Pechowy Falsyfikat

Przedmiot - Natychmiastowy

Jeśli przeciwnik użył dowolnej innej karty przedmiotu natychmiastowego lub czasowego, użyj tej karty. Działanie karty wroga jest anulowane. Dodatkowo wróg musi wybrać jeden dowolny model ze swojej drużyny. Wybrany model traci 1 punkt Witalności.
Nieszczęście nie znosi samotności...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Chyże ciżmy

Przedmiot - Trwały

Buty

Dowolny ruch twojego Maga może być powiększony o zasięg 5 cm.

Na czystych stopach jak piórko lekkie i paluchami gmerać do woli w nich można. Lecz jak tylko potu zaznają, wnet zwykłymi ciżmami się stają...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Długi Kostur

Przedmiot - Trwały

Zasięg czarów twojego Maga jest powiększony o 10 cm.

"Co byś nie robił, jak się nie starał, to długim kosturem dalej będziesz smagał."
- przysłowie krótkińskich Magów

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Przybłęda

Przedmiot - Natychmiastowy

Wstaw z początkiem dowolnego Cyklu jednego Pomiota Magii obok swojego Maga. Zastosuj się do zasady „Przyzwane istoty".

Czy me zacne oblicze go tak ujęło, czy zapach ciżem, nie wiem...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Kostur Mrokinów

Przedmiot - Trwały

Kostur

Wszystkie czary Twojego Maga w wyniku których wróg traci Witalność mają Przerzut.

Swoją wadę rekompensuj zdwojonym uporem.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Płomienna Rękawica

Przedmiot - Natychmiastowy

Aktywując dowolnego bohatera użyj tej karty. Do końca Cyklu wszystkie zadane przez bohatera obrażenia w walce są powiększane o 2.

Nagle z jego dłoni buchnął ogień. Wtedy też dostrzegłem jego szyderczy uśmiech...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Dispel

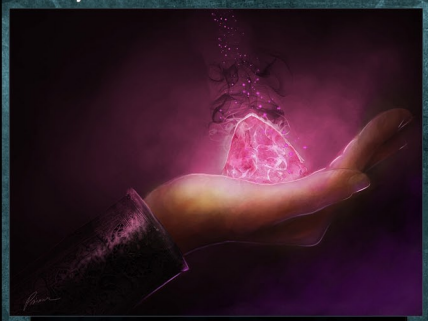
Przedmiot - Natychmiastowy

Jeśli wrogi Mag wykonał udany Test Magii, użyj tej karty. Czar wroga jest natychmiast rozpraszany.
Możesz natychmiast odjąć swojemu Magowi 3 punkty Witalności zamiast odkładać tę kartę.

Na każdą drobinę ciemnej energii, przypada dokładnie taka sama jasnej.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Kryształ Przekleństwa



Przedmiot - Natychmiastowy

Aktywując swojego Herszta, użyj tej karty. Każdy wrogi bohater w promieniu 10 cm od twojego Herszta traci Kość Akcji.

Spośród wielu zapomnianych Domen Magii, najbardziej przewrotna zdaje się być Domena Przekleństw.
Wszystko idzie dobrze, gdy nagle...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Relikt Sydrexian

Przedmiot - Czasowy

Aktywując Maga użyj tej karty. Wybierz dowolny model na polu bitwy i połóż przy nim tę kartę. Model otrzymuje następujące modyfikatory: +2 WS, +2 S, +2 T, -1 W
Jeśli model przeżył do nowego Cyklu ściągnij tę kartę po jego zakończeniu.
Przynosi potęgę lub śmierć. Niestety, czasem jedno i drugie...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Mapa Morten

Przedmiot - Trwały

Mapa

Herszt twojej drużyny otrzymuje +1 do testu LD w Fazy Inicjatywy.

- Za lasem jest wielki głaz, zanim zaś w lewo skręć, a potem jeszcze w prawo spójrz, a potem...
- Łapserdaku, podaj mi Mapę...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Złowrogie Smarowidło

Przedmiot - Natychmiastowy

Jeśli strzelając bohater zadał wrogowi obrażenia, użyj tej karty. Powiększ zadane obrażenia o 3.
"Ohydność Mrokinów granic nie ma. Nie tylko z zaskoczenia podstępnie strzał do mnie oddały, ale i grot co ów ból sprawiał, wielce smrodliwym ohydztwem wysmarowały."
- przedśmiertne słowa barda Jespera

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Napitek z Pestek

Przedmiot - Natychmiastowy

Jeśli wróg wykonał udaną szarżę, użyj tej karty. Jego szarża jest traktowana jako nieudana. Odstaw go o 1 cm od zaszarżowanego bohatera.

I tak oto z garści zepsutych pestek i kilku kurzajek staruchy, Ostanhir sporządził wyśmienity napitek dla swoich wrogów.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Sowa z Autumne

Przedmiot - Natychmiastowy

Umieść przed początkiem pierwszego Cyklu znacznik Sowy w dowolnym miejscu pola bitwy. Mag Twojej drużyny może korzystać z Domen Ziemi lub Powietrza, jeśli jest w promieniu 20 cm od Sowy.

- Wiedza o siłach natury skryta jest nie w księgach, lecz w tym co nas otacza.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Eliksir Życia

Przedmiot - Natychmiastowy

Aktywując bohatera z minimum 1 punktem Witalności, użyj tej karty. Odzyskuje on 3 punkty Witalności.

Silniejszy Panie od tego eliksiru się nie staniesz, a oko Twe celniejsze nie będzie, jednak dzięki Magii Życia w nim zawartej zapewne żywot twój dłuższy będzie...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Sygnet Zerrez

Przedmiot - Trwały

Jeśli Mag w wyniku dowolnej sytuacji stracił 2 punkty W lub więcej, wykonaj test k6. Wynik 5+ oznacza, że Mag stracił tylko 1 punkt. Jeśli wynik testu to 1, odłóż tę kartę poza grę.

Tak wielka moc skryta w czymś tak drobnym? I nie można tego kupić? Tym bardziej warto to ukraść!

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Stara Fajka

Przedmiot - Trwały

Fajka

Twój Herszt do wydawania rozkazów otrzymuje bonus +1, a ponadto jeśli wykorzystał już wszystkie Rozkazy, może odkładając kartę Stara Fajka wydać jeden dodatkowy bez bonusu.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Leśna Polana

Teren

Neutralni - drużyna rozpoczyna potyczkę posiadając dwie dodatkowe Kości Inspiracji.

Praworządni i Anarchiści - Herszt drużyny traci zdolność Heroizm *(rozpoczyna grę bez dodatkowego punktu Witalności).*

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

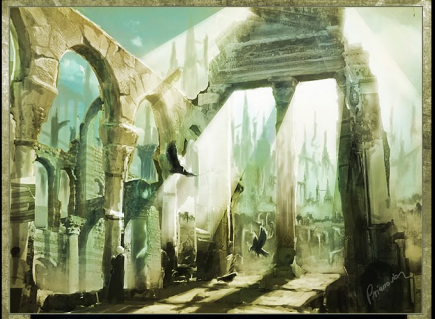
Prastara Dzielnica

Teren

Połóż na tej karcie przed początkiem rozgrywki 3 Kości Akcji.
Każdy z Hersztów drużyn po udanym wydaniu rozkazu bohaterowi może zdjąć jedną Kość Akcji z puli Prastarej Dzielnicy i przyznać ją dowolnemu innemu bohaterowi w zasięgu rozkazów, który nie ma już swojej Kości Akcji.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Świątynne Ruiny



Teren

Dobrzy - drużyna rozpoczyna rozgrywkę posiadając dwie dodatkowe Błogosławione Kości.

Źli - drużyna traci pierwszą uzyskaną Kość Udręki.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

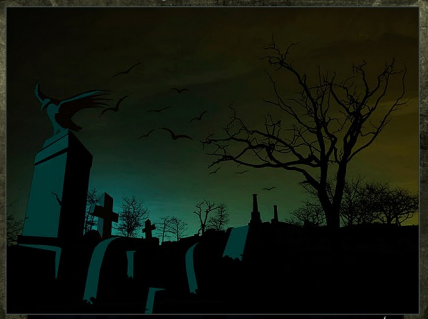
Karty Taroka

Przedmiot - Natychmiastowy

Jeśli przegrałeś rzut o Inicjatywę, użyj tej karty. Wygrywasz Inicjatywę. Jeśli pierwszym bohaterem aktywowanym w tym Cyklu będzie Mag, czarując nie traci Witalności.
- Zawsze uważałem, że wszyscy wróżbici, znachorzy oraz jasnowidze to podli kłamcy i zaufania godni nie są.
- Karty mi mówią, że zaraz zginiesz...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Nawiedzony Cmentarz



Teren

Źli - drużyna rozpoczyna rozgrywkę posiadając dwie dodatkowe Kości Udręki.

Dobrzy - drużyna rozpoczyna grę posiadając o jedną Błogosławioną Kość mniej.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Bitewny Plac

Teren

Praworządni - drużyna rozpoczyna grę posiadając jedną Kość Taktyki Walki.

Anarchiści - drużyna traci pierwszą uzyskaną Kość Szału.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Tajemniczy Bór

Teren

Anarchiści - drużyna rozpoczyna rozgrywkę posiadając dwie dodatkowe Kości Szału.

Praworządni - Herszt drużyny rozpoczyna grę posiadając o jeden rozkaz mniej.

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone

Słój Patisonów

Przedmiot - Czasowy

Połóż tę kartę przy dowolnym modelu pod koniec Fazy Inicjatywy. Traci on Kość Akcji i nie może Parować. Jeśli wybrany model nie jest Hersztem, następna przyznana dla niego Kość Akcji jest od razu tracona. Zdejmij tę kartę wraz z traconą Kością Akcji.
Boleści żołądka przyszły nagle.
Podobnie nagle i wielkie wiatry...

SPELLCROW Wszystkie prawa zastrzeżone