



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



3

Obywatelka Shrix

STWORZENIE

MUTANT

Zagranie/Zbieranie: Awansuj Obywatelkę Shrix. Ukradnij 1 .

Przegrana w wyborach to był dopiero początek...

© 2020 FFG

 Monztre

 186 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**3**

Konsul Primus

STWORZENIE

DINOZAUR • POLITYK

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

Zbieranie: Przenieś 1  ze stworzenia na inne stworzenie.

© 2020 FFG

Dany Orizio

187 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**5****Sygnalistka Octavia****1**

STWORZENIE

DINOZAUR • ŻOŁNIERZ

Akcja: Przejmij 2 .

*„Sygnaliści idą z przodu,
żebyśmy nie musieli ich słuchać”.
- Negocjator Szponiusz*

© 2020 FFG

 Dany Orizio 188 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



5

Prefekt Ludo

STWORZENIE

DINOZAURO • POLITYK

Inne przyjazne stworzenia zyskują:
„**Zniszczenie:** Przenieś wszystkie 
z tego stworzenia do puli ogólnej”.

© 2020 FFG



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



5

Prefekt Ludo

STWORZENIE

DINOZAURO • POLITYK

Inne przyjazne stworzenia zyskują:
„**Zniszczenie:** Przenieś wszystkie 
z tego stworzenia do puli ogólnej”.

© 2020 FFG



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Oko strzelca

AKCJA

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

Zagranie: Awansuj stworzenie z obrażeniami.

© 2020 FFG

Konstantin Porubov

196

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





5

Mroczny centurion

STWORZENIE

MUTANT • ŻOŁNIERZ

Wzmocnienie .

Akcja: Przenieś 1  ze stworzenia do puli ogólnej. Jeśli to zrobisz, osłoń to stworzenie

© 2020 FFG

Vladimir Zyrianov

203 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





Hedonizm

AKCJA

Zagranie: Awansuj wszystkie stworzenia na flankach.

*„Przyjaciele, jedzcie, pijcie i radujcie się,
bo jutro znów będziemy jedli, pili i radowali się”.*

© 2020 FFG



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Róg sygnałowy

ULEPSZENIE



To stworzenie zyskuje: „**Przed walką:**
Przenieś 1  z tego stworzenia na
stworzenie, z którym walczy”.

Nie za cicho?

©2020 FFG



Konstantin Turovec

212 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



6

Cesarz Zaurus

STWORZENIE

DINOZAUR • PRZYWÓDCA

Walka/Zbieranie: Gdy Cesarz Zaurus znajduje się w samym środku twojego szyku, możesz go awansować. Jeśli to zrobisz, przeszukaj swoją talię w poszukiwaniu karty Rzymozaurów, pokaż ją i weź na rękę. Przetasuj swoją talię.

© 2020 FFG

Francisco Badilla

228 ★

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



4

Senator Bracchus

STWORZENIE

DINOZAUR • POLITYK

Możesz wydawać  z przyjaznych stworzeń tak, jak gdyby były w twojej puli.

Walka/Zbieranie: Awansuj Senatora Bracchusa.

© 2020 FFG



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**5**

Ksenozaur

STWORZENIE

MUTANT • DINOZAURO

Zagranie: Możesz awansować Ksenozaura. Jeśli to zrobisz, zadaj 3  stworzeniu.

Walka: Podejrzyj 3 wierzchnie karty ze swojej talii. Weź 1 na swoją rękę i umieść 1 na spodzie swojej talii.

© 2020 FFG

David Auden Nash

243

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**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 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**3**

Mutant kieszonkowiec

STWORZENIE

MUTANT • ZŁODZIEJ

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

© 2020 FFG

 Grigory Serov 252 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



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 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



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 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Kusząca oferta

AKCJA

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

Zagranie: Cofnij wrogie stworzenie na rękę właściciela. Jeśli to zrobisz, przeciwnik otrzymuje 1 .

© 2020 FFG

Monztre

259 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Dewastacja

AKCJA

Zagranie: Podejrzij 3 wierzchnie karty z talii przeciwnika. Odrzuć 1, a pozostałe odłóż z powrotem w wybranej kolejności.

„Moim zdaniem teraz wygląda dużo lepiej”.

© 2020 FFG

Marco Tamura

260 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Jad kościognijny

ULEPSZENIE



Po użyciu tego stworzenia zadaj mu 2 .

„O nie! Moje kości”.
- Quixo „Poszukiwacz Przygód”

©2020 FFG



Ivan Frolov

261 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Zagranie: Cofnij 2 wrogie stworzenia na rękę właściciela.

© 2020 FFG

Tey Bartolome

266 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



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 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

**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 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Plądrowanie

AKCJA

Zagranie: Ukradnij 1 . Odrzuć wierzchnią kartę ze swojej talii. Jeśli to karta z domu Cieni, powtórz ten efekt.

Czy ktoś wziął taczkę?

© 2020 FFG

Monztre

272

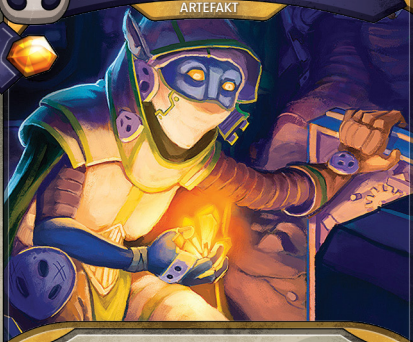
Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska

Schówek

ARTEFAKT



MIEJCE

Możesz wydawać  ze Schowka tak, jak gdyby były w twojej puli.

Akcja: Przenieś 1  ze swojej puli na Schówek.

© 2020 FFG

Kristen Pauline

291 ★

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



4

Głownózek

STWORZENIE

MUTANT

Jeśli masz 4  albo więcej, twoje  nie mogą być kradzione.

„Mroczny Ember ujawnia w każdym prawdziwy potencjał”.

- Mroczna Królowa Gloriana

© 2020 FFG

Adam Vehige

362 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





3

Ornamento

STWORZENIE

MUTANT • WIEDŹMA

Jeśli masz 4  albo więcej, twoje stworzenia nienależące do Nieokielznanych wchodzą do gry przygotowane.

„Dzielę się darem”.

© 2020 FFG

 Konstantin Porubov

 365 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





3

Floomf

STWORZENIE

BESTIA • KOT

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

Walka: Połóż na stworzeniu z cechą BESTIA dwa znaczniki siły +1.

Hator. Hator. Hator.

© 2020 FFG

Natalie Russo

366

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



3

Floomf

STWORZENIE

BESTIA • KOT

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

Walka: Połóż na stworzeniu z cechą BESTIA dwa znaczniki siły +1.

Hator. Hator. Hator.

© 2020 FFG

Natalie Russo

366

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



2

Widmowy jastrząb

STWORZENIE



BESTIA

Zrzut. (To stworzenie może wejść do gry w dowolnym miejscu twojego szyku).

Zagranie: Możesz zbierać po kolei sąsiednimi stworzeniami.

© 2020 FFG

Liiga Smilshkalne

367

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





Odrodzenie

AKCJA

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

Zagranie: Cofnij stworzenie ze swojego stosu odrzuconych na swoją rękę. Jeśli to stworzenie ma cechę **MUTANT**, cofnij jeszcze jedno stworzenie ze swojego stosu odrzuconych na swoją rękę.

© 2020 FFG

Tomek Larek

375 ●

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





4

Mroczny herold

STWORZENIE

MUTANT • WIEDŹMA

Gdy zagrasz kartę akcji Nieokiełznanych, przygotuj Mrocznego herolda.

„Nadchodzą zmiany”.

© 2020 FFG

Leandro Franci

381 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





Ziemie smrodyli

ARTEFAKT



MIEJSCE

Akcja: Wybierz stworzenie. Do końca tury to stworzenie traci prowokację i nieuchwytność.

„Cholerka, mamy przesmrodylowane”.

- Kapitan Val Jerycho

©2020 FFG

Gabriel Rubio

387 ♦

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Zaśpiew płodności

AKCJA

Zagranie: Twój przeciwnik otrzymuje 2 .

© 2020 FFG

Quentin de Warren

401 ★

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





Mutacja sprytu

AKCJA

Zagranie: Do początku twojej następnej tury stworzenie zyskuje nieuchwytność i cechę MUTANT.

© 2020 FFG

Leandro Franci

413

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska





Mutacja furii

AKCJA

Zagranie: Do początku twojej następnej tury stworzenie zyskuje natarcie 3 i cechę MUTANT.

© 2020 FFG

Leandro Franci

414

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Panna Dagmara „Balanga”
Mazurska



Mutacja instynktu

AKCJA

Zagranie: Do początku twojej następnej tury stworzenie zyskuje doskok i cechę MUTANT.

© 2020 FFG

Leandro Franci

415

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska



Nieokielznani



Rzymozaury



Cienie

Panna Dagmara „Balanga” Mazurska

LISTA KART



Rzymozaury

- 186 Obywatelka Shrix
- 187 Konsul Primus
- 188 Sygnalistka Octavia
- 195 Prefekt Ludo
- 195 **Prefekt Ludo**
- 196 **Oko strzelca**
- ◆ 203 Mroczny centurion
- ◆ 207 Hedonizm
- ◆ 212 Róg sygnałowy
- ☆ 228 Cesarz Zaurus
- ☆ 231 Senator Bracchus
- ◆ 243 Ksenozaur



Cienie

- 249 Gamdzi
- 252 **Mutant kieszonkowiec**
- 254 Oportunista
- 255 Rad Grosia
- 259 Kusząca oferta
- 260 Dewastacja
- ◆ 261 Jad kościognijny
- ◆ 266 Urwany film
- ◆ 268 Żmija Macis

◆ 270 Stary Bruno

◆ 272 Płądrowanie

☆ 291 Schowek



Nieokielznani

- 362 Głownózek
- 365 **Ornamento**
- 366 Floomf
- 366 Floomf
- 367 Widmowy jastrząb
- 375 Odrodzenie
- ◆ 381 Mroczny herold
- ◆ 387 **Ziemie smrodyli**
- ☆ 401 **Zaśpiew płodności**
- ◆ 413 Mutacja sprytu
- ◆ 414 Mutacja furii
- ◆ 415 **Mutacja instynktu**



35CJ4-R7F2M-H2V6X

Wzmocnienie