



TALISMAN

MAGIA I MIECZ



FAQ



NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA



Poniżej znajdują się odpowiedzi na najczęściej zadawane pytania oraz wyjaśnienia zasad gry planszowej **Talisman: Magia i Miecz**. Wszelkie odpowiednie sytuacje powstałe podczas rozgrywki należy odnieść do poniższych odpowiedzi.

WYJAŚNIENIE ZASAD

PRZEJŚCIE POMIĘDZY KRAINAMI

Poszukiwacze mogą przekraczać Strażnika i Tajemne Wrota, nawet jeśli na tych obszarach znajduje się jakaś karta, chyba że treść tej karty mówi co innego (np. Zakłęcie Bariery lub Cerber). Poszukiwacze nie rozpatrują karty znajdującej się na obszarze Strażnika ani Tajemnych Wrót, chyba że ich ruch zgodnie z normalnymi zasadami zakończy się na tych obszarach.

WALKA Z WIĘCEJ NIŻ JEDNYM WROGIEM

Jeśli Poszukiwacz walczy z jednym lub więcej niż jednym Wrogiem jednocześnie (patrz „Walka z więcej niż jednym Wrogiem” na stronie 11 w instrukcji do gry podstawowej), Zakłęcia, specjalne zdolności oraz efekty, które wpływają na jedną istotę, wpływają tylko na jednego Wroga, wybranego przez Poszukiwacza.

Przykład: Poszukiwacz trafia na obszar, na którym znajdują się Jaskiniowy troll i Goblin. Obydwaj atakują przy użyciu Siły i posiadają ten sam numer spotkania, dlatego walczą wspólnie. Poszukiwacz rzuca Zakłęcie Zniszczenia, które pozwala mu usunąć z planszy dowolną odkrytą kartę Przygody i odłożyć na stos kart odrzuconych. Ponieważ Jaskiniowy troll jest bardziej niebezpiecznym Wrogiem, Poszukiwacz decyduje się go odrzucić przy pomocy tego Zakłęcia. Następnie wdaje się w walkę z Goblinem.

Niektórzy Wrogowie mogą zmienić wynik walki lub walki psychicznej na remis albo automatycznie pokonać Poszukiwacza. Takie efekty wpływają na całą walkę lub walkę psychiczną, nie tylko na poszczególnych Wrogów.

Przykład: Poszukiwacz trafia na obszar, na którym znajdują się Jaskiniowy troll i Goblin. Obydwaj atakują przy użyciu Siły i posiadają ten sam numer spotkania, dlatego walczą wspólnie. Poszukiwacz wygrywa z nimi walkę, ale musi rzucić kością za specjalną zdolność Jaskiniowego Trolla. Poszukiwacz wyrzuca „1”, co oznacza, że Jaskiniowy troll regeneruje swoje ciało, a walka kończy się remisem. W tej sytuacji Poszukiwacz nie może wziąć karty Jaskiniowego trolla ani karty Goblina jako trofeum, ponieważ zdolność Jaskiniowego trolla zmieniła wynik walki na remis.

KOLEJNOŚĆ DZIAŁAŃ

Kiedy Poszukiwacze decydują się odbyć spotkanie wynikające z obszaru, muszą rozpatrzyć spotkanie w poniższej kolejności. Jeśli w jakimkolwiek momencie spotkania Poszukiwacz przesunie się na inny obszar, kontynuuje swoją turę odbywając nowe spotkanie na nowym obszarze. **Wyjątek:** Jeśli Poszukiwacz zostanie pokonany w walce lub walce psychicznej i zostanie zmuszony do przeniesienia się na inny obszar, nie będzie mógł odbyć spotkania wynikającego z nowego obszaru, a jego tura natychmiast się skończy.

1. Jeśli polecenie obszaru nakazuje losować karty (patrz „Spotkanie wynikające z obszaru – Obszary nakazujące losować karty” na stronie 9 w instrukcji do gry podstawowej), Poszukiwacz musi w pierwszej kolejności wykonać to polecenie.
2. Wszystkie znajdujące się na obszarze karty, które nie posiadają numeru spotkania (takie jak Zakłęcie Uroku), muszą zostać rozpatrzone.
3. Wszystkie znajdujące się na obszarze Zdarzenia muszą zostać rozpatrzone. Należy zwrócić uwagę, że Zdarzenie które trwa dłużej niż jedną turę, pozostaje na obszarze do czasu jego zakończenia i nadal jest traktowane jak karta znajdująca się na tym obszarze. Jeśli jakiś Poszukiwacz ponownie rozpatruje takie Zdarzenie, jego efekt nie „odnawia się”.
4. Wszyscy znajdujący się na obszarze Wrogowie o numerze spotkania 1 muszą zostać rozpatrzeni. Jeśli Poszukiwacz pokona wszystkich Wrogów albo uda się mu im wymknąć, wykonuje kolejny krok; w przeciwnym wypadku jego tura się kończy.
5. Wszyscy znajdujący się na obszarze Wrogowie o numerze spotkania 2 muszą zostać rozpatrzeni. Jeśli Poszukiwacz pokona wszystkich Wrogów albo uda się mu im wymknąć, wykonuje kolejny krok; w przeciwnym wypadku jego tura się kończy.
6. Wszyscy znajdujący się na obszarze Wrogowie o numerze spotkania 3 muszą zostać rozpatrzeni. Jeśli Poszukiwacz pokona wszystkich Wrogów albo uda się mu im wymknąć, wykonuje kolejny krok; w przeciwnym wypadku jego tura się kończy.
7. Wszyscy znajdujący się na obszarze Nieznajomi muszą zostać odwiedzeni.
8. Wszyscy znajdujący się na obszarze Przyjaciele, złoto i Przedmioty mogą zostać zabrane.
9. Wszystkie znajdujące się na obszarze Miejsca muszą zostać odwiedzone.
10. Jeśli polecenie obszaru nie nakazuje losować kart, Poszukiwacz musi wykonać polecenia wynikające z tego obszaru.



PRZYJACIELE KTÓRYCH MUSISZ ZABRAĆ

Niektórych Przyjaciół (takich jak Poltergeist albo Kłątwa Wiedźmy) jesteś zmuszony zabrać. Wszystkie zasady odnoszące się do Przyjaciół odnoszą się również do tych kart, z wyjątkiem tego, że Poszukiwacz musi zabrać tych Przyjaciół, jeśli ich spotka, i nie może ich porzucić (patrz „Porzucanie Przyjaciół i Przedmiotów” na stronie 16 w instrukcji do gry podstawowej). Można jednak pozbyć się tych nieproszonych towarzyszy na inne sposoby, np. odwiedzając Przepaść w Krainie Środkowej.

KARTY KTÓRE STAJĄ SIĘ PRZYJACIÓŁMI

Niektóre karty i specjalne zdolności pozwalają Poszukiwaczowi zabrać karty jako Przyjaciół, nawet jeśli rodzaj karty jest inny. Na przykład specjalna zdolność Minstrela pozwala mu oczarowywać Zwierzęta, aby przyłączały się do niego jako Przyjaciele. Poszukiwacz, który ma w swoim obszarze gry takich Przyjaciół, traktuje ich jak normalnych Przyjaciół, z wyjątkiem tego, że nie może ich porzucić. Jeśli inny Poszukiwacz posiada zdolność, która wpływa na Przyjaciół, nie może on wybrać karty która stała się Przyjacielem.

Przykład: Poszukiwacz nie może rzucić Zaklęcia Mesmeryzmu, aby zabrać jedno ze Zwierząt oczarowanych przez Minstrela, ponieważ jest ono Przyjacielem jedynie dla Minstrela.

Jeśli Poszukiwacz zostanie zmuszony do porzucenia lub pozostawienia karty, która stała się Przyjacielem (np. na obszarze Celi w Podziemiach, przez zamianę w Ropuchę albo jeśli Poszukiwacz zostanie zabity), zamiast tego należy odrzucić takiego Przyjaciela.

KARTY KTÓRE WALCZĄ ZAMIAST POSZUKIWACZA

Karty, które walczą zamiast Poszukiwacza, zapewniają normalne nagrody, bez ryzyka związanego z przegranym atakiem, tak jak opisano to poniżej.

WALKĄ ZAMIAST POSZUKIWACZA KONTRA POSZUKIWACZE

Jeśli karta walczy zamiast Poszukiwacza i wygra walkę lub walkę psychiczną przeciwko Poszukiwaczowi, zwycięzca może zażądać normalnej nagrody, takiej jak Przedmiot, złoto lub zmuszenie przeciwnika do utraty życia.

Jeśli karta walczy zamiast Poszukiwacza i przegra walkę lub walkę psychiczną przeciwko Poszukiwaczowi, zwycięzca nie może zażądać nagrody.

Jeśli karty walczą zamiast obu Poszukiwaczy, żaden z nich nie może zażądać nagrody.

WALKĄ ZAMIAST POSZUKIWACZA KONTRA ISTOTY

Jeśli karta walczy zamiast Poszukiwacza i wygra walkę lub walkę psychiczną przeciwko istocie, Poszukiwacz może zażądać normalnej nagrody, takiej jak zatrzymanie Wroga jako trofeum, chyba że co innego wynika z treści karty.

Jeśli karta walczy zamiast Poszukiwacza i przegra walkę lub walkę psychiczną przeciwko istocie, Poszukiwacz nie traci życia ani nie pada ofiarą żadnych innych efektów, jednak po rozstrzygnięciu walki, jego tura natychmiast się kończy.

Przykład: Poszukiwacz spotyka Sukuba i rzuca Zaklęcie Przyzwania Sztormowego Kruka, aby Kruk walczył zamiast niego. Sztormowy Kruk przegrywa walkę, a tura Poszukiwacza natychmiast się kończy. Pomimo tego, Poszukiwacz nie traci życia, żetonu Mocy, ani nie umieszcza żetonu Mocy na karcie Sukuba.

CEL ZAKŁĘCIA

Poszukiwacz nie może rzucić Zaklęcia, jeśli nie ma ono odpowiedniego celu. Poszukiwacz nie może dobrowolnie odrzucić Zaklęcia, aby się go pozbyć.

Przykład: Poszukiwacz posiada Zaklęcie Mesmeryzmu, dzięki któremu może zabrać Przyjaciela innemu Poszukiwaczowi. Jeśli żaden z jego przeciwników nie ma Przyjaciół, nie może rzucić Mesmeryzmu, aby pozbyć się tego Zaklęcia, ponieważ nie można wyznaczyć odpowiedniego celu.

EFEKTY RUCHU

Niektóre karty, efekty, a nawet Krainy zmieniają ruch Poszukiwacza. Większość Zaklęć i specjalnych zdolności, których używają Poszukiwacze, aby zmienić ruch, posiadają jeden z poniższych zwrotów:

- „zamiast rzucać kością za ruch”
- „zamiast normalnego ruchu”

ZAMIAST RZUCAĆ KOŚCIĄ ZA RUCH

Aby Poszukiwacz mógł skorzystać z efektu „zamiast rzucać kością za ruch”, musi mieć możliwość rzutu kością za ruch zgodnie z normalnymi zasadami. W przeciwnym wypadku, nie może skorzystać z takiego efektu.

Przykład: Poszukiwacz ma Przyjaciela Poltergeista, który spowalnia jego ruch do 1 obszaru na turę. Poszukiwacz nie może skorzystać z usług Przyjaciela Człowiek Dzyczy, którego karta zawiera zwrot „zamiast rzucać kością za ruch”, ponieważ automatycznie porusza się o 1 obszar, zamiast rzucać kością za ruch.

ZAMIAST NORMALNEGO RUCHU

Jeśli Poszukiwacz może się poruszyć (niezależnie w jaki sposób), może skorzystać z efektu „zamiast normalnego ruchu”.



Przykład: Treść karty Płaszcz Piór mówi: „Zamiast normalnego ruchu możesz odrzucić Płaszcz Piór, aby przesunąć się na dowolny obszar w tej samej Krainie”. Poszukiwacz znajdujący się w Krainie Wewnętrznej może użyć Płaszcza Piór, aby przenieść się na Koronę Władzy, ponieważ karta posiada zwrot „zamiast normalnego ruchu”.

Jeśli Poszukiwacz nie może się poruszyć lub musi sprawdzić czy może to zrobić (np. będąc uwięzionym w Świątyni), nie może skorzystać z żadnych efektów ruchu. Należy zauważyć, że Poszukiwacze znajdujący się na Koronie Władzy nie poruszają się, dlatego nie mogą skorzystać z żadnych efektów ruchu.

ŁOSOWE ODRZUCANIE

Jeśli efekt lub spotkanie zmusza Poszukiwacza do odrzucenia kart w sposób losowy, powinien zastosować się do poniższych punktów:

- Jeśli wszystkie karty mają ten sam rewers, należy je potasować i rozłożyć zakryte. Następnie gracz po jego lewej stronie losuje jedną z nich i ją odrzuca.
- Jeśli gracz posiada 6 lub mniej kart, układa karty w szeregu i rzuca kością. Następnie odlicza kartę zgodnie z uzyskanym wynikiem, zaczynając za każdym razem od lewej strony. Tę kartę należy odrzucić.
Przykład: Poszukiwacz wyrzucił „5”, zatem odrzucona zostaje piąta karta od lewej.
- Jeśli karty mają różny rewers (np. karty Przygody i karty Ekwipunku), należy policzyć wszystkie losowane karty i potasować pod stołem i utworzyć z nich stos. Gracz po jego lewej stronie mówi na głos liczbę z przedziału od 1 do liczby równej liczbie losowanych kart. Następnie gracz odlicza kartę zgodnie z liczbą podaną przez sąsiada, zaczynając od wierzchu stosu. Tę kartę należy odrzucić.

Przykład: Poszukiwacz posiada 8 Przedmiotów, z których jeden musi zostać odrzucony. Bierze te Przedmioty i tasuje je pod stołem. Gracz po jego lewej wywołuje liczbę 3. Następnie bierze trzecią kartę z wierzchu stosu i ją odrzuca.

EFEKTY RÓWNOCZESNE

Jeśli dwie lub więcej zdolności lub efektów jest aktywowanych w tym samym czasie, gracz którego tura właśnie się odbywa, decyduje o ich kolejności.

Przykład: Zaklęcie Uroku powoduje utratę 1 punktu Życia każdego Poszukiwacza, który trafi na obszar, na którym znajduje się to Zaklęcie. Specjalna zdolność Druida zapewnia mu tyle Zaklęć, na ile pozwala mu jego Moc, za każdym razem gdy trafi na obszar Puszczy. Jeśli Druid trafi na obszar Puszczy, na którym znajduje się Zaklęcie Uroku, to on decyduje, czy najpierw utraci życie, czy otrzyma Zaklęcie.

TALISMAN MAGIA I MIECZ

OBSZARY PLANSZY

GOSPODA

P1: *Jeżeli Poszukiwacz, podczas wizyty w Gospodzie, wyrzucił „3”, ale nie posiada złota, to czy będzie musiał ponieść inną karę?*

O: Nie.

P2: *Podczas wizyty w Gospodzie Poszukiwacz wyrzucił „5”. Jego następnym ruchem może być teleportacja na dowolny obszar w Krainie Zewnętrznej. Następnie stracił swoją następną turę. Czy nadal może być teleportowany podczas swojego najbliższego ruchu?*

O: Tak.

JASKINIA CZAROWNIKA

P1: *Jeżeli Poszukiwacz wykonał zadanie, został teleportowany do Jaskini Czarownika i otrzymał swoją nagrodę, to czy może od razu podjąć się nowego zadania lub spotkać innego Poszukiwacza znajdującego się na tym obszarze?*

O: Nie, gdy Poszukiwacz zostanie teleportowany i otrzyma Talizman, nie może już odbyć żadnego spotkania - jego tura dobiega końca.

P2: *Gdy Poszukiwacz, w trakcie wykonywania zadania, otrzymał Talizman, to czy nadal będzie musiał wypełnić to zadanie?*

O: Tak.

P3: *Jeżeli Poszukiwacz wykonał zadanie podczas Zamieci, to czy mimo to zostanie teleportowany do Jaskini Czarownika?*

O: Tak.

P4: *Poszukiwacz podjął się wykonania zadania, ale został zabity. Czy gracz zachowuje to zadanie?*

O: Nie.

KORONA WŁADZY

P1: *Czy Poszukiwacz może zabrać złoto, Przedmioty i Przyjaciół znajdujących się na Koronie Władzy?*

O: Tak, o ile nie ma tam innych Poszukiwaczy. Jeśli na Koronie Władzy znajduje się inny Poszukiwacz, należy odbyć z nim spotkanie, zamiast rozpatrywać obszar. Jeśli na Koronie Władzy nie znajduje się żaden inny Poszukiwacz,



należy rozpatrzyć wszystkie karty znajdujące się na obszarze, zgodnie z normalnymi zasadami (patrz „Spotkania” na stronie 9 w instrukcji do gry podstawowej).

P2: Kiedy Poszukiwacz spotyka innego Poszukiwacza na Koronie Władzy, musi on zaatakować tego Poszukiwacza, czy może zamiast tego użyć na nim jednej ze swoich specjalnych zdolności?

O: Poszukiwacz może wybrać czy będzie atakował, czy użyje jednej ze swoich specjalnych zdolności na tym Poszukiwaczu.

P3: Czy Poszukiwacz może rzucić Zaklęcie Rozkazu, nawet jeśli jego Moc jest niższa niż 3?

O: Tak.

P4: Czy Ropucha może rzucić Zaklęcie Rozkazu?

O: Nie.

P5: Czy Poszukiwacz znajdujący się na Koronie Władzy może rzucić Zaklęcie Zakrzywienia Czasu?

O: Tak.

MIASTO

P1: Czy Poszukiwacz może odbyć spotkanie, którego nie może wypełnić (np. odwiedzić Cyrulika, jeśli posiada przynajmniej tyle punktów Życia, ile wynosi jego początkowa wartość)?

O: Nie. Jeśli Poszukiwacz chce odwiedzić Cyrulika, musi wydać co najmniej 1 sztukę złota, aby odzyskać Życie (musi posiadać mniej punktów Życia od swojej początkowej wartości). Jeśli Poszukiwacz chce odwiedzić Alchemika, musi zamienić co najmniej jeden ze swoich Przedmiotów w złoto. Jeśli żaden z powyższych warunków nie może być spełniony, Poszukiwacz odbywający spotkanie w Mieście musi odwiedzić Czarodziejkę. Jeśli Poszukiwacz odbywa spotkanie w Wiosce, musi wybrać to, które jest w stanie wypełnić; w przeciwnym wypadku musi odwiedzić Mistyka.

PRZEKŁĘTA POLANA

P1: Czy efekty wynikające z polecenia Przekłętej Polany mają wpływ na Poszukiwacza, który tam trafił, nawet jeśli ten zdecydował się spotkać innego Poszukiwacza?

O: Nie. Takie efekty mają wpływ na Poszukiwacza jedynie wtedy, gdy zdecydował się on odbyć spotkanie wynikające z tego obszaru. Należy zwrócić uwagę, że polecenie zawarte na obszarze Doliny Ognia wymaga, aby Poszukiwacz posiadał Talizman *zanim* tam trafi. Nawet jeśli Poszukiwacz zdecydował się spotkać innego Poszukiwacza na obszarze Doliny Ognia, nadal musi posiadać Talizman, aby tam wejść.

PUSTYNIA

P1: Czy Poszukiwacz, który trafi na Pustynię i zdecyduje się spotkać innego Poszukiwacza zamiast odbywać spotkanie wynikające z poleceń tego obszaru, nadal traci Życie?

O: Nie.

RUINY

P1: Czy Poszukiwacz po wylosowaniu pierwszej karty Przygody może porzucić Przedmiot lub Przyjaciela, aby uniknąć losowania drugiej karty?

O: Tak. Należy przy tym pamiętać, że jeśli Poszukiwacz porzuci Przedmiot lub Przyjaciela, nie będzie mógł go ponownie zabrać podczas tej samej tury.

ŚWIĄTYNIA

P1: Poszukiwacz zamieniony w Ropuchę podczas modlitwy wyrzucił „5”. Czy mimo zamiany w Ropuchę nadal będzie musiał rzucać kością, aby się uwolnić?

O: Tak. Jeśli wyrzuci „4”, „5” lub „6”, będzie musiał poruszyć się o jeden obszar.

P2: Poszukiwacz podczas modlitwy wyrzucił „10”, ale nie zdecydował się zabrać Talizmanu. Czy będzie musiał umieścić jego kartę na obszarze Świątyni?

O: Tak.

KARTY POSZUKIWACZY

CZAROWNICA

P1: Jeśli Czarownica próbuje omamić Poszukiwacza, na którego obszar trafi, może również go zaatakować?

O: Nie. Kiedy Poszukiwacz spotyka innego Poszukiwacza, może go albo zaatakować, albo użyć na nim swojej specjalnej zdolności.

P2: Jeśli Czarownica próbuje omamić Poszukiwacza i jej się to nie uda, może go zaatakować?

O: Nie.

DRUID

P1: Druid wylosował kartę Zdarzenia, której efekt zależy od charakteru Poszukiwacza. Czy może w tym momencie zmienić swój charakter, aby dostosować go do tego Zdarzenia?

O: Tak.



P2: Druid trafił na obszar Puszczy. Czy może dobrać Zaklęcia, zanim rozpatrzy tam jakiegokolwiek spotkanie?

O: Tak.

MINSTREL

P1: Czy Zwierzę, którego Minstrelowi nie udało się oczarować, atakuje go?

O: Nie.

P2: Czy Minstrel może w tej samej turze zaatakować Zwierzę, którego nie udało mu się oczarować?

O: Nie.

P3: Minstrel przebywając na obszarze Ruin wylosował Smoka i Przedmiot. Jeśli Minstrel nie atakuje Smoka, jest to jefnozna czne z tym, że go unika (co pozwala mu zabrać Przedmiot)?

O: Nie. Nie atakowanie Zwierzęcia lub Smoka nie jest traktowane jako wymykanie się. Jeśli Poszukiwacz podczas spotkania wynikającego z obszaru nie pokona lub nie wymknie się wszystkim Wrogom, nie będzie mógł wziąć żadnego Przedmiotu.

ZABÓJCA

P1: Czy Zabójca może próbować zasztyletować każdą istotę, którą spotka (niezależnie od tego, czy spotkanie to wynika z polecenia obszaru, właśnie wylosowanej karty lub odkrytej już karty)?

O: Tak.

P2: Czy Zabójca może próbować zasztyletować jednocześnie dwóch (lub więcej) Wrogów, atakujących w tej samej walce?

O: Tak.

KARTY PRZYGÓD

AMULET

P1: Czy Przedmioty, Przyjaciele, Zaklęcia oraz złoto posiadane przez Poszukiwacza mogą być celem Zaklęć, jeśli wśród jego Przedmiotów znajduje się Amulet?

O: Nie.

P2: Czy Poszukiwacz może rzucić Zaklęcie Niewidzialności, aby wymknąć się Poszukiwaczowi, który posiada Amulet?

O: Tak, Zaklęcie Niewidzialności jest rzucane na Poszukiwacza, który chce się wymknąć.

FONTANNA MĄDROŚCI

P1: Czy Poszukiwacz może rozpatrzeć Fontannę Mądrości w tej samej turze, w której ją wylosował z talii Przygód?

O: Tak. Inne podobne Miejsca rozpatruje się w ten sam sposób.

KSIĄŻĘ / KSIĘŻNICZKA

P1: Poszukiwacz mając wśród Przyjaciół Księcia lub Księżniczkę, podczas wizyty w Zamku odzyskał za darmo 2 punkty Życia. Czy może w tej samej turze wymienić jego/jej kartę na 3 sztuki złota?

O: Tak.

KULA JASNOWIDZENIA

P1: Filozof zdecydował się odrzucić odkrytą kartę Przygody i w jej miejsce wylosować nową. Czy może użyć Kuli Jasnowidzenia, aby odrzucić tę nową kartę i wylosować w jej miejsce kolejną?

O: Tak.

P2: Wróżka zdecydowała się odrzucić wylosowaną kartę Przygody i w jej miejsce wylosować nową. Czy może użyć Kuli Jasnowidzenia, aby odrzucić tę nową kartę i wylosować w jej miejsce kolejną?

O: Tak.

P3: Poszukiwacz używa Kuli Jasnowidzenia, aby odrzucić kartę i wylosować w jej miejsce kolejną. Czy może rzucić Zaklęcie Niewidzialności, aby uniknąć właśnie wylosowanej karty?

O: Tak

PUSTELNIK

P1: Pustelnik pojawił się na obszarze, na którym został wylosowany. Czy Poszukiwacz, który go wylosował może otrzymać Talizman w tej samej turze?

O: Tak.

RÓŻDŻKA

P1: Dzięki Różdżce Poszukiwacz zawsze posiada przynajmniej jedno Zaklęcie. Czarnoksiężnik ma taką samą specjalną zdolność. Ile Zaklęć zawsze będzie posiadać Czarnoksiężnik, jeśli wśród jego Przedmiotów znajduje się Różdżka?

O: Tylko jedno Zaklęcie.



RUNICZNY MIECZ

P1: Poszukiwacz pokonał w walce innego Poszukiwacza i zmusił go do utraty punktu Życia. Pokonany Poszukiwacz zapobiegł tej utracie (dzięki Pancierzowi lub Zakłęciu Ocalenia). Czy zwycięzca może otrzymać 1 punkt Życia, jeśli w tej walce używał Runicznego Miecza?

O: Nie.

TRATWA

P1: Jeśli Poszukiwacz zdobędzie tratwę, czy wlicza się ją do limitu Przedmiotów posiadanych przez tego Poszukiwacza?

O: Tak. Jeśli Poszukiwacz wybuduje lub zdobędzie tratwę, musi ją zachować jako Przedmiot do początku swojej następnej tury.

P2: Złodziej trafił na obszar innego Poszukiwacza, który zdobył tratwę. Czy może ją ukraść? Jeśli tak, to kiedy może użyć tratwy?

O: Tak. Zamiast normalnie się poruszyć, Złodziej może użyć tratwy na początku swojej następnej tury. Po tym jak Poszukiwacz zdecyduje się jej użyć lub nie, niezależnie od jego wyboru, tratwę należy odłożyć na stos odrzuconych kart Przygód lub z powrotem do talii kart Ekwipunku.

ZJAWA

P1: Jeżeli Zjawa pojawi się na obszarze, na którym Poszukiwacz ją wylosował, to czy musi ją spotkać w tej turze?

O: Tak.

KARTY ZAKŁĘĆ

CIOS PSIONICZNY

P1: Poszukiwacz znajdujący się na obszarze Otchłani podczas walki z Diabłami użył Zakłęcia Ciosu psionicznego. Czy działanie tego Zakłęcia ma wpływ na wszystkie Diabły?

O: Nie. Spotkanie z każdym Diabłem jest traktowane jako osobna walka.

P2: Mnich używa podczas walki swojej wewnętrznej wiary, aby dodać do Siły swoją początkową wartość Mocy. Czy może rzucić Zakłęcie Ciosu psionicznego, aby ponownie dodać do Siły swoją początkową wartość Mocy w tej samej walce?

O: Tak.

LIKwidACJA

P1: Czy Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Likwidacji na samego siebie?

O: Tak, o ile w tym momencie posiada jeszcze co najmniej jedno Zakłęcie.

P2: Czy Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Likwidacji na Poszukiwacza, który nie posiada żadnego Zakłęcia?

O: Nie.

ROZPROSZENIE MAGII

P1: Czy Poszukiwacz może użyć Zakłęcia Rozproszenia magii, aby zniwelować efekt innego Zakłęcia rzuconego przez samego siebie?

O: Tak.

P2: Czy Poszukiwacz może zniwelować efekt Zakłęcia Rozkazu lub Przypadku po rzuceniu kością za takie Zakłęcie?

O: Nie, Zakłęcia Rozproszenia magii można użyć tylko przed wykonaniem rzutu.

TELEPORTACJA

P1: Poszukiwacz rzucił na siebie Zakłęcie Teleportacji, którego efekt został następnie zniwelowany przez Zakłęcie Rozproszenia magii. Czy w tym wypadku może rzucić kością za swój ruch?

O: Tak.

UZDROWIENIE

P1: Czy Poszukiwacz może użyć Zakłęcia Uzdrawienia w momencie, kiedy traci ostatni punkt Życia?

O: Nie, Poszukiwacz musi posiadać przynajmniej jeden punkt Życia, aby odzyskiwać lub otrzymywać punkty Życia.

ZNISZCZENIE

P1: Poszukiwacz zakończył swój ruch na obszarze nakazującym graczowi wylosować 1 kartę. Następnie rzucił Zakłęcie Zniszczenia na kartę znajdującą się na tym obszarze. Czy musi losować kolejną kartę Przygody?

O: Tak, o ile zdecydował się odbyć spotkanie wynikające z tego obszaru.

P2: Czy Poszukiwacz, który znajduje się na planszy głównej, może rzucić Zakłęcie Zniszczenia na kartę znajdującą się w Krainie Podziemi?

O: Tak.



ZNISZCZENIE MAGII

P1: Czy Poszukiwacz może rzucić Zaklęcie Rozkazu w czasie działania Zaklęcia Zniszczenia magii?

O: Nie.

P2: Poszukiwacz posiada Talizman. Czy może wkroczyć do Doliny Ognia w czasie działania Zaklęcia Zniszczenia magii?

O: Tak.

ROZSZERZENIE ŻNIWIARZ

KARTY POSZUKIWACZY

MĘDRZEC

P1: Gdy Mędrzec otrzymuje Zaklęcie na początku swojej tury, to czy może je rzucić w tej samej turze?

O: Tak.

MROCZNA KULTYSTKA

P1: Czy Mroczna Kultystka otrzyma dar od Sił Ciemności, gdy pokona innego Poszukiwacza w walce i zmusi go do utraty punktu Życia, a ten zapobiegnie tej utracie (dzięki Pancerniowi lub Zaklęciu Ocalenia)?

O: Nie.

P2: Jeżeli dwie karty Wrogów z tym samym numerem spotkania walczą w jakiegokolwiek walce jako jeden Wróg, to czy po ich pokonaniu Mroczna Kultystka otrzymuje dwa dary od Sił Ciemności, czy tylko jeden?

O: Tylko jeden dar.

RYCERZ

P1: Czy Druid o Neutralnym lub Złym Charakterze (lub Neutralny albo Zły Poszukiwacz posiadający Kostur Druida) może uniknąć Rycerza, który trafił na ten sam obszar co on i zadeklarował, że go atakuje, poprzez zmianę swego Charakteru na Dobry?

O: Nie, zaraz po deklaracji ataku ze strony Rycerza zmiana Charakteru nie wpływa już na sam atak. Druid może zmienić swój Charakter na Dobry zaraz po tym, gdy Rycerz zakończył swój ruch na obszarze, ale przed ogłoszeniem przez gracza, czy jego Poszukiwacz będzie badał obszar lub też odbędzie spotkanie z Poszukiwaczem, który się tam znajduje.

PONURY ŻNIWIARZ

P1: Gdy Poszukiwacz używa konia w celu określenia liczby obszarów, o które może się poruszyć, to czy wynik „1” na którejkolwiek z kości upoważnia do poruszenia Ponurego Żniwiarza?

O: Nie, używając konia Poszukiwacz sumuje wyniki obu kości, podczas gdy Ponury Żniwiarz porusza się jedynie wtedy, gdy gracz wyrzuci naturalną „1” na pojedynczej kości.

P2: Jeżeli Amazonka używa swej specjalnej zdolności i rzuca dwoma kośćmi za ruch, to czy może poruszyć Ponurego Żniwiarza, jeżeli na którejkolwiek z kości wypadnie „1”?

O: Jedynie wtedy, gdy jako wartość ruchu wybierze tę kość, na której uzyskała „1”.

P3: Gdy Poszukiwacz używa punktu Losu, by przerzucić kość za swój ruch, to czy będzie mógł poruszyć Ponurego Żniwiarza, jeżeli w nowym rzucie wypadnie „1”?

O: Tak, ponieważ rzut ten był naturalny, a nie był modyfikowany poprzez dodawanie do niego lub odejmowanie od niego różnych wartości.

P4: Jeżeli Poszukiwacz wyrzucił „1” za swój ruch, potem zdecydował się wydać punkt Losu, aby przerzucić kość, to czy wciąż może poruszyć Ponurego Żniwiarza?

O: Tylko wtedy, gdy na przerzuconym rzucie znów wypadnie „1”.

P5: Jeżeli gracz wyrzuci „5” podczas sprawdzania jaki wpływ będzie miał Ponury Żniwiarz, to czy może teleportować go do innej Krainy?

O: Tak, Ponury Żniwiarz nie może teleportować się jedynie do Wewnętrznej Krainy.

P6: Czy Ponury Żniwiarz może wkroczyć do Podziemi?

O: Tak, Ponury Żniwiarz może wchodzić do oraz wchodzić z Podziemi na dokładnie takich samych zasadach jak Poszukiwacze. **Wyjątek:** kiedy Ponury Żniwiarz dotrze do Skarbca, musi się teleportować na dowolny obszar w dowolnej Krainie (ale nie w Wewnętrznej Krainie) i zakończyć tam swój ruch. Gracz, który poruszał Ponurego Żniwiarza, wybiera na jaki obszar się on teleportuje.

KARTY PRZYGÓD

AKADEMIA

P1: jeśli Poszukiwacz odwiedza Akademię, to czy może wydać 6 sztuk złota i stracić 2 tury, aby otrzymać 1 punkt Siły i 1 punkt Mocy?

O: Tak.



BOŻEK

P1: Poszukiwacz został uwięziony przez Bożka. Jeśli karta Bożka zostanie przeniesiona lub odrzucona, to czy Poszukiwacz nadal musi rzucać kością, aby się uwolnić?

O: Nie. Poszukiwacz automatycznie uwalnia się.

CERBER

P1: Jeżeli Cerber znajduje się na Tajemnych Wrotach, to czy Poszukiwacz musi stanąć dokładnie na nich, by móc walczyć z Cerberem, czy też będzie mógł go zaatakować przekraczając Tajemne Wrota z Krainy Środkowej do Krainy Wewnętrznej?

O: Poszukiwacz musi stanąć dokładnie na obszarze Tajemnych Wrót, by móc walczyć z Cerberem. Jeżeli Poszukiwacz pokona Cerbera, może próbować wyważyć Tajemne Wrota w swojej następnej turze, zgodnie z normalnymi zasadami.

P2: Jeżeli Poszukiwacz rzucił Zakłęcie Przemieszczenia na Cerbera i umieścił go na innym obszarze, to czy wciąż musi go zabić, aby próbować wyważyć Tajemne Wrota?

O: Nie, w takim przypadku Cerber nie pilnuje już Tajemnych Wrót.

P3: Jeżeli Poszukiwacz pokona Władcę Otchłani, to czy może przenieść się na Równiny Grozy, podczas gdy Tajemnych Wrót pilnuje Cerber?

O: Tak, Cerber pilnuje wejścia do Krainy Wewnętrznej jedynie przez Tajemne Wrota.

DŻIN

P1: Czy na Zakłęcia, które są w posiadaniu Dżina, mają wpływ Zakłęcia Magiczny cyklon i Likwidacja?

O: Nie.

P2: Czy Dżin może rzucać swoje Zakłęcia podczas działania Zakłęcia Zniszczenia magii lub gdy jego Poszukiwacz posiada Amulet?

O: Nie.

P3: Czy Wróżka może podglądać Zakłęcia, które znajdują się w posiadaniu Dżina?

O: Nie.

P4: Jeżeli Dżin zostanie porzucony na obszarze, zatrzymuje swoje Zakłęcia czy muszą one zostać odrzucone?

O: Dżin zatrzymuje swoje Zakłęcia. Poszukiwacz, który zabierze porzuconego Dżina jako Przyjaciela, zatrzymuje go razem z dotychczasowymi Zakłęciami; Dżin nie losuje dodatkowych Zakłęk, aby miał ich w sumie 3.

P5: Czy Dżin może rzucać Zakłęcia, gdy jego Poszukiwacz posiada Moc mniejszą niż 3?

O: Tak.

P6: Czy Zakłęcia rzucane przez Dżina zmniejszają limit Zakłęk, które Poszukiwacz może rzucić podczas swojej tury?

O: Nie. Należy zauważyć, że określenie „Zakłęcia traktuj tak, jakbyś sam je rzucał” bierze się pod uwagę, jeśli efekt odnosi się do Poszukiwacza, który rzuca Zakłęcie (np. Zakłęcie Odbicia).

EKOR

P1: Ekor znajduje się na obszarze razem z innym Wrogiem, który posiada taki sam numer spotkania, co on, więc walczą razem. Poszukiwacz, który posiada Siłę większą niż 2, spotyka tych Wrogów. Czy Ekor nadal ucieka o 1 obszar w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zamiast wdawania się w walkę?

O: Tak.

GOBLIŃSKI ŁOWCA

P1: Czy Poszukiwacz, który walczy jednocześnie z Goblinskim łowcą oraz Traperem, rzuca kością za swój atak?

O: Nie. Efekt Trapera ma pierwszeństwo przed efektem Goblinskiego łowcy.

P2: Czy Poszukiwacz, który walczy jednocześnie z Goblinskim łowcą oraz Goblinskim snajperem, rzuca kością za swój atak?

O: Nie. Efekt Goblinskiego snajpera ma pierwszeństwo przed efektem Goblinskiego łowcy.

P3: Czy Wojownik może użyć swojej specjalnej zdolności podczas walki z Goblinskim łowcą?

O: Nie, Wojownik musi rzucić w tej walce dwoma kośćmi i wybrać niższy wynik.

LASKA WŁADZY

P1: Czy Poszukiwacz może użyć Laski Władzy by zniewolić Mimika (lub Sobowtóra)?

O: Tak, zniewolony Mimik (lub Sobowtór) posiada taką samą całkowitą Siłę jak przeciwnik z którym Poszukiwacz walczy w walce, więc dodaje jego własną całkowitą Siłę do swojej.



PRZEPOWIEDNIA

P1: Podczas działania Przepowiedni Poszukiwacz kończy swój ruch na obszarze, który nakazuje wylosować 1 kartę. Na tym obszarze znajduje się już odkryta karta Przygody. Czy Poszukiwacz musi wylosować kolejną kartę Przygody?

O: Tak.

RUMAK

P1: Jeżeli Poszukiwacz został pokonany w walce, ale zapobiegł utracie punktu Życia (dzięki Pancierzowi lub Zakłęciu Ocalenia), to czy wciąż musi odrzucić rumaka?

O: Nie.

STRASZYDŁO

P1: Jeżeli Poszukiwacz ma jednocześnie Straszdyło oraz Błazna za Przyjaciół, to czy jego rzuty ataku są pomniejszane o 2?

O: Tak.

TRĘDOWATY

P: Czy Trędowaty może poruszyć się kilka razy w jednej turze?

O: Tak.

TRZĘSIENIE ZIEMI

P1: Jeżeli Poszukiwacz wyciągnął Trzęsienie ziemi razem z inną kartą Przygody, to czy podlega ona wpływowi tego trzęsienia?

O: Nie, Trzęsienie ziemi wpływa jedynie na już odkryte karty na planszy.

UKRYTA KIESZEŃ

P1: Czy na Ukrytą kieszeń lub Przedmiot znajdujący się w niej wpływają Trąba powietrzna oraz Zakłęcia Podmuchu wiatru, Strzaskania i Transmutacji?

O: Tak.

P2: Jeśli Poszukiwacz straci Ukrytą kieszeń, traci również jakieś Przedmioty, które się w niej znajdowały?

O: Jeżeli Poszukiwacz straci Ukrytą kieszeń, musi porzucić na obecnym obszarze wszystkie (wybrane przez niego) Przedmioty, których nie będzie mógł unieść.

P3: Czy Kupiec handlując może sprzedać swój Przedmiot za Ukrytą kieszeń lub Przedmiot znajdujący się w niej?

O: Nie.

ZABÓJCA DEMONÓW

P1: Poszukiwacz, który ma za Przyjaciela Zabójcę Demonów kończy swój ruch na obszarze, który nakazuje wylosować 1 kartę. Na tym obszarze znajduje się już odkryta karta Przygody. Czy musi on losować kolejną kartę, jeżeli zdecyduje się odbyć spotkanie wynikające z tego obszaru?

O: Tak.

P2: Jeżeli w trakcie działania Przepowiedni Poszukiwacz ma za Przyjaciela Zabójcę Demonów, to czy musi losować o dwie karty więcej niż jest to wymagane?

O: Tak.

P3: Czy Poszukiwacz może zdecydować, że nie używa zdolności Zabójcy Demonów i losuje liczbę kart zgodną z poleceniem?

O: Nie. Poszukiwacz, który ma za Przyjaciela Zabójcę Demonów, zawsze musi losować o 1 kartę więcej, niż jest to wymagane. Jeżeli Poszukiwacz nie chce losować dodatkowej karty, musi porzucić Zabójcę Demonów.

KARTY ZAKŁĘĆ

ODBICIE

P1: Czy Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Odbicia aby anulować efekt Zakłęcia Unieruchomienie?

O: Tak.

OGNISTA KULA

P1: Czy Wróg zabity za pomocą Zakłęcia Ognistej kuli może zostać zabrany jako trofeum?

O: Tak.

PRZENIESIENIE

P1: Czy Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Przeniesienia w Krainie Wewnętrznej? Jeśli tak, to czy może zamienić się miejscami z Poszukiwaczem, który aktualnie znajduje się na Koronie Władzy?

O: Tak. Poszukiwacz nie potrzebuje Talizmanu, aby zamienić się miejscami z Poszukiwaczem, który znajduje się na Koronie Władzy, ale musi go posiadać, jeżeli chce zamienić się miejscami z Poszukiwaczem, który znajduje się w Dolinie Ognia.

P2: Czy Poszukiwacz może rzucić Zakłęcie Przeniesienia na Poszukiwacza, który znajduje się na tym samym obszarze, co Poszukiwacz rzucający Zakłęcie Przeniesienia?

O: Nie.



ZAKŁĘCIE ORĘŻA

P1: Czy Zakłęcie oręża może zostać rzucone na Broń, która już jest Magicznym Przedmiotem?

O: Tak.

ZMYLENIE KIERUNKU

P1: Czy Zakłęcie Zmylenie kierunku może zostać rzucone na Poszukiwacza znajdującego się w Wewnętrznej Krainie?

O: Tak, jednak nie może ono być rzucone na Poszukiwacza, który aktualnie znajduje się na Koronie Władzy albo zdecydował się zawrócić. Poszukiwacz, który rzucił Zakłęcie Zmylenia kierunku na Poszukiwacza znajdującego się w Krainie Wewnętrznej, może wybrać czy poruszy tego Poszukiwacza o jeden obszar na przód, czy o jeden obszar z powrotem w kierunku Równin Grozy.

Jeżeli gracz poruszy takiego Poszukiwacza o jeden obszar z powrotem w kierunku Równin Grozy, Poszukiwacz nie rozpatruje tego obszaru. Taki ruch nie jest traktowany jako odwrót. W takim przypadku w następnej turze Poszukiwacz może normalnie kontynuować swój ruch w kierunku Korony Władzy.

ROZSZERZENIE PODZIEMIA

KARTY POSZUKIWACZY

CYGANKA

P1: Czy Cyganka może zabierać Zaklęcia ze stosu kart odrzuconych, które zostały rzucone przez Dżina lub Pierścień Zakłęt?

O: Tak.

GLADIATOR

P1: Czy Gladiator może trenować Przyjaciół, którzy już dodają swoją Siłę w walce (np. Kolosa lub Najemnika)?

O: Tak.

ZAWADIAKA

P1: Jeżeli Zawadiaka pokonał Jaskiniowego trolla, który następnie się zregenerował, to czy może nadal odbyć dodatkową turę?

O: Nie.

P2: Zawadiaka wygrywa walkę, odbywa swą dodatkową turę, w której znów wygrywa walkę. Czy odbywa kolejną dodatkową turę?

O: Nie. Zawadiaka może skorzystać ze swojej zdolności tylko raz na turę wszystkich graczy.

KARTY PRZYGÓD

MIESZKAŃCY MROKU

P1: Czy Wróżka może używać swojej specjalnej zdolności podczas działania Mieszkańców Mroku?

O: Tak. Może odrzucić kartę Podziemi i w jej miejsce wylosować nową.

KARTY PODZIEMI

KRÓL GOBLINÓW

P1: Jeżeli Ghoul wskrzesi Króla goblinów i użyje go w walce, to czy gobliny oraz hobgobliny zwiększają jego Siłę?

O: Tak.

POCHODNIA

P1: Czy Poszukiwacz może użyć pochodni i rzucić dwoma kośćmi w Komnacie Ciemności?

O: Nie.

ZŁOŚLIWY SKRZĄT

P1: Czy Złośliwy skrzat może teleportować jeden z losowych Przedmiotów, które znajdują się w Ukrytej kieszeni albo w Bezdennej Torbie?

O: Tak.

ŻYWA STATUA

P1: Poszukiwacz walczy równocześnie z Żywą statua oraz Jaskiniowym goblinem. Posiadają oni ten sam numer spotkania, więc ich Siła sumuje się. Jeżeli Poszukiwacz ich pokona, nie używając Broni, która byłaby Magicznym Przedmiotem, to czy walka nadal kończy się remisem?

O: Tak.



KARTY SKARBÓW

BEZDENNA TORBA

P: Poszukiwacz posiadający Bezdenną Torbę podczas działania Zaklęcia Zniszczenia magii lub odbywając spotkanie na Przeklętej Polanie nie może używać Magicznych Przedmiotów. Czy traci jakieś Przedmioty, które znajdują się w Bezdennej Torbie?

O: Poszukiwacz musi porzucić na obecnym obszarze wszystkie (wybrane przez niego) Przedmioty, których nie będzie mógł unieść.

MECHANICZNA SOWA

P1: Czy Poszukiwacz może użyć Mechanicznej Sowy jednocześnie z koniem lub Zaklęciem Przyspieszenia?

O: Nie.

ROZSZERZENIE KRÓLOWA LODU

KARTY PRZYGODY

JEZIORO WIZJI

P: Czy Poszukiwacz, który posiada już jakieś zadanie Czarownika i odwiedzi Jezioro Wizji, może podjąć się kolejnego zadania?

O: Tylko jeżeli gracze korzystają z wariantu Wymiana zadań.

PRZECHERA

P1: Czy Poszukiwacz, który pokonał Przechere, może zabrać innemu Poszukiwaczowi Bezdenną Torbę, Ukrytą kieszeń lub Przedmiot znajdujący się w nich?

O: Tak.

P2: Poszukiwacz pokonał Przechere i zabrał innemu Poszukiwaczowi Bezdenną Torbę lub Ukrytą kieszeń. Co należy zrobić z Przedmiotami, które się w nich znajdowały?

O: Przedmioty, których Poszukiwacz nie będzie mógł unieść, należy porzucić na obecnym obszarze (wybrane przez tego Poszukiwacza).

KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

ZADANIA CZAROWNIKA

P1: Poszukiwacz musi odrzucić swoje zadania Czarownika na skutek efektu Fałszywego Graala lub Poszukiwacza chwaty. Czy musi odrzucić również swoje wykonane zadania?

O: Nie. Zakryte karty zadań przypominają jedynie ile zadań wykonał Poszukiwacz. Nie znajdują się one w grze i nie wpływają na nie wpływu efekty odnoszące się do zadań.

ROZSZERZENIE GÓRY

KARTY POSZUKIWACZY

GÓRAL

P: Jeśli Góral szarżuje w walce i wygra ją, to czy jego tura kończy się po tej walce?

O: Nie. Kiedy Góral szarżuje, kontynuuje swoją turę normalnie, po czym traci swoją następną turę.

KARTY RELIKTÓW

ARNKELL

P: Czy Poszukiwacz, który używa Arnkella w Krainie Wewnętrznej, może przenieść się na obszar Korony Władzy?

O: Tak.

SZPON FURII

P: Poszukiwacz pokonał innego Poszukiwacza w walce psychicznej. Czy może on użyć drugiej zdolności Szponu Furii, aby uniemożliwić przegranemu Poszukiwaczowi użycie Pancerza, aby ochronić się przed utratą Życia?

O: Nie. Szpon Furii może zostać wykorzystany jedynie w walce.

AMULET WŁADCY WIATRU

P: Poszukiwacz pokonał innego Poszukiwacza w walce. Czy może on użyć drugiej zdolności Amuletu Władcy Wiatru, aby uniemożliwić przegranemu Poszukiwaczowi użycie Pancerza, aby ochronić się przed utratą Życia?

O: Nie. Amulet Władcy Wiatru może zostać wykorzystany jedynie w walce psychicznej.



KARTY ALTERNATYWNYCH ZAKOŃCZEŃ

RĘKA ZAGŁADY

P: Jeśli Poszukiwacz wyrzuci wynik 2-5 za Rękę Zagłady, to czy może zabrać złoto, Przedmioty i Przyjaciół znajdujące się na Koronie Władzy?

O: Tak, po rozparzeniu efektów Ręki Zagłady.

KRAINA GÓR

ROZPADLINA

P: Poszukiwacz, w wyniku spotkania z innym Poszukiwaczem, musiał porzucić karty na obszarze Rozpadliny. Czy na końcu tury należy je odrzucić?

O: Nie. Polecenia na obszarze wywierają swój wpływ wtedy, gdy Poszukiwacz odbywa spotkanie związane z nim, a nie z innym Poszukiwaczem.

ROZSZERZENIE PANI JEZIORA

KARTY POSZUKIWACZY

BŁĘDNY RYCERZ

P1: Błędny Rycerz wspomógł dwóch Poszukiwaczy, zanim przysła kolej na jego turę. Ile tur musi stracić?

O: 2 tury.

ROZSZERZENIE SMOKI

SMOCZA WIEŻA

P1: Jeżeli karta lub specjalna zdolność wpływa na Wrogów Smoków, to czy można jej użyć podczas spotkania z Wrogiem Smokiem w Smoczej Wieży?

O: Tak.

P2: Poszukiwacz używa w Smoczej Wieży Arnkella lub Płaszcz Piór, aby przenieść się na dowolny obszar, zamiast poruszyć się normalnie. Czy porusza się przed czy po tym, jak rozpatrzy karty Smoków, które spotkał?

O: Po rozpatrzeniu kart.