

A Begyűjtők Egyesületének és a „C” csapat 8 tagjának speciális kártyái:

Donaar Blit’zen

- Acid Breath (Savlehelet):** A Clank! kockaterületre teheted 1 Clank! kockádat, hogy kapj még 1 kard szimbólumot.
- Draconic Entitlement (Sárkányjuss):** Ha a játékterületeden 5, vagy több eltérő nevű kártyád van, kapsz 1 aranyat. Az a kártya, amit egy hatás következtében a kezedből dobsz el (pl.: Apothocracy, Consultant), nem számít a játékterületedre kijátszott kártyának.
- Loyal Steed (Hűséges paripa):** Ha legalább 3 kard szimbólumot játszottál ki a körödben, kijátszhatod ezt a kártyát a dobott lapjaid közül. Megjegyzés: ez a kártya is társnak számít, így minden lázadó (Rebel) kártyára hatással van.

Jim Darkmagic

- Decipher (Megfejtés):** Az ebben a körben szerzett (megvásárolt) új kártyáid közül bármennyit a húzópaklid aljára tehetsz ahelyett, hogy a dobópaklid tetejére kerülnének.
- Perform (Előadás):** Ha van nálad ereklYE, a Clank! kockaterületre teheted 2 Clank! kockádat, hogy húzhass még 2 kártyát.
- Spellbook (Varázskönyv):** Tegyél félre egy „Titkos Kötet” (Secret Tome) kártyát a játékterületedről, vagy a dobott lapjaid közül. Az így félretett kártyák visszakerülnek a kártyapaklidba a játék végén.

K’thriss Drow’b

- Invoke the Ur (Az Ur-könyörgés):** Amikor egy Clank! kockádat húzzák ki a sárkányzsákból, eldobhatod ezt a kártyát, hogy húzz 2 kártyát.
- Telepathy (Telepátia):** Figyelmen kívül hagyhatsz egy járaton lévő csizma szimbólumot a körödben. Megjegyzés: miután kiválasztottad a figyelmen kívül hagyandó szimbólumot, akárhányszor áthaladhatsz rajta „ingyen” a körödben.
- Tentaculary Spectacular (Csábos csápok):** +1 kék tapasztalatszimbólum minden Clank! kocka után, melyet a mélységben tartózkodva a Clank! kockaterületre helyeztél a körödben. Megjegyzés: csak a mélységben (veszélyzónában) működik!

Môrgæn

- Markswoman (Íjásznő):** Ha kijátszottál bármennyi kardszimbólumot a körödben, visszaveheted egy Clank! kockádat a Clank! kockaterületről.
- Specialist (Specialista):** Ez a kártya 3 pontot ér a játék végén, ha van nálad egy sárkánytojás, vagy egy kehely. Ha mindkettőből van nálad egy, akkor 7 pontot ér a játék végén.
- Stalk (Követés):** Nézd meg a kazamatapakli legfelső lapját, majd add hozzá a kazamatasorhoz (akár 7. kártyaként is), vagy dobd el, vagy hagyd a pakli tetején.

Omin Dran

Contract (Szerződés): Válassz ki egy felcsapott kártyát a kazamatasoron (jelentsd be hangosan, hogy melyiket választottad). Ha bármelyik másik játékos megszerzi (megvásárolja), legyőzi, vagy használja az általad kiválasztott kártyát a következő köröd kezdete előtt, kapsz 2 aranyat a banktól.

Cure (Gyógyítás): Ha van nálad ereklye, végleg eldobhatod ezt a lapot, hogy begyógyítsd 2 sérülésedet. Ha így tettél, akkor bármelyik játékos fizethet neked 2-2 aranyat, hogy aki fizetett, begyógyíthassa 1-1 sérülését.

Stoneshapery (Kőformázás): Ebben a körödben nem kell megállnod a kristálybarlangokban.

Roosie Beestinger

Grandma-mancy (Nagyimancia): Teleportálhatsz bármelyik mezőre, amelyiken már jártál ebben a körödben.

In Shadows (Árnyakban): Amíg ez a kártya a kezeden, vagy a játékterületeden van, figyelmen kívül hagyhatod az összes kártya megérkezéskor (Arrived), megszerzéskor (Acquire), vagy legyőzéskor (Defeated) aktiválódó, Clank! kockákra vonatkozó hatásait.

Staff of the Master (A mester botja): Ezt a kártyát félreteheted ahelyett, hogy kijátszanád a játékterületedre. A következő körödben add hozzá a játékterületeden lévő kártyáidhoz.

Viari

Acrobat (Akrobata): Legyőzhetsz egy szörnyet ebben a körben úgy, hogy a kijátszott kék tapasztalatszimbólumaidat kardként használod. (El kell költened annyi kék tapasztalatot, ahány kardot kellene elköltened még a szörny legyőzéséhez.)

Evade (Kitérés): Amikor egy Clank! kockádat húzzák ki a sárkányzsákból, eldobhatod ezt a kártyát, hogy a kihúzott Clank! kockádat a Clank! kockaterületre tedd (az életpontsávra kerülés helyett), majd húzz egy új kártyát.

Persuade (Rábeszélés): Ha éppen egy piac mezőn tartózkodsz, megvehetsz egy tárgyat a piacról 3 aranyért (7 helyett). Ha így tettél, dobd el végleg ezt a kártyát.

Walnut Dankgrass

Animal Shape (Állatalak): Ha van nálad ereklye, végleg kidobhatod ezt a kártyát. Ha így tettél, +2 csizmaszimbólumot kapsz, és nem kell megállnod a kristálybarlangokban a köröd végéig.

Forest Friends (Erdei barátok): A körödben első alkalommal, miután felfedtél egy titkot, kicserélheted azt egy ugyanolyan (kicsi, vagy nagy), eddig még fel nem fedett másik titokra. Az általad felfedett, majd kicserélt titokjelzőt tedd képpel lefelé arra a mezőre, ahonnan a másik jelzőt elvetted.

Sacred Scimitar (Szent Szabja): Ez a kártya 5 pontot ér a játék végén, ha van legalább 5 olyan jelződ és/vagy kártyád, amelyik 7 vagy több pontot ér. A 7 vagy több pontot érő kártyákon túl ide számít minden legalább 7 pontot érő kisebb, vagy nagyobb titokjelző, piacról vásárolt tárgy, ereklye, vagy bármilyen más mesterjelző, egyéb jelző.