



walki dodaje Sztylet podczas właścicielowi 1 punkt Miecza

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Sztylet podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Miecza.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Posiadacz Tarczy, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1 lub 2 oznacza, że zdołał zasłonić się Tarczą. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Posiadacz Tarczy, który utracił podczas walki l punkt Życia ma utracił prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1 lub 2 oznacza, że zdołał zasłonić się Tarczą. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Musisz mieć Tarcze Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



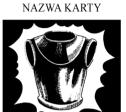
Musisz mieć Tarczę Tolimana, żeby dostać się do Zamku Bestii.

Wyposażenie Wyposażenie NAZWA KARTY



Posiadacz Zbroi, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1, 2 lub 3 oznacza, że Zbroja go ochroniła. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Wyposażenie Wyposażenie



Posiadacz Zbroi, który utracił podczas walki 1 punkt Życia ma prawo wykonać rzut kostką: wynik równy 1, 2 lub 3 oznacza, że Zbroja go ochroniła. Nie traci punktu Życia, aczkolwiek przegrał walkę.

Zaklęcie Zaklęcie WŁADCA ZAKLĘĆ



Zaklęcie może być wykorzystane w dowolnej chwili. Neguje działanie każdego innego (bez wyjątku) Zaklęcia, rzuconego bezpośrednio przed nim

Zaklęcie WŁADCA ZAKLĘĆ



Zaklęcie

Zaklęcie

Zaklęcie

Zaklecie może być wykorzystane w dowolnej chwili. Neguje działanie każdego innego (bez wyjatku) każdego Zaklęcia, rzuconego bezpośrednio przed nim

Zaklecie Zaklęcie WŁADCA ZDARZEŃ



Możesz rzucić to Zaklęcie na Mozesz rzucie to Zakięcie na początku swojej tury, lub po zakończeniu ruchu. Dzięki niemu będzie ci wolno zdjąć z planszy odkrytą Kartę Zdarzeń i położyć ją na innym Obszarze w tym samym Kręgu. Nowy Obszar nie może być zajęty przez inną Postać.

Zaklęcie Zaklęcie WOJNA ŻYWIOŁÓW



wypowiedzieć Zaklęcie Możesz Możesz wypowiedziec Zaktęcie podczas swojej tury, przed wyko-naniem ruchu. Pod jego wpływem żaden gracz, łącznie z tobą, nie będzie mógł używać Zaklęć i Magicznych Przedmiotów ani ciągnąć z nich żadnych korzyści, aż do początku twojej następnej tury.

Zaklęcie

Zaklęcie Zaklęcie

ZWIERCIADŁO



Zaklecie Zwierciadła można wypowiedzieć w dowolnej chwili. Odbije ono każde inne Zaklęcie rzucone na Postać na tego, kto je rzucił. W ten sposób, Postać, która rzuciła Zaklęcie na posiadacza Zwierciadła znajdzie się pod wpływem rzuconego przez siebie Zaklęcia.

Zaklęcie

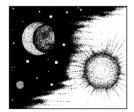
Zaklęcie

Zaklęcie **FATUM**

Zaklęcie może być wykorzystane w dowolne chwili. Objęta jego Postać działaniem działaniem Postać musi rzucić kostką: 1. Ofiara zostaje Zaklęta w Kamień, 2. Traci całe złoto, 3. Traci 1 punkt Miecza, 4. Traci 1 punkt Magii, 5. Zyskuje do wyboru: 1 punkt Miecza lub 1 punkt Magii, 6. Zyskuje l Życie. musi rzucić

Zaklęcie

FORMUŁA CZASU



Zaklecie można rzucić w trakcie tury przed wykonaniem ruchu. Pozwala postaci na wykorzystanie 3 kolejnych tur zamiast jednej. Inne Postacie nie mogą w tym czasie podjąć żadnych działań oprócz walki jeżeli zostały zaatakowane.

FORMUŁA PRZESTRZENI

Zaklęcie



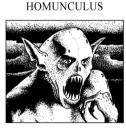
Zaklęcie możesz rzucić w dowolnej chwili. Pod jego wpływem prędkość Postaci (twoja lub kogokolwiek innego) podwoi się (wynik rzutu kostką przy wykonywaniu ruchu należy pomnożyć przez 2).

Zaklęcie



Zaklęcie można wypowiedzieć przed wykonaniem ruchu. Stworzony przez nie Golem (Miecz 3) atakuje wybraną Postać lub Wroga (w granicach Kręgu). Ofiara musi walczyć na zwykłych zasadach. Jeśli zwycięży nic się nie dzieje. Gdy przegra, Postać traci jedno Życie, a Wróg jest zdejmowany z planszy.

Zaklęcie



Możesz rzucić Zaklecie przed wyko-Mozes Izucie Zakęcie prze wyko-naniem ruchu. Stworzony przez nie Homunculus (Miecz 5) atakuje wybraną Postać lub Wroga (w tym samym Kręgu). Ofiara musi bronić się na zwykłych zasadach. Gdy zwycięży, nic się nie dzieje. Jeśli przegra, Postać traci 1 punkt Życia. Wróg jest zdejmowany z planszy.