

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

CIEŻKA ZBROJA



Po przegranej walce rzucić kością. Przy wyrzuceniu 1 oczka tracisz Wytrzymałość, a pozostałe rezultaty gwarantują uniknięcie straty. Poszukiwacz, który ma tę zbroję, odejmuje oczko przy rzuceniu kością za ruch (wynik zero oznacza stratę tury).

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

SMOCZE SKRZYDŁA



Zamiast wykonywania normalnego ruchu możesz przelecieć z ich pomocą do dowolnego obszaru tej Krainy (ale nie Wewnętrznej). Jeżeli posiadasz Konia, Konia i Wóz, Mula, Rumaka lub Przyjaciół, to musisz ich pozostawić za sobą. Po użyciu, odłóż tę kartę.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

HINDUSKI MAG



Mag proponuje ci reinkarnację. Możesz podmienić kartę swego Poszukiwacza lub Giermka na losową spośród niewykorzystanych kart Poszukiwaczy. Zachowujesz całą resztę, łącznie z dodatkowymi punktami Siły i Mocy. Za każde 5 mż możesz dobrać kartę więcej i wybrać tę do podmiany. Pod koniec tury mag znika - odłóż tę kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

KARTY TAROKA



Jeśli dwiema kośćmi uzyskasz wynik niższy lub równy swej Mocy, to dzięki ułożeniu mandali możesz uniknąć wszelkich konsekwencji rozpatrywanego właśnie Zdarzenia (nawet wyciągniętego przez innego Poszukiwacza).

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

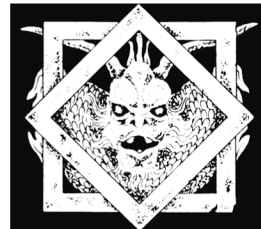
LEGIONISTA



Zbłąkany Rzymianin wędrujący po tej Krainie okazuje się być doskonałym wojownikiem, gwarantującym ci zwycięstwo w jednej walce wręcz. Ty decydujesz, która to będzie walka, ale musisz to zadeklarować przed rzutami kości. Po walce Legionista odchodzi - odłóż tę kartę.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

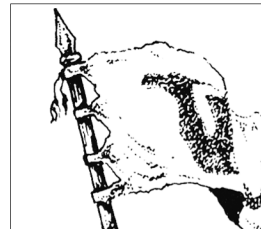
AMULET



Właściciel amuletu nie może rzucać żadnych Czarów, ale jest odporny na działania: Uzdrawienia, Unieruchomienia, Zawładnięcia, Pułapki, Przypadku, Ciosu Psionicznego, Niewidzialności, Dotyku Śmierci, Powiewu Wiatru, Błyskawicy, Przyzwania Burzy, Wyssania, Osłabienia Ciała i Umysłu, Przeistoczenia, Amoku, Wskrzeszenia, Hulaszczonego Żywotu, Weryfikacji i Zdrady.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

MAGICZNY SZTANDAR



Magiczny Sztandar dodaje ducha twoim Przyjaciółom. Mając sztandar, w czasie walki możesz dodać punkt do Siły albo Mocy za każdego posiadanego Przyjaciela, który ze swej natury nie dodaje żadnych punktów.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

CIEŻKA ZBROJA



Po przegranej walce rzucić kością. Przy wyrzuceniu 1 oczka tracisz Wytrzymałość, a pozostałe rezultaty gwarantują uniknięcie straty. Poszukiwacz, który ma tę zbroję, odejmuje oczko przy rzuceniu kością za ruch (wynik zero oznacza stratę tury).

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

SMOCZE SKRZYDŁA



Zamiast wykonywania normalnego ruchu możesz przelecieć z ich pomocą do dowolnego obszaru tej Krainy (ale nie Wewnętrznej). Jeżeli posiadasz Konia, Konia i Wóz, Mula, Rumaka lub Przyjaciół, to musisz ich pozostawić za sobą. Po użyciu, odłóż tę kartę.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

HINDUSKI MAG



Mag proponuje ci reinkarnację. Możesz podmienić kartę swego Poszukiwacza lub Giermka na losową spośród niewykorzystanych kart Poszukiwaczy. Zachowujesz całą resztę, łącznie z dodatkowymi punktami Siły i Mocy. Za każde 5 mż możesz dobrać kartę więcej i wybrać tę do podmiany. Pod koniec tury mag znika - odłóż tę kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

KARTY TAROKA



Jeśli dwiema kośćmi uzyskasz wynik niższy lub równy swej Mocy, to dzięki ułożeniu mandali możesz uniknąć wszelkich konsekwencji rozpatrywanego właśnie Zdarzenia (nawet wyciągniętego przez innego Poszukiwacza).

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

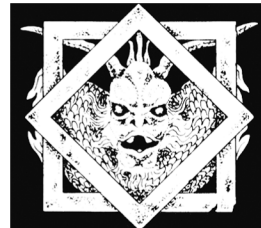
LEGIONISTA



Zbłąkany Rzymianin wędrujący po tej Krainie okazuje się być doskonałym wojownikiem, gwarantującym ci zwycięstwo w jednej walce wręcz. Ty decydujesz, która to będzie walka, ale musisz to zadeklarować przed rzutami kości. Po walce Legionista odchodzi - odłóż tę kartę.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

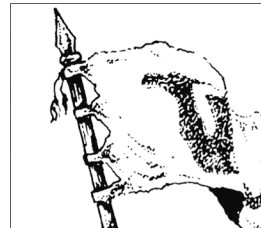
AMULET



Właściciel amuletu nie może rzucać żadnych Czarów, ale jest odporny na działania: Uzdrawienia, Unieruchomienia, Zawładnięcia, Pułapki, Przypadku, Ciosu Psionicznego, Niewidzialności, Dotyku Śmierci, Powiewu Wiatru, Błyskawicy, Przyzwania Burzy, Wyssania, Osłabienia Ciała i Umysłu, Przeistoczenia, Amoku, Wskrzeszenia, Hulaszczonego Żywotu, Weryfikacji i Zdrady.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

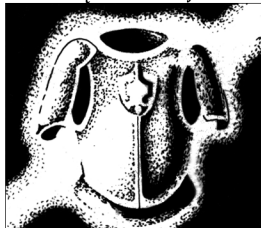
MAGICZNY SZTANDAR



Magiczny Sztandar dodaje ducha twoim Przyjaciółom. Mając sztandar, w czasie walki możesz dodać punkt do Siły albo Mocy za każdego posiadanego Przyjaciela, który ze swej natury nie dodaje żadnych punktów.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

CIEŻKA ZBROJA



Po przegranej walce rzucić kością. Przy wyrzuceniu 1 oczka tracisz Wytrzymałość, a pozostałe rezultaty gwarantują uniknięcie straty. Poszukiwacz, który ma tę zbroję, odejmuje oczko przy rzuceniu kością za ruch (wynik zero oznacza stratę tury).

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

SMOCZE SKRZYDŁA



Zamiast wykonywania normalnego ruchu możesz przelecieć z ich pomocą do dowolnego obszaru tej Krainy (ale nie Wewnętrznej). Jeżeli posiadasz Konia, Konia i Wóz, Mula, Rumaka lub Przyjaciół, to musisz ich pozostawić za sobą. Po użyciu, odłóż tę kartę.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

HINDUSKI MAG



Mag proponuje ci reinkarnację. Możesz podmienić kartę swego Poszukiwacza lub Giermka na losową spośród niewykorzystanych kart Poszukiwaczy. Zachowujesz całą resztę, łącznie z dodatkowymi punktami Siły i Mocy. Za każde 5 mż możesz dobrać kartę więcej i wybrać tę do podmiany. Pod koniec tury mag znika - odłóż tę kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

KARTY TAROKA



Jeśli dwiema kośćmi uzyskasz wynik niższy lub równy swej Mocy, to dzięki ułożeniu mandali możesz uniknąć wszelkich konsekwencji rozpatrywanego właśnie Zdarzenia (nawet wyciągniętego przez innego Poszukiwacza).

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

LEGIONISTA



Zbłąkany Rzymianin wędrujący po tej Krainie okazuje się być doskonałym wojownikiem, gwarantującym ci zwycięstwo w jednej walce wręcz. Ty decydujesz, która to będzie walka, ale musisz to zadeklarować przed rzutami kości. Po walce Legionista odchodzi - odłóż tę kartę.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

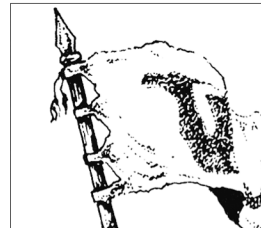
AMULET



Właściciel amuletu nie może rzucać żadnych Czarów, ale jest odporny na działania: Uzdrawienia, Unieruchomienia, Zawładnięcia, Pułapki, Przypadku, Ciosu Psionicznego, Niewidzialności, Dotyku Śmierci, Powiewu Wiatru, Błyskawicy, Przyzwania Burzy, Wyssania, Osłabienia Ciała i Umysłu, Przeistoczenia, Amoku, Wskrzeszenia, Hulaszczonego Żywotu, Weryfikacji i Zdrady.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

MAGICZNY SZTANDAR



Magiczny Sztandar dodaje ducha twoim Przyjaciółom. Mając sztandar, w czasie walki możesz dodać punkt do Siły albo Mocy za każdego posiadanego Przyjaciela, który ze swej natury nie dodaje żadnych punktów.