

Jedwabny młyn



Jedwabny turban

1×jedwabisty system nerwowy, 3×jedwab, 1×skóra

3

Obróć potwora tak, żeby odwrócił się od ciebie. Tylko w trakcie rundy Ocalałego.



Jedwabne owijki

1×gruba jedwabna pajęczyna, 1×jedwab

3



Jedwabna szata

2×jedwab, 1×kość, 1×egzoszkielet

3

Wyruszając, otrzymujesz +1 przetrwania.
 Dodaj 1 do wszystkich miejsc trafienia. Raz na starcie.



Jedwabna szarfa

2×jedwab, 1×kość, 1×skóra

3

Wyruszając, otrzymujesz +1 przetrwania.
 Dodaj 1 do wszystkich miejsc trafienia. Raz na starcie.



Jedwabne buty

1×wielka łapa, 1×jedwab

3

+1 ruchu. Raz na rundę, możesz wydać 1 przetrwania żeby zyskać 2 obłędu.



Bursztynowa halabarda

2×kość, 1×organ, 1×mieszek

2 6, 3

Zasięg 2. Gdy zderzasz się z potworem, rzuć k10. Przy 6+ potwór otrzymuje 1 ranę.



Jedwabny kombinezon

5×jedwab, 2×skóra, 1×brodawki przódne

Unikalny. Za każde otrzymane trafienie zmniejsz obrażenia o 2, do minimalnie 1.



Bursztynowe ostrze

1×kość, 1×organ, 1×chityna

1 6, 4

Wolne. Na końcu ataku, jeśli zranieś potwora, wykonaj dodatkowy atak tą bronią.



Nóż do rzucania

1×jedwab, 1×zabawkowane kły

4 9, 2

Zasięg: 4. Na koniec ataku, za każde **perf. trafienie** otrzymujesz żeton +1 precyzji.



Niebieski pierścień

3×gałki oczne, 2×żołądek

Wymaga: Beznoga kula

Jeśli jesteś kontrolerem, gdy potwór ciągnie SI, pociągnij jeszcze jedną kartę. Wybierz jedną z nich i odrzuć drugą.



Jedwabny bat

1×wielka łapa, 1×kość

2 6, 3

Przy **perfekcyjnym trafieniu** możesz zarchiwizować aktywny nastrój zamiast dobierać miejsca trafienia.



Zielony pierścień

3×niezłożone jaja, 2×brodawki przódne

Wymaga: Beznoga kula

Jeśli jesteś kontrolerem, gdy jesteś zaatakowany, zdobywasz 3 we wszystkich miejscach trafienia.



Jedwabna bomba

2×zasób, 2×jedwab

Do końca rundy wszyscy ocalali ignorują **odrzućcie i walnięcie**. Zarchiwizuj po użyciu.



Czerwony pierścień

3×mieszek jadowy, 2×pajęcze serce

Wymaga: Beznoga kula

Jeśli otrzymasz żeton krwawienia gdy kontrolujesz potwora, potwór otrzymuje jedną ranę. Limit dwa razy na rundę.



Zamaskowany katar złomu

1×małe łapy, 1×złom

2 7, 4

Sparowany. 4+ trafień w pojedynczym ataku zadaje automatycznie 1 dodatkową nieblokowaną ranę.

