

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

NÁPOJ MOCI

Jestliže je Tvůj spolek v menšině, počítá se tato karta jako **Klíč** nebo **Pohár**. Nepočítá se při vítězství pomoci předmětu "Znak lži"

Dýka:

Jestliže jsi útočník, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku, když podporuješ jiného hráče nic si nepřičítáš.

Výsada:

Vyměň tento předmět a můžeš se podívat na všechny předměty svého obchodního partnera.

Diplomat: Jednou za hru můžeš požadovat po jiném hráči, aby vyměnil určitý předmět, dle svého výběru. Toto můžeš použít pouze ve svém tahu. Tvůj tah končí, pokud hráč tento předmět nemá.

Rváč: Jednou za hru můžeš jako útočník nebo obránce všem zakázat podporu v zápase. Během tohoto zápasu si přidej +1 ke svému výsledku.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Poháry**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Poháry**, může vyhlásit vítězství.

Travič: Jednou za hru můžeš určit vítěze zápasu, ale nesmíš být v tomto zápase útočník ani obránce.

Lékař: Jednou za hru můžeš ihned po zápase zabránit jeho následkům.

Velmistr: Jestliže jsi obránce v zápase, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.

Jasnovidce: Jednou za hru se můžeš během svého tahu podívat do dobíracího balíčku předmětů a dva vybrat. Poté balíček zamíchej a vybrané předměty polož nahoru na balíček lícem dolů v jakémkoliv pořadí.

Osobní strážce: Když podporuješ někoho v zápase, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.

Hypnotizér: Jestliže jsi útočník můžeš si vybrat někoho, kdo se zdrží podpory, dokonce i poté, co již oznámil svou podporu.

Kněz: Jednou za hru můžeš, ještě před vyhlášením podpory, zabránit zápasu. Jestliže útočník vlastní alespoň dva předměty, musí ti jeden, který on sám vybere, dát.
Útočníkům tah končí.

Gangster: Když jsi v zápase útočníkem, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.

Prsten s jedem:

Jako útočník nebo obránce vyhráváš nerozhodný zápas.

Rukavice:

Pokud jsi obránce, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku, při podporování jiného hráče nic nepřičítáš.

Pohár:

Bratrstvo může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 Poháry**.

Klíč:

Řád může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 Klíče**.

Pohár:
Bratrstvo může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 poháry**.

Pohár:
Bratrstvo může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 poháry**.

Klíč:

Řád může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 Klíče**.

Klíč:

Řád může **oznámít vítězství** jestliže vlastní **nejméně 3 Klíče**.

Bič:

Jestliže podporuješ během zápasu obránce, můžeš si přidat +1 ke svému výsledku.

Monokl:

Vyměň tento předmět a můžeš se podívat na kartu spolku svého obchodního partnera.

Vrhací nože:

Pokud v zápase podporuješ útočníka, můžeš si přičíst +1 ke svému výsledku.

Černá perla:

Při výměně musí být vždy přijata. Vlastník Perly nemůže oznámít vítězství svého spolku.

Tajemná kabela: Vyměň tento předmět a můžeš si vzít vrchní kartu z balíčku předmětů. **Nemůže být vyměněna za jinou Kabelu.** Jakmile jsou všechny předměty vysbírané promění se Kabela na **Klíč**.

Tajemná kabela: Vyměň tento předmět a můžeš si vzít vrchní kartu z balíčku předmětů. **Nemůže být vyměněna za jinou kabelu.** Jakmile jsou všechny předměty vysbírané promění se kabela na **Pohár**.

Svazek:

Vyměň tento předmět a můžeš si vyměnit povolání se svým obchodním partnerem, povolání otočená lícem nahoru se otočí zase lícem dolů.

Kabát: Vyměň tento předmět a můžeš si vybrat nové povolání ze zbývajících karet povolání. Polož jej lícem dolů před sebe. Staré povolání dej do spodního balíčku karet povolání.

Sextant:

Vyměň tento předmět a můžeš určit směr. Poté musí všichni hráči poslat dalšímu hráči v určeném směru jeden předmět.

Znak lóže:

Můžeš oznámit jen své vítězství, ale musíš vlastnit Znak lži a kombinaci 3 Pohárů a Klíčů (např. 2 Klíče + 1 Pohár).

Rozbité zrcadlo:

Musí být při výměně vždy přijato. Efekt vyměňované karty "Vyměň tento předmět a ..." neúčinkuje.

Vlastní-li „**Řád veřejných tajemství**“ **nejméně 3 Klíče**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Řád veřejných tajemství**“ **nejméně 3 Klíče**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Řád veřejných tajemství**“ **nejméně 3 Klíče**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Řád veřejných tajemství**“ **nejméně 3 Klíče**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Klíče**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Poháry**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Poháry**, může vyhlásit vítězství.

Vlastní-li „**Bratrstvo pravdivých lží**“ **nejméně 3 Poháry**, může vyhlásit vítězství.