

KAPKA NADĚJE



25

*Tretka*

Během svého tahu vyčerpěj tuto kartu, abys odhodil 1 ♣.

Tato karta se neobnovuje jako obvykle. Obnov ji na konci každého střetnutí.

CHAPADLOVÝ ŠTÍT



50

*Štít*

KOTVA



125

*Tretka*

Jakmile máš tento předmět vybaven, nemůžeš se pohnout ani být pohnut.

RYBÁŘOVA ZBROJ



150

*Těžká zbroj*

Modrá kostka útoku této karty se považuje za kostku obrany a její hození ♣ za ♠.

Nemůžeš vstoupit na vodní políčka.

RYBÁŘŮV PRSTEN



75

*Prsten*

Jakmile hodíš 2 nebo více ♠ během útoku, vyčerpěj tuto kartu, aby sis vyléčil 2 ♥.

KRAKENŮV BIČ



100

*Neobvyklá zbraň*

Dlouhý dosah

Pokud je cíl znehybněn, získá tento úrok +3 ♥.

♠: znehybnění

VĚDRO OSVĚŽENÍ



125

*Neobvyklá zbraň*

Pokud jsi touto zbraní vybaven, pokaždé, když utratíš 1 ♠ k odhození 1 ♣, zvol si hrdinu ve vzdálenosti do 3 políček od tebe, který si vyléčí 1 ♥.

PŘÍBOJOVÁ KUŠE



100


*Luk, neobvyklá zbraň*

+1 dosah

♠: Proražení 1









ŠAVLE

Čepel

: +1 ♥

BAMBITKA

Neobvyklá zbraň

Po vyhodnocení tohoto útoku přestáváš být vybaven touto zbraní.

: +1 dosah  
 : +1 ♥

SMRTELNÁ KLETBA

PIRÁT

Jakmile útočíš, po hodu kostkami vyčerpěj tuto kartu, abys k útoku přidal +2 ♥.

Dokud je tato karta vyčerpána, na začátku svého tahu utříšš 1 ♥.

Tato karta se neobnovuje jako obvykle. Obnov ji jakmile jsi poražen nebo provedeš akci hledání.

1

ZHOUPNUTÍ NA LANĚ

PIRÁT

1

Vyčerpěj tuto kartu, abys odstranil svou figurku z mapy a umístil ji na prázdné políčko ve vzdálenosti do 3 políček od tebe, které sousedí s nestvůrou nebo žetonem hledání.

1

MAPA POKLADU

PIRÁT

1

Na začátku každého střetnutí otoč vrchní kartu balíčku hledání lícem nahoru. Ihned ji můžeš odhodit.

Během kroku cestování vyčerpěj tuto kartu, abys namísto vládce zla líznul kartu události a vyhodnotil odstavec, dle své volby.

DOBŘE VYBAVEN

PIRÁT

1

Získáváš +X zdraví, kde X je množství předmětů, kterými jsi vybaven.

**Sekery, čepele a neobvyklé zbraně** s 1 symbolem ruky ztrácejí omezení vybavení.

ZŘEDĚNÝ RUM

PIRÁT

2

Pokud nejsi otráven, během svého tahu vyčerpěj tuto kartu, abys odhodil 2 .

Dokud je tato karta vyčerpána, odečti 2 od své a (do minima 1). Navíc na konci svého tahu jsi otráven.

SUD PRACHU

PIRÁT

2

Během svého tahu vyčerpěj tuto kartu a umísti svůj žeton hrdiny na s tebou sousedící prázdné políčko.

Při obnovení této karty odstran žeton z mapy a každá figurka ve vzdálenosti do 2 políček od něj utříšš 2 ♥.

1

ŠERM A STŘELBA

PIRÁT

2

Vyčerpěj tuto kartu po vyhodnocení tvého útoku zbraní **na blízko** s 1 symbolem ruky, abys provedl útok zbraní **na dálku** s 1 symbolem ruky proti jinému cíli.

1

MORÁLKA POSÁDKY

PIRÁT

3

Jakmile porazíš nestvůru nebo provedeš akci hledání, vyčerpěj tuto kartu.

Dokud je tato karta vyčerpána, každý útok hrdiny ve vzdálenosti do 3 políček od tebe získává Proražení 1.

1

KOŘIST A OBCHOD

PIRÁT

3

Pokaždé, když provedeš akci hledání, získáváš tolik bodů pohybu, kolik je tvá rychlost.

Během fáze nakupování lízni 1 kartu předmětu navíc. Navíc můžeš tuto kartu vyčerpat, abys prodal 1 kartu předmětu zpět do obchodu za plnou cenu.







3

2

Vodní bytost

Chapadlo

Znehybnění

Rozdrcení 1

KRAKEN

Vodní bytost

Chráněný

Rozdrcení 3

+1 ♥

I

KRAKEN

**Vodní bytost:** tato nestvůra ignoruje postih pohybu vodních políček a pokaždé, když z nich útočí, její útok získává Dlouhý dosah a +1 ♣.

**Chapadlo:** jakmile je tato nestvůra ve vzdálenosti do 2 políček od lorda nestvūr z této skupiny nestvūr, přidej k jejímu útoku 1 žlutkou kostku moci navíc.

**Chráněný:** přidej do zásoby obrany této nestvůry následující kostky, podle počtu s ní sousedících běžných nestvūr z této skupiny nestvūr: 1 2 3 4+

♣ **Rozdrcení X:** pokud tato nestvůra útočí na znehybněného hrdinu, její útok získává +X ♥.

2

1

3

1

5

1

3

4

Vodní bytost

Chapadlo

Znehybnění

Rozdrcení 2

KRAKEN

Vodní bytost

Chráněný

Rozdrcení 3

+2 ♥

II

KRAKEN

**Vodní bytost:** tato nestvůra ignoruje postih pohybu vodních políček a pokaždé, když z nich útočí, její útok získává Dlouhý dosah a +1 ♣.

**Chapadlo:** jakmile je tato nestvůra ve vzdálenosti do 2 políček od lorda nestvūr z této skupiny nestvūr, přidej k jejímu útoku 1 žlutkou kostku moci navíc.

**Chráněný:** přidej do zásoby obrany této nestvůry následující kostky, podle počtu s ní sousedících běžných nestvūr z této skupiny nestvūr: 1 2 3 4+

♣ **Rozdrcení X:** pokud tato nestvůra útočí na znehybněného hrdinu, její útok získává +X ♥.

2

1

3

1

5

1