

СЕРДЦЕ ФЕНИКСА

Мерцание этого таинственного камня меняется от пепельно-чёрного до огненно-красного, и он способен возвращать к жизни павших.



Ваш герой может выполнить следующее действие:

Реанимировать (3+):

Восстановление жизненных сил тяжелораненого героя. Этот герой излечивает D3 ран, после чего установите его на игровую доску в соприкосновении с вашим героем. Затем верните эту карту в низ колоды.

КАМЕНЬ УДАЧИ

Дабы привлечь удачу, следует разломить пополам эту каменную пластину, инкрустированную таинственными рунами.



После выполнения броска на судьбу вы можете сбросить эту карту и перебросить любые из кубиков судьбы.

ЯРОСТНАЯ КРОВЬ

В густой красной жидкости этого флакона плавают крупинки ур-золота: испившего её охватывает ярость битвы.



Во время своего хода вы в любой момент можете бросить три кубика и положить их на эту карту. Этими кубиками вы можете пользоваться для выполнения действий с оружием наряду со своими кубиками героя. В конце своего хода сбросьте эту карту вместе с теми кубиками, что остались неиспользованными.

ГЛАЗ ФОРОСА

Расколов этот сияющий голубой драгоценный камень, его владелец обретает частичку мощи демона Фороса.



Сбросив эту карту, вы обретаете мощь, заключенную в драгоценном камне. До конца своего хода прибавляйте 1 к результату всех своих бросков на атаку.

КОЛДОВСКОЙ ШИТ

Этот потрескивающий ореол энергии призванный с помощью пахнущего плесенью магического свитка, полностью отражает наносимые врагом удары.



Как только ваш герой получает рану, бросайте кубик. При результате 4, 5 или 6 удар отражён, и рана не наносится. При результате 1 свиток рассыпается в пыль — сбросьте эту карту.

КОЛЬЦО ПРОВОРНОСТИ

Это прекрасно сработанное кристаллическое кольцо улучшает умения своего носителя.



Пока эта карта находится у вас, прибавляйте 1 к характеристике Движение своего героя.

В любой момент за время своего хода вы можете сбросить эту карту, чтобы перебросить до двух кубиков героя, ранее использованных в этом ходу, и вернуть их на карту героя.

АСТРОЛЯБИЯ

Представляя собой сложный заводной механизм из соединяющихся линз, этот необычный амулет показывает мгновения будущего.



Сбросив эту карту в любой момент, вы можете посмотреть три верхние карты любой колоды исследования, не меняя порядок их следования. При желании вы можете поделиться этой информацией с другими игроками.

АМУЛЕТ ЯРОСТИ

Будучи призван, мощный огненный дух из этого амулета перемещается в оружие его носителя.



После нанесения раны противнику, вы можете сразу же воспользоваться силой амулета. Бросьте четыре кубика. За каждый выпавший результат 5 или 6 противник получает дополнительную рану. Если в результате использования амулета были нанесены раны — сбросьте эту карту.

ОТВАР ОБМАНЩИКА

Это блестящее изумрудное зелье представляет собой хитроумную иллюзию — несуществующую жидкость в воображаемой бутылке.



Сбросив эту карту во время своего хода, вы можете либо оглушить противника в зале с вашим героем, либо изменить результат только что выполненного вами броска кубика на результат по вашему выбору, либо поменять свой маркер известности на маркер известности другого игрока.

ШКАТУЛКА АЗИРА

Будучи открыт, этот перламутровый ларец испускает мягкое голубое сияние, обладающее магической исцеляющей силой.



Вы можете открыть шкатулку перед своим броском на действия. Бросайте D3 и изложите своему герою выпавшее число ран. Любой игрок, герой которого находится в одном зале с вашим, может проделать то же самое. Затем сбросьте эту карту.

НЕВИДИМЫЙ АМУЛЕТ

Если подышать на этот серебряный диск, то на некоторое время он исчезает с глаз, как и его носитель.



Вы можете сбросить эту карту в начале фазы противника. Во время этой фазы противники игнорируют вашего героя: они не удерживаются вашим героем, могут перемещаться через него и не могут выбирать его целью своего оружия, если его область действия не Площадь.

КАМЕНЬ ПРИНУЖДЕНИЯ

Проникая в разум своих жертв, этот фиолетовый самоцвет злое пульсирует, обращая их в беззащитных марионеток.



Вы можете воспользоваться этой картой после выполнения броска на поведение, но до того, как он будет отыгран. Выберите из группы одного противника и атакуйте одним из его оружий другого противника. Выбранный вами противник более ничего не может делать в эту фазу. Затем сбросьте эту карту.

ЯЗЫК ВАСИЛИСКА

Заклинание с этого кожистого остроконечного свитка способно за несколько секунд обратить живого врага в цельный кусок камня.



Во время своего хода вы в любой момент можете прочитать свиток. Бросайте кубик для каждого противника, находящегося в одном зале с вашим героем. Если результат броска выше Живучести противника, тот превращается в камень — уберите его с игровой доски, но очки известности вы не получаете. Затем сбросьте эту карту.

ЧАША СКРЯГИ

Этот предмет, представляющий собой помятую жестяную чашу с выгравированными на основании странными символами, оказывает влияние на ход судьбы.



Во время своего хода используйте эту карту, чтобы разблокировать любой заблокированный кубик судьбы и вернуть его на голубое поле на доске судьбы. После использования карты бросайте кубик. При результате 1 или 2 передайте карту игроку слева от вас. При результате 3 или 4 сбросьте карту. При результате 5 или 6 передайте её игроку справа.

РУНА СМЕРТИ

Этот могущественный символ, выгравированный на кости пальца мертвеца, делает своего обладателя ещё более смертоносным.



Перед выполнением броска на атаку вы можете воспользоваться мощностью руны смерти. Бросьте кубик. При результате 1, 2 или 3 сбросьте эту карту. При результате 4 или 5 прибавляйте 1 к Урону применяемого для атаки оружия. Если выпадет 6, урон от применяемого оружия удваивается.

ЗЕЛЬЕ УДАЧИ

Это странное зелье с каждым глотком меняет свой цвет, и до тех пор, пока не закончится, кажется, что его количество не убывает...



После выполнения для своего героя броска на атаку или спасброска, вы можете сделать глоток этого зелья, чтобы изменить выпавший результат на желаемый. Затем бросьте ещё один кубик. Если выпавший на нём результат меньше выбранного вами ранее — сбросьте эту карту.

ПОЦЕЛУЙ АЛАРИЭЛЬ

Это светящееся зелье из изящной нефритовой бутылки мгновенно исцеляет раны тех, кто его попробует.



Вы можете выпить это зелье до выполнения броска на атаку. Бросьте по кубику на каждый маркер ран на карте вашего героя. При результате 2 или 3 замените его маркером оглушения, а при результате 4, 5 или 6 просто уберите. Затем сбросьте эту карту.

БОМБА ИЗ ИСКРИВЛЯЮЩЕГО КАМНЯ

Эта бомба, представляющая собой механизм из вращающихся шестерён, спутанных проводов и пульсирующего искривляющего камня, смертельна для всех.



Сбросьте эту карту для выполнения действия:

Бомба (3+): Выберите поле в зале с вашим героем. Бросайте кубик для каждого героя и противника, который соприкасается с выбранным полем или находится на нём. При результате 2 или более он получает 2 раны, а при результате 6 — 4 раны.

