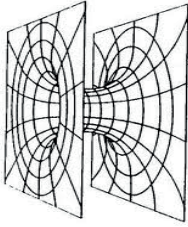


CZAR
ZAKRZYWIENIE PRZESTRZENI



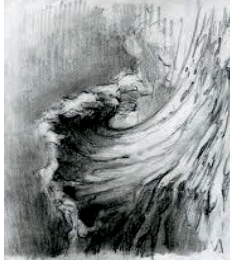
Możesz użyć tego Czaru na początku swojej tury. Przed podciągnięciem kart Przygód, Podziemi, Ochlani lub Czarów. Możesz podciągnąć o trzy karty więcej ale musisz odrzucić bez rozpatrzenia dwie ze wszystkich otrzymanych kart.

CZAR
UGIĘCIE LOSU



Możesz użyć tego Czaru na 2 sposoby:
Przed dowolnym rzutem 1K6 – wtedy rzucający rzuca 3 razy a Ty wybierasz wynik. **Po** dowolnym rzucie 1K6 – rzut należy powtórzyć i zaakceptować nowy wynik.

CZAR
MAGICZNE TSUNAMI



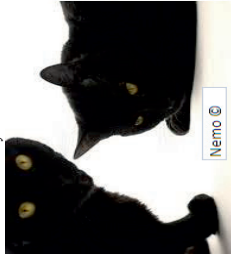
Rzucaś na początku swojej tury. Rwać Rzeką wypada z koryta zalewając krainę Zewnętrzna, Środkową lub Podziemia (wybór jednej). Rzuć 1K6 za każdą odkrytą kartę i Poszukiwaczy: 1-3 karta zniszczona a Poszukiwacz -1W, 4-5 obiekt przesunięty o 1K6 wg zegara.

CZAR
OCHRONA



Możesz użyć tego Czaru na początku swojej tury. Przez trzy pełne tury nie możesz stracić żadnych punktów, przyjać, przedmiotów ani złota i nie można zamienić Cię w ropuchę. Ignoruj te instrukcje mimo, że możesz przegrać walkę (i np. cofnąć się w Podziemiach)

CZAR
DEJA VU



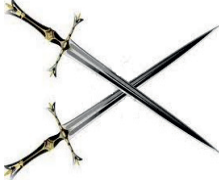
Możesz użyć tego Czaru z efektem jednego z Czarów ze stosu Czarów użytych.

CZAR
KOWAL LOSU



Możesz użyć tego Czaru na początku swojej tury. Odlicz 8 kart z jednego ze stosów: Przygód Podziemi lub Ochlani. Możesz obejrzeć wszystkie, wybrać 3 i użyć je w dowolnej kolejności na wierzchu tego stosu. Pozostałe 5 tasujesz i wkładasz pomiędzy 3 a stos.

CZAR
KOPIA CZARU



Możesz użyć tego Czar na 2 sposoby:
Jako kopia innego posiadanego Czar lub kopia Czar, który leży jako pierwszy na stosie Czarów użytych. Odkładasz kartę „Kopi Czar” z efektem Czar kopiowanego.

CZAR
DEMENCIA



Możesz użyć tego Czar na początku swojej tury. Permanentnie blokuje jedną ze Specjalnych Zdolności dowolnego Poszukiwacza. Efekt blokady może być zniesiony Czaem Rozproszenie Magii w dowolnym momencie (nawet po 100 turach od rzucenia Demencji)

CZAR
PAN CHAOSU



Możesz rzucić ten czar na początku lub na końcu swojej tury. Kosztem -2W słownie ustalasz wynik wszystkich rzutów w ciągu jednej pełnej tury (aż do początku lub końca twojej kolejnej tury)

CZAR
KREACJA ARTEFAKTU



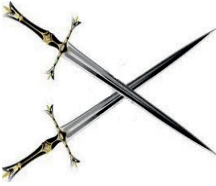
Możesz stworzyć kilka rzeczy z menu:
Kosztom Przedmiotów i mz (1P-3mz): 3P muł; 6P koń lub platforma; 8P koń i wóz; 10P runak. Kosztom Przedmiotów Magicznych i mz (1PM-5mz): 3PM Pierścień Magiczny; 5PM Laska Władzy; 7PM Żelazna Różga; 9PM Różdżka

CZAR
KREACJA ARTEFAKTU



Możesz stworzyć kilka rzeczy z menu:
Kosztom Przedmiotów i mz (1P-3mz): 3P muł; 6P koń lub platforma; 8P koń i wóz; 10P runak. Kosztom Przedmiotów Magicznych i mz (1PM-5mz): 3PM Pierścień Magiczny; 5PM Laska Władzy; 7PM Żelazna Różga; 9PM Różdżka

CZAR
KOPIA CZARU



Możesz użyć tego Czar na 2 sposoby:
Jako kopia innego posiadanego Czar lub kopia Czar, który leży jako pierwszy na stosie Czarów użytych. Odkładasz kartę „Kopi Czar” z efektem Czar kopiowanego.

CZAR
LASER-CIOS



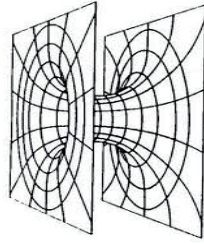
Możesz użyć tego Czar w czasie dowolnej walki. Aby ustalić Skuteczność jednego z walczących zamiast 1K6 rzuć 3K6 i wybierz 2 wyniki, które możesz zsumować.

CZAR
PALEC BOŻY



Możesz użyć tego Czar jako Czar:
- Zamiana (wymiana karty Przygód, Podziemi, lub Ochlani na następną)
- Rozproszenie Magii (znosi efekt Czaru rzuconego tuż przed tym Czaem)
- Uzdrowienia (przywraca początkową Wytrzymałość celu).

CZAR
ZAKRZYWIENIE PRZESTRZENI



Możesz użyć tego Czar przed podciągnięciem kart Przygód, Podziemi, Ochlani lub Czarów. Możesz podciągnąć o trzy karty więcej ale musisz odrzucić bez rozpatrzenia dwie ze wszystkich otrzymanych kart.

CZAR
BLOKADA



Możesz użyć tego Czar na początku lub na końcu swojej tury. Przez trzy kolejne, pełne tury możesz zablokować Przedmiot (też Magiczny), Przyjaciela lub Specjalną Zdolność dowolnego Poszukiwacza (także „odpomego na” lub „rozpraszającego” Czar)

CZAR
LASER-CIOS



Możesz użyć tego Czar w czasie dowolnej walki. Aby ustalić Skuteczność jednego z walczących zamiast 1K6 rzuć 3K6 i wybierz 2 wyniki, które możesz zsumować.

CZAR
UGIĘCIE LOSU



Możesz użyć tego Czar na 2 sposoby:
Przed dowolnym rzutem 1K6 – wtedy rzucający rzuca 3 razy a Ty wybierasz wynik. **Po** dowolnym rzucie 1K6 – rzut należy powtórzyć i zaakceptować nowy wynik.

CZAR
GROM



Możesz użyć tego Czar na 2 sposoby:
Przed ruchem rzucaś Grom na wroga lub Poszukiwacza w tej krainie. Cel walczy z Gromem o sile równej sile celu +1. Jeżeli cel przegra, traci 1W lub ginie. **Przed walką:** Grom „walczy” zamiast ciebie z siłą o 1 większą od przeciwnika.

CZAR
GROM



Możesz użyć tego Czar na 2 sposoby:
Przed ruchem rzucaś Grom na wroga lub Poszukiwacza w tej krainie. Cel walczy z Gromem o sile równej sile celu +1. Jeżeli cel przegra, traci 1W lub ginie. **Przed walką:** Grom „walczy” zamiast ciebie z siłą o 1 większą od przeciwnika.