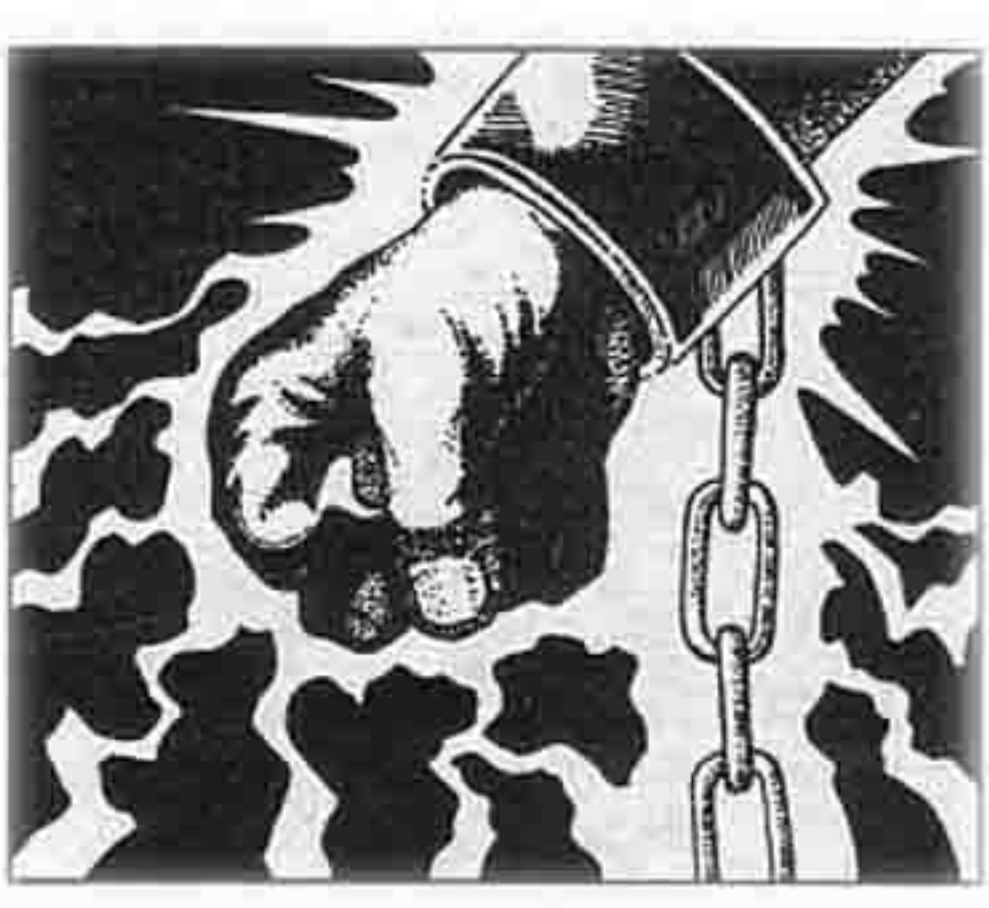



CZAR

SPĘTANY




CZAR

POTOP



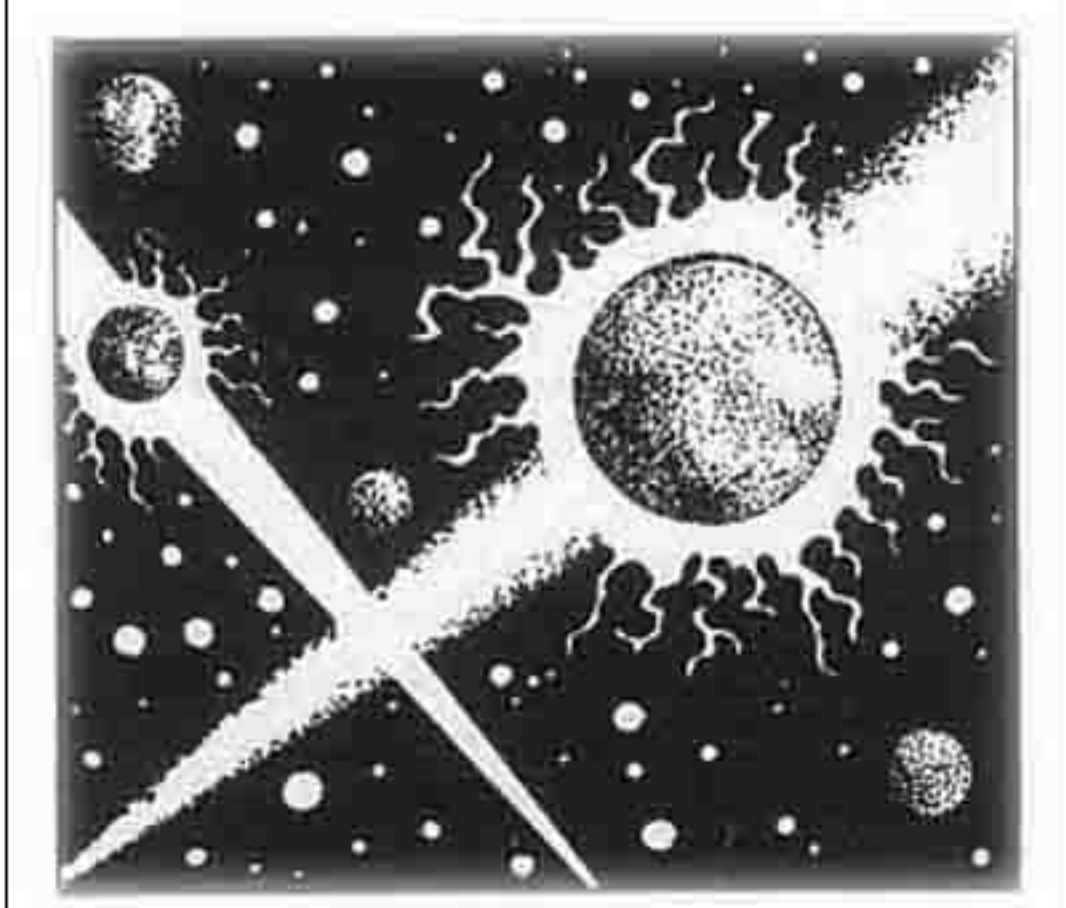
CZAR

KORONA DEMONÓW



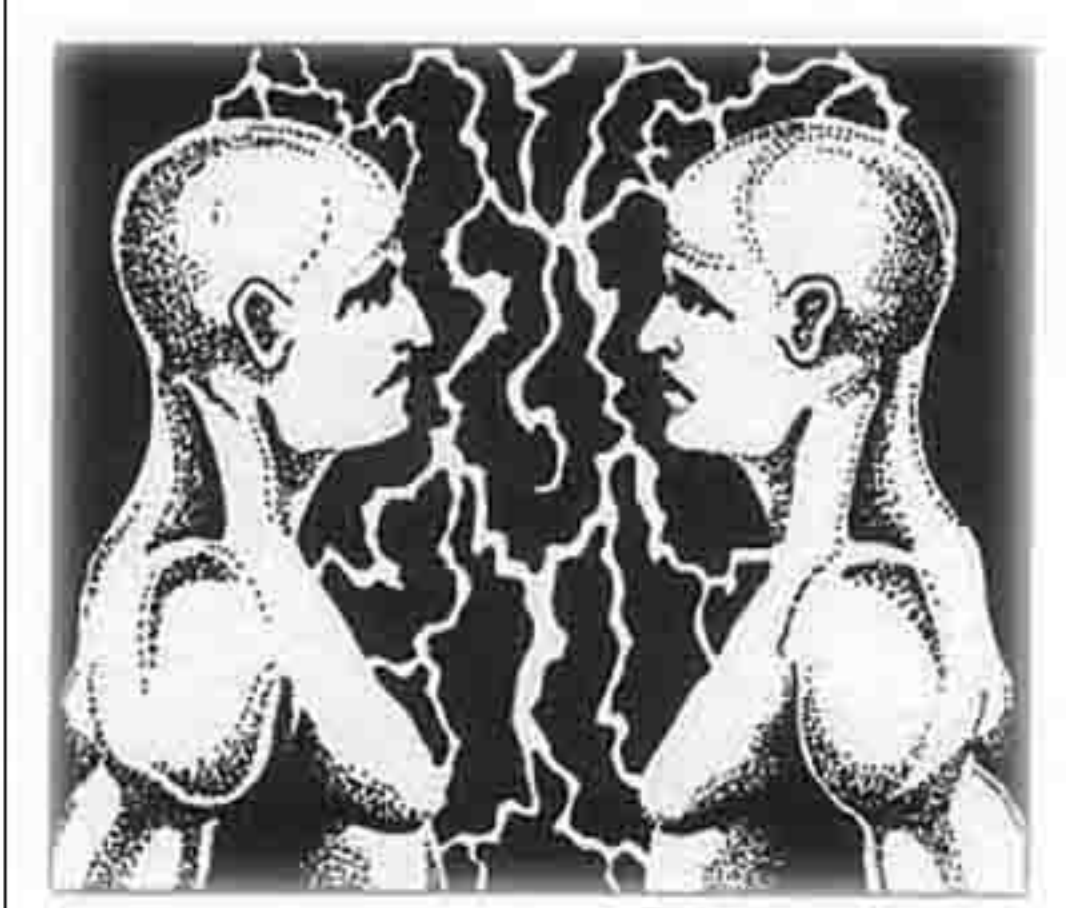
CZAR

OMEN NEUTRALNOŚCI



CZAR

CZAR ZDARZENIA



Możesz rzucić ten Czar na siebie lub innego Poszukiwaczana na początku swojej lub jego tury. Czar sprawi, że Poszukiwacz ten będzie mógł przejść 1 obszar w trakcie tury. Moc Czaru wyczerpuje się po 2 turach (łącznie z tą, w której został wypowiedziany).

Po rzuceniu tego Czaru na wybrany obszar spadnie ulewny deszcz. Czar działa tylko w granicach Krainy, w której się znajdujesz. Poszukiwacz przebywający na zatopionym obszarze musi rzucić kostką: 1. Unika powodzi 2-3. Traci 1 Przyjaciela 4-5. Traci 1 Przedmiot 6. Traci całe złoto.


Ten Czar możesz rzucić na początku swojej tury przed wykonaniem ruchu. Za jego pomocą przeniesiesz dowolną leżącą na planszy kartę Wróg-Duch na wskazany przez ciebie obszar nie zajęty przez innego Poszukiwacza. Czar działa tylko w granicach Krainy w której się znajdujesz.

Możesz wypowiedzieć ten Czar na początku swojej tury. Połóż kartę na wybranym obszarze Krainy po której wędrujesz, nie zajęтым przez innego Poszukiwacza. Pierwszy Neutralny Poszukiwacz który tu zakończy ruch traci 1 punkt Wytrzymałości.

Ten Czar możesz rzucić na początku swojej tury przed wykonaniem ruchu. Z jego pomocą przeniesiesz dowolną leżącą na planszy kartę Zdarzenia na wskazany przez Ciebie obszar nie zajęty przez innego Poszukiwacza. Czar działa tylko w granicach Krainy, po której podróżujesz.

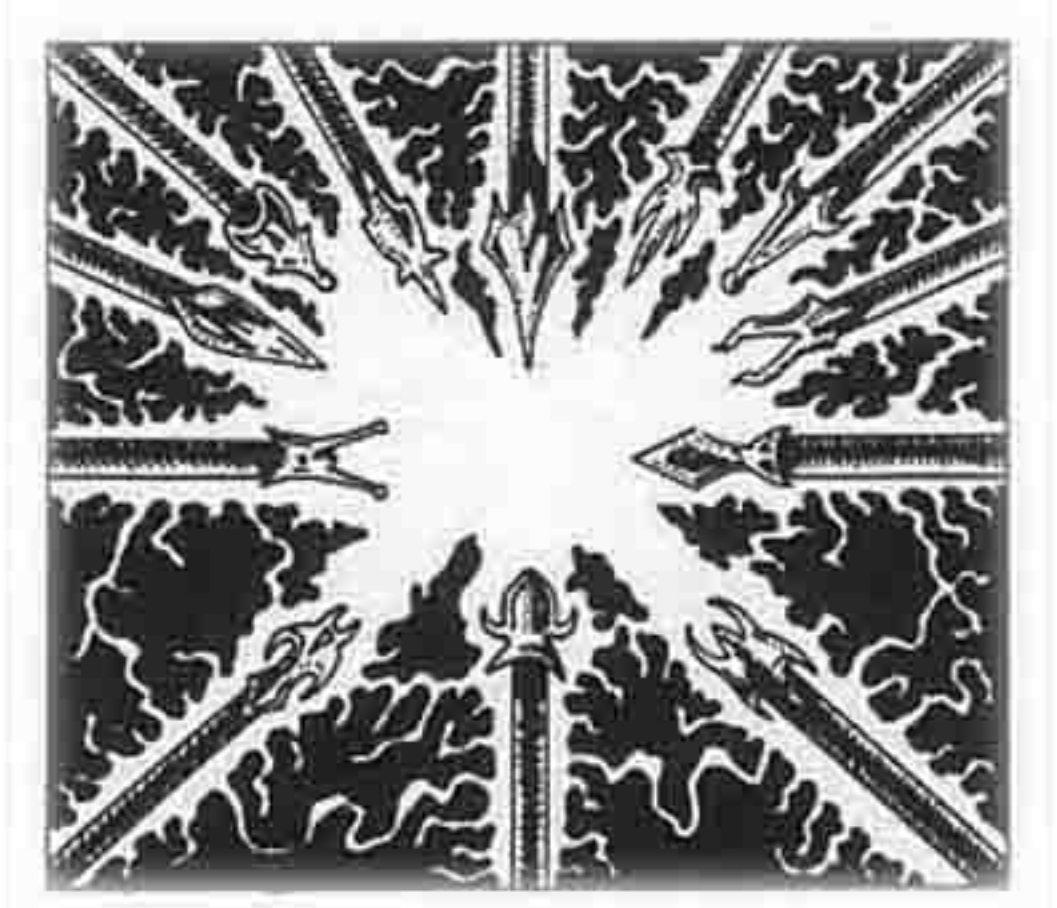
CZAR

DOBRY OMEN




CZAR

TRZYNAŚCIE ZAKŁEĆ



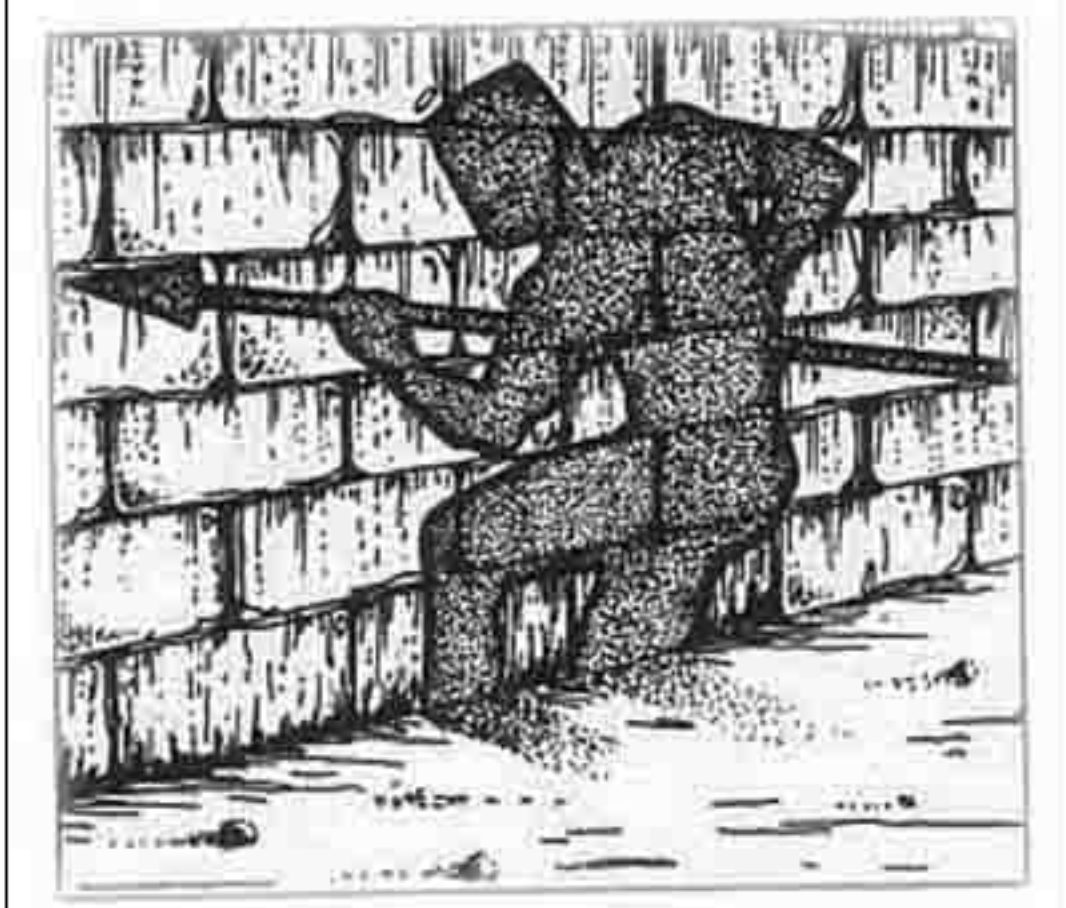
CZAR

KŁĄTWA




CZAR

NIEWIDZIALNY



CZAR

CZAR NIEZNAJOMYCH



Możesz wypowiedzieć ten Czar na początku swojej tury. Połóż kartę na wybranym obszarze Krainy po której wędrujesz, nie zajęтым przez innego Poszukiwacza. Pierwszy Zły Poszukiwacz który tu zakończy ruch traci 1 punkt Wytrzymałości.

Tego Czaru nie możesz na nikogo rzucić. Chcąc się go pozbyć wykonujesz raz na turę rzut kostką. Gdy wyrzucisz 1 zwrócisz kartę do stosu Czarów. Dopóki nie wyrzucisz 1, twoje parametry mają wartość z początku gry, nie możesz rzucać Czarów ani czerpać korzyści z posiadanych kart.

Musisz rzucić ten Czar na początku tury. Wypowiedziawszy go, połóż tę kartę na dowolnym obszarze jednej z Krain. Kłątwa pozostanie tam przez 3 tury, potem kartę należy odłożyć. Każdy Poszukiwacz, który wpadnie w tę pułapkę straci natychmiast 1 punkt Wytrzymałości.

Czar można rzucić w dowolnej chwili na siebie. Jego posiadacz stanie się niewidzialny na 1 turę i będzie mógł skutecznie wymykać się innym Poszukiwaczom i Wrogom.

Ten Czar możesz rzucić na początku swojej tury przed wykonaniem ruchu. Z jego pomocą przeniesiesz dowolną leżącą na planszę kartę Nieznajomego na wskazany przez ciebie pusty obszar. Czar działa tylko w granicach Krainy po której podróżujesz.

CZAR

ZAGUBIONY



CZAR

KORONA BESTII



CZAR

CZAR NIEPRZYJACIOŁ



CZAR

DAR BOGA



CZAR

ZŁY OMEN



Czar można rzucić w dowolnej chwili tylko na innego Poszukiwacza. Podczas najbliższego ruchu ofiara wykona zwykły rzut kostką, a rzucający Czar wybierze kierunek w którym będzie musiała się udać.

Ten Czar możesz rzucić na początku swojej tury przed wykonaniem ruchu. Z jego pomocą przeniesiesz dowolną leżącą na planszy kartę Wroga-Bestii na wskazany przez ciebie pusty obszar. Czar działa tylko w granicach Krainy po której podróżujesz.


Ten Czar możesz rzucić na początku swojej tury przed wykonaniem ruchu. Z jego pomocą przeniesiesz dowolną leżącą na planszy kartę Wróg-Wróg na wskazany przez ciebie pusty obszar. Czar działa tylko w granicach Krainy po której podróżujesz.

Ten Czar możesz rzucić przed walką na siebie lub innego Poszukiwacza. Wykonaj rzut kostką: 1. W tej walce dodaj 2 punkty Siły 2. W tej walce dodaj 2 punkty Mocy 3-4. W tej walce dodaj 1 punkt Siły i 1 punkt Mocy 5. W tej walce dodaj 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy 6. Czar nie przynosi efektów.

Możesz wypowiedzieć ten Czar na początku swojej tury. Połóż kartę na wybranym obszarze Krainy po której wędrujesz, nie zajęтым przez innego Poszukiwacza. Pierwszy Dobry Poszukiwacz który tu zakończy ruch traci 1 punkt Wytrzymałości.

CZAR

WIR CIEMNOŚCI



CZAR

CZAR

CZAR

CZAR

Czar możesz wypowiedzieć na początku swojej tury lub po zakończeniu ruchu. Połóż kartę na dowolnym obszarze w Krainie po której wędrujesz. Do końca twojej następnej tury nikt poza tobą nie będzie mógł wejść na ten obszar ani przejść przez niego.