

<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>KAMIEŃ FILOZOFICZNY</p>  <p>Zakłęcie musi być rzucone na początku tury jego posiadacza. Kamień Filozoficzny zamieni dowolną liczbę należących do Postaci Przedmiotów w złoto. Należy odłożyć Karty Przedmiotów biorąc za każdą z nich 1 Sztukę Złota.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>KRĄG PŁOMIENI</p>  <p>To Zakłęcie możesz rzucić w dowolnej chwili na inną Postać lub Wroga. Ofiara zostaje otoczona płomieniami, i nie może zrobić nic poza użyciem Władcy Zakłęk (co zaneguje działanie Kręgu Płomieni). Ofiary nie można zaatakować, jednak można się jej wymknąć.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>MAGIA I MIECZ</p>  <p>Jeżeli rzucisz na siebie to Zakłęcie przed rozpoczęciem walki, będziesz mógł dodać swoje punkty Magii do punktów Miecza. Zakłęciem tym możesz posłużyć się tylko w jednej walce (lecz nie w walce magicznej).</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>MAGIA I MIECZ</p>  <p>Jeżeli rzucisz na siebie to Zakłęcie przed rozpoczęciem walki, będziesz mógł dodać swoje punkty Magii do punktów Miecza. Zakłęciem tym możesz posłużyć się tylko w jednej walce (lecz nie w walce magicznej).</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>MAGICZNA WĘDRÓWKA</p>  <p>Zakłęcie można rzucić na siebie zamiast wykonywania zwykłego ruchu. Umożliwia natychmiastowe przeniesienie się do dowolnego Obszaru w tym samym Kręgu. Magicznej Wędrówki nie można użyć na Kamiennym Moście.</p>
<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>OCALONY</p>  <p>Możesz rzucić to Zakłęcie w dowolnej chwili na siebie, inną Postać, Przyjaciela lub Wroga. Dla Postaci oznacza ocalenie przed stratą punktu Życia jeżeli taka strata ma nastąpić, dla innych – ocalenie przed śmiercią. Użyty w walce sprawia, że rezultat starcia pozostanie nierozstrzygnięty.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>ODMIANA LOSU</p>  <p>Zakłęcie można wypowiedzieć natychmiast po wyciągnięciu Karty Zdarzenia. Pozwala na odrzucenie jednej z wyciągniętych Kart i wyciągnięcie w zamian innej.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>ODRODZENIE</p>  <p>Zakłęcie może być rzucone w dowolnym momencie, na jego właściciela lub inną Postać. Odrodzenie przywraca punkty Życia z początku rozgrywki (czyli 4 punkty).</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>OLŚNIENIE</p>  <p>Zakłęcie musi być wypowiedziane podczas własnej tury, przed wykonaniem ruchu. Pozwoli Postaci obejrzeć w tajemnicy 5 pierwszych Kart Zdarzeń ze stosu.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>PAN BOGACTWA</p>  <p>Możesz wypowiedzieć to Zakłęcie w dowolnej chwili. Pozwala zabrać wybranej Postaci jeden Przedmiot lub jedną Sztukę Złota.</p>
<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>PAN PRZYJACIÓŁ</p>  <p>Możesz wypowiedzieć to Zakłęcie w dowolnej chwili. Pozwala zabrać wybranej Postaci jednego z Przyjaciół i dołączyć go do swoich Przyjaciół.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>PAN TRZĘSAWISK</p>  <p>Zakłęcie można rzucić na siebie lub inną Postać przed wykonaniem ruchu. Dzięki niemu będzie można (zamiast zwykłego ruchu) przebyć w dowolnym miejscu Trzęsawiska, przechodząc z Krainy Dolnego Kręgu do Krainy Środkowego Kręgu lub odwrotnie.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>POWIEW ŚMIERCI</p>  <p>Zakłęcie można wypowiedzieć podczas spotkania z inną Postacią lub Wrogiem. Zabija natychmiast każdego Wroga (oprócz Demonów), a Postaci odbiera 2 punkty Życia. Nie trzeba toczyć walki, by użyć Powiewu Śmierci, jednak przeciwnik może wymknąć się, jeśli to on spotkał rzucającego Zakłęcie.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>SIEDEM WICHRÓW</p>  <p>Możesz rzucić to Zakłęcie w dowolnej chwili, na inną Postać wędrującą po tej samej Krainie. Rzuć raz kostką dla każdego Przedmiotu będącego w posiadaniu ofiary. Jeśli wynikiem jest 1, Wichry niszczą Przedmiot – jego Kartę należy odłożyć na stos użytych Kart.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>SIEDEM WICHRÓW</p>  <p>Możesz rzucić to Zakłęcie w dowolnej chwili, na inną Postać wędrującą po tej samej Krainie. Rzuć raz kostką dla każdego Przedmiotu będącego w posiadaniu ofiary. Jeśli wynikiem jest 1, Wichry niszczą Przedmiot – jego Kartę należy odłożyć na stos użytych Kart.</p>
<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>SIEWCA SPUSTOSZENIA</p>  <p>Możesz wypowiedzieć Zakłęcie na początku swojej tury lub po zakończeniu ruchu. Dzięki jego działaniu będziesz mógł zdjąć z planszy jedną odkrytą Kartę Zdarzeń.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>SZALEŃSTWO</p>  <p>Zakłęcie można wypowiedzieć w dowolnej chwili. Pozwala zabrać innej Postaci jedno z należących do niej Zakłęk. Najpierw należy zdecydować, kto padnie ofiarą Szaleństwa, a dopiero następnie obejrzeć Zakłęcia i wybrać jedno z nich.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>WŁADCA CZARÓW</p>  <p>Zakłęcie możesz rzucić w dowolne chwili na każdą inną Postać. Powoduje unicestwienie wszystkich posiadanych przez ofiarę Zakłęk (należy odłożyć ich Karty).</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>WŁADCA GROMU</p>  <p>Możesz wypowiedzieć to Zakłęcie w dowolnej chwili na Obszar w Kręgu, po którym wędrujesz. Wszystkie istoty w tym Obszarze (także Postacie) zostaną sparaliżowane lękiem. Istot tych nie wolno atakować, lecz można im się wymknąć. Postacie tracą następną turę.</p>	<p><b>Zakłęcie</b>                      <b>Zakłęcie</b></p> <p>WŁADCA LODU</p>  <p>Zakłęcie można rzucić na siebie lub inną Postać przed wykonaniem ruchu. Dzięki jego mocy, Postać będzie mogła (zamiast zwykłego ruchu) przebyć w dowolnym miejscu Łodowy Las, przechodząc z Krainy Środkowego Kręgu do Krainy Górnego Kręgu lub odwrotnie.</p>