

CZAR

OGÓLNY

ALCHEMIA



Musisz rzucić ten Czar na początku swej tury, przed wykonaniem ruchu. Zamieni on dowolną ilość posiadanych przez ciebie Przedmiotów w złoto. Odłóż Karty zamienionych Przedmiotów, za każdą z nich biorąc 1 mieszek złota.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

AMOK



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

CZAR

OGÓLNY

BARIERA



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury lub tuż po zakończeniu ruchu. Rzuciwszy go, połóż tę Kartę na jakimkolwiek Obszarze (w Krainie, w której jesteś), nie zajęтым przez innego Poszukiwacza. Do końca twojej następnej tury nikt, z wyjątkiem ciebie nie będzie mógł wejść na ten Obszar ani przez niego przejść.

CZAR

ODBIJALNY

BLOKADA



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

CZAR

OGÓLNY

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 Czar. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR

OGÓLNY

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 Czar. Jeśli tego nie zrobisz, musi to zrobić ten, kto znalazł się na tym obszarze po tobie.

CZAR

OGÓLNY

BŁOGOSŁAWIENSTWO



Rzucony zamiast tury na Broń lub element zbroi podnosi jego skuteczność. Dodaj +1 do rzutu w odpowiedniej dla broni walce, albo powiększ o 1 zakres obrony dla elementu zbroi - zmiana zakresu rzutu dla 1k6. Połóż kartę Czaru na karcie przedmiotu od tej chwili są związane i razem zmieniają właścicieli. Czar ten można rozproszyć / zniszczyć po upływie dowolnego czasu.

CZAR

OGÓLNY

BŁYSKAWICA



Ten Czar może być wykorzystany w dowolnym momencie. Można go rzucić na każdy obszar, należący do tej krainy, w której przebywa rzucający go Poszukiwacz. Wszystkie istoty (łącznie z Poszukiwaczami), znajdujące się na tym obszarze są ogłuszone. Ogłuszone istoty nie mogą być atakowane, ale można im się wymknąć. Ogłuszeni Poszukiwane tracą następną turę.

CZAR NA POSZUKIWACZA CHWILOWA ZAMIANA



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Poddany jego działaniu Poszukiwacz może zmienić swój Charakter na dowolny inny na czas jednej tury. Wszystkie instrukcje, dotyczące Charakteru (na kartach Przyjaciół, na planszy, na kartach Przedmiotów itd.) powinny zostać wykonane zgodnie z nowym Charakterem.

CZAR NA POSZUKIWACZA CIOS PSIONICZNY



Ten Czar możesz rzucić na siebie tuż przed rozpoczęciem walki. Pozwoli on ci podczas tej jednej walki (tylko normalnej) używać Siły, powiększonej o posiadaną przez ciebie Moc.

CZAR NA POSZUKIWACZA CIOS PSIONICZNY



Ten Czar możesz rzucić na siebie tuż przed rozpoczęciem walki. Pozwoli on ci podczas tej jednej walki (tylko normalnej) używać Siły, powiększonej o posiadaną przez ciebie Moc.

CZAR

OGÓLNY

CZARNY LÓD

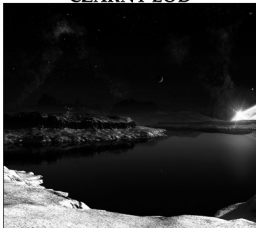


Możesz rzucić ten Czar na dowolny obszar, po tym jak któryś z graczy wykona rzut kością za ruch, ale przed wykonaniem tego ruchu przez innego Poszukiwacza. Do początku twojej następnej tury każdy Poszukiwacz, który trafi na ten obszar, będzie musiał przesunąć się o jeden obszar dalej, kontynuując ruch w tym samym kierunku.

CZAR

OGÓLNY

CZARNY LÓD

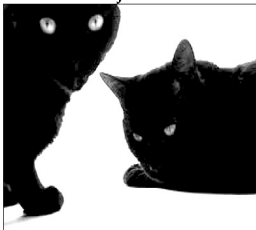


Możesz rzucić ten Czar na dowolny obszar, po tym jak któryś z graczy wykona rzut kością za ruch, ale przed wykonaniem tego ruchu przez innego Poszukiwacza. Do początku twojej następnej tury każdy Poszukiwacz, który trafi na ten obszar, będzie musiał przesunąć się o jeden obszar dalej, kontynuując ruch w tym samym kierunku.

CZAR

OGÓLNY

DEJA VU



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

CZAR NA POSZUKIWACZA DEMENCJA



Możesz użyć tego Czaru na początku swojej tury. Permanentnie blokuje jedną ze Specjalnych Zdolności dowolnego Poszukiwacza. Efekt blokady może być zniesiony Czarem Rozproszenie Magii w dowolnym momencie.

CZAR NA POSZUKIWACZA DOTYK ŚMIERCI



Ten Czar może być rzucony tylko podczas spotkania z innym Poszukiwaczem lub z Wrogiem. Zabija natychmiast każdego Wroga z wyjątkiem Duchów, zaś Poszukiwacowi odbiera dwa punkty Wytrzymałości. Nie musisz toczyć walki, żeby użyć tego Czaru.

CZAR

OGÓLNY

DRENAŻ ŻYCIA



Możesz rzucić ten Czar tuż przed spotkaniem z Wrogiem. Odrzuć tego Wroga i odzyskaj liczbę punktów Wytrzymałości równą jego Sile lub Mocy.

CZAR NA POSZUKIWACZA FALA MÓZGOWA



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie, na siebie lub innego Poszukiwacza. Do końca tury, w której został rzucony zwiększy on Moc poddanego jego działaniu Poszukiwacza o wielkość, równą Mocą tego poszukiwacza na początku gry.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

GROM



Możesz użyć tego czaru na 2 sposoby:
Przed ruchem rzucasz 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 walka: Grom "walczy" zamiast ciebie z siłą o 1 większą od przeciwnika.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

GROM



Możesz użyć tego czaru na 2 sposoby:
Przed ruchem rzucasz 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 walka: Grom "walczy" zamiast ciebie z siłą o 1 większą od przeciwnika.

CZAR

ODBIJALNY

HAZARD



Poszukiwacz, na którego zostanie rzucony ten Czar, gra w kości ze Śmiercią. Gra jest kontynuowana do chwili zwycięstwa Poszukiwacza lub utraty przez niego ostatniego punktu Wytrzymałości. Sukces jest nagradzany otrzymaniem 5 miesz-ków złota, w przypadku przegranej, traci 1 punkt Wytrzymałości i turę, a w kolejnych turach dalej walczy ze Śmiercią.

CZAR

OGÓLNY

HOMUNCULUS



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury na dowolnego Poszukiwacza. Wylosuj 2 karty, z talii niebiorących udziału w grze, Poszukiwaczy i wybierz jednego z nich, a drugiego zwróć do talii. Od tej pory ten Poszukiwacz posiada jeszcze jednego Giermkę; tego właśnie wylosowanego, którego należy położyć obok głównego Poszukiwacza i jego Giermków. Czar ten można rozproszyć / zniszczyć po upływie dowolnego czasu.

CZAR NA POSZUKIWACZA HULASZCZY ŻYWOT

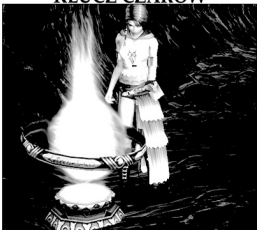


Poszukiwacz, na którego zostanie rzucony Czar musi (o ile nie znajduje się na Obszarze Korony Władzy) natychmiast przenieść się do Gospody, gdzie pozostanie przez najbliższe trzy tury. Będąc w Gospodzie, nie rzuca kostką, uczestniczy w biesiadzie, opłacając jej koszt raz na turę. Wysokość opłaty wynosi: 1 mieszek złota lub 1 Przedmiot lub 1 Przyjaciela, bądź 1 punkt Wytrzymałości.

CZAR

OGÓLNY

KLUCZ CZARÓW

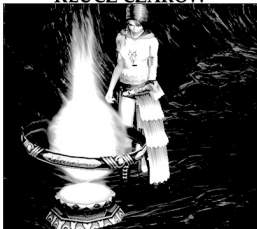


Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury. Połóż go na swoją kartę Poszukiwacza. W dowolnym momencie możesz go odrzucić, by zniwelować działanie właśnie rzuconego Czaru (w tym Czaru Rozkaz).

CZAR

OGÓLNY

KLUCZ CZARÓW

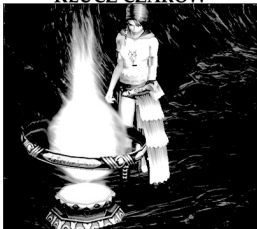


Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury. Połóż go na swoją kartę Poszukiwacza. W dowolnym momencie możesz go odrzucić, by zniwelować działanie właśnie rzuconego Czaru (w tym Czaru Rozkaz).

CZAR

OGÓLNY

KLUCZ CZARÓW



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury. Połóż go na swoją kartę Poszukiwacza. W dowolnym momencie możesz go odrzucić, by zniwelować działanie właśnie rzuconego Czaru (w tym Czaru Rozkaz).

CZAR

OGÓLNY

KLĄTWA OGNI

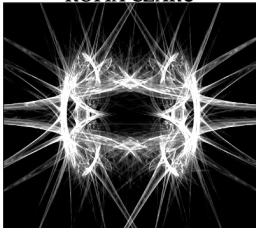


Możesz rzucić ten Czar na koniec tury innego Poszukiwacza. Odrzuć na stos kart odrzuconych wszystkie karty, które zdobył w jakikolwiek sposób w tej turze.

CZAR

OGÓLNY

KOPIA CZARU

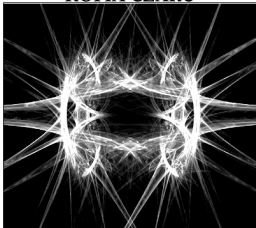


Możesz użyć tego Czaru na 2 sposoby:
Jako kopia innego posiadanego Czaru
lub kopii Czaru, który leży jako
pierwszy na stosie Czarów użytych.
Odkładasz kartę "Kopi Czaru" z
efektem Czaru kopiowanego.

CZAR

OGÓLNY

KOPIA CZARU



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

CZAR

OGÓLNY

KOWAL LOSU



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

CZAR

OGÓLNY

KOZIOŁ OFIARNY



Możesz rzucić zaraz po tym jak został na Ciebie rzucony Czar, możesz skierować jego efekt na innego Poszukiwacza tak jak to Ty byś rzucał Czar przekierowany. Musisz respektować ograniczenia przekierowanego Czaru (np. Kraina, Spotkanie)

CZAR

OGÓLNY

KREAKCJA ARTEFAKTU



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

CZAR

OGÓLNY

KREACJA ARTEFAKTU



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

CZAR NA POSZUKIWACZA LASER-CIOS



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

CZAR NA POSZUKIWACZA LASER-CIOS



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

CZAR NA POSZUKIWACZA LIKWIDACJA



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na każdego innego Poszukiwacza. Powoduje on zniknięcie wszystkich posiadanych przez twą ofiarę Czarów musi ona odłożyć ich Karty

CZAR NA POSZUKIWACZA MAGICZNA MUSZLA



Możesz użyć tego Czaru tylko na początku swojej tury. Aż do twojej następnej tury nie będzie działała na ciebie żadna magia. Ty jednak również nie możesz rzucać żadnych czarów ani używać magicznych przedmiotów.

CZAR

OGÓLNY

MAGICZNE TSUNAMI



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

CZAR

OGÓLNY

MAGICZNY WICHER



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Wicher rozproszy całą magię na jednym dowolnym obszarze - ten obszar musi jednak znajdować się w tej samej krainie, co rzucający Czar Poszukiwacz. Wszystkie Czary na poddanym działaniu Magicznego Wichru obszarze, łącznie z tymi, które posiadają znajdujący się tam Poszukiwacze, muszą zostać odłożone na bok.

┌ CZAR

— ODBIJALNY

MESMERYZM



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Pozwoli ci on zabrać innemu Poszukiwaczowi wybranego przez ciebie Przyjaciela i dołączyć go do twych Przyjaciół.

CZAR

NA POSZUKIWACZA
MOC



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Natychmiast zyskujesz jeden punkt Mocy.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

MUTACJA



Rzucony na początku Twojej tury na Poszukiwacza lub Giermka spowoduje mutację postaci i poprawę jednej Specjalnej Zdolności tej postaci o 1. W oryginalnym brzmieniu tej zdolności musi być liczebnik lub cyfra. Połóż kartę Czar na karcie tej postaci aby zaznaczyć mutację. Czar ten można rozproszyć / zniszczyć po upływie dowolnego czasu.

CZAR

ODBIJALNY

NATRĘTNY POLTERGEIST



Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza na początku jego tury. Ten Poszukiwacz musi zabrać tę kartę jako swego Przyjaciela i poruszać się tylko o jeden obszar na turę. Jeśli przekroczy Rwącą Rzekę (czy to przez most, czy też tratwę lub promem), musi odrzucić tę kartę.

CZAR NA POSZUKIWACZA NAZNACZONY CHWAŁĄ



Możesz rzucić ten Czar na siebie przed wykonaniem dowolnego rzutu. Po jego wykonaniu, możesz dodać od 1 do 2 do uzyskanego wyniku.

CZAR NA POSZUKIWACZA NAZNACZONY CHWAŁĄ



Możesz rzucić ten Czar na siebie przed wykonaniem dowolnego rzutu. Po jego wykonaniu, możesz dodać od 1 do 2 do uzyskanego wyniku.

CZAR NA POSZUKIWACZA NIEWIDZIALNOŚĆ



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na siebie. Dzięki niemu stajesz się niewidzialny na 1 turę i możesz skutecznie wymykać się zarówno innym Poszukiwaczom, Wrogom, jak i postaciom ze Zdarzeń i Nieznajomym.

CZAR

OGÓLNY

OBJAWIENIE



Ten Czar musisz rzucić podczas własnej tury, przed wykonaniem ruchu. Pozwoli on ci obejrzeć w tajemnicy 5 leżących na wierzchu Kart Przygód, Podziemi lub Otchłani.

CZAR

NA POSZUKIWACZA OCALENIE



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie, na siebie, na innego Poszukiwacza, Przyjaciela lub Wroga. Ocali on Poszukiwacza przed stratą punktu Wytrzymałości, jeśli taka strata ma nastąpić, a Przyjaciela przed śmiercią. Rzucony w walce, zapobiegnie jego śmierci i rezultat starcia będzie nie rozstrzygnięty.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

OCHRONA



Możesz użyć tego Czaru na początku swojej tury. Przez trzy pełne tury nie możesz stracić żadnych punktów, przyjaciół, 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

OGÓLNY

ODBICIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Odbije on każdy rzucony na ciebie Czar (łącznie z Rozkazem) z powrotem ku Poszukiwaczowi, który ten Czar rzucił, czyli ten Poszukiwacz zostanie poddany działaniu własnego Czaru.

CZAR

OGÓLNY

ODBICIE

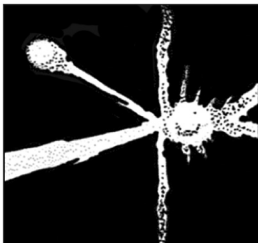


Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Odbije on każdy rzucony na ciebie Czar (łącznie z Rozkazem) z powrotem ku Poszukiwaczowi, który ten Czar rzucił, czyli ten Poszukiwacz zostanie poddany działaniu własnego Czaru.

CZAR

OGÓLNY

ODBICIE CZARU



Odbicie Czar, użyte natychmiast po tym jak został na ciebie rzucony jakiś inny Czar, odbija efekt tego Czar na rzucającego.

CZAR

OGÓLNY

ODZYSKANIE



Możesz rzucić ten Car po wykonaniu instrukcji związanej ze Zdarzeniem.

W stosunku do rzucającego unieważnia on polecenie jakiejkolwiek straty (tury, punktów, kart, żetonów, itp.).

CZAR NA POSZUKIWACZA OGNISTA KULA



SIŁA 5

Ten czar możesz rzucić przed wykonaniem Ruchu: Ognista Kula uderza w wybranego przez ciebie Poszukiwacza lub Wroga - musi on się znajdować w tej samej krainie, co ty. Uderzony broni się według normalnych zasad walki. Jeżeli zwycięży - nic się nie dzieje. Jeżeli przegra - traci 1 punkt Wytrzymałości (Poszukiwacz) lub jego Karta jest zdejmowana z planszy (Wróg).

CZAR NA POSZUKIWACZA OGNISTA KULA



SIŁA 4

Ten czar możesz rzucić przed wykonaniem Ruchu: Ognista Kula uderza w wybranego przez ciebie Poszukiwacza lub Wroga - musi on się znajdować w tej samej krainie, co ty. Uderzony broni się według normalnych zasad walki. Jeżeli zwycięży - nic się nie dzieje. Jeżeli przegra - traci 1 punkt Wytrzymałości (Poszukiwacz) lub jego Karta jest zdejmowana z planszy (Wróg).

CZAR NA POSZUKIWACZA OGNISTA KULA



SIŁA 3

Ten czar możesz rzucić przed wykonaniem Ruchu: Ognista Kula uderza w wybranego przez ciebie Poszukiwacza lub Wroga - musi on się znajdować w tej samej krainie, co ty. Uderzony broni się według normalnych zasad walki. Jeżeli zwycięży - nic się nie dzieje. Jeżeli przegra - traci 1 punkt Wytrzymałości (Poszukiwacz) lub jego Karta jest zdejmowana z planszy (Wróg).

CZAR NA POSZUKIWACZA OPATRZNOŚĆ



Czar ten może być użyty tylko przez Dobrych lub Neutralnych Poszukiwaczy. Poszukiwacze, którzy są pod jego działaniem, modląc się w Świątyni dodają jeden, dwa lub trzy do wyniku rzutu kostką. Czar działa do końca życia Poszukiwacza, chyba, że zostanie rozproszony - można to zrobić w dowolnym momencie.

CZAR NA POSZUKIWACZA

OSŁABIENIE CIAŁA



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Obniży on o 1 punkt Siłę poddanego mu wroga lub Poszukiwacza, w tym drugim przypadku jednak nie poniży tej Siły, z jaką ofiara rozpoczynała grę.

CZAR NA POSZUKIWACZA

OSŁABIENIE UMYSŁU

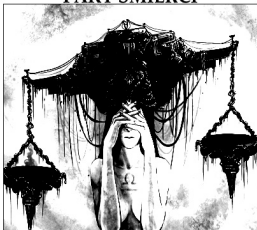


Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Obniży on o 1 punkt Moc poddanego mu wroga lub Poszukiwacza, w tym drugim przypadku jednak nie poniży tej Mocy, z jaką ofiara rozpoczęła grę.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

PAKT ŚMIERCI

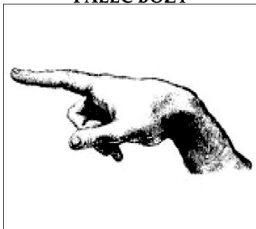


Rzuć na siebie, kiedy tracisz punkty Wytrzymałości. Wybierz innego Poszukiwacza, który w zamian straci za ciebie tyle samo punktów Wytrzymałości, ile miałbyś stracić ty. Następnie tracisz do wyboru 1 punkt Siły lub Mocy.

CZAR

OGÓLNY

PALEC BOŻY



Możesz użyć tego Czaru jako Czaru:

- Zamiana (wymiana karty Przygód, Podziemi, lub Ótchlani na następną)
- Rozproszenie Magii (znosi efekt Czaru rzuconego tuż przed tym Czarem)
- Uzdrowienia (przywraca początkową Wytrzymałość celu).

CZAR

OGÓLNY

PALĄCA CIEKAWOŚĆ



Możesz rzucić ten Czar na początku tury dowolnego Poszukiwacza. Podejrzuj 5 wierzchnich kart z talii Przygód i odrzuć na stos kart odrzuconych 3 z nich. Wszystkie pozostałe karty umieść z powrotem w dowolnej kolejności na wierzchu talii Przygód.

CZAR

OGÓLNY

PALĄCA CIEKAWOŚĆ



Możesz rzucić ten Czar na początku tury dowolnego Poszukiwacza. Podejrzij 5 wierzchnich kart z talii Przygód i odrzuć na stos kart odrzuconych 3 z nich. Wszystkie pozostałe karty umieść z powrotem w dowolnej kolejności na wierzchu talii Przygód.

CZAR

OGÓLNY

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 ten rzucany jest globalnie, a nie na Poszukiwacza.

CZAR

NA POSZUKIWACZA
PECH



Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza tuż przed wykonaniem przez niego rzutu kością. Wynik rzutu tej kości automatycznie wynosi „1” (nie można użyć żadnej zdolności lub efektu, by zmienić wynik tego rzutu).

CZAR

NA POSZUKIWACZA
PECH



Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza tuż przed wykonaniem przez niego rzutu kością. Wynik rzutu tej kości automatycznie wynosi „1” (nie można użyć żadnej zdolności lub efektu, by zmienić wynik tego rzutu).

CZAR

ODBIJALNY

PODMUCH WIATRU



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na innego Poszukiwacza, znajdującego się w tej samej Krainie, co ty. Rzuć kostką dla każdego przedmiotu, posiadanego przez poddanego jego działaniu Poszukiwacza. Jeżeli wyrzucisz 6 oczek, oznacza to, że ten Przedmiot został zdmuchnięty na stos Kart już użytych.

CZAR

ODBIJALNY

PODMUCH WIATRU



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na innego Poszukiwacza, znajdującego się w tej samej Krainie, co ty. Rzuć kostką dla każdego przedmiotu, posiadanego przez poddanego jego działaniu Poszukiwacza. Jeżeli wyrzucisz 6 oczek, oznacza to, że ten przedmiot został zdmuchnięty na stos Kart już użytych.

CZAR NA POSZUKIWACZA

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

OGÓLNY

PRZEMIESZCZENIE



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury lub tuż po zakończeniu ruchu. Umożliwia ci on zdjęcie z planszy odkrytej Karty Przygody lub Podziemi i położenie jej na innym Obszarze w tej samej Krainie. Nowy Obszar nie może być zajęty przez innego Poszukiwacza.

CZAR

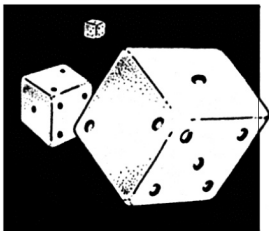
NA POSZUKIWACZA

PRZENIESIENIE



Możesz rzucić ten Czar na siebie zamiast wykonywać normalny ruch. Wybierz dowolnego Poszukiwacza przebywającego w tej samej Krainie co ty (włącznie z Koroną Władzy, nawet kiedy Karta Zakończeń mówi inaczej), a następnie zamień się z nim miejscami (obszarami). Po przeniesieniu Badasz obszar, na którym wylądowałeś.

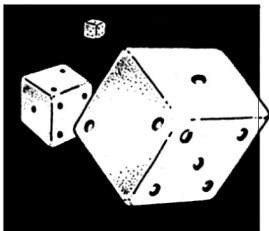
CZAR NA POSZUKIWACZA PRZYPADEK



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na każdego Poszukiwacza. Objęty Czarem Poszukiwacz musi rzucić kostką i:

1. na 3 tury stać się ropuchą
 2. stracić 1 punkt Siły*
 3. stracić 1 punkt Mocy*
- (*nie dotyczy punktów, z którymi rozpoczynał grę oraz punktów od Przedmiotów i Przyjaciół)
4. stracić całe złoto
 5. zyskać 1 punkt Siły
 6. zyskać 1 punkt Wytrzymałości.

CZAR NA POSZUKIWACZA PRZYPADEK



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na każdego Poszukiwacza. Objęty Czarem Poszukiwacz musi rzucić kostką i:

1. na 3 tury stać się ropuchą
 2. stracić 1 punkt Siły*
 3. stracić 1 punkt Mocy*
- (*nie dotyczy punktów, z którymi rozpoczynał grę oraz punktów od Przedmiotów i Przyjaciół)
4. stracić całe złoto
 5. zyskać 1 punkt Siły
 6. zyskać 1 punkt Wytrzymałości.

CZAR

OGÓLNY

PRYZYWANIE BURZY



Rzuć na wskazany obszar Krainy, w której się znajdujesz. Wybuchą 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

OGÓLNY

PRYZYWANIE CZARU



Możesz użyć tego Czaru tylko bezpośrednio po rzuceniu przez kogokolwiek (łącznie z tobą) jakiegoś innego Czaru. Pozwala ci on wziąć kartę przed chwilą rzuconego Czaru, oczywiście jeżeli masz wystarczającą Moc.

CZAR NA POSZUKIWACZA PRZYŚPIESZENIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Poszukiwacz poddany jego działaniu (ty lub ktokolwiek inny) musi poruszać się za zdwojoną prędkością - należy pomnożyć wyrzuconą przy wykonywaniu Ruchu liczbę oczek przez dwa.

CZAR

OGÓLNY

PUŁAPKA



Ten Czar musisz rzucić na początku tury, przed wykonaniem ruchu. Rzuciwszy go, połóż tę Kartę na jakimkolwiek Obszarze w Krainach Zewnętrznej lub Środkowej lub w Podziemiach, nie zajęтым przez innego Poszukiwacza. Pułapka pozostanie tam przez 3 tury, potem musi być odłożona. Każdy poszukiwacz, który trafi na Pułapkę w tym czasie natychmiast traci 1 punkt.

CZAR

OGÓLNY

ROZPROSZENIE MAGII



Tego Czaru możesz użyć w dowolnym momencie. Przerywa on działanie każdego innego, rzuconego bezpośrednio przed nim Czaru, łącznie z Czarem Rozkaz.

CZAR

OGÓLNY

ROZPROSZENIE MAGII



Tego Czaru możesz użyć w dowolnym momencie. Przerywa on działanie każdego innego, rzuconego bezpośrednio przed nim Czaru, łącznie z Czarem Rozkaz.

CZAR

OGÓLNY

ROZPROSZENIE MAGII



Tego Czaru możesz użyć w dowolnym momencie. Przerywa on działanie każdego innego, rzuconego bezpośrednio przed nim Czaru, łącznie z Czarem Rozkaz.

CZAR

OGÓLNY

ROZPROSZENIE MAGII



Tego Czaru możesz użyć w dowolnym momencie. Przerywa on działanie każdego innego, rzuconego bezpośrednio przed nim Czaru, łącznie z Czarem Rozkaz.

CZAR NA POSZUKIWACZA SPACER PO WODZIE



Ten Czar możesz rzucić na siebie lub na innego Poszukiwacza przed wykonaniem Ruchu. Poddany jego działaniu Poszukiwacz zamiast normalnego Ruchu może przejść Rwącą Rzekę z dowolnego obszaru w Krainie Zewnętrznej do dowolnego obszaru w Krainie Środkowej, lub na odwrót, bez potrzeby posiadania tratwy.

CZAR NA POSZUKIWACZA SPOWOLNIENIE

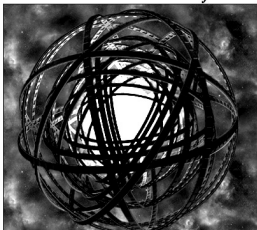


Ten Czar możesz rzucać na siebie lub na innego Poszukiwacza na początku twojej lub jego tury. Spowolni on ofiarę w stopniu, pozwalającym jej na przejście tylko jednego Obszaru w ciągu tury. Spowolnienie będzie trwało przez dwie tury, łącznie z tą, w której Czar został rzucony.

CZAR

ODBIJALNY

SFERA STAGNACJI

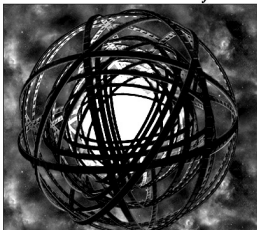


Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza po tym, jak wylosuje kartę Przygody lub Podziemi, ale zanim ją rozpatrzy. Umieść tę kartę Przygody lub Podziemi odkrytą przed sobą. Następnie ten Poszukiwacz musi wylosować nową kartę. Na początku swojej następnej tury musisz umieścić odkrytą wcześniej kartę Przygody lub Podziemi na wierzchu talii.

CZAR

ODBIJALNY

SFERA STAGNACJI



Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza po tym, jak wylosuje kartę Przygody lub Podziemi, ale zanim ją rozpatrzy. Umieść tę kartę Przygody lub Podziemi odkrytą przed sobą. Następnie ten Poszukiwacz musi wylosować nową kartę. Na początku swojej następnej tury musisz umieścić odkrytą wcześniej kartę Przygody lub Podziemi na wierzchu talii.

CZAR

ODBIJALNY

STRZASKANIE



Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza na początku jego tury. Wybierz jeden z przedmiotów należących do tego Poszukiwacza, a następnie odłóż go na stos kart odrzuconych.

CZAR NA POSZUKIWACZA SZCZORDOŚĆ



Możesz rzucić ten Czar na innego Poszukiwacza na początku jego tury. Ten Poszukiwacz musi oddać ci całe swoje złoto.

CZAR NA POSZUKIWACZA TELEPORTACJA



Ten Czar możesz rzucić na siebie zamiast wykonywania normalnego ruchu. Pozwoli ci on na natychmiastowe przeniesienie się do dowolnego Obszaru w tej Krainie lub w Podziemiach. Teleportacji nie można używać w Wewnętrznej Krainie.

CZAR NA POSZUKIWACZA TELEPORTACJA



Ten Czar możesz rzucić na siebie zamiast wykonywania normalnego ruchu. Pozwoli ci on na natychmiastowe przeniesienie się do dowolnego Obszaru w tej Krainie lub w Podziemiach. Teleportacji nie można używać w Wewnętrznej Krainie.

CZAR

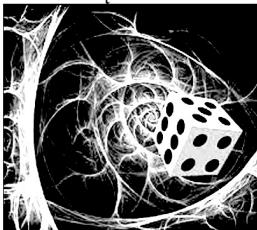
OGÓLNY

TRZYNAŚCIE ZAKLEĆ



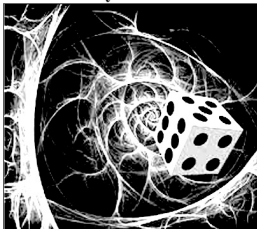
Rzucony w dowolnym momencie, powoduje, że twoja całkowita Siła i Moc spadają do poziomu początkowego. Możesz pozbyć się tego efektu rzucając zamiast tury kością 1k6 - efekt mija kiedy rzucisz 1.

CZAR NA POSZUKIWACZA 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 NA POSZUKIWACZA 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

OGÓLNY

UJARZMIENIE



Posiadając ten Czar można napotkane Zwierzę w Każdej chwili zamienić na stałe w Przyjaciela dodającego swoje punkty Siły w czasie spotkania z Wrogami i innymi Poszukiwaczami. Czar przestaje działać po trzech walkach Kartę Zwierzęcia należy wtedy odłożyć.

CZAR NA POSZUKIWACZA UNIERUCHOMIENIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na innego Poszukiwacza lub na Wroga. Unieruchomiona ofiara nie może wykonać żadnej akcji. Nie możesz zaatakować ofiary, jednak możesz się jej wymknąć.

CZAR NA POSZUKIWACZA UNIERUCHOMIENIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na innego Poszukiwacza lub na Wroga. Unieruchomiona ofiara nie może wykonać żadnej akcji. Nie możesz zaatakować ofiary, jednak możesz się jej wymknąć.

CZAR NA POSZUKIWACZA UZDROWIENIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na siebie lub innego Poszukiwacza. Zdrowie Poszukiwacza wraca do wartości początkowej.

CZAR NA POSZUKIWACZA UZDROWIENIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie na siebie lub innego Poszukiwacza. Zdrowie Poszukiwacza wraca do wartości początkowej.

CZAR NA POSZUKIWACZA UŚCISK CHCIWCA



Rzuć na innego Poszukiwacza, który właśnie próbuje odebrać ci Przedmiot lub Przyjaciela. Anuluj ten efekt i w zamian zabierz temu Poszukiwaczowi dowolny Przedmiot lub Przyjaciela.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

UŚPIENIE

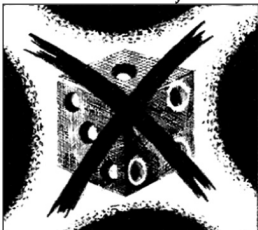


Możesz rzucić ten Czar na dowolnego Poszukiwacza na początku jego tury. Tura tego Poszukiwacza natychmiast dobiega końca. Następnie traci on dwie następne tury.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

WERYFIKACJA



Tego Czaru można użyć w dowolnym momencie gry po rzucie kostką wykonywanego przez któregośkolwiek z graczy. Pozwala on jego posiadaczowi unieważnić wynik wykonanego rzutu (tylko raz) oraz ustalić nowy przez jego słowne określenie.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

WITALNOŚĆ



Ten Czar rzucony na początku twojej tury podnosi Wytrzymałość Poszukiwacza o 3 punkty bez względu na jej wcześniejszą wielkość. Za pomocą tego Czaru można też zwiększyć Wytrzymałość dowolnego Potwora, którego odkryta Karta znajduje się na plan-szy.

CZAR

OGÓLNY

WSKRZESZENIE



Rzucając ten Czar na początku swojej tury możesz wskrzesić jednego z pokonanych wcześniej Wrogów, który zaatakuje wybranego przez Ciebie Poszukiwacza. Jeżeli Wróg wygra walkę - pozostaje na tym obszarze.

CZAR

ODBIJALNY

WYPALENIE ZAKŁĘCIA



Możesz rzucić ten Czar zaraz po rzuceniu Czaru przez innego Poszukiwacza. Odrzuć na stos kart odrzuconych Czar, który właśnie został rzucony, ale zanim wywoła swój efekt albo zmusz Poszukiwacza, aby odrzucił na stos kart odrzuconych losowo swój 1 Czar.

CZAR

ODBIJALNY

WYPALENIE ZAKŁĘCIA



Możesz rzucić ten Czar zaraz po rzuceniu Czaru przez innego Poszukiwacza. Odrzuć na stos kart odrzuconych Czar, który właśnie został rzucony, ale zanim wywoła swój efekt albo zmusz Poszukiwacza, aby odrzucił na stos kart odrzuconych losowo swój 1 Czar.

CZAR NA POSZUKIWACZA WYSSANIE JAŻNI



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Pozwoli ci on na zabranie innemu Poszukiwaczowi wybranego przez ciebie Czaru. Najpierw musisz powiedzieć na kogo rzucasz Wyssanie Jaźni, a dopiero potem obejrzeć posiadane przez ofiarę Czary i wybrać jeden z nich.

CZAR NA POSZUKIWACZA WYSSANIE ŻYCIA



Możesz rzucić ten Czar na innego Poszukiwacza na początku jego tury. Ten Poszukiwacz traci 1 punkt Życia, a twój Poszukiwacz otrzymuje 1 punkt Życia.

CZAR NA POSZUKIWACZA WYSSANIE ŻYCIA



Możesz rzucić ten Czar na innego Poszukiwacza na początku jego tury. Ten Poszukiwacz traci 1 punkt Życia, a twój Poszukiwacz otrzymuje 1 punkt Życia.

CZAR

NA POSZUKIWACZA

WYSSANIE



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Wyssie on z poddanego jego działaniu Poszukiwacza 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy (dolną granicą jest wielkość Siły lub Mocy z początku gry), na stałe przegazując go tobie.

CZAR

OGÓLNY

ZAKŁĘCIE HYDRY



Możesz rzucić ten Czar w dowolnym momencie. Dowolny, właśnie rzucony Czar wpłynie też na innego, wybranego przez ciebie Poszukiwaczy (możesz także wybrać siebie, jak również ponownie pierwotnego Poszukiwacza, na którego Czar zostanie rzucony dwa razy). Traktuj powielone Czary tak, jakby zostały rzucone osobno na każdego z Poszukiwaczy, ignorując ograniczenia wynikające z Krainy i momentu rzucania.

CZAR

ODBIJALNY

ZAKŁĘCIE ZŁOŚLIWYCH



Na początku tury innego Poszukiwacza. Zamiast ruchu, Czar przenosi go na obszar, który wybiera rzucający ten Czar. Reszta tury tego Poszukiwacza (badanie, spotkania itd) pozostaje bez zmian.

CZAR NA POSZUKIWACZA ZAKRZYWIENIE PRZESTRZENI



Możesz użyć tego czaru przed pociągnięciem kart Przygód, Podziemi, Otchłani lub Czarów. Możesz pociągnąć o trzy karty więcej ale musisz odrzucić bez rozpatrzenia dwie ze wszystkich otrzymanych kart.

CZAR NA POSZUKIWACZA

ZAKRZYWIENIE PRZESTRZENI



Możesz użyć tego czaru przed pociągnięciem kart Przygód, Podziemi, Otchłani lub Czarów. Możesz pociągnąć o trzy karty więcej ale musisz odrzucić bez rozpatrzenia dwie ze wszystkich otrzymanych kart.

CZAR NA POSZUKIWACZA ZAKRZYWIENIE CZASU



Możesz rzucić ten Czar w czasie swojej tury, przed wykonaniem ruchu. Pozwala ci on na wykorzystanie 3 kolejnych tur zamiast jednej. Inni Poszukiwacze nie mogą w tym czasie podejmować żadnych działań.

—

CZAR

7

OGÓLNY

ZAMIANA



Możesz rzucić ten Czar natychmiast po wzięciu Karty Przygody, Podziemi lub Otchłani. Pozwala ci on na odrzucenie jednej z Kart, które właśnie wzięłeś i wyciągnięcie w zamian innej.

|

CZAR

ODBIJALNY

ZAWŁADNIĘCIE



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie. Pozwoli on ci na zabranie jednego przedmiotu lub 1 mieszka złota któremukolwiek z innych Poszukiwaczy.

CZAR

ODBIJALNY

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 NA POSZUKIWACZA ZMYLENIE KIERUNKU



Ten Czar możesz rzucić w dowolnym momencie, jednak tylko na innego Poszukiwacza. Podczas swego najbliższego Ruchu poddany jego działaniu Poszukiwacz normalnie rzuca kostką, jednak ty wybierasz kierunek, w którym ma się udać.

CZAR

OGÓLNY

ZNISZCZENIE



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury lub tuż po zakończeniu ruchu. Umożliwia on ci zdjęcie z planszy i odłożenie na bok jednej odkrytej Karty Przygody lub Podziemi.

CZAR

OGÓLNY

ZNISZCZENIE



Możesz rzucić ten Czar na początku swojej tury lub tuż po zakończeniu ruchu. Umożliwia on ci zdjęcie z planszy i odłożenie na bok jednej odkrytej Karty Przygody lub Podziemi.

CZAR

OGÓLNY

ZNISZCZENIE MAGII



Możesz rzucić ten Czar w czasie swojej tury, przed wykonaniem ruchu. W wyniku jego działania żaden gracz, łącznie z tobą, nie będzie mógł rzucać Czarów ani używać Magicznych Przedmiotów lub ciągnąć z nich korzyści aż do początku twojej następnej tury.



CZAR