



Jedwabisty system nerwowy

organ



Rozdziela się na drobne złote nitki.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Jedwabna pajęczyna

jedwab



Niemożliwa do rozdarcia.



- Dziwne zasoby -





Rafinowanie jedwabiu

inne



Limit przetrwania +1



Zamień 1 zasób jedwabiu na 1 zasób podstawowy skóra.



Wydadź 2 jedwabie, 1 kość i 1 organ, żeby zbudować lokację osady **jedwabny młyn**.



Jedwabna chirurgia



- Innowacje -





Beznoga kula

inne



Wyruszający Ocalali otrzymują +2 oblędu.
Możesz wydać tylko 1 * na fazę osady.

* Dodaj 1 dziwny zasób **pajęczy jedwab** do magazynu osady.

* Ocalały z 10+ oblędu może skrócić męki Pajęczydła. Otrzymujesz kartę rzadkiego ekwipunku **szczerzące się oblicze**, a następnie zarchiwizuj tą innowację.



- Innowacje -





Chorea

muzyka, konsekwencja zakazanego tańca



- * Pajęczy taniec. Nominuj męskiego
- * i żeńskiego Ocalałego i rzuć 1k10.

1 - 7 Bajeczne pląsy!

8 - 9 Jeśli oboje Ocalali wyruszą w tej fazie osady, mężczyzna otrzyma sztukę walki **żniwiarz**.

10+ Tancerka pożera partnera. Mężczyzna nie żyje. Kobieta otrzymuje połowę doświadczenia łowieckiego mężczyzny (zaokrąglone w dół), jedną z jego sztuk walki i sekretną sztukę walki **dotyk śmierci**.



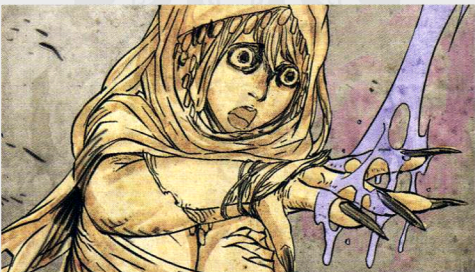
- Innowacje -





Dotyk śmierci

- sekretna sztuka walki -



+1 do precyzji przy ataku pięściami i zębami.

Kiedy zranisz potwora otrzymuje -1 wytrzymałości do końca twojego ataku.

Nie możesz używać jeśli jesteś mężczyzną.

 **Zapisz i zarchiwizuj**



- Sekretne sztuki walki -





Jedwabny chirurg

Poziom 0

- sekretna sztuka walki -



- 1 Jeśli sąsiadujesz z innym Ocalałym możesz wydać ⚡ aby dodać 2 do jednego z jego miejsc trafień.
- 2 Jeśli cały pancerz w twojej siatce jest jedwabny, a cała biżuteria bursztynowa, zdobywasz +2 do zwodów.
- 3 W trakcie rozstrzygnięcia, rzuć 1k10 za każdego Ocalałego który zginął podczas starcia. Przy 7+ przywracasz go do życia.

 **Zapisz i zarchiwizuj**



- Sekretne sztuki walki -





Odwet

- sztuka walki -



Kiedy inny Ocalały zginie w trakcie starcia,
zyskujesz +4 przetrwania i +1 żeton siły.

 **Zapisz i zarchiwizuj**



- **S**ztuki walki -





Żniwiarz

- sztuka walki -



Zyskujesz na stałe +3 ruchu. Za każdym razem kiedy zostajesz powalony, otrzymujesz żeton -1 do ruchu.

Jeśli masz zaburzenie **mała arachnofobia**, za bardzo boisz się pajaków aby je imitować. Nie możesz używać tej sztuki walki.

 **Zapisz i zarchiwizuj**



- **S**ztuki walki -





Leśna brama

- specjalne wydarzenie na łowach -



Ocalali zbliżają się do złowrogiej bramy.
Drzewa i cienie kłębią się za nią.



Las chce, czego chce.





Specjalne wydarzenie
na łowach





- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Ocalali idą pomiędzy dwoma klifami, które zwężają się aż wszyscy są zmuszeni iść pojedynczo. W tym samym momencie Ocalali z przodu uświadamiają sobie, że ostatni idący zniknął.

Każdy ocalały rzuca 1k10. Ocalały z najniższym wynikiem (remisujący ponawiają rzut między sobą), **spóźnia się**. Usuń go z reszty fazy łowów. Dodatkowo otrzymuje 1 żeton krwawienia.

Jeśli Ocalali wrócą do osady przed walką z Pajęczdłem, **spóźniony** ginie. W przeciwnym razie **spóźniony** zaczyna starcie, powalony na polu sąsiadującym z potworem.



Ł

Pajęczyno





- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Ocalali natrafiają na wielką białawą kulę z jedwabiu. W głębokim w mroku widać ciemny cień jej zawartości. Ocalali mogą wybrać spośród siebie jednego z odwagą 3+, by przeprowadził **badanie**. Jeśli to zrobią, rzucają kością.

1-2 Opary wyciekają z rozerwanego jedwabiu, paląc twoje oczy.
Otrzymujesz żeton -1 szybkości.

3-8 Jasna żółta breja pod ciśnieniem tryska Ci w twarz! To wydarzenie zadaje Ci 3 obrażenia umysłu.

9+ Wewnątrz znajdował się stos nierozpoznawalnego mięsa. Zdobywasz 1 podstawowy surowiec ???.



Jeśli nikt nie bada:
Rzuć na losowe wydarzenie na łowach



Ł

Pajęczyno





- wydarzenie łowów Pajęczdyła -

Ocalali docierają do szerokiej przepaści
połączonej jedwabnymi pasmami
trzymającymi się obu stron na zawrotnej
wysokości.

Rzuć 1k10. Dodaj połączoną odwagę
Ocalałych do wyniku. Przy wyniku 12+
przedostają się na drugą stronę.

W innym przypadku:



Rzuć na 2 losowe wydarzenie na łowach



Ł

Pajęczyno





Otoczeni

- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Ocalali zatrzymują się na polanie, gdzie rozbijają obóz na czas odpoczynku.

Śpiąc w ciemnościach są męczeni przez małe, patykowate kształty czające się tuż za ich polem widzenia.

Ocalały z największym doświadczeniem łowieckim nagle zostaje złapany za nogi przez wściekłe pajęczątko.

Każdy pozostały Ocalały rzuca 1k10.

Jeśli sumaryczny wynik wynosi 18+, udaje im się odeprzeć kreaturę bez problemu.

W przeciwnym wypadku pochwycony Ocalały doznaje losowego ciężkiego urazu nóg z +1 do wyniku rzutu.



Ł

Pajęczyno





- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Na szczycie wzgórza Ocalałi widzą pojedyncze drzewo i nieznanomego, gestykulującego w ich kierunku sztywnymi i nienaturalnymi ruchami.

Wykonawca wydarzenia może przeprowadzić **badanie**. Jeśli to zrobi, rzuca 1k10 i dodaje swoją wiedzę do wyniku.

W innym przypadku, rzuć na losowe wydarzenie przed przejściem na kolejne pole planszy łowów.

Przy wyniku 1-10, wykonawca wydarzenia trafia na nieznanomego i zdaje sobie sprawę, że to z mumifikowane zwłoki. To wydarzenie zadaje mu 5 obrażeń umysłu.

Przy wyniku 11+, Ocalały widzi Pajęczdło kontrolujące ruchy nieznanomego i rusza w pościg! Przesuń Ocalałych o jedno pole w kierunku potwora. Jeśli przeniesie to Ocalałych na pole potwora, Ocalałi atakują potwora z **zasadki**.



Ł

Pajęczyno





- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Powietrze wokół Ocalałych nagle staje się dziwne. Wokół nich zaczyna być słychać metalicznie brzmiące rechotanie. Ocalali nie są w stanie zidentyfikować źródła, ale są pewni, że są obserwowani.

Wykonawca wydarzenia rzuca 1k10.
Jeśli wynik jest parzysty, rozstawcie starcie z ★ Pajęczątkami sasiadującymi z **jedwabnym gniazdem**. Jeśli wynik jest nieparzysty, poruszcie Pajęczdło o 1 miejsce do tyłu na planszy łowów.



Ł

Pajęczyno





Zawalenie

- wydarzenie łowów Pajęczdła -

Ocalali wchodzą do wyścielonego jedwabiem tunelu. Idąc powoli, wyczuwają, że skała pod ich stopami jest bardzo się cienka.

Nagle tunel się zapada i Ocalali spadają do ogromnej komory! Wszyscy Ocalali noszący ciężki ekwipunek zostają ogłuszeni i doznają ciężkiego urazu głowy
wstrząs mózgu.

Jeśli są pośród Ocalałych jacyś nie noszący ciężkiego ekwipunku, nominujcie spośród nich Ocalałego z najwyższą odwagą, żeby rzucił w sekcji **kryształowe jezioro** w wydarzeniu fabularnym **zbieranie minerałów.**



Ł

Pajęczyno





Obrobiony do czysta

- wydarzenie łowów Pajęczadła -

Ocalali natykają się na świeże zwłoki ogryzione niemal do kości przez Pajęczątką. **Wykonawca wydarzenia** może zdecydować się na **badanie** i rzucić 1k10 w tabeli poniżej.

1k10 – wykonawca wydarzenia:

- 1-2 Pajęczątek jest za dużo! Otrzymujesz 1 żeton krwawienia.
- 3-8 Odganasz Pajęczątką, ale to wydarzenie zadaje Ci ★ obrażeń w dwa miejsca trafienia.
- 9+ Pajęczątką uciekają ze zwłok, pozostawiając dziwną broń. Małe, przedzące jedwab pająki wylewają się z jej rękocyści. Zdobywasz rzadki ekwipunek **tkacz**.



Jeśli nikt nie bada:

Rzuć na losowe wydarzenie na łowach



Ł

Pajęczyno



The background of the card features a dramatic illustration. At the top, the large, dark, segmented body and mandibles of a giant arachnid creature are visible. Below, a shirtless man with dark hair is shown from the waist up, looking upwards with an expression of awe or fear. He is holding a sword in his right hand. The scene is set against a light, hazy background with vertical, shadow-like shapes.

Cwane kończyny

Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczydła!
Drga na ziemi. Umieść tą kartę pod
kartą **drgająca sfera nóg**.



MT

Pajęczycło



The background of the card features a dramatic illustration. At the top, the large, dark, segmented body and mandibles of a giant arachnid creature are visible. Below, a shirtless man with dark hair is shown from the waist up, looking upwards with an expression of awe or fear. He is holding a sword in his right hand. The scene is set against a light, hazy background with long, dark shadows cast on the ground.

Cwane kończyny

Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczydła!
Drga na ziemi. Umieść tą kartę pod
kartą **drgająca sfera nóg**.



MT

Pajęczycło



An illustration of a man in a loincloth looking up in awe at a massive, dark-colored spider with long, spindly legs. The spider's head is at the top of the frame, showing its mandibles. The scene is set against a light background with shadows of the spider's legs.

Cwane kończyny

Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczydła!
Drga na ziemi. Umieść tą kartę pod
kartą **drgająca sfera nóg**.



MT

Pajęczycło



The background of the card features a dramatic illustration. At the top, the large, dark, segmented body and mandibles of a giant arachnid creature are visible. Below, a shirtless man with dark hair is shown from the waist up, looking upwards with an expression of awe or fear. He is holding a sword in his right hand. The scene is set against a light, hazy background with vertical, shadow-like shapes.

Cwane kończyny

Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczdła!
Drga na ziemi. Umieść tą kartę pod
kartą **drgająca sfera nóg**.



MT

Pajęczycło





Przebiegłe kończyny

◆ Niepowodzenie

Jeśli atakujący znajduje się w odległości do 2 pól od Pajęczdła zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.

◆ Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczdła!
Drga na ziemi. Umieść tę kartę pod kartą **drgająca sarta nóg**.

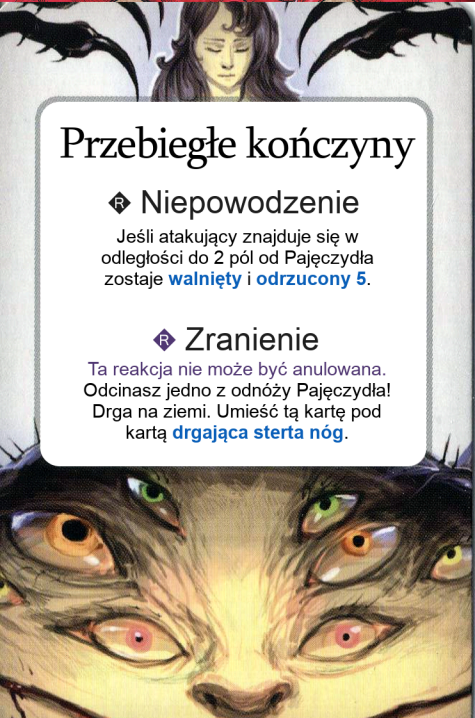




MT

Pajęczycło





Przebiegłe kończyny

◆ Niepowodzenie

Jeśli atakujący znajduje się w odległości do 2 pól od Pajęczdła zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.

◆ Zranienie

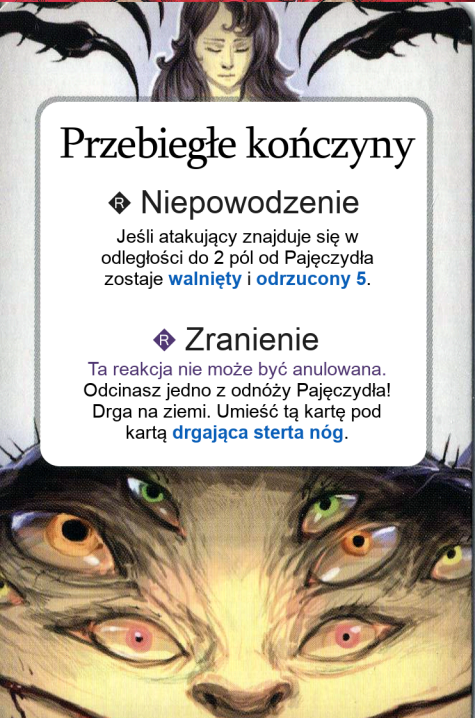
Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczdła!
Drga na ziemi. Umieść tę kartę pod kartą **drgająca sarta nóg**.



MT

Pajęczycło





Przebiegłe kończyny

◆ Niepowodzenie

Jeśli atakujący znajduje się w odległości do 2 pól od Pajęczdła zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.

◆ Zranienie

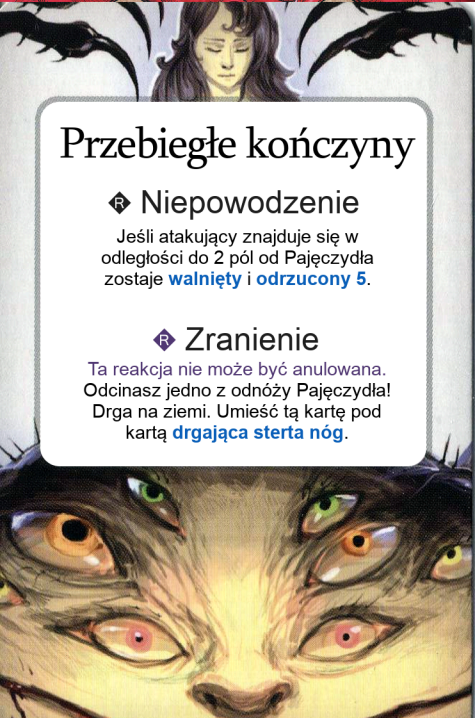
Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczdła!
Drga na ziemi. Umieść tę kartę pod kartą **drgająca sarta nóg**.



MT

Pajęczycło





Przebiegłe kończyny

◆ Niepowodzenie

Jeśli atakujący znajduje się w odległości do 2 pól od Pajęczdła zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.

◆ Zranienie

Ta reakcja nie może być anulowana.
Odcinasz jedno z odnóży Pajęczdła!
Drga na ziemi. Umieść tę kartę pod kartą **drgająca sarta nóg**.



MT

Pajęczycło





Przegubowe uszy

Jeśli uderzasz włócznią, zyskujesz +3 siły do próby zranienia tego miejsca.

❖ Niepowodzenie

Wykonaj **akcję podstawową**, celem zostaje najdalszy Ocalały w zasięgu.



Rana krytyczna

(Anuluj ❖ na tej karcie)

Atakujący wytrąca Pajęczyno z równowagi. Potwór jest oszołomiony i otrzymuje żeton -1 szybkości aż do rozpoczęcia swojej następnej tury. Potwór może być oszołomiony raz na rundę.



MT

Pajęczycło





Przegubowa goleń

Odruch

Pełen ruch Pajęczdła jak najdalej od wszelkich zagrożeń. Anuluj wszystkie trafienia będące poza zasięgiem.

Pełen ruch wszystkich pajęczątek w kierunku atakującego.



Rana krytyczna

(Anuluj  na tej karcie)

Owłosione, ochronne kolce spadają na ziemię, podrygując.

Atakujący zyskuje +1 przetrwania.
Potwór otrzymuje żeton -1 wytrzymałości.



MT

Pajęczycło





Przegubowy staw kolanowy

◆ Niepowodzenie

Zamień, znajdujące się najbliżej
Pajęczdła **legowisko dla jaj**
na pajęczątko.

Pełen ruch Pajęczdła jak najdalej od
wszelkich zagrożeń.

Anuluj wszystkie trafienia będące poza
zasięgiem.



MT

Pajęczycło





Przegubowy krętarz

◆ Zranienie

Pajęczyno prostuje nogi unosząc swoje ciało wysoko w powietrze. Zakończ wszystkie ataki broniąmi do walki wręcz, jeśli nie były wykonywane włócznią.

Wykonaj **wylęganie**, a następnie wykonaj pełen ruch wszystkimi pajęczątkami w kierunku atakującego.



MT

Pajęczycło





Przegubowy krętarz

◆ Zranienie

Pajęczyno prostuje nogi unosząc swoje ciało wysoko w powietrze. Zakończ wszystkie ataki broniąmi do walki wręcz, jeśli nie były wykonywane włócznią.

Wykonaj **wylęganie**, a następnie wykonaj pełen ruch wszystkimi pajęczątkami w kierunku atakującego.



MT

Pajęczycło





Przegubowe ramiona

◆ Zranienie

Pajęczyno podnosi się i robi zamach w kierunku atakującego. Jeśli atakujący znajduje się w odległości do 2 pól od Pajęczyna zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.

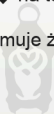
W przeciwnym wypadku, wykonaj pełny ruch potwora w kierunku atakującego.



Rana krytyczna

(Anuluj ◆ na tej karcie)

Pajęczyno otrzymuje żeton -1 obrażeń.





MT

Pajęczycło



Przegubowa szczęka



Jeśli uderzasz włócznią, zyskujesz +3 siły przy próbie zranienia tego miejsca.

◆ Zranienie

Pajęczyno wyjada z siebie dziwny dźwięk. Pełen ruch wszystkich pajęczyn w kierunku atakującego.

Pełen ruch Pajęczyny jak najdalej od wszelkich zagrożeń. Anuluj wszystkie trafienia będące poza zasięgiem.



Rana krytyczna

(Anuluj ◆ na tej karcie)

Wszyscy nie-głusi Ocalali zyskują 1 przetrwania.

Atakujący zdobywa 1 zasób Pajęczyna
zabkowane kły.



MT

Pajęczycło





Gorączkowe zerowanie

PUŁAPKA! - Przetasuj talię miejsc trafienia

Wszyscy Ocalali zostają **potępieni**.

Wykonaj **wylęganie**.

Pełen ruch Pajęczdła jak najdalej od atakującego.

Umieść wszystkie pajęczątka z planszy starcia sąsiadująco z atakującym lub tak blisko niego jak to możliwe.

Pajęczątka wykonują po kolei **akcję pajęczątka** przeciwko atakującemu.



MT

Pajęczycło





Przegubowy odwłok

Jeśli uderzasz włócznią, zyskujesz +3 siły przy próbie zranienia tego miejsca.

◆ Odruch

Pełen ruch Pajęczdła jak najdalej od wszelkich zagrożeń. Anuluj wszystkie trafienia będące poza zasięgiem.

Pełen ruch wszystkich pajęczątek w kierunku atakującego.



Rana krytyczna

(Anuluj ◆ na tej karcie)

💀 Trwały uraz - Przepuklina brzuszna

Za każdym razem gdy Pajęczdło zostaje krytycznie ranione, otrzymuje żeton -1 wytrzymałości.

Trwały uraz. Pozostaw w grze.



MT

Pajęczycło





Pomocnicze oczy

Jeśli uderzasz włócznią, zyskujesz +3 siły przy próbie zranienia tego miejsca.

◆ Odruch

Pajęczycło uderza w ziemię z zaskakującą prędkością. Wszyscy Ocalali sąsiadujący z potworem (włącznie z tymi w martwej strefie) zostają **walnięci** oraz **odrzuconi 5**.

Wykonaj **wylękanie**.



Rana krytyczna

(Anuluj ◆ na tej karcie)

Pajęczycło wydaje przenikliwy krzyk.
Wszyscy niegłusi Ocalali zyskują 1 przetrwania. Pajęczycło otrzymuje żeton -1 precyzji.



MT

Pajęczycło





Odnóże czołowe

◆ Odruch

Atakujący otrzymuje żeton **celu priorytetowego**.

Wszystkie Pajęczątka wykonują po kolei **akcję pajęczątka** przeciwko atakującemu.



Rana krytyczna

(Anuluj ◆ na tej karcie)

Pajęczątka wybuchają!
Usuń wszystkie Pajęczątka z planszy starcia.



MT

Pajęczycło





Przegubowy mostek

Super twardy

◆ Odruch

Pajęczyno uderza w ziemię z zaskakującą prędkością. Wszyscy Ocalali sąsiadujący z potworem (włącznie z tymi w martwej strefie) zostają **walnięci** oraz **odrzuceni 5**.



Rana krytyczna
(Anuluj ◆ na tej karcie)

Pajęczyno wydaje wrzask przypominający szlifowanie metalu.

Wszyscy niegłusi Ocalali, zyskują +3 obłądu.
Potwór otrzymuje 1 dodatkową ranę.



MT

Pajęczycło

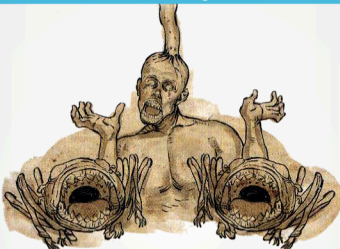




Czas karmienia

Z

Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



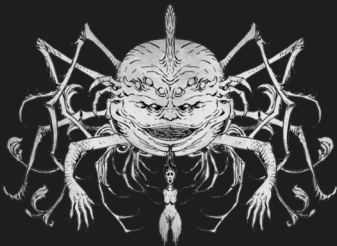
Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:



Po obrażeniach



Pełen ruch pajęczątka w kierunku przeciwnym do Pajęczdła. Cel zostaje **chwycony**.



SI

Pajęczycło





Autotyza

Nastrój

Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



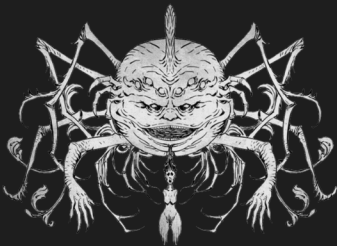
Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:



Po obrażeniach



Wybuch! Wszyscy Ocalali sąsiadujący z pajęczątkiem otrzymują po 3 obrażenia w 3 losowe miejsca trafienia. Usuń pajęczątko z planszy starcia.



SI

Pajęczycło





Żrące feromony

Z

Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



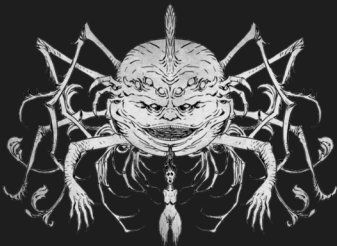
Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:



Po obrażeniach



Cel otrzymuje żeton **celu priorytetowego**. (Żeton działa zarówno na pajęczątka jak i Pajęczydło).



SI

Pajęczycło

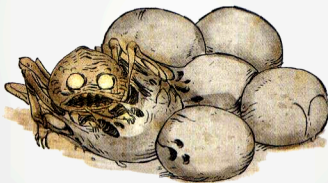


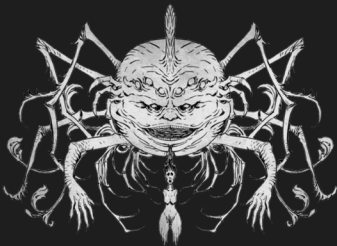


Wylęganie

Cecha

Wylęganie: Umieść pajęczątko na niezajętym polu sąsiadującym z **jedwabnym gniazdem**, tak blisko dowolnego Ocalałego jak to możliwe.





SI

Pajęczycło





Rozbrzmiewający pisk

P

Wykonaj **wylękanie**.

Wykonaj kolejno, pełen ruch wszystkich pajęczątek w kierunku najbliższego Ocalałego.

Wybierz cel

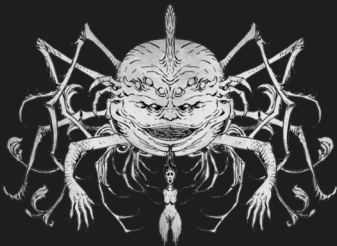
- wszyscy Ocalali sąsiadujący z pajęczątkiem,
- brak celu: **dygot**.

Zastrasz wszystkich Ocalałych

Wszystkie cele doznają ★ obrażeń umysłu.

Rzuć 1k10 dla każdego celu.

Przy 5+ zostaje powalony.



SI

Pajęczycło





Mięsna mgła

Nastrój

Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:

Zasięg: 4

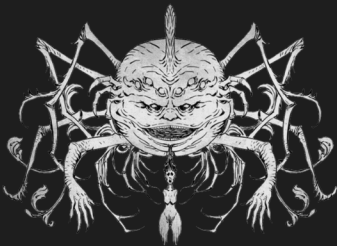
⦿ Przed obrażeniami



Zredukuj pancerz na każdym wylosowanym miejscu trafienia o 2.



Jeśli to możliwe, odsuń przed atakiem pajęczątka o 4 pola od ich celu.



SI

Pajęczycło

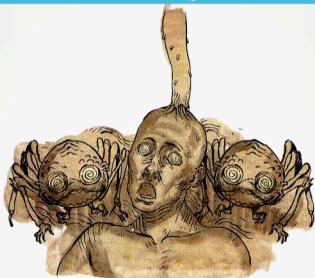




Halucynogenne kły

Z

Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



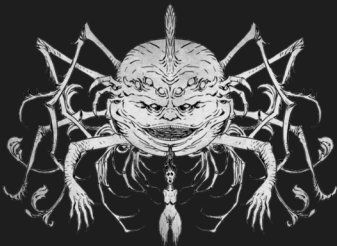
Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:



Po obrażeniach



Cel otrzymuje losowe zaburzenie.



SI

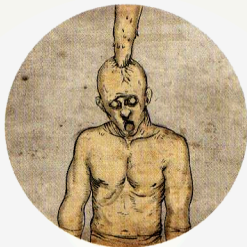
Pajęczycło





Lalka na patyku

- status Ocalałego -



Kiedy otrzymujesz ten status, usuń swojego Ocalałego z planszy i umieść go na tej karcie. Zostajesz nową marionetką Pajęczdła.

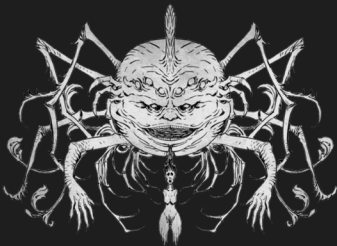


Jeśli starcie zakończy się zwycięstwem



Balsamowanie marionetek.

Jeśli jesteś ostatnim Ocalałym nikt już nie może Cię uratować. Umierasz.



SI

Pajęczycło



**P**

Pożarcie potomstwa

Jeśli nie ma pajęczątek na planszy starcia, odrzuć tę kartę i wykonaj **akcję podstawową**.

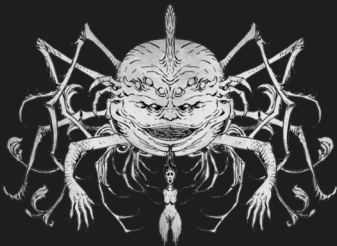


Pełen ruch potwora w kierunku najbliższego pajęczątka. Jeśli potwór zakończy swój ruch na lub obok pajęczątka, usuń je z planszy starcia i **wylecz** ★ ran.



Pełen ruch Pajęczydła jak najdalej od wszelkich zagrożeń. Następnie odwróć w stronę jak największej liczby Ocalałych.





SI

Pajęczycło





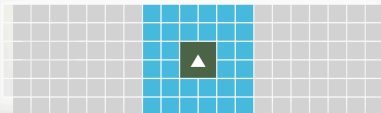
Rozrost

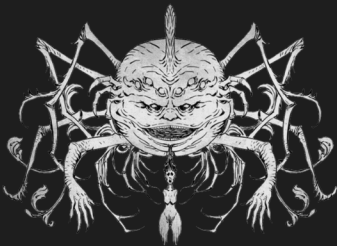
Pajęczdło zaczyna buczeć.
Powietrze dookoła niego zaczyna wibrować.
Wszyscy Ocalali doznają ★ obrażeń
umysłu.



Wykonaj **wylękanie**. Wszyscy Ocalali
w **strefie nóg** otrzymują 1 żeton krwawienia.
Zamień wszystkie kafelki Legowisk dla jaj
znajdujące się w **strefie nóg** Pajęczątkami.
(Do strefy wliczają się także pola pod potworem)

Obszar nóg





SI

Pajęczycło



**Z**

Matka miotu

Nastrój



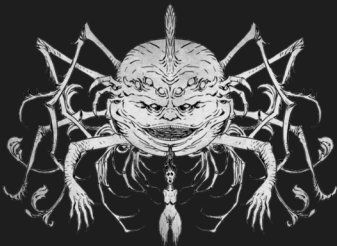
Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:
 **po obrażeniach**



Pełen ruch pajęczątka
w kierunku Pajęczydła.



SI

Pajęczycło

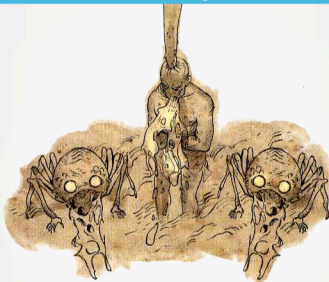




Szaleńcze wirowanie

Z

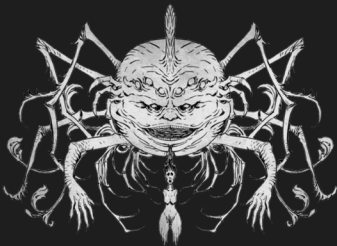
Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



Ocalali nie mogą wydać **?** jeśli obok nich znajduje się jedno lub więcej Pajęczątko.



SI

Pajęczycło

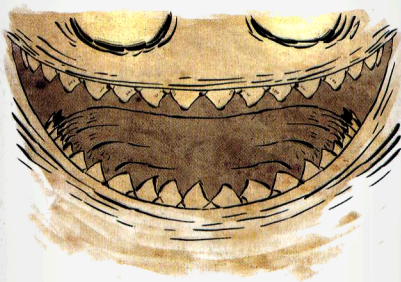




10000 zębów

S

Cecha



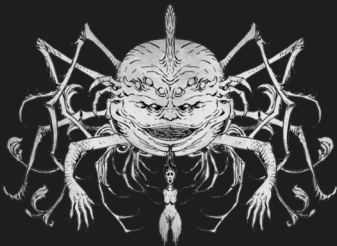
Wszystkie profile ataku Pajęczdła otrzymują:



Po obrażeniach



Krwawienie 1: Cel otrzymuje 1 żeton krwawienia.



SI

Pajęczycło





P

Unieruchomienie

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, z przodu, w zasięgu,
- losowy Ocalały, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

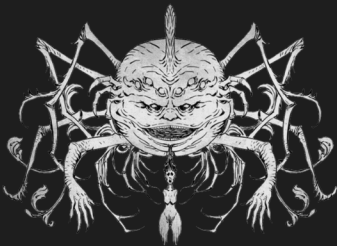
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwała
2	2+	2	 Przed obrażeniami



Ten atak zawsze trafia w miejsce trafienia "nogi".



Pełen ruch Pajęczdła na przód.



SI

Pajęczycło





P

Arachnofobia

Wykonaj **wylęganie**.



Pełny ruch potwora w kierunku
środku planszy starcia.

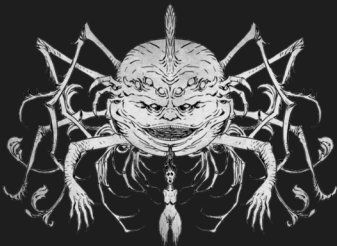


Zastrasz wszystkich Ocalałych

Wszyscy Ocalali odnoszą 1 obrażenia
umysłu. Powiększ tę wartość o 1 za każde
Pajęczątko na planszy starcia.

Jeśli Ocalały cierpi na **pomniejszą
arachnofobię**, zostaje też **odrzucony 7**
jak najdalej od centrum planszy.





SI

Pajęczycło



**P**

Skok hydrauliczny

Okresowa

Kiedy ta karta jest dociągana zakryta, usuń Pajęczdło z planszy starcia. Wszyscy Ocalali odnoszą ★ obrażenia umysłu.

(Potwór nie może być zraniony dopóki nie ma go na planszy starcia).



Kiedy skok hydrauliczny jest dociągany odkryty:

Wybierz cel

- losowy Ocalały.



Umieść potwora nad celem i zaatakuj.
Ten atak nie może być **uniknięty**.

Szybkość

1

Precyzja

2+

Obrażenia

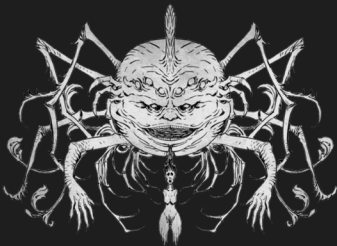
3

Wyzwała



Po obrażeniach

Cel zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.



SI

Pajęczycło



**P**

Zejsście

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**.



Pełen ruch w kierunku celu.

Wykonaj osobny atak przeciwko każdemu

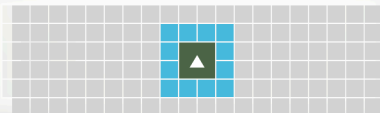
Ocalałemu w **Strefie śmierci**.

Jeśli w **Strefie śmierci** nie ma żadnego

Ocalałego, wykonaj **wylęganie**.

(Do strefy wliczają się także pola pod potworem)

Strefa śmierci



Szybkość

2

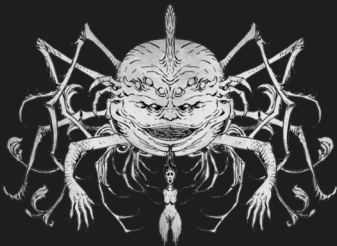
Precyzja

2+

Obrażenia

1

Wyzwala



SI

Pajęczycło





Szaleństwo

Wybierz cel

- najdalsze zagrożenie, z przodu, w zasięgu,
- najdalszy Ocalały, w polu widzenia,
- brak celu: **dygot**.

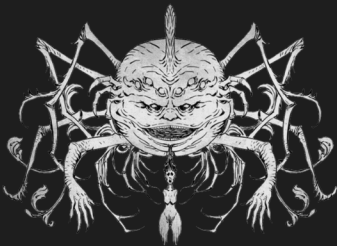


Wykonaj **wylękanie** ale umieść Pajęczątko na nie zajęтым polu sąsiadującym z celem. Jeśli to możliwe umieść Pajęczątko między celem, a Pajęczydłem.



Pełen ruch Pajęczydła jak najdalej od wszelkich zagrożeń. Następnie odwróć w stronę jak największej liczby Ocalałych.





SI

Pajęczycło



**P**

Starcie na proch

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, z przodu, w zasięgu,
- najbliższe zagrożenie, w polu widzenia,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

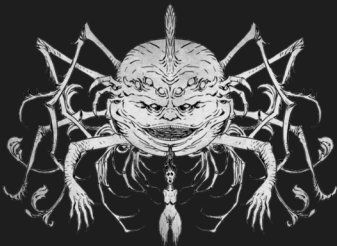
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwala
2	2+	2	 Po obrażeniach



Wykonaj **wylęganie**. Cel zostaje **walnięty** i **odrzucony 5**.



Odwróć od celu i wykonaj pełen ruch naprzód. Następnie odwróć w stronę jak największej liczby Ocalałych.



SI

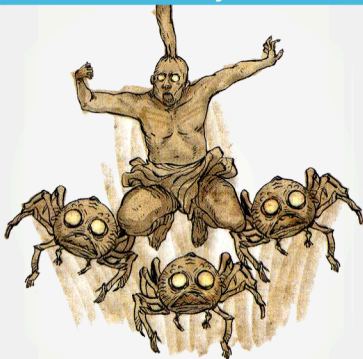
Pajęczycło



**Z**

Skaczące pająki

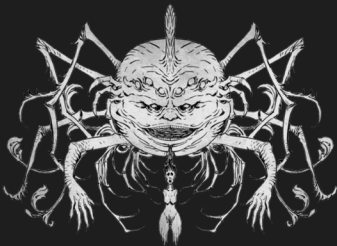
Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



Kiedy ta karta jest w grze, Pajęczątka zyskują +4 ruchu.



SI

Pajęczycło



**L**

Ożywienie

Wybierz cel

- ostatni Ocalały który ranił, w zasięgu,
- losowy Ocalały, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**



Porusz się i zaatakuj cel

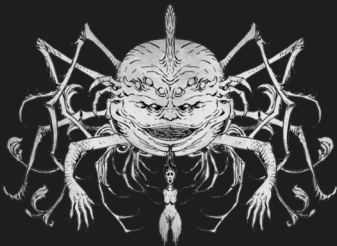
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwała
3	2+	5	 Po obrażeniach



Jeśli inny Ocalały jej nie ma cel otrzymuje kartę statusu Ocalałego **lalka na patyku**.



Pełny ruch potwora w kierunku środka planszy starcia.



SI

Pajęczycło



**P**

Godzina narodzin

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, z przodu, w zasięgu,
- losowy Ocalały, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

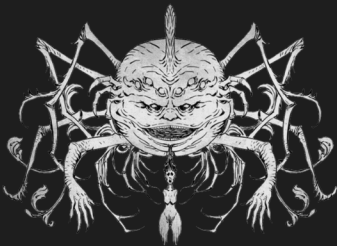
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwała
2	2+	2	 Po obrażeniach



Wykonaj **wylęganie**.



Pełen ruch do przodu, a następnie odwróć w stronę jak największej liczby Ocalałych. Następnie, umieść tę kartę na górze talii SI zamiast ją odrzucać.



SI

Pajęczycło



**P**

Przebiecie

Wybierz cel

- powalony Ocalały, w zasięgu,
- losowe zagrożenie, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

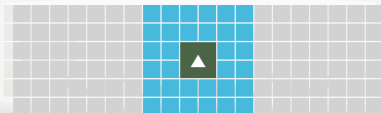
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwała
2	2+	2	

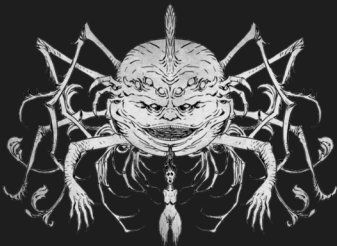


Wszyscy Ocalali w **obszarze nóg** otrzymują
1 żeton krwawienia.

(Do obszaru wliczają się także pola pod potworem)

Obszar nóg





SI

Pajęczycło





Karma

Wybierz cel

- Ocalały w martwej strefie,
- najbliższy Ocalały, z przodu, w zasięgu,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

Szybkość

2

Precyzja

2+

Obrażenia

2

Wyzwała



Po obrażeniach

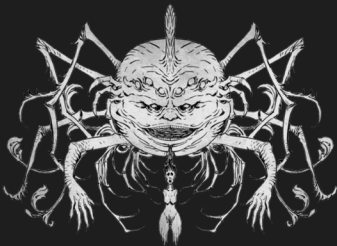


Pełen ruch Pajęczdła jak najdalej od wszelkich zagrożeń.

Cel zostaje **chwycony** i otrzymuje **żeton celu priorytetowego**.



Jeśli atak zadał obrażenie, wykonaj dwa razy **wylęganie**, a następnie wykonaj pełen ruch wszystkimi pajęczątkami w kierunku Pajęczdła.



SI

Pajęczycło



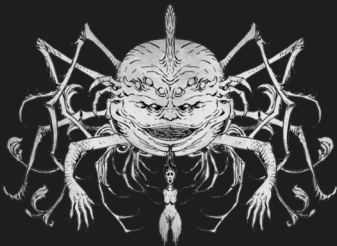
**S**

Umysł roju

Cecha



Na początku każdej tury potwora,
wykonaj **wylęganie**.



SI

Pajęczycło

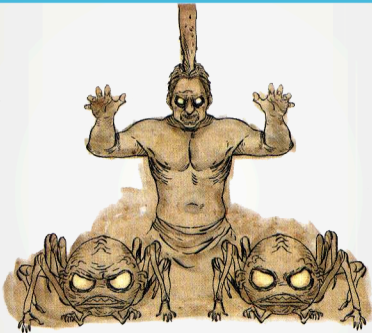




80 wściekłych nóg

Z

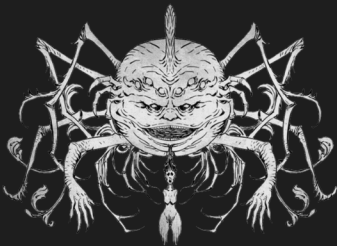
Nastroj



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** zdobywa: +1 obrażenie.



SI

Pajęczycło



**S**

Drgająca sterta nóg

Cecha

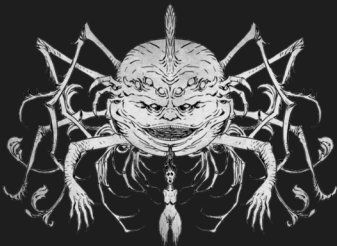


Potwór otrzymuje -1 ruchu, za każdą kartę znajdującą się pod **drgającą stertą nóg**, do momentu kiedy zbierze się tam 8 kart (potwór staje się **beznogi**).

┌ **Beznogi**: ruch potwora wynosi 3 bez
względem na posiadane modyfikatory ruchu.
W trakcie rozstrzygnięcia starcia:



Syzyfadio.



SI

Pajęczycło





Nekrotoksyny

Z

Nastrój



Kiedy ta karta wchodzi do gry, odrzuć wszystkie inne nastroje i wykonaj **akcję podstawową**.



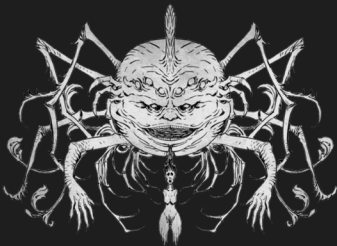
Kiedy ta karta jest w grze, profil ataku na karcie **akcja pajęczątka** otrzymuje:



Po obrażeniach



Krwawienie 1: Cel otrzymuje 1 żeton krwawienia.



SI

Pajęczycło





Akcja Pajęczątka

Na koniec każdej tury potwora,
wszystkie pajęczątka kolejno wykonują:

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, w zasięgu,
- najbliższy Ocalały,
- brak celu: **pelen ruch w kierunku Pajęczydła.**



Porusz się (ruch 4) i zaatakuj cel

Poziom 1

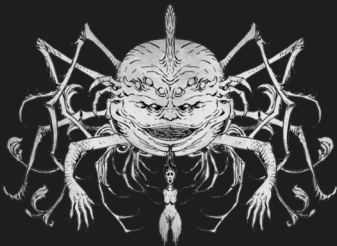
Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwala
1	4+	1	

Poziom 2

Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwala
2	4+	1	

Poziom 3

Szybkość	Precyzja	Obrażenia	Wyzwala
3	4+	2	



SI

Pajęczycło





Małe łapy

skóra



*Wewnętrzne ręce wyglądają
zaskakująco ludzko.*



Z

Pajęczyno





Małe łapy

skóra



*Wewnętrzne ręce wyglądają
zaskakująco ludzko.*



Z

Pajęczyno





Chityna

skóra



Łuszcząca się, gorzko pachnąca łupina.



Z

Pajęczyno





Wielka łapa

kość



Może się do czegoś przydać



Z

Pajęczyno





Wielka łapa

kość



Może się do czegoś przydać



Z

Pajęczdło





Gruba jedwabna pajęczyna

jedwab, skóra



Nieemożliwa do przebicia.



Z

Pajęczyno





Mieszek jadowy

organ, jadalny



Spożyj: Zarchiwizuj tę kartę i rzuć 1k10.

Na 1-5 natychmiast umierasz.

Przy 6+, zdobywasz sekretną sztukę walki

dotyk śmierci.



Z

Pajęczyno





Gałki oczne

organ



Każde patrzy w innym kierunku.



Z

Pajęczyno





Pajęczne serce

organ



Zimne w dotyku, nawet zaraz po wycięciu.



Z

Pajęczyno





Ząbkowane kły

kość



Wymaga **Koszmarnego Treningu**



Krwawe pompki - rzuć 1k10

1 -3 Otrzymujesz losowe zaburzenie.

4+ Zdobywasz na stałe +1 siły. Kły zostają zmiażdżone, zarchiwizuj tę kartę.



Z

Pajęczdło





Egzoszkieleł

skóra



Kształtne, zazębiające się płyty.



Z

Pajęczdło





Żołądek

organ



Spożyj: Zarchiwizuj tę kartę aby zdobyć
+1 doświadczenia łowieckiego.



Z

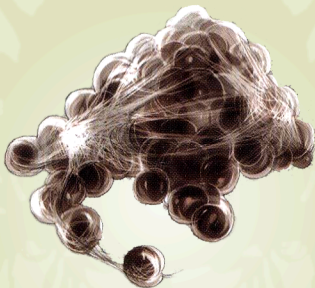
Pajęczdło





Nieżłożone jaja

organ, jadalny



Podczas fazy osady, możesz **spożyć**
i zarchiwizować te pyszne jaja
aby zdobyć 10 przetrwania.



Z

Pajęczdło





Brodawki przedne

organ, złom



Bardziej rozwinięte niż inne narządy.



Z

Pajęczyno





Jedwabny pancerz

- Bonus za zestaw -



Dodaj **1** do wszystkich miejsc trafienia.

Za każdym razem, gdy zostaniesz zaatakowany, po wylosowaniu wszystkich miejsc trafienia możesz zmienić 1 kość miejsca trafienia na wybrany przez siebie wynik.



Jedwabny pancerz

- Bonus za zestaw -



Dodaj **1** do wszystkich miejsc trafienia.

Za każdym razem, gdy zostaniesz zaatakowany, po wylosowaniu wszystkich miejsc trafienia możesz zmienić 1 kość miejsca trafienia na wybrany przez siebie wynik.



Akcja podstawowa

Wybierz cel

- najbliższe zagrożenie, z przodu, w zasięgu,
- najbliższy Ocalały, w polu widzenia,
- brak celu: **dygot**.



Porusz się i zaatakuj cel

Szybkość

2

Precyzja

2+

Obrażenia

1

Wyzwała



Pajęczyno

Poziom	P	Z	L	Ruch	Wytr	Szyb	Obr
1	5	4	-	11	8	-	-

S Drgająca sterta nóg **Z** Szaleńcze wirowanie

S Akcja Pajęczątka **S** Wylęganie

Poziom	P	Z	L	Ruch	Wytr	Szyb	Obr
2	8	5	-	14	10	+1	+1

S Drgająca sterta nóg **S** Umysł roju **Z** Czas kamienia

S Akcja Pajęczątka **S** Wylęganie

Poziom	P	Z	L	Ruch	Wytr	Szyb	Obr
3	12	7	2	16	12	+2	+2

S Drgająca sterta nóg **S** Umysł roju **Z** 10000 zębów

S Akcja Pajęczątka **S** Wylęganie **S** Nekrotoksyny

Instynkt: dygot

Ustaw Pajęczyno na środku planszy starcia.
Jego ciało drga, poruszając się w sposób, w który
żadna żywa istota nie powinna się poruszać.
Potwór zyskuje +2 do zwodów to końca swojej
następnej tury.

Wszyscy Ocalali doznają ★ obrażeń umysłu.



Jedwabne gniazdo

Przeszkoda, nieprzekraczalne

⚡: Umieść Pajęczątko na wolnym polu jak najbliższej Ocalałego, a następnie rzuć 1k10.
Każdy Ocalały może użyć tego terenu raz w ciągu starcia.

- 1 - 2 Przerazające! Zostajesz powalony.
Umieść dodatkowe Pajęczątko.
- 3 - 7 Wszędzie nogi! Zostajesz powalony
i odnosisz 2 obrażenia umysłu.
- 8 - 9 Ktoś jest uwięziony w zwojach jedwabiu!
+1 populacji.
- 10 Puste gniazdo jest wypełnione śmiercią.
Zdobywasz 1 podstawowy zasób **czaszka**.



Ustaw na środku planszy starcia.



- Tereny -





★×Legowisko dla jaj

Walcząc z Pajęczdłem, rozstaw ★×2 legowisk dla jaj.

⚡: Legowisko dla jaj eksploduje! Zdobywasz 1 dziwny zasób **jedwabna pajęczyna** i zastępujesz kafelek terenu pajęczątkiem. Rzuć 1k10.

- 1-3 Twoja broń utknęła w lepkim jedwabiu! Udaje Ci się ją wyciągnąć ale zostajesz powalony.
- 4-7 Zwróciłeś na siebie uwagę. Otrzymujesz żeton **celu priorytetowego**.
- 8+ Pajęczątko, który się pojawia, jest zdeformowaną płataniną nóg, która umiera po kilku sekundach. Usuń je z planszy starcia i zyskaj +2 oblędu.



Ustaw nie dalej niż 3 pola od innego Legowiska dla jaj



- Tereny -





Pomniejsza arachnofobia



*Nieracjonalnie lękasz się małych
pająków i rzeczy które wytwarzają.*

Nie możesz nosić ekwipunku ze
słowem kluczowym bursztyn. Nie
możesz zdobywać zasobów ze
słowem kluczowym jedwab.



Zapisz i zarchiwizuj



- Zaburzenia -





Zemsta



*Kiedy inny łowca zginie,
tracisz kontrolę.*

Kiedy inny Ocalały zginie w trakcie
starcia, ulegasz traumie umysłu
furia.



Zapisz i zarchiwizuj



- Zaburzenia -





Strach przed kontrolą



*Bardzo boisz się być
kontrolerem potwora.*

Gdy jesteś kontrolerem potwora,
podwajasz wszystkie otrzymywane
obrażenia.



Zapisz i zarchiwizuj



- Zaburzenia -

