanctum

Cienie

Gwiazdny Sojusz

Ludwik, Dowódca z Łysej Kotłowni

LISTA KART



Sanctum

- ☐ 127 Byczy Szaniec
- ☐ 128 Pałace spojrzenie
- ☐ 131 Konfiskata
- ☐ 136 Zelota Gizelharta
- ☐ 138 Poszukiwacz Prawdy
- ◆ 144 Baldric Śmiały
- ◆ 145 Adwokat Joya
- ◆ 149 Wolny rynek
- ◆ 155 Skryba Favian
- ☆ 160 Wezwanie do działania
- ☆ 170 Potężna lanca
- ◆ 180 **Technocyzer**



Cienie

- ☐ 249 Gamdzi
- ☐ 251 **Skubnięcie**
- ☐ 251 Skubnięcie
- ☐ 253 Nexus
- ☐ 254 **Oportunista**
- ☐ 255 Rad Grosia
- ◆ 268 Żmija Macis
- ◆ 270 Stary Bruno
- ◆ 271 Konsternująca sofistyka

◆ 273 Lekkomyślna Rizzo

☆ 278 Hobin Rood

☆ 287 Kret



Gwiezdny Sojusz

- ☐ 303 Pancerna osłona
- ☐ 304 Komandor Chan
- ☐ 309 Inwigilunetor
- ☐ 310 Czerwony alarm
- ☐ 310 Czerwony alarm
- ☐ 310 Czerwony alarm
- ☐ 313 Oficer zwiadu Garcia
- ☐ 316 Obserwacja
- ☐ 317 Oficer teleportacji Tink
- ◆ 318 ANT-ON1
- ◆ 321 Karcer zwojnicowy
- ☆ 335 Ambasador Liu



333X8-HG6FQ-59X5C