

Élősködők 1

Idézés: Lélekszívók
 X egyenlő az idézett csapatrés és készlet lévő távoltság X értékével

Amikor ez az idézett csapatrés nincs Távoltság X 3-on belül, +1 Támadás X bónuszt kapsz minden támadásodra.

♣: 4 ♠: 4-X ♣: 4-X ♠: 4-X

♣: 2 ♠: 2

♣: 2 ♠: 2

96

Mozgás ♣: 4

♣: 2 ♠: 2

Millió fullánk 1

Idézés: Mérges darazsak
 Minden szomszédos csapatrés és ellenfél sérül 1-et a körvégen.

Amíg ezzel az idézett csapatrésoddal szomszédos mezőben állsz, Megtorlás X 1 bónuszt kapsz.

♣: 2 ♠: 3 ♣: 3 ♠: 3

♣: 2 ♠: 2

88

Mozgás ♣: 3

Minden szomszédos csapatrés és ellenfél sérül 1-et.

♣: 2 ♠: 2

Kaptár elme 1

Minden általad idézett csapatrésad akcióját te irányíthatod.

♣: 2 ♠: 2

♣: 2 ♠: 2

05

Védelem ♣: 2

Minden általad idézett csapatrésadra hat

♣: 2 ♠: 2

Felsőbb tudai 1

Támadás ♣: 2
 Célpont ♣: 3

♣: 2 ♠: 2

22

Mozgás ♣: 2

Ebben a fordulóban, tekintés minden általad húzott negatív és ♣ támadás módosítóra, mintha ♣ lenne.

♣: 2 ♠: 2

Vélekező pengék 1

Támadás ♣: 3
 Célpont ♣: 2

♣: 2 ♠: 2

11

Mozgás ♣: 2

Ebben a fordulóban, tekintés minden ellened húzott pozitív és ♣ támadás módosítóra, mintha ♣ lenne.

♣: 2 ♠: 2

Halálos menekülés 1

Idézés: Rajzó bogarak

♣: 6 ♠: 1 ♣: 1 ♠: 1

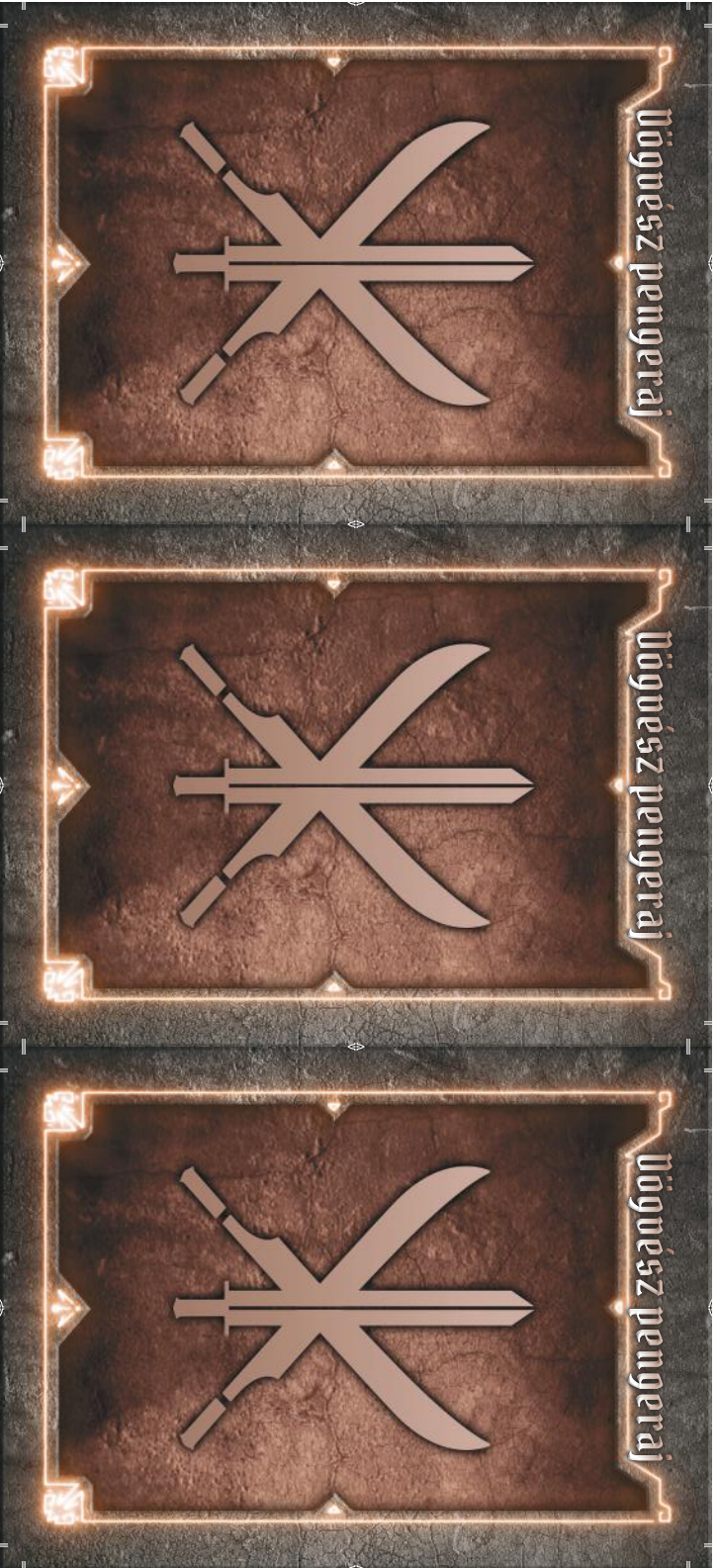
♣: 2 ♠: 2

+1 Mozgás ♣ bónuszt kapsz minden mozgás akciódra.

♣: 2 ♠: 2

84

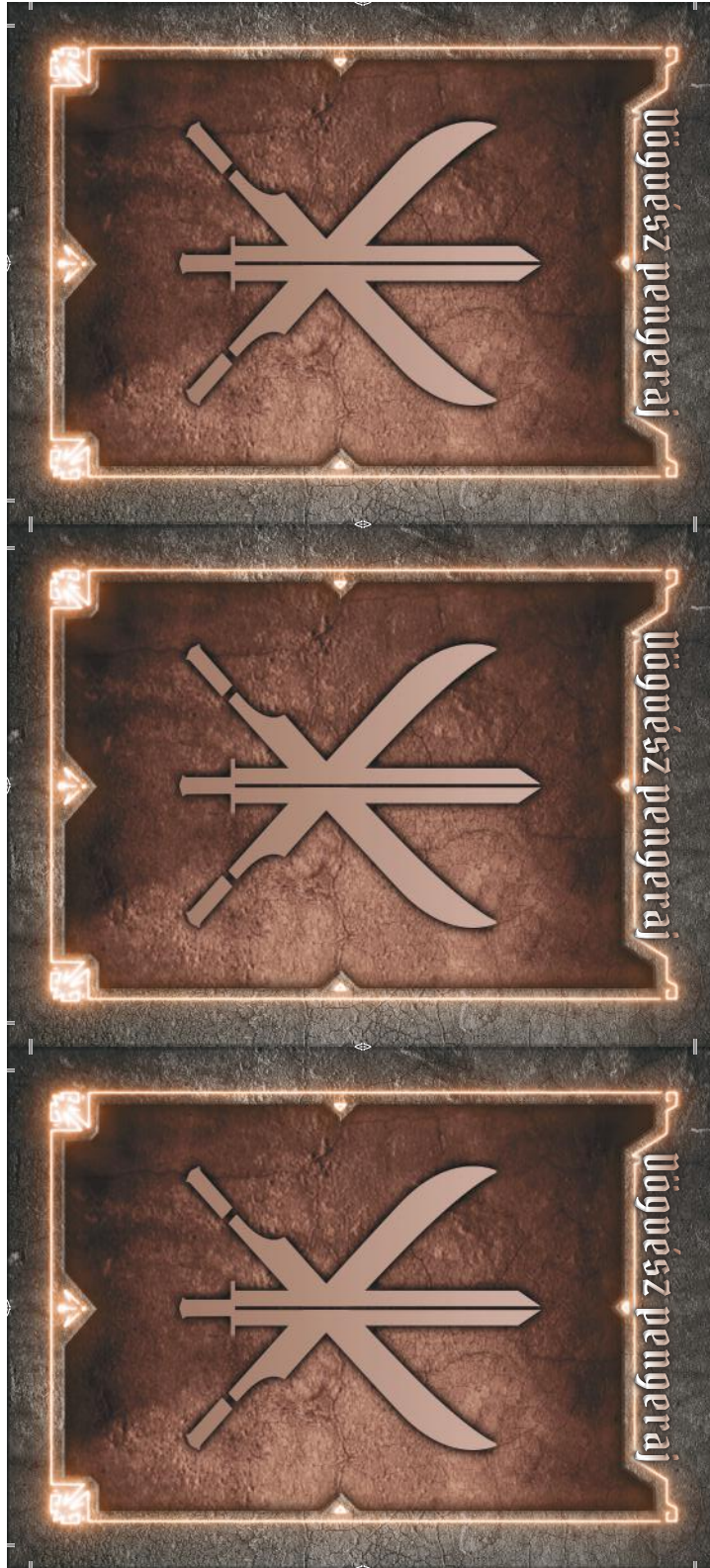
Mozgás ♣: 4



Üögöész penggeraj

Üögöész penggeraj

Üögöész penggeraj



Üögöész penggeraj

Üögöész penggeraj

Üögöész penggeraj

Szélszóródás

Megtorlás ♣ 1
Magadra

Védelem ♣ 1
Magadra

Mozgás ♣ +2
Ugrás

Minden általad idézett csapatársad végrehajja az alábbi akciókat:

Az akciókat te irányítod.

VÉRZÉS ♦
Minden ellenfelet céloz, akiken az idézett csapatársak átmozogtak

49

♣ 2 ♣ 2

Méregtűskék

VÉRZÉS ♦
Minden szomszédos ellenfelet céloz

Minden szomszédos ellenfél sérül 1-et.

Minden támadás, ami **MÉRGEZÉS** ♦ hatása alatt álló ellenfelet céloz, +1 Támadás ♣ helyett +2 Támadás ♣ bónuszt ad.

59

♣ 2 ♣ 2

A sír hídja

Támadás ♣ 2

Minden a célponttal szomszédos, általad idézett csapatársad végrehajja az alábbi akciókat a célpontra:

Támadás ♣ +0

Minden **VÉRZÉS** ♦ hatása alatt álló ellenfél 2-t sérül a köre elején 1 helyett.

49

♣ 2 ♣ 2

Megállíthatatlan sereg

Idézés: Acél szkarabeuszok

♣ : 4	♣ : 1	♣ : -	Védelem ♣ 1
-------	-------	-------	-------------

Amíg ez az idézett csapatársad sértetlen, Védelem ♣ 1 bónuszt kapsz.

Gyógyítás ♣ 2

Minden általad idézett csapatársadra hat

94

♣ 2 ♣ 2

A vihar szele

Támadás ♣ 3
Célpont ♣ 3

Legfeljebb 2 mezőnyire lévő ellenfeleket célozhatsz

Gyógyítás ♣ X
Magadra

ahol X egyenlő a célpontok számának kétszeresével.

Minden általad idézett csapatársad végrehajja az alábbi akciókat:

Mozgás ♣ +0
és
Támadás ♣ +0

Az akciókat te irányítod és bármely sorrendben végrehajthatod.

77

♣ 2 ♣ 2

Rajzás

Egy szomszédos, általad idézett csapatársad végrehajja az alábbi akciókat:

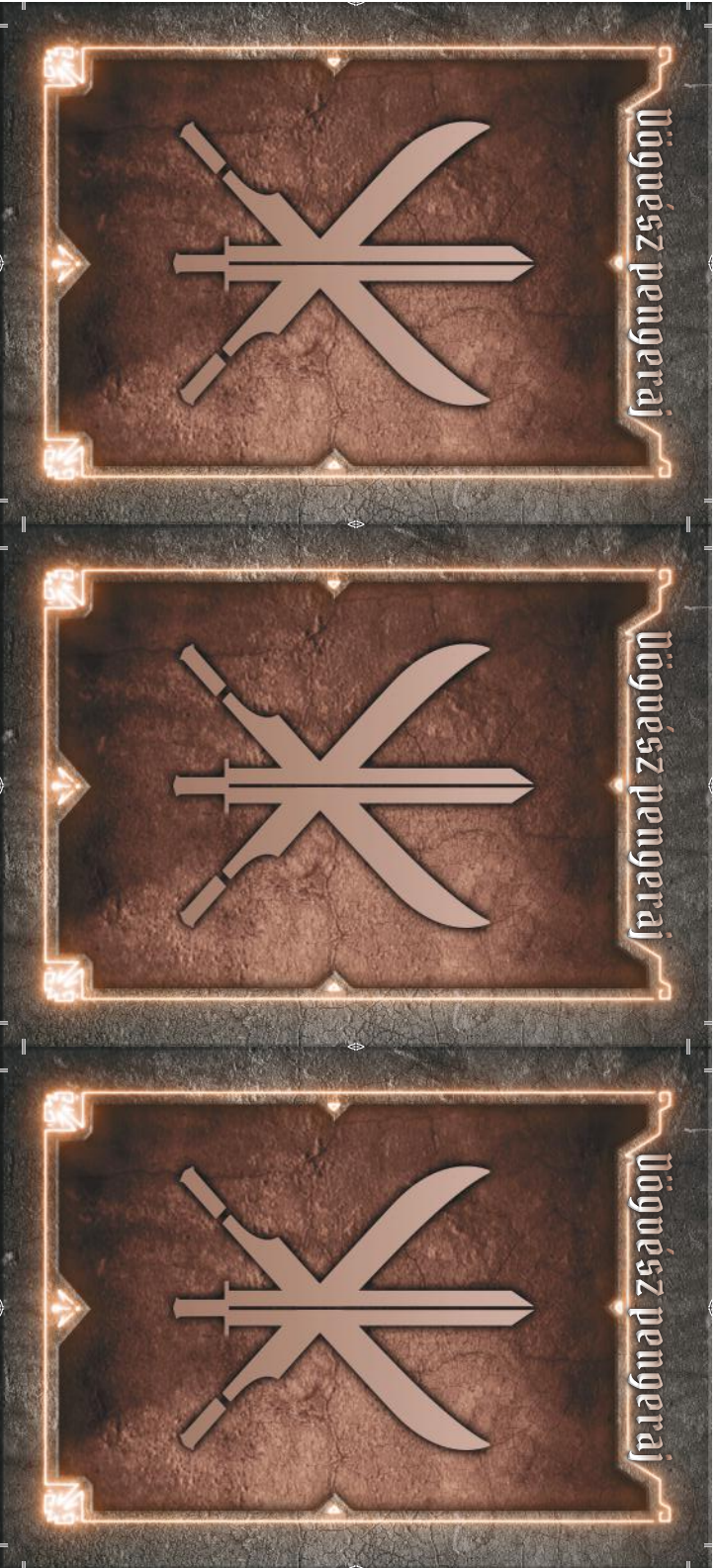
Mozgás ♣ +0
és
Támadás ♣ +0

Az akciókat te irányítod és bármely sorrendben végrehajthatod.

61

♣ 2 ♣ 2

Mozgás ♣ 5



Üögűész penggeraj

Üögűész penggeraj

Üögűész penggeraj

Üögűész penggeraj

Üögűész penggeraj

Üögűész penggeraj

Uerszió fergeleg 2

Támadás 1

ÖSSZEZAVARÁS

Minden szomszédos ellenfelet céloz
Gyógyítás X
Magadra

ahol X egyenlő a célpontok számával.

2 2

09

Mozgás 2

Támadás 3

MOZGÁSKÉPTELENSÉG

Mozgás 2

A halhatatlan nyughelye R

Visszaszerzel egy elvesztett kártyát,
amiről azonnal ki kell játszaniod a felső
vagy alsó képtességet.

2 2

37

Minden általad idézett csapatársad
zsákmányolást hajt végre a kör végén,
a zsákmány pedig hozzáad kerül.

Mohó bomlás R

Mozgás 2

Támadás 2

MOZGÁSKÉPTELENSÉG

2 2

20

Mozgás 6

Minden mezőn hajtj végre
Zsákmányolás akciót, ahova ezzel
a mozgással beléptél.

Homokszarló 3

Támadás 3

Célpont 3

2 2

14

Egy Távoltság 3-on belüli általad idézett
csapatárs végrehajja az alábbi akciót:
Mozgás +2
Az akciót te irányítod.

ÖSSZEZAVARÁS

Minden az idézett csapatársaddal
szomszédos ellenfelet céloz

Ferítőző lárvák 3

Idézés: 3 Duzzadt féreg

: 1	: 1
: 2	: -

Miután ezekből az idézett csapatársakból
2 meghal, +1 Támadás bónuszt kapsz
támadásaidra.

2 2

98

Mozgás 2

BUZDÍTÁS

Magadra

Ferítőzés 2

Csatold egy általad idézett csapatársadhoz.
Ez a csapatárs minden Mozgás akciója végén
MERGEZÉS jelzőt tesz az összes vele
szomszédos ellenfélre.

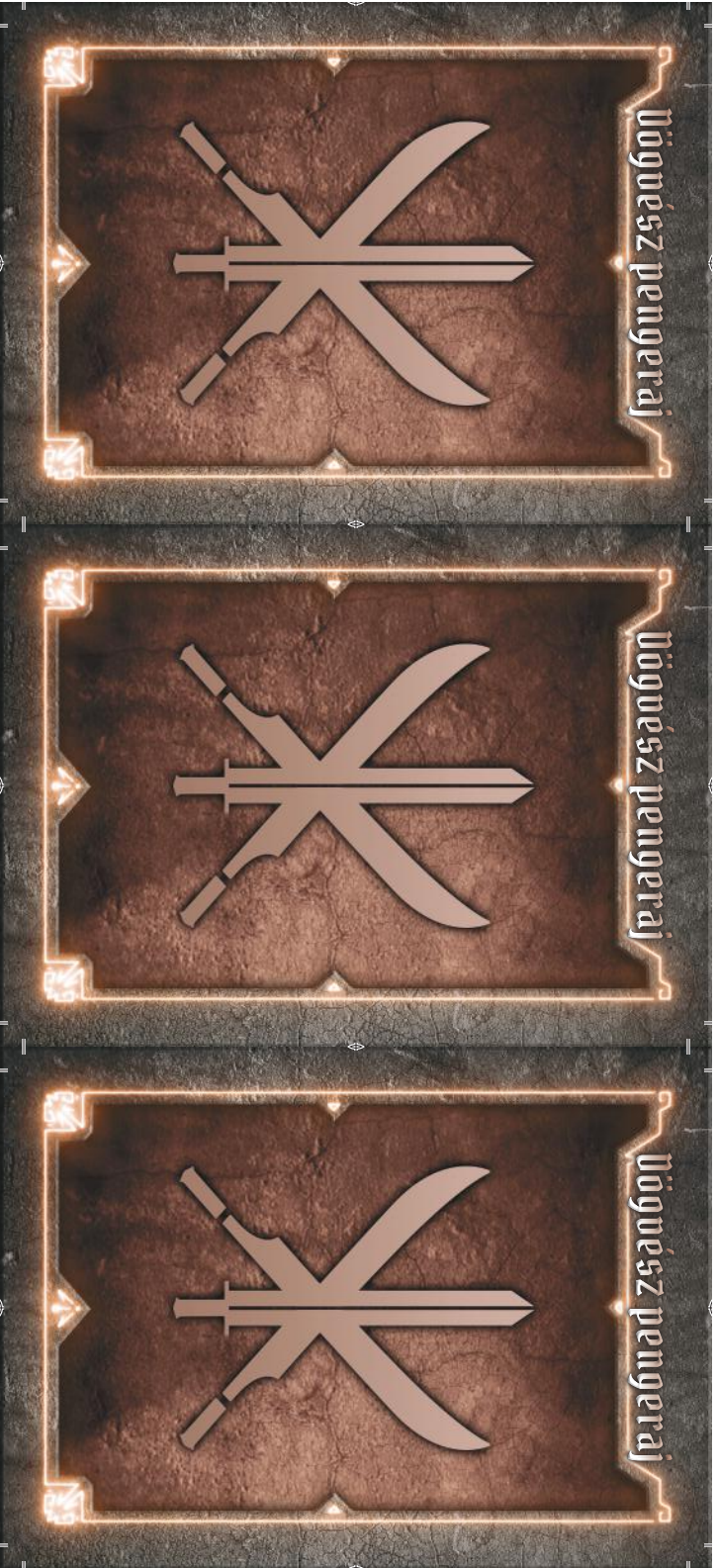
2

Az idézett csapatárs azonnal végrehajja
az alábbi akciót:
Mozgás 2

2 2

43

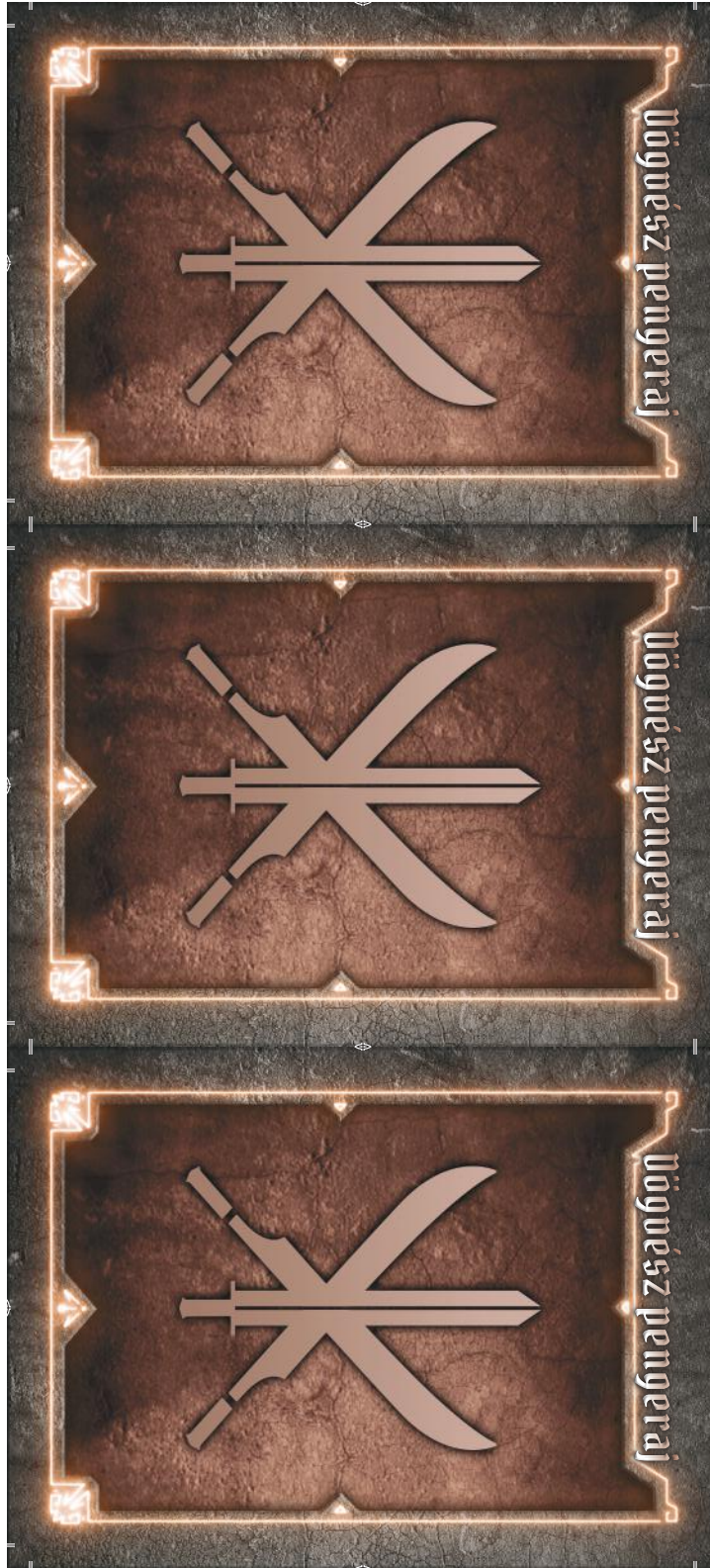
Mozgás 5



Üögüész penggeraj

Üögüész penggeraj

Üögüész penggeraj



Üögüész penggeraj

Üögüész penggeraj

Üögüész penggeraj

Belső fény

5

Idézés: Villámlepkék

Minden szövetséges idézett csapatárs +1 Támadás ♣ bónuszt kap a támadásaira.

♣: 6 ♣: 2 ♣: -

♣: 2 ♣: 2

80

Csatold egy általad idézett csapatársadhoz. Az idézett csapatárs minden támadását Előnyből hajtja végre.

♣: 2 ♣: 2

Az idézett csapatárs azonnal végrehajtja az alábbi akciót:

Támadás ♣ + 0

♣: 2 ♣: 2

Bebabozolás

4

Gyógyítás ♣ 2
Magadra

Megtorlás ♣ 1
Magadra

Védelem ♣ 1
Magadra

♣: 2 ♣: 2

78

Minden köröd elején hajtj végre az alábbi akciót:

Gyógyítás ♣ 2
Egy idézett csapatársadra hat bármekkora távolságra.

-1 Mozgás ♣ minden mozgás akciód értékéből.

♣: 2 ♣: 2

Kitartás pengéje

4

Extra akcióként, minden köröd végén eldobhatsz egy kártyát, hogy végrehajtsd az alábbi akciót:

Támadás ♣ 3

♣: 2 ♣: 2

17

Mozgás ♣ 3

Ebben a fordulóban minden alkalommal, amikor egy szövetséges ellenfél mozgás akciójával messzebb kerülne tőled, azonnal lépi egy vele szövetséges mezőre.

♣: 2 ♣: 2

Maró homok

6

Minden általad idézett csapatársad végrehajtja az alábbi akciót:

Támadás ♣ + 0
Az akciót te irányítod.

♣: 2 ♣: 2

85

Minden köröd elején egy szövetséges ellenfél sérül 3-at.

♣: 2 ♣: 2

Sziarványos forgószél

6

Egyszer minden Támadás akciód alkalmazásával ♣ hogy +1 Támadás ♣ bónuszt kapj a teljes támadásodra.

♣: 2 ♣: 2

73

Minden általad idézett csapatársad végrehajtja az alábbi akciót:

Mozgás ♣ + 0
Az akciót te irányítod.

♣: 2 ♣: 2

Csomiszike

5

Támadás ♣ 2
Célpont ♣ 4

Legfeljebb 2 mezőnyire lévő ellenfeleket célozhatsz.

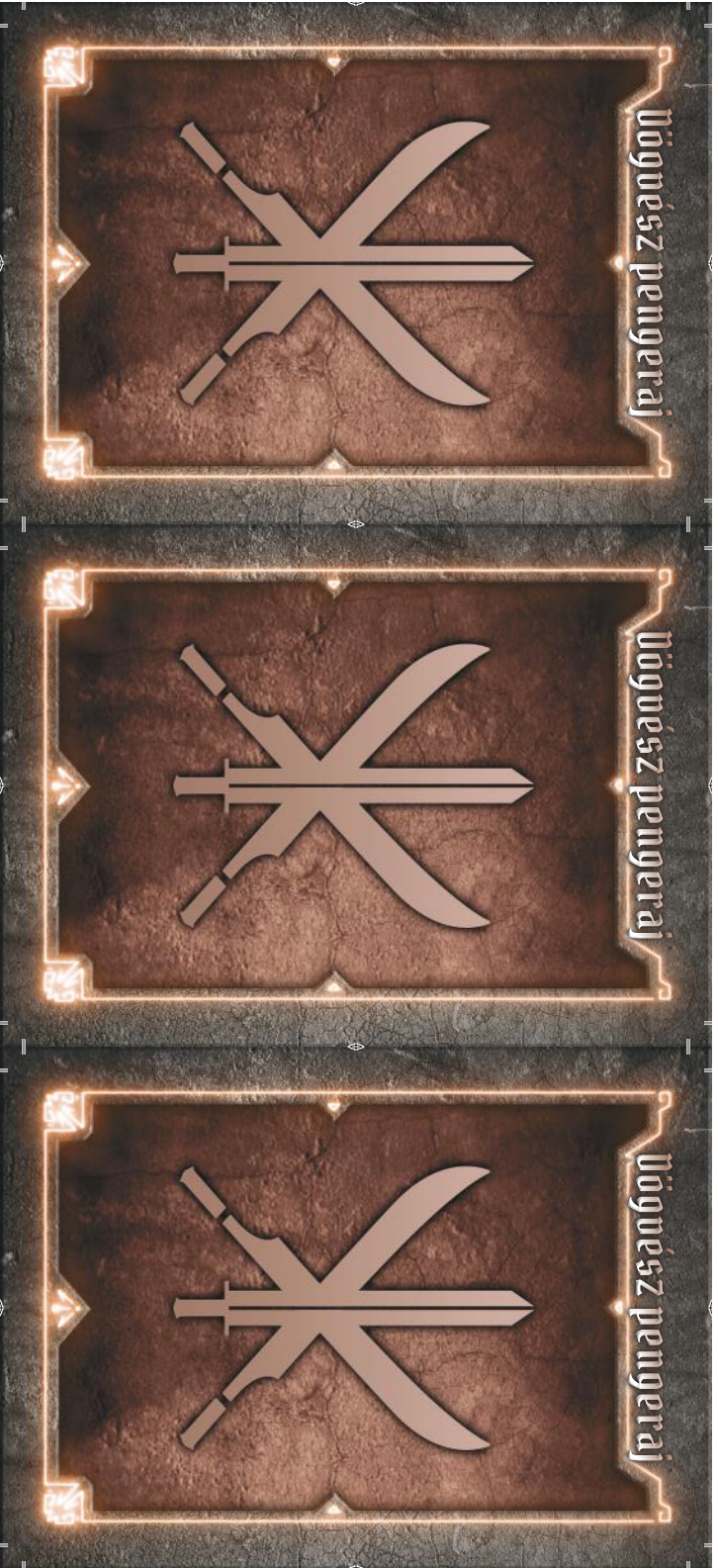
♣: 2 ♣: 2

25

Mozgás ♣ 4
Ugrás ♣

Minden ellenfél, akin átmozogtál, sérül 1-et.

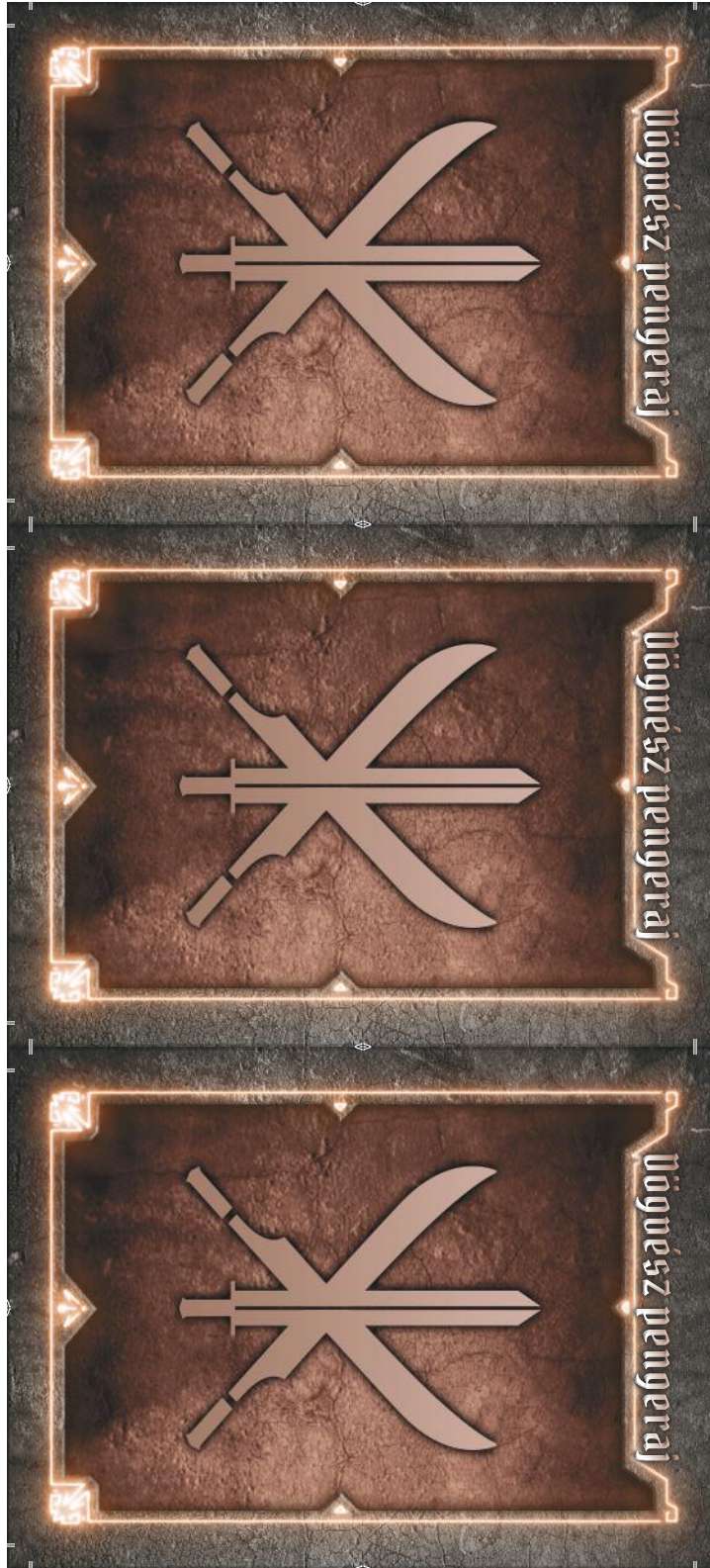
♣: 2 ♣: 2



Üögész pengéraj

Üögész pengéraj

Üögész pengéraj



Üögész pengéraj

Üögész pengéraj

Üögész pengéraj

Sokagú korbács

Amikor valamely Támadás akcióknál "Célpont X" kulcsszó szerepel, célozhatod ugyanazt az ellenfelet többször a támadással. Minden támadás egy célpont kijelöléssel egyenlő.

68

Csatold egy általad idézett csapatársához. Ha ez az egyetlen idézés képesség kártya az aktív lapjaid között, kap 3 Életerő , 1 Mozgás és 1 Támadás bónuszt az alapértékéhez.

Vegyéle minden sérülés jelölőt a kártyáról, amihéz csatoltad.

Ilapszúrás

Támadás 3
VÉRZÉS
BÉNYÍTÁS

44

Mozgás 6
Ugrás

Támadás 2

Minden szomszédos ellenfelet céloz

Magányos hadsereg

Idézés: Gyilkos darazsak

: 6 : 2 Védelem 2

: 2 : -

-1 Védelem minden szomszédos csapatársára után.

86

Mozgás 3

Minden szomszédos csapatárs és ellenfél sérül 2-t.

Úázis

Visszaszed 2 elvesztett kártyád, amiket azonnal ki kell játszanod, az egyikről az alsó, a másiktól a felső akciót felhasználva. Mindkét kijátszott képességnél jelen kell legyen az elvesztett jelzés.

08

Gyógyítás 2
Magadra

Mozgás 3

Gyógyítás 2

Minden idézett csapatársra hat, ami bármely mezővel szomszédos, amire a mozgás során léptél.

Pusztaság

Idézés: Rozsda féreg

: 7 : 2 LEFEGVÉRZÉS

: 2 : -

-1 Támadás minden ezzel az idézett csapatársal szomszédos csapatársad minden támadására.

92

Mozgás 5

Minden mező veszélyes tereppé válik, amiről ellépsz a mozgásod során.

Kivéreztetés

Támadás 2+X

Gyógyítás 2+X
Magadra

ahol X egyenlő az általad idézett csapatársaid számával.

41

Támadás 2
Célpont 2
VÉRZÉS

Üögűész penggeraj



Üögűész penggeraj



Üögűész penggeraj



Üögűész penggeraj



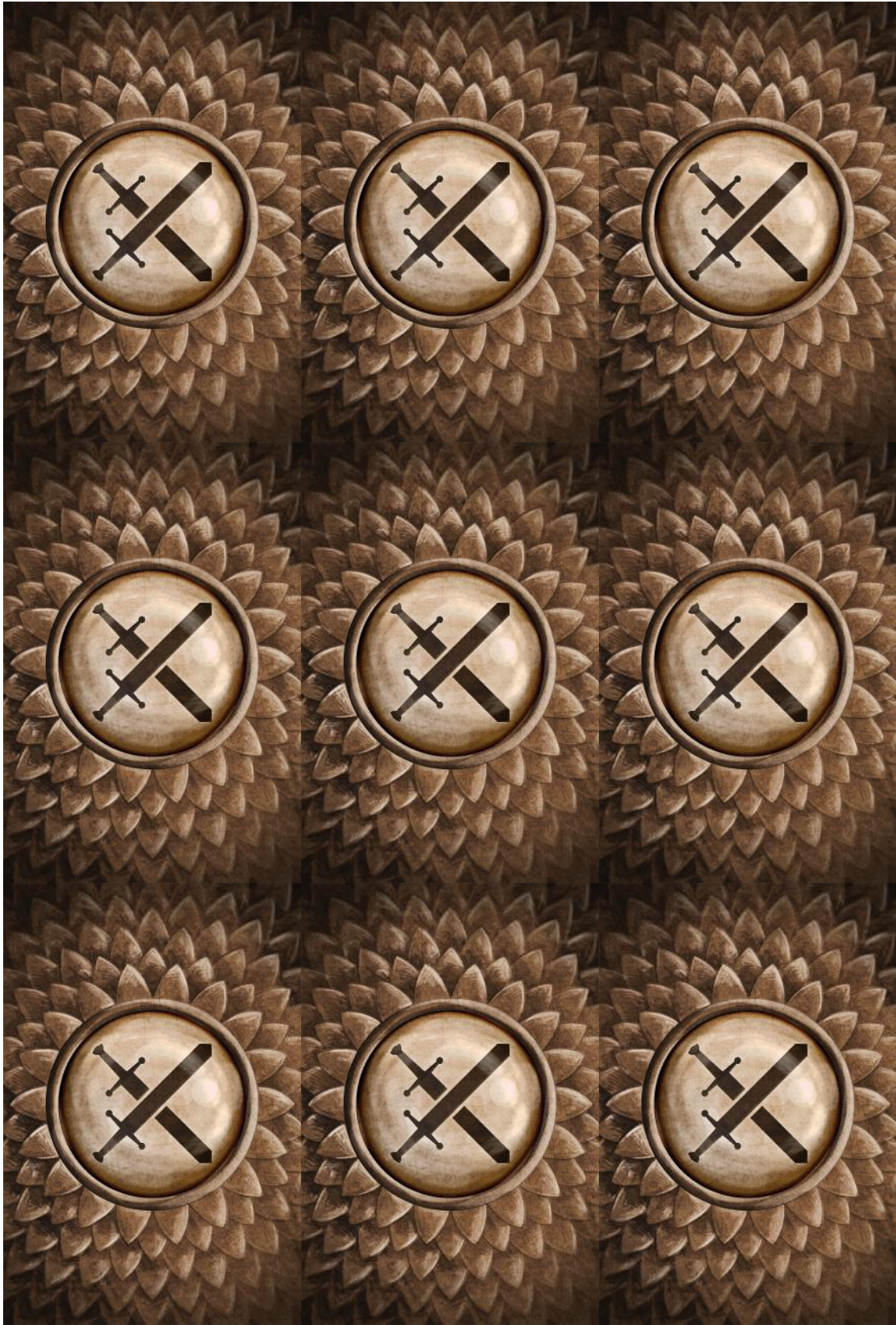
Üögűész penggeraj



Üögűész penggeraj









▲ Eldobott ▲
▲ Aktív ▲



Pengeraj

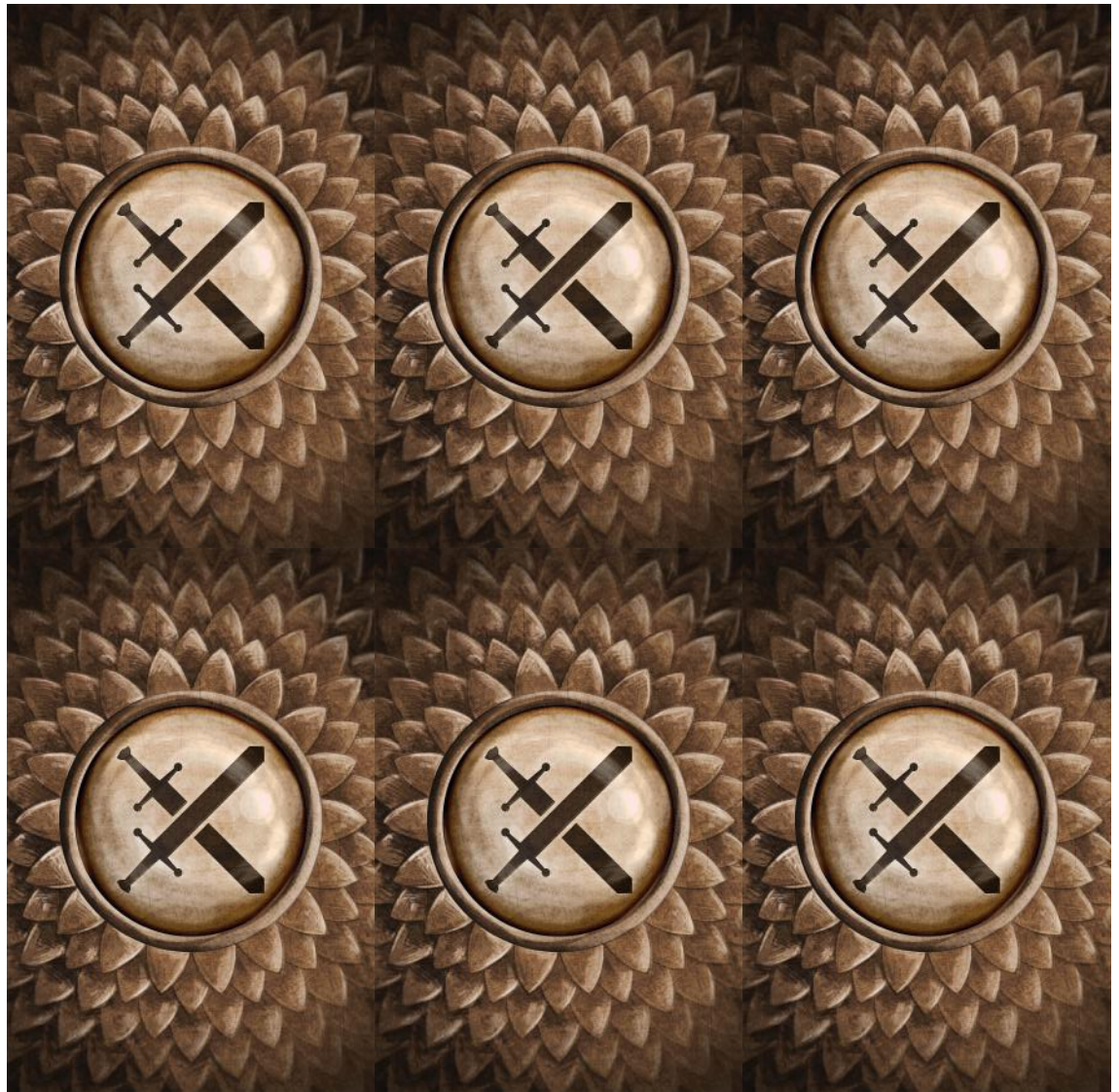
▲
▲

Forduló kezdete: <input type="checkbox"/> Játssz ki két kártyát	<input type="checkbox"/> Hosszú pihenés
Válassz <input type="checkbox"/> vagy <input type="checkbox"/> Fedjétek fel a szörnyek akció kártyáit, cselekedjétek kezdeményezési ▲ sorrendben.	
Kezdeményezés <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Kezdeményezésre használt lap
Saját kör:	Tegyéél egy eldobott kártyát az elvesztettek közé, szerezd vissza a többit; és forgasd vissza <input type="checkbox"/> a használt felszereléseid. Gyógyítás <input type="checkbox"/> 2 Magadra
Szörnyek köre: Elitek először, aztán a normál szörnyek emelkedő számsorrendben. Fókuszálják a ① legközelebbi, ② legalacsonyabb kezdeményezéssel rendelkező karaktert. Aztán mozognak, hogy legjobb pozícióból tudjanak támadni.	
Forduló vége: <ul style="list-style-type: none"> • Csökkentsétek eggyel az elemi töltéseket. • Választható rövid pihenés: Egy véletlenszerű eldobott kártyát tegyéél az elvesztettek közé, szerezd vissza a többit. • Keverjétek újra a támadás módosító vagy szörny akció paklikat, amennyiben <input type="checkbox"/> szimbólummal rendelkező kártyát húztatok. 	

Hatások

1	2	3	4	5	6	7	8	9
8	9	11	12	14	15	17	18	20





Dögvész pengeraj

Az dögvész nevet a közös nyelven adták nekik, hiszen ő cirregő és percegő „beszédükről” szinte semmit nem lehet könnyen lefordítani. Egy dögvész megszámlálhatatlan bogár közössége, amelyek intelligenciája összefonódott, ezért képes a magas szintű gondolkodásra. A dögvészek nem feltétlenül gonoszak, de rémisztő küllemük, cserregő nyelvük és nihilista szemléletük miatt a kultúrált világban nem örvendenek jó hírnévnek. Gyakorlatilag halhatatlanok, mert bár az egyes rovarok életciklusa igen rövid, egy dögvészen belül folyamatosan cserélődnek és szaporodnak.

A dögvészek halhatatlan természetét az ősi pengeraj testesíti meg igazán. A pengeraj testét és elméjét alkotó sivatagi rovarok és bogarak korokon át várták mély álomban a fegyverbe hívást. Történések úgy gondolták, hogy a hívás csak legenda és a pengeraj örökké tartó álomban szunnyad, de egyre több helyen látták ilyen rémisztő harcosokat. Ébredésük okát és célját nem tudja senki, de az biztos, hogy ősi pengéikkel minden eléjük álló akadályt széthasítanak.



