

CZAR CZAR

PRZEISTOCZENIE



Możesz go rzucić na zakończenie swojej tury. Z jego pomocą możesz dokonać zmiany karty dowolnego Poszukiwacza lub Giermka w grze. Karta jest odkładana i losowana jest nowa w jej miejsce. Wymianie podlega tylko karta. Wszystkie punkty, Przedmioty, Czary, itp. pozostają bez zmian. Zmianie ulegają tylko wartości startowe Siły i Mocy, zgodnie z nową kartą.

CZAR CZAR

ODZYSKANIE



Możesz rzucić ten Czar po wykonaniu instrukcji związanej ze Zdarzeniem. W stosunku do rzucającego unieważnia on polecenie jakiegokolwiek straty (tury, punktów, kart, żetonów, itp.).

CZAR CZAR

ZDRADA



Czaru można użyć na początku lub końcu swojej tury. Użycie go wobec innego Poszukiwacza spowoduje zdradę jego Przyjaciół. Wszyscy, którzy nadal będą z Poszukiwaczem w czasie najbliższej walki, przechodzą na stronę przeciwnika. Po tej walce wszyscy ci Przyjaciele giną - odłóż ich karty.

CZAR CZAR

PRYZYWANIE BURZY



Rzuć na wskazany obszar Krainy, w której się znajdujesz. Wybuch gwałtowna burza i wszystkie Zwierzęta na tym obszarze ulegają panice. Wrogim Zwierzętom można się wymknąć. Rzuć kością za każde zwierzę znajdującego się tam Poszukiwacza. Wynik 5 lub 6 oczek oznacza, że ucieka ono, wraz z niesionymi Przedmiotami (karty są odkładane).

CZAR CZAR

AMOK



Możesz go rzucić na początku lub końcu swojej tury. Wskazany Poszukiwacz przenosi się na obszar (w obrębie plan-szy) zajmowany przez najbliższą postać Wroga lub Poszukiwacza (liczy się liczba obszarów do przebycia w klasyczny sposób). Bez pomocy Przyjaciół i bez użycia Przedmiotów atakuje tę postać. Po walce pozostaje na tym obszarze.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR CZAR

PRZEISTOCZENIE



Możesz go rzucić na zakończenie swojej tury. Z jego pomocą możesz dokonać zmiany karty dowolnego Poszukiwacza lub Giermka w grze. Karta jest odkładana i losowana jest nowa w jej miejsce. Wymianie podlega tylko karta. Wszystkie punkty, Przedmioty, Czary, itp. pozostają bez zmian. Zmianie ulegają tylko wartości startowe Siły i Mocy, zgodnie z nową kartą.

CZAR CZAR

ODZYSKANIE



Możesz rzucić ten Czar po wykonaniu instrukcji związanej ze Zdarzeniem. W stosunku do rzucającego unieważnia on polecenie jakiegokolwiek straty (tury, punktów, kart, żetonów, itp.).

CZAR CZAR

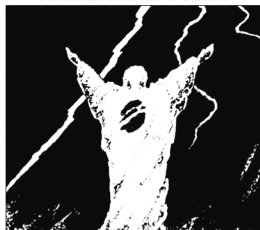
ZDRADA



Czaru można użyć na początku lub końcu swojej tury. Użycie go wobec innego Poszukiwacza spowoduje zdradę jego Przyjaciół. Wszyscy, którzy nadal będą z Poszukiwaczem w czasie najbliższej walki, przechodzą na stronę przeciwnika. Po tej walce wszyscy ci Przyjaciele giną - odłóż ich karty.

CZAR CZAR

PRYZYWANIE BURZY



Rzuć na wskazany obszar Krainy, w której się znajdujesz. Wybuch gwałtowna burza i wszystkie Zwierzęta na tym obszarze ulegają panice. Wrogim Zwierzętom można się wymknąć. Rzuć kością za każde zwierzę znajdującego się tam Poszukiwacza. Wynik 5 lub 6 oczek oznacza, że ucieka ono, wraz z niesionymi Przedmiotami (karty są odkładane).

CZAR CZAR

AMOK



Możesz go rzucić na początku lub końcu swojej tury. Wskazany Poszukiwacz przenosi się na obszar (w obrębie plan-szy) zajmowany przez najbliższą postać Wroga lub Poszukiwacza (liczy się liczba obszarów do przebycia w klasyczny sposób). Bez pomocy Przyjaciół i bez użycia Przedmiotów atakuje tę postać. Po walce pozostaje na tym obszarze.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR CZAR

PRZEISTOCZENIE



Możesz go rzucić na zakończenie swojej tury. Z jego pomocą możesz dokonać zmiany karty dowolnego Poszukiwacza lub Giermka w grze. Karta jest odkładana i losowana jest nowa w jej miejsce. Wymianie podlega tylko karta. Wszystkie punkty, Przedmioty, Czary, itp. pozostają bez zmian. Zmianie ulegają tylko wartości startowe Siły i Mocy, zgodnie z nową kartą.

CZAR CZAR

ODZYSKANIE



Możesz rzucić ten Czar po wykonaniu instrukcji związanej ze Zdarzeniem. W stosunku do rzucającego unieważnia on polecenie jakiegokolwiek straty (tury, punktów, kart, żetonów, itp.).

CZAR CZAR

ZDRADA



Czaru można użyć na początku lub końcu swojej tury. Użycie go wobec innego Poszukiwacza spowoduje zdradę jego Przyjaciół. Wszyscy, którzy nadal będą z Poszukiwaczem w czasie najbliższej walki, przechodzą na stronę przeciwnika. Po tej walce wszyscy ci Przyjaciele giną - odłóż ich karty.

CZAR CZAR

PRYZYWANIE BURZY



Rzuć na wskazany obszar Krainy, w której się znajdujesz. Wybuch gwałtowna burza i wszystkie Zwierzęta na tym obszarze ulegają panice. Wrogim Zwierzętom można się wymknąć. Rzuć kością za każde zwierzę znajdującego się tam Poszukiwacza. Wynik 5 lub 6 oczek oznacza, że ucieka ono, wraz z niesionymi Przedmiotami (karty są odkładane).

CZAR CZAR

AMOK



Możesz go rzucić na początku lub końcu swojej tury. Wskazany Poszukiwacz przenosi się na obszar (w obrębie plan-szy) zajmowany przez najbliższą postać Wroga lub Poszukiwacza (liczy się liczba obszarów do przebycia w klasyczny sposób). Bez pomocy Przyjaciół i bez użycia Przedmiotów atakuje tę postać. Po walce pozostaje na tym obszarze.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR CZAR

BRAMA NADPRZESTRZENNA



Rzuć na początku swojej tury, aby otworzyć na tym obszarze bramę prowadzącą na obszar Nadprzestrzennej Bramy na planszy Kosmicznej Otchłani. Brama pozostanie na tym obszarze do początku twojej następnej tury lub do momentu, kiedy ktoś przez nią przejdzie. Możesz przejść po rzuceniu Czaru. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.