

Slay the Spire

Gra planszowa



Spis Ulepszeń
i Przedmiotów

Ulepszenia kart Pancernika

Talia Początkowa





Ulepszenia kart Cienia

Talia Początkowa





Ulepszenia kart Defekta

Talia Początkowa





Ulepszenia kart Obserwatorki

Talia Początkowa





Ulepszenia kart Bezbarwnych

Karty Bezbarwne muszą zostać odblokowane (zob. instrukcja, str. 20).



Artefakty

Barwy wojenne  Ulepsz początkową Obronę i inną Umiejętność, następnie odrzuć ten Przedmiot. Nie można użyć w walce. 8	But  Zadaj 1 pkt obrażeń. 5	Cyrkiel  Raz na walkę: Zachowaj swój pozostający Blok z ostatniej Tury. 6	Czerwona czaszka  Raz na walkę: Zyskaj 1, jeśli tasowałeś swoją talie dobierania w tej walce. 9	Czerwona maska  Zadaj 2 pkt obrażeń. 7	Dordże  Zyskaj 1. Utrać tę na koniec Tury. 7	Dwoistość  2 Zadaj 2 pkt obrażeń. 8	Fajka pokoju  Gdy Odpoczywasz: Możesz także usunąć kartę. 8
Fiołka z krwią  Początek walki: Przywróć 1 PŻ. 6	Głowa gadziny  W ?: Zyskaj 1, gdy wchodzisz do pokoju. 6	Kadzielnica  Nie możesz utracić więcej niż 1 PŻ w tej Rundzie. 11	Kałamarz  Dobierz 1 kartę. 6	Kamienny kalendarz  Zadaj 4 pkt obrażeń. 7	Kapitański ster  3 Zadaj 3 pkt obrażeń. 8	Kieszonkowy zegarek  Dobierz 3 karty. 9	Klepsydra rてciowa  Zadaj 1 pkt obrażeń każdemu Przeciwnikowi w dowolnym rzędzie. 6
Knaga różkowa  1 Zadaj 1 pkt obrażeń. 6	Kodeks Nilry'ego  Dobierz 1 kartę. Wywołaj zdolność. Jej efekt zyskuje właściciel. 7	Kotwica  Początek walki: 2 Zadaj 2 pkt obrażeń. 6	Królewska poduszka  Gdy Odpoczywasz: Przywróć +3 PŻ. 6	Kurier  Raz na walkę: Podejrzij wierzchnią kartę z talii albo. Kup ją albo odrzuć. 6	Lalka Vu-Du  Zyskaj 1, gdy dobierasz Kłatwę. Utrać tę na koniec Tury. 7	Latarnia  Początek walki: Zyskaj 1. 6	Liczydło  Raz na pokój: +1 do wyniku na Kości. (1 staje się 1) 6
Lody  Na początku Tury: Zachowaj swoją pozostającą Energię z ostatniej Tury. (Limit Energii to 6). 7	Lustro Dolly  Wywołaj zdolność Kości Artefaktu. Jego efekt zyskuje właściciel. 7	Manekin do ćwiczeń  Twoje początkowe Uderzenia zadają +1 pkt obrażeń. 8	Mięso z kością  Na koniec walki: Jeśli masz mniej niż 4 PŻ, ustaw swoje PŻ na 4. 8	Mutageniczna siła  Początek walki: Zyskaj 1. Utrać tę na koniec Tury. 6	Nekromikon  Następny Atak, który zagrasz w tej Turze, zagrywany jest dwukrotnie. 9	Niebieska świeca  Raz na walkę: Wyklucz do 2 kart na twojej ręce. 7	Omamori  Nie możesz otrzymywać Kłatw. 5
Orichalcum  Na koniec Tury: 1, jeśli nie masz Bloku. 5	Osełka  Ulepsz początkowe Uderzenie i inny Atak, następnie odrzuć ten Przedmiot. Nie można użyć w walce. 7	Prochy Charona  Możesz Wykluczyć kartę z ręki, aby zadać 2 pkt obrażeń. 7	Przyborek  Raz na pokój: -1 do wyniku na Kości. (1 staje się 1) 7	Róg gremlina  Dobierz 1 kartę. Zyskaj 1. 8	Runiczna piramida  Raz na walkę: Zachowaj dowolną liczbę kart w tej Turze. 6	Samoformująca się glina  Raz na walkę: 3, jeśli straciłeś PŻ w tej walce. 8	Stalówka  1 Zadaj 1 pkt obrażeń. 8
Stuletnia lamigłówna  Raz na walkę: Dobierz 3 karty, jeśli utraciłeś PŻ w tej walce. 8	Szczęśliwy kwiat  Zyskaj 1. 6	Szkująco gładki kamień  2 dla dowolnego gracza. 7	Toksyczne jajo  Gdy dodasz Umiejętność do twojej talii, Ulepsz ją. Użyj 3x, następnie odrzuć. 8	Torba podróżnika  Początek walki: Dobierz 2 karty. 7	Urna z głową ptaka  Gdy zagrywasz Moc: 1 Zadaj 1 pkt obrażeń. 9	Uschnięta gałąź  Raz na walkę: Dobierz 1 kartę za każdą kartę w twoim stosie kart Wykluczonych. 9	Uskrzydłone buty  Możesz ignorować ścieżki, gdy poruszasz się w górę do kolejnego pokoju. Użyj 3x, następnie odrzuć. 7
Wolframowy pręt  1 dla każdego gracza. Zamiast tego 3, jeśli grasz Solo. 8	Wulkaniczne jajo  Gdy dodasz Atak do twojej talii, Ulepsz go. Użyj 3x, następnie odrzuć. 8	Zegar słoneczny  Zyskaj 1. 8	Złote oko  Raz na walkę: Prognozuj 3. 7	Złoty bożek  Na koniec walki: Zyskaj 1. 4	Zmumifikowana ręka  Raz na walkę: Zyskaj 1, jeśli zagrałeś Moc w tej Turze. 10	Zwój ninja  Raz na walkę: 1 1 Traktuj każde jako osobny Atak o koscie 0. 6	Żeton pokerowy  Raz na pokój: Przerzuć Kość. 6

Artefakty Bossa

Astrolabium Ulepsz 3 karty. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Czarna krew Na koniec walki: Przywróć 2 PŻ.	Dzwon wezwania Zyskaj 3 złoty. Zyskaj Kłątwe. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Ektoplazma Na początku Tury: Zyskaj 1. Nie możesz zyskiwać Złota.	Enchiridion Zyskaj 1. Odkryj 5 kart, zamiast 3. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Młot fuzji Na początku Tury: Zyskaj 1. W 1. Nie możesz Wykuwać.	Oko wonsza Dobierz 2 karty. Zyskaj 1. Zyskaj 1.	Pierścień żmii Na początku Tury: Dobierz 1 kartę.
Planetarium Zyskaj 3. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Przeklęty klucz Na początku Tury: Zyskaj 1. Po zdobyciu otrzymujesz 2 Kłątwy.	Pusta klatka Usuń 2 karty. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Puszka Pandory Podmień 3 karty. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Sozu Na początku Tury: Zyskaj 1. Nie możesz zyskiwać 1.	Statuetka białej bestii Na koniec walki: Zyskaj 1.	Tyci domek Zyskaj 1, 1, 1. Ulepsz kartę. Użyj tego natychmiast, następnie odrzuć.	Ukryte ostrze Twoje Ataki o koszcie 0 zadają +1 pkt obrażeń dla każdego (Włącznie z 1).
Woda święcona Początek walki: Umieść 2 kostki. Usuń kostkę. Zyskaj 1.	Zamrożony rdzeń Na koniec Tury: 1.	Zaparcacz do kawy Na początku Tury: Zyskaj 1. W 1. Nie możesz Odpoczywać.	Znamię bólu Na początku Tury: Zyskaj 1. Jeśli twoje PŻ miałyby przekroczyć 6, ustaw je na 6.				

Mikstury

Destylowany chaos Dobierz 3 karty. Natychmiast zagraj je za 0 Energii w dowolnej kolejności. (3)	Duszek w słoiku Nie możesz utracić więcej niż 1 PŻ w tej Rundzie. (4)	Entropiczny napar Zyskaj 1. (3)	Mieszanka wybuchowa Zadaj 2 pkt. obrażeń każdemu Przeciwnikowi w dowolnym rzędzie. (2)	Mikstura ataku Następnym Atak, który zagrasz w tej Turze, zagrywany jest dwukrotnie. (2)	Mikstura bloku 2 dla dowolnego gracza. (2)	Mikstura energii Zyskaj 1, 1. (2)	Mikstura hartu Usuń wszystkie 1, 1 z twojej postaci. (2)
Mikstura krwi Przywróć 2 PŻ. (3)	Mikstura oczyszczenia Wyklucz do 3 kart na twojej ręce. (2)	Mikstura osłabienia 1, 1, 1. (2)	Mikstura sprytu 1, 1, 1. Traktuj każde jako osobny Atak o koszcie 0. (3)	Mikstura szybkości Dobierz 3 karty. (2)	Mikstura umiejętności Następną Umiejętność, którą zagrasz w tej Turze, zagrywana jest dwukrotnie. (2)	Olej wonsza Dobierz 5 kart. Zyskaj 1, 1. (3)	Płynny ogień Zadaj 4 pkt. obrażeń. (2)
Płynny strach 1. (2)	Prężenie mięśni Zyskaj 1. Utrać tę 1 na koniec Tury. (2)	Wróżka w butelce Gdy twoje PŻ miałyby spaść do 0, zamiast tego ustaw swoje PŻ na 2 i odrzuć ten Przedmiot. (3)	Wspomnienia w płynie Umieść kartę z twojego stosu kart odrzuconych na ręce. Kosztuje 0 Energii w tej Turze. (3)	Wywar hazardzisty Zmień wynik na Kości na dowolną wartość (przed zaakceptowaniem rzutu). (3)			