



Wersja *Print and Play* gry *Ravehard: Magiczna Gra Karciana* pozwala na rozegranie pełnej rozgrywki dla 3 do 5 graczy. Wersja, którą znajdziecie w poniższym pliku jest wersją 1.2 pełnej gry – **nie jest ostateczną wersją**, która dotrze do Wspierających. Jednak jest to wersja, która pozwoli na partii zupełnie zbliżonej do wersji ostatecznej i która testowana była na planszówkowych eventach w całej Polsce.

W wersji ostatecznej znajdują się dodatkowe modyfikacje:

- A. Może zmienić się balans oraz tekst niektórych kart
- B. Może zmienić się tekst na karcie Komnata Arcymaga
- C. W grze mogą znaleźć się dodatkowe karty, których nie ma w wersji prototypowej

Instrukcja przygotowania prototypu:

1. Ściągnij plik, który czytasz i otwórz go! Brawo! Większość za nami.
2. Aby wydrukować karty w odpowiednim rozmiarze wybierz opcję „Drukuj” w realnym rozmiarze.
3. Wytnij wszystkie karty i posegreguj według rodzajów talii, które zaznaczone są na dole każdej karty.
4. **W ten sposób otrzymasz:**
 - 6 Kart Postaci (12 w wydruku – zawierają rewers i awers, należy je skleić ze sobą)
 - 5 Kart Bossów
 - 13 Kart Talii Ogólnej
 - 24 Karty Talii Majestatycznej
 - 24 Kart Talii Klasycznej
 - 24 Karty Talii Współczesnej
 - 10 Kart Czarnej Magii
 - 9 Kart Przeciwników
 - 12 Kart Zdarzeń
 - 10 Kart Flirtu
 - 1 Kartę Komnaty Arcymaga
 - 13 Kart Dowodów
 - 10 Kart Narzędzi Zbrodni
5. Dla uzyskania najlepszego efektu karty należy włożyć w koszulki – najlepiej każdą talię w osobne koszulki z odmiennym kolorem rewersu. Karty postaci, które są dwustronne należy włożyć w przezroczyste koszulki.
6. Instrukcję do gry można ściągnąć pod poniższym linkiem:
<https://drive.google.com/file/d/1XnzAEsvk0QamtJLDtmTJS34XXZfaoX-7/view>

Wszelkie uwagi można zgłaszać pod mailem: jacek@redigames.com

<p>BOY MICHAEL</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Jestem zbyt piękny, żeby być mordercą. Słyszeliście kiedyś o mordercy z taką burzą włosów? Albo w tak pięknych spodniach? Ja nie słyszałem. Więc jestem niewinny. Dziękuję.</p> <hr/> <p>2/12</p> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>BOY MICHAEL</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>No i masz babo śliwkę w kompot. Powalony, pobity ja - kto to widział? Przypomina mi to historię mojego pradziada, Boya Michaela. Też został pobity. Hmm. W sumie koniec historii.</p> <hr/> <p>2/7</p> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>DOMINIKATRIX</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Mogę być mordercą, jeśli chcesz. Tylko ustalmy jakiś safe-word. W stylu 'banan'. Albo 'pipsztyk'. Albo 'Konstantynopolitańczykowiec'. Stół z powyłamywanymi Konstantynopolitańczykowieciami.</p> <hr/> <p>3/12</p> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>DOMINIKATRIX</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>Auć! O. Hmm...</p> <hr/> <p>2/6</p> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>AURELIA BOREALIS</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Morderstwo Arcymaga to jedno, ale czy widzieliście nowego "Deadpoola"?! Był wspaniały! Nie mogę się doczekać, aż Spiderman i Deadpool spotkają się w końcu na ekranie. Arcymag też nie mógł się doczekać, tym samym nie mogę być mordercą: łączy nas Deadpool.</p> <hr/> <p>2/12</p> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>AURELIA BOREALIS</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>Cholercia. Troszkę się zdenerwowałam. Nawet jeśli jestem mordercą, to nie powód, by mnie tak traktować. Poza tym może nie jestem mordercą a najemnikiem? Jak Deadpool! Ech. Obejrzałam „Deadpoola.”</p> <hr/> <p>1/7</p> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>ANTONI</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Nie pamiętam za wiele z wczoraj, ale generalnie nie chodzę spać po 22:00, więc chyba nie miałem kiedy zabić Arcymaga. Ale, no, jeśli to ja jestem mordercą, to z górką sorki. Wypadki chodzą po ludziach i takie tam.</p> <hr/> <p>2/12</p> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>ANTONI</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>Noż ależ wypadek po mnie przeszedł. Przeszedł po mnie jak walec, gdyby walec miał nogi. Stonogi. Przeszedł po mnie jak walec mający sto nóg; i ciężar całego świata na plecach. Innymi słowy: kurka, auć.</p> <hr/> <p>2/7</p> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>LUKRETIA</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Jestem słodka jak lukrecja, więc nie mogę być mordercą. I tak, lukrecje bywają słodkie!! Zazwyczaj nie są, ale generalnie jest wiele smaków lukrecji! Czasem są też połączone z żelkami. Ja nie jestem połączona z żelkami, ale czasem bywają.</p> <hr/> <p>1/12</p> <hr/> <p>Współczesna</p>

<p>LUKRETIA</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>A do mojej następnej sztuczki potrzebuję... kapliczki zdrowia. Bo inaczej umrę. Ta-daa.</p> <hr/> <p>3/7</p> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>CHŁOPAK Z GITARĄ</p> <p style="text-align: right;">Postać - awers</p> <hr/> <p>Mogę być mordercą. Mogę być dla ciebie parą. Mogę być, czym chcesz, bejbe. Oprócz kombajnu. Nie mogę być kombajnem. Kiedyś próbowałem, noga utknęła mi w polu, a ziarna pszenicy tłukły mnie po twarzy całą noc. Kombajnem być nie mogę; pogodziłem się z tym.</p> <hr/> <p>3/12</p> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>CHŁOPAK Z GITARĄ</p> <p style="text-align: right;">Postać - rewers</p> <hr/> <p>*smutny gitarowy riff* / I zostałem powalony, i dostałem w ryj / Zaraz mogę umrzeć, lecz ty, proszę, żyj / Ktoś zawsze nie dojada, aby najęść mógł się ktoś / Prosi to się świnia, więc ty o nic mnie nie proś / Obsługa czytników ekranu włączona.</p> <hr/> <p>3/6</p> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>WKURZONY WOŹNY</p> <p style="text-align: right;">Boss</p> <hr/> <p>PO WALCE: Wszyscy gracze otrzymują po 3 punkty życia. W przypadku graczy przekreślonych rewersem w górę, nadwyżka życia przechodzi i przekręca ich na awers.</p> <hr/> <p>3 graczy: 5/24 4 graczy: 6/24 5 graczy: 6/28</p> <hr/> <p>Boss</p>	<p>GWIAZDA BIPOLARNA</p> <p style="text-align: right;">Boss</p> <hr/> <p>PO WALCE: Każdy z graczy rzuca kostką; orzeł - dobiera kartę; reszka - uzdrawia się o 3 punkty życia.</p> <hr/> <p>3 graczy: 4/24 4 graczy: 3/28 5 graczy: 5/20</p> <hr/> <p>Boss</p>	<p>CRYSTAL KRYSZTAŁ</p> <p style="text-align: right;">Boss</p> <hr/> <p>PO WALCE: Pozostaje z graczami do następnej walki, w czasie której anuluje obrażenia zadane graczom w czasie pierwszej rundy.</p> <hr/> <p>3 graczy: 3/26 4 graczy: 4/26 5 graczy: 5/26</p> <hr/> <p>Boss</p>
<p>MARIUSZ</p> <p style="text-align: right;">Boss</p> <hr/> <p>PO WALCE: Każdy z graczy dobiera do ręki do 6 kart, ale otrzymuje 2 obrażenia za każdą dobraną kartę.</p> <hr/> <p>3 graczy: 3/16 4 graczy: 4/16 5 graczy: 4/20</p> <hr/> <p>Boss</p>	<p>CASSIOPEJA I CASSIOPEZET</p> <p style="text-align: right;">Boss</p> <hr/> <p>PO WALCE: Każdy gracz dobiera kartę lub uzdrawia się o 3 punkty życia.</p> <hr/> <p>3 graczy: 4/20 4 graczy: 5/20 5 graczy: 6/20</p> <hr/> <p>Boss</p>	<p>KURZ I PYŁ, I INNY SYF</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybrany boss nie rzuca zaklęcia w swojej następnej turze LUB położy tę kartę na wybranej Tarczy innego gracza i dezaktywuj jej działanie.</p> <hr/> <p>Ogólna</p>

<p>FIREBALL SUCKO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Rzucić monetą. Orzeł – wybrany cel otrzymuje 4 obrażenia Reszka – otrzymujesz 2 obrażenia</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>NIE</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Możesz odrzucić tę kartę i dobrać nową. TARCZA Wybrane zaklęcie, umiejętność lub Tarcza zostają skontrolowane (efekt skontrolowanego zaklęcia nie zachodzi, a jego karta łąduje na śmietniku).</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>KURZ I PYŁ, I INNY SYF</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybrany boss nie rzuca zaklęcia w swojej następnej turze LUB położy tę kartę na wybranej Tarczy innego gracza i dezaktywuj jej działanie.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>
<p>TĘDY PROSZĘ</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>TARCZA Jeśli jest to możliwe, zmień cel wybranego zaklęcia lub działania Tarczy (jeśli był to konkretny, jeden cel).</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>JABŁKO</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Jeśli atakujesz w tej turze, nie otrzymujesz obrażeń w ramach odwetu. TARCZA Synergia ze Szczur jedzący ostentacyjnie jabłko: Działanie Szczura... wchodzi w życie, po czym dobierz do ręki karty do 6.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>JABŁKO</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Jeśli atakujesz w tej turze, nie otrzymujesz obrażeń w ramach odwetu. TARCZA Synergia ze Szczur jedzący ostentacyjnie jabłko: Działanie Szczura... wchodzi w życie, po czym dobierz do ręki karty do 6.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>
<p>SZCZUR JEDZĄCY OSTENTACYJNIE JABŁKO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 1 punkt obrażeń. Autodestrukcja (skieruj to zaklęcie w siebie) – możesz wykonać w tej turze dodatkową Akcję strategiczną.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>SZCZUR JEDZĄCY OSTENTACYJNIE JABŁKO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 1 punkt obrażeń. Autodestrukcja (skieruj to zaklęcie w siebie) – możesz wykonać w tej turze dodatkową Akcję strategiczną.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>STOKROTKA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 2 punkty obrażeń. Zadaj dodatkowy 2 punkty obrażeń w nowy cel za każdy cel, w który uderzasz. Jeden cel może być uderzony tylko raz.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>

<p>APTECZKA</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 3 punkty życia. TARCZA Synergia z Niebieska fiołka, która jest pewnie ok do wypicia: Działanie Fiolki... wchodzi w życie; nie otrzymujesz w tej turze obrażeń wynikających z odwetu.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>NIEBIESKA FIOŁKA, KTÓRA JEST PEWNIEM OK DO WYPICIA</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Możesz wykonać w tej turze dodatkową Akcję ofensywną. TARCZA Synergia z Apteczka: Działanie Apteczki wchodzi w życie; dobierz 2 karty.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>	<p>PLASTEREK Z DINOZAUREM</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Otrzymujesz 2 punkty życia. TARCZA Otrzymujesz 4 punkty życia. Można użyć tylko w momencie otrzymania obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Ogólna</p>
<p>SPA DAY, ZIOM</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wyrzuć karty z ręki i poświęć 2 Tarcze. Na początku swojej następnej tury lub na koniec walki odzyskujesz całość życia tej strony karty postaci oraz dobierasz 4 nowe karty.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>SPA DAY, ZIOM</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wyrzuć karty z ręki i poświęć 2 Tarcze. Na początku swojej następnej tury lub na koniec walki odzyskujesz całość życia tej strony karty postaci oraz dobierasz 4 nowe karty.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>BROKAT</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybierz kartę z ręki wybranego gracza i odrzuć ją na śmietnik jej talii LUB rozłóż 5 punktów życia pomiędzy 3 graczy, o ile to możliwe. TARCZA Synergia z Maglowanie Voora: Podstawowe działanie Maglowania... wchodzi w życie, po czym obaj gracze dobierają do 5 kart lub wystawiają nową Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>BROKAT</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybierz kartę z ręki wybranego gracza i odrzuć ją na śmietnik jej talii LUB rozłóż 5 punktów życia pomiędzy 3 graczy, o ile to możliwe. TARCZA Synergia z Maglowanie Voora: Podstawowe działanie Maglowania... wchodzi w życie, po czym obaj gracze dobierają do 5 kart lub wystawiają nową Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>COFFINFETTI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Rzut monetą Orzeł – odbierz wybranemu celowi 2 punkty życia i przypisz je do swojej puli Reszka – poświęć 2 lub więcej punktów życia; wybrany cel otrzymuje tyle obrażeń</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>COFFINFETTI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Rzut monetą Orzeł – odbierz wybranemu celowi 2 punkty życia i przypisz je do swojej puli Reszka – poświęć 2 lub więcej punktów życia; wybrany cel otrzymuje tyle obrażeń</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>

<p>TORTOWA WRÓŻKA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 1 punkt obrażeń. Acid flashback (jeśli ta karta znajduje się na śmietniku, możesz wtasować ją w swoją talię) – anuluj odwet wybranego celu.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>TORTOWA WRÓŻKA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 1 punkt obrażeń. Acid flashback (jeśli ta karta znajduje się na śmietniku, możesz wtasować ją w swoją talię) – anuluj odwet wybranego celu.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>JOHNNY C. GOODE</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Anuluj obrażenia skierowane w ciebie przez atak lub zaklęcie ofensywne, po czym zadaj źródłu obrażeń 2 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>JOHNNY C. GOODE</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Anuluj obrażenia skierowane w ciebie przez atak lub zaklęcie ofensywne, po czym zadaj źródłu obrażeń 2 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>SREBRZYSTA PATRYCJA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 obrażenia. Jeśli ich celem jest gracz, może poświęcić wybraną przez siebie Tarczę. Zostajesz wówczas uzdrowiony o 2 punkty życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>SREBRZYSTA PATRYCJA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 obrażenia. Jeśli ich celem jest gracz, może poświęcić wybraną przez siebie Tarczę. Zostajesz wówczas uzdrowiony o 2 punkty życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>S.O.F.A.B.</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Nałóż na bossa; w swojej następnej turze nie rzuca zaklęcia, tylko atakuje wręcz LUB Poświęć X życia; za każde 1 życia poświęcone dezaktywuj do swojej następnej tury wybraną Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>S.O.F.A.B.</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Nałóż na bossa; w swojej następnej turze nie rzuca zaklęcia, tylko atakuje wręcz LUB Poświęć X życia; za każde 1 życia poświęcone dezaktywuj do swojej następnej tury wybraną Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>MIA MAMMA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj po X obrażeń (max. 4) sobie i wybranemu innemu celowi. Uzdrów inny cel o tyle samo obrażeń, jeśli to możliwe. Gdy Mia mamma uzdrawia lub zadaje obrażenia innemu graczowi, wyrzuca on kartę z ręki.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>

<p>MIA MAMMA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj po X obrażeń (max. 4) sobie i wybranemu innemu celowi. Uzdrów inny cel o tyle samo obrażeń, jeśli to możliwe. Gdy Mia mamma uzdrawia lub zadaje obrażenia innemu graczowi, wyrzuca on kartę z ręki.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>KAMIL KAZE</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń. Blask (po użyciu ta karta powraca jako Tarcza). TARCZA Gdy otrzymujesz obrażenia, zadaj 2 obrażeń ich źródłu.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>KAMIL KAZE</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń. Blask (po użyciu ta karta powraca jako Tarcza). TARCZA Gdy otrzymujesz obrażenia, zadaj 2 obrażeń ich źródłu.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>„RAVE(N)”</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zniszcz X wybranych swoich Tarcz: zadaj wybranemu celowi 2 punkty obrażeń za każdą z nich. TARCZA: Jeśli ta Tarcza zostanie zniszczona (nie użyta, nie podmieniona), odzyskujesz całość życia tej strony karty.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>SZMINEK (TM)</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 2 punkty życia lub 2 obrażenia. Blask (po użyciu ta karta powraca jako Tarcza). TARCZA Anuluj obrażenia, które zostaną zadane w tej turze wybranemu graczowi lub bossowi.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>LATEXOWE WDZIANKO</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Nałóż na wybraną Tarczę i anuluj jej działanie. Gdy właściciel Tarczy otrzyma obrażenia, możesz ją zniszczyć i uzdrowić go o 3 punkty życia lub poświęcić X punktów życia i zadać mu X dodatkowych obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>
<p>BOOMBOX</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zniszcz wybraną swoją Tarczę i odbierz wybranemu celowi 3 punkty życia, które przypisujesz do swojej puli. LUB Zniszcz wybraną Tarczę; właściciel dobiera kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>TĘCZA W KOWBOJKACH</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Otrzymujesz 2 punkty życia lub 2 obrażenia. Jeśli w wyniku tego byś umarł, anuluj te obrażenia i uzdrów się o 5 punktów życia. TARCZA Synergia z Fire zdziwko: Obaj gracze otrzymują 4 punkty życia. Wszyscy pozostali gracze i bossowie otrzymują po 4 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>	<p>TĘCZA W KOWBOJKACH</p> <p style="text-align: right;">strategiczna</p> <hr/> <p>Otrzymujesz 2 punkty życia lub 2 obrażenia. Jeśli w wyniku tego byś umarł, anuluj te obrażenia i uzdrów się o 5 punktów życia. TARCZA Synergia z Fire zdziwko: Obaj gracze otrzymują 4 punkty życia. Wszyscy pozostali gracze i bossowie otrzymują po 4 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Majestatyczna</p>

<p>STARY CZŁOWIEK I MORZE</p> <p style="text-align: right;">ofensywne</p> <hr/> <p>Rzucić monetą. Orzeł - Stary człowiek i morze zadaje 5 obrażeń. Reszka - Stary człowiek i morze zadaje 1 obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>MUMIA MAMY MIMA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Anuluj skierowany w ciebie atak/zaklęcie. Otrzymujesz tyle punktów życia, ile byś otrzymał obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>MUMIA MAMY MIMA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Anuluj skierowany w ciebie atak/zaklęcie. Otrzymujesz tyle punktów życia, ile byś otrzymał obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>NIE-CYGANKA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń wybranemu celowi, po czym przejrzyj 3 karty z góry wybranej talii i odłóż je w wybranej kolejności. Rzep (możesz rzucić to zaklęcie, gdy rzucasz inne zaklęcie ofensywne).</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>NIE-CYGANKA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń wybranemu celowi, po czym przejrzyj 3 karty z góry wybranej talii i odłóż je w wybranej kolejności. Rzep (możesz rzucić to zaklęcie, gdy rzucasz inne zaklęcie ofensywne).</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>TASOWANIE CIEPŁEGO BOBRA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Dobierz trzy karty ze swojej szkoły; jedną weź do ręki, drugą odrzuć na śmietnik, trzecią połóż na górze swojej talii. TARCZA Synergia z Darmowa próbka: Obaj gracze wybierają po 3 karty ze swoich talii, po czym je tasują; następnie jedną kartę biorą do ręki, drugą odkładają na górę talii, a trzecią na śmietnik.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>TASOWANIE CIEPŁEGO BOBRA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Dobierz trzy karty ze swojej szkoły; jedną weź do ręki, drugą odrzuć na śmietnik, trzecią połóż na górze swojej talii. TARCZA Synergia z Darmowa próbka: Obaj gracze wybierają po 3 karty ze swoich talii, po czym je tasują; następnie jedną kartę biorą do ręki, drugą odkładają na górę talii, a trzecią na śmietnik.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>KONTRA DICTUM</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Wtasuj śmietnik swojej szkoły wraz z Kontra dictum w talię. TARCZA Wybrane zaklęcie, umiejętność lub Tarcza zostają skontrolowane (efekt skontrolowanego zaklęcia nie zachodzi, a jego karta ląduje na śmietniku).</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>KONTRA DICTUM</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Wtasuj śmietnik swojej szkoły wraz z Kontra dictum w talię. TARCZA Wybrane zaklęcie, umiejętność lub Tarcza zostają skontrolowane (efekt skontrolowanego zaklęcia nie zachodzi, a jego karta ląduje na śmietniku).</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>

<p>PODMIANKA JANKA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Wybrany gracz odrzuca z ręki wybraną przez siebie liczbę kart, po czym dobiera tyle samo kart z góry swojej talii. TARCZA Jeśli otrzymujesz obrażenia w wyniku ataku lub zaklęcia ofensywnego, zadaj tyle samo obrażeń ich źródłu.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>PODMIANKA JANKA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Wybrany gracz odrzuca z ręki wybraną przez siebie liczbę kart, po czym dobiera tyle samo kart z góry swojej talii. TARCZA Jeśli otrzymujesz obrażenia w wyniku ataku lub zaklęcia ofensywnego, zadaj tyle samo obrażeń ich źródłu.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>WYWIJANIE JERZEGO</p> <p style="text-align: right;">ofensywne</p> <hr/> <p>Przeglądaj swoją talię aż trafisz na zaklęcie ofensywne. Zagraj je. Potasuj talię. I jeszcze może goloneczkę... (rzucając to zaklęcie, możesz zniszczyć wybraną swoją Tarczę dla nowego efektu) – wyszukaj na swoim śmietniku wybraną kartę i weź ją do ręki.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>WYWIJANIE JERZEGO</p> <p style="text-align: right;">ofensywne</p> <hr/> <p>Przeglądaj swoją talię aż trafisz na zaklęcie ofensywne. Zagraj je. Potasuj talię. I jeszcze może goloneczkę... (rzucając to zaklęcie, możesz zniszczyć wybraną swoją Tarczę dla nowego efektu) – wyszukaj na swoim śmietniku wybraną kartę i weź ją do ręki.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>MAGLOWANIE VOORA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Odrzuć kartę z ręki, po czym dobrać wybraną kartę ze śmietnika szkoły klasycznej. TARCZA Synergia z BROKAT: Podstawowe działanie Brokatu wchodzi w życie, po czym obaj gracze dobierają do 5 kart lub wystawiają nową Tarczę</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>MAGLOWANIE VOORA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Odrzuć kartę z ręki, po czym dobrać wybraną kartę ze śmietnika szkoły klasycznej. TARCZA Synergia z BROKAT: Podstawowe działanie Brokatu wchodzi w życie, po czym obaj gracze dobierają do 5 kart lub wystawiają nową Tarczę</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>KSIĘŻYC</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 4 punkty obrażeń wybranemu celowi. Gdy rzucasz Księżyc, wróć każdemu z graczy jedną z jego Tarcz do ręki.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>PANI OD GEOGRAFII</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 1 punkt obrażeń. TARCZA Rodzina „Pań od...” – jeśli rzucasz zaklęcie ofensywne z rodziny „Pani od...”, aktywuj tę Tarczę i zadaj dodatkowe 3 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>PANI OD POLSKIEGO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 1 punkt obrażeń. TARCZA Rodzina „Pań od...” – jeśli rzucasz zaklęcie ofensywne z rodziny „Pani od...”, aktywuj tę Tarczę i zadaj dodatkowe 3 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>

<p>PANI OD FIZYKI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń. TARCZA Rodzina „Pań od...” – jeśli rzucasz zaklęcie ofensywne z rodziny „Pani od...”, aktywuj tę Tarczę i zadaj dodatkowe 2 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>PANI OD HISTORII</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń. TARCZA Rodzina „Pań od...” – jeśli rzucasz zaklęcie ofensywne z rodziny „Pani od...”, aktywuj tę Tarczę i zadaj dodatkowe 2 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>PAŁKA-ZAPAŁKA</p> <p style="text-align: right;">Strategiczne</p> <hr/> <p>Podejrzij wybraną Tarczę. SYNERGIA z Dwa kije: Jeśli rzucasz w tej turze oba zaklęcia, podwój działanie każdego z nich; możesz też zaatakować swoją postacią w ramach dodatkowej akcji ofensywnej.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>PAŁKA-ZAPAŁKA</p> <p style="text-align: right;">Strategiczne</p> <hr/> <p>Podejrzij wybraną Tarczę. SYNERGIA z Dwa kije: Jeśli rzucasz w tej turze oba zaklęcia, podwój działanie każdego z nich; możesz też zaatakować swoją postacią w ramach dodatkowej akcji ofensywnej.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>DWA KIJE</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Twoja postać ma +3 do ataku w tej turze. SYNERGIA z Pałka-zapałka: Jeśli rzucasz w tej turze oba zaklęcia, podwój działanie każdego z nich; możesz też zaatakować swoją postacią w ramach dodatkowej akcji ofensywnej.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>	<p>DWA KIJE</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Twoja postać ma +3 do ataku w tej turze. SYNERGIA z Pałka-zapałka: Jeśli rzucasz w tej turze oba zaklęcia, podwój działanie każdego z nich; możesz też zaatakować swoją postacią w ramach dodatkowej akcji ofensywnej.</p> <hr/> <hr/> <p>Klasyczna</p>
<p>FIRE ZDZIWKO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wszyscy bossowie i gracze otrzymują 2 obrażenia. TARCZA Synergia z Tęcza w kowbojkach: Obaj gracze otrzymują 4 punkty życia. Wszyscy pozostali gracze i bossowie otrzymują po 4 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>FIRE ZDZIWKO</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wszyscy bossowie i gracze otrzymują 2 obrażenia. TARCZA Synergia z Tęcza w kowbojkach: Obaj gracze otrzymują 4 punkty życia. Wszyscy pozostali gracze i bossowie otrzymują po 4 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>KAME-HAME-BLAM!</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 1 punkt obrażeń. Autodestrukcja (skieruj to zaklęcie w siebie) – wybrany cel otrzymuje 3 punkty obrażeń LUB zniszcz wybraną Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>

<p>KAME-HAME-BLAM!</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 1 punkt obrażeń. Autodestrukcja (skieruj to zaklęcie w siebie) – wybrany cel otrzymuje 3 punkty obrażeń LUB zniszcz wybraną Tarczę.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>BUM CZY COŚ</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Możesz odrzucić tę kartę i dobrać nową. TARCZA Wybrane ofensywne zaklęcie lub atakujący gracz zadaje dodatkowe 3 obrażenia, ale na koniec tej tury rzucający/atakujący gracz otrzymuje 2 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>BUM CZY COŚ</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Możesz odrzucić tę kartę i dobrać nową. TARCZA Wybrane ofensywne zaklęcie lub atakujący gracz zadaje dodatkowe 3 obrażenia, ale na koniec tej tury rzucający/atakujący gracz otrzymuje 2 obrażenia.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>NIEŻYWIOŁAK OGNI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>A skoczyłbym w ogień, gdyby ktoś inny skoczył w ogień, a co (jeśli masz tę kartę w ręku i rzucasz inne zaklęcie ofensywne, odrzuć tę kartę z ręki). Wybrany cel otrzymuje 5 obrażeń. Ty otrzymujesz 3.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>NIEŻYWIOŁAK OGNI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>A skoczyłbym w ogień, gdyby ktoś inny skoczył w ogień, a co (jeśli masz tę kartę w ręku i rzucasz inne zaklęcie ofensywne, odrzuć tę kartę z ręki). Wybrany cel otrzymuje 5 obrażeń. Ty otrzymujesz 3.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>SPOŁEM GOLEM</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Możesz aktywować, gdy rzucasz zaklęcie ofensywne. Otrzymujesz 3 punkty życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>SPOŁEM GOLEM</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Zazdrość (jeśli zagrywasz inną Tarczę, odrzuć tę kartę z ręki). TARCZA Możesz aktywować, gdy rzucasz zaklęcie ofensywne. Otrzymujesz 3 punkty życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>LSDRIADA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 2 punkty obrażeń. Acid flashback (jeśli ta karta znajduje się na śmietniku, możesz wtasować ją w swoją talię) - dobierz kartę, po czym odrzuć kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>LSDRIADA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany cel otrzymuje 2 punkty obrażeń. Acid flashback (jeśli ta karta znajduje się na śmietniku, możesz wtasować ją w swoją talię) - dobierz kartę, po czym odrzuć kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>

<p>FIREBALLZ</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Rzut monetą: Orzeł – wybrany cel otrzymuje 2 obrażenia Reszka – rozłóż 5 obrażeń na 2 cele</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>FIREBALLZ</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Rzut monetą: Orzeł – wybrany cel otrzymuje 2 obrażenia Reszka – rozłóż 5 obrażeń na 2 cele</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>DARMOWA PRÓBKA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Znajdź w swojej talii wybraną kartę i weź ją do ręki. Następnie otrzymujesz 1 punkt obrażeń. TARCZA Synergia z Tasowanie Ciepłego Bobra: Obaj gracze wybierają po 3 karty ze swoich talii, po czym je tasują; następnie jedną kartę biorą do ręki, drugą odkładają na górę talii, a trzecią na śmietnik.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>DARMOWA PRÓBKA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Znajdź w swojej talii wybraną kartę i weź ją do ręki. Następnie otrzymujesz 1 punkt obrażeń. TARCZA Synergia z Tasowanie Ciepłego Bobra: Obaj gracze wybierają po 3 karty ze swoich talii, po czym je tasują; następnie jedną kartę biorą do ręki, drugą odkładają na górę talii, a trzecią na śmietnik.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>JEDNOROGI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>A skoczyłbym w ogień, gdyby ktoś inny skoczył w ogień, a co (jeśli masz tę kartę w ręku i rzucasz inne zaklęcie ofensywne, odrzuć tę kartę z ręki). Zadaj 2 punkty obrażeń. TARCZA Gdy otrzymujesz obrażenia, do- bierz kartę, po czym przenieś Jednorogi na górę swojej talii.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>JEDNOROGI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>A skoczyłbym w ogień, gdyby ktoś inny skoczył w ogień, a co (jeśli masz tę kartę w ręku i rzucasz inne zaklęcie ofensywne, odrzuć tę kartę z ręki). Zadaj 2 punkty obrażeń. TARCZA Gdy otrzymujesz obrażenia, do- bierz kartę, po czym przenieś Jednorogi na górę swojej talii.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>SĘP MIŁOŚCI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń wybranemu celowi i 1 punkt obrażeń sobie. Rzep (możesz rzucić to zaklęcie, gdy rzucasz inne zaklęcie ofensywne).</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>SĘP MIŁOŚCI</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Zadaj 2 punkty obrażeń wybranemu celowi i 1 punkt obrażeń sobie. Rzep (możesz rzucić to zaklęcie, gdy rzucasz inne zaklęcie ofensywne).</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>CZAPKA ZE ŚMIGIEŁKIEM</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Nałóż ten przedmiot na wybraną Tarczę. Jest pod twoją kontrolą. Zmieniasz jej działanie na „Zniszcz tę Tarczę w momencie zaatakowania swoją postacią. Zyskujesz 2 punkty życia”.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>

<p>DOJAZD</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Nałóż na wybraną Tarczę i anuluj jej działanie. Póki jest w grze, każde zaklęcie ofensywne, atak i odwet zadają dodatkowe 2 punkty obrażeń. I jeszcze może goloneczkę... (rzucając to zaklęcie, możesz zniszczyć wybraną swoją Tarczę dla nowego efektu) – dobierz dodatkową kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>FRAGMENT CHEERLEADERKI</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Nałóż na wybraną Tarczę. Jej właściciel posiada +2 do ataku. SYNERGIA z Fragment Cheerleaderki: Jeśli na polu walki znajdują się oba Fragmenty Cheerleaderki, zniszcz je wraz ze wszystkimi Tarczami.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>	<p>FRAGMENT CHEERLEADERKI</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>Nałóż na wybraną Tarczę. Jej właściciel posiada +2 do ataku. SYNERGIA z Fragment Cheerleaderki: Jeśli na polu walki znajdują się oba Fragmenty Cheerleaderki, zniszcz je wraz ze wszystkimi Tarczami.</p> <hr/> <hr/> <p>Współczesna</p>
<p>NEKROSZADA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Gdy wybrane zaklęcie ofensywne zada ci obrażenia, skieruj tyle samo obrażeń w każdego z pozostałych graczy i bossa.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>ABERZOMBIE & STITCH</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA W momencie otrzymania obrażeń odbierz innemu graczowi do 3 punktów życia i przypisz je do swojej puli. Następnie ta karta przenosi się do twojej ręki jako zwykłe zaklęcie. Jej nowe działanie to „Odbierz wybranemu graczowi 3 punkty życia i przypisz je do swojej puli; następnie odrzuć tę kartę z gry.”</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>NIEDOBRA KOBRA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA W momencie otrzymania obrażeń możesz nałożyć tę kartę na Tarczę innego gracza; traci ona swoje działanie, a gracz otrzymuje 2 punkty obrażeń na początku każdej swojej tury.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>
<p>SMOŁA CZARNA JAK SMOŁA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Gdy wybrane zaklęcie ofensywne zada ci obrażenia, nałóż tę kartę na inną Tarczę. Póki Smoła czarna jak smoła pozostaje na tamtej Tarczy, każde zaklęcie, które zagrywasz, posiada dodatkowy efekt „Odbierz innemu graczowi 1 punkt życia i przypisz do swojej puli”.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>EKSTRAKT Z CZARNEGO LOTOSU</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Można aktywować tylko, gdy twoje życie spadnie do 1 punktu. Utwórz nową, sześćcio-kartową „rękę” z wybranych kart z twojej ręki, śmietnika i talii.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>NEKRO-NO-NO</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Jeśli umierasz, odbierz innemu graczowi połowę życia (zaokrąglone w dół) i powróć do gry na rewersie z tą ilością.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>

<p>DAJ</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Jeśli umierasz, powróć do gry na rewersie z ilością życia równą ilości życia wybranego gracza (nadwyżka nie przekręca na awers). Tamten gracz wyrzuca z ręki karty i dobiera tyle samo nowych.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>POM(R)OC(Z)NA DŁOŃ</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Można zagrać tylko, gdy inny gracz nie żyje. Wskrześ wybranego martwego gracza. Powraca na rewersie z całością życia i nowymi 4 kartami. Za każdym razem, gdy otrzymujesz obrażenia, przenieś je na wskrzeszonego gracza.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>KONTRA KONTRA</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Kontrujesz wybrane zaklęcie kontrujące (efekt skontrowanego zaklęcia nie wchodzi w życie, a jego karta łąduje na śmietniku). Kontra kontra nie może być skontrowana.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>
<p>PAMIĄTKA Z HARAKIRIMANDŻARO</p> <p style="text-align: right;">strategiczne</p> <hr/> <p>TARCZA Podwój zadane ci obrażenia. Jeśli umierasz lub zostajesz przekręcony na rewers, odzyskujesz całość życia tej strony karty.</p> <hr/> <hr/> <p>Czarna magia</p>	<p>GORGONAZISTA</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany gracz otrzymuje 6 punktów obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>NEGATYWNIE NASTAWIONE DO ŻYCIA OWCE</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany gracz otrzymuje 5 obrażeń; pozostali po 3.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>
<p>KROWA NA ŁOWACH</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany gracz otrzymuje 5 punktów obrażeń. Gdy Krowa na łowach atakuje, nie można używać Tarcz.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>MAGMAT</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Każdy gracz otrzymuje 5 obrażeń LUB otrzymuje 2 i niszczy wybraną swoją Tarczę. Gdy Magmat atakuje, nie można używać Tarcz.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>DISCO SZKIELETY</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wybrany gracz otrzymuje 3 punkty obrażeń. Jeśli Disco szkielety zdołają zadać obrażenia graczowi, boss zostaje uzdrowiony o 5 punktów życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>

<p>MANAT</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Jeśli boss nie ma max punktów życia, zostaje uzdrowiony o 6 punktów. Jeśli boss ma max życia, Manat zadaje 2 punkty obrażeń każdemu graczowi. Gdy Manat wchodzi w życie, nie można używać Tarcz.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>EXPLODEMON</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Wszyscy gracze otrzymują po 3 punkty obrażeń oraz przekazują jedno Narzędzi zbrodni graczowi na prawo. Gdy Explodemon atakuje, nie można używać Tarcz.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>DESZCZ MANAORYTÓW</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Każdy gracz poświęca wybraną Tarczę i traci 3 punkty życia, ale dobiera 1 kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>
<p>TEN JEDEN KOLEŚ, KTÓREGO NIKT NIE ZAPROSIL NA IMPREZĘ, ALE PRZYSZEDŁ I OPIJA WSZYSTKICH</p> <p style="text-align: right;">ofensywna</p> <hr/> <p>Każdy gracz wybiera innego gracza, któremu zostają zadane 3 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Przeciwnik</p>	<p>TSE-TSENAMI</p> <hr/> <p>Otwieracie tajemnicze drzwi, zza których wylewa się na was fala tsunami zrobiona z much tse-tse. Uciekacie w panice, przypadkowo wymieniając się posiadanymi przedmiotami. Każdy gracz wymienia się jednym losowym Narzędziem zbrodni z graczem na prawo i drugim Narzędziem z graczem na lewo.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>PIJANY KLERYK</p> <hr/> <p>Spotykacie pijanego kleryka, który bardzo chce wam pomóc. Rzut monetą: Orzeł - wszyscy gracze odzyskują 3 punkty życia; ewentualne nadwyżki przekręcają na awers, a martwi gracze zostają wskrzeszeni. Reszka - wszyscy gracze otrzymują 3 punkty obrażeń.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>
<p>KAPLICZKA ZDROWIA</p> <hr/> <p>Znajdujecie świecąca na czerwono kapliczkę. Każdy z graczy wybiera czy: uzdrawia się o 3 punkty życia; jeśli był powalony, przekręca się awersem do góry i odzyskuje 1 punkty życia; zostaje wskrzeszony (jego postać powraca rewersem do góry z 3 punktami życia)</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>KAPLICZKA MANY</p> <hr/> <p>Znajdujecie świecąca na niebiesko kapliczkę. Każdy z graczy może wymienić wybraną liczbę kart na inne.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>MANA Z NIEBA</p> <hr/> <p>Zaczyna padać, chociaż jesteście pod dachem - musi to być magiczny deszcz! Każdy gracz dobiera kartę LUB przekazuje wybraną kartę Narzędzia zbrodni graczowi na lewo.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>

<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Wierzysz w magię od pierwszego wejrzenia? 2. Może. 3. Sezam to nie jedyna rzecz, która się dzisiaj otworzy. 4. Twój cel jest moim celem. 5. Hokus pokus czary mary chodź idziemy do pieczary. 6. Nie ufam temu/tej po mojej prawej. 7. Przepraszam. 8. Nie rozmawiaj z mordercą! 9. Hej, zabijmy kogoś. 10. Wiedźma z Ciebie. 11. Atakujesz niewinną osobę! 12. Dzwonię na czarodziejską policję – bo skradłaś/ę moje serce... 13. Mama mówiła, żeby nie rozmawiać z obcymi. 14. Ty i ja kontra świat? Albo przynajmniej kontra ci ludzie tutaj. 15. Przepraszam, czy to Ty mnie przywałaś/ę? 16. Mam plan... 17. A kto z nami nie wypije – tego we dwa kije. 18. Świat należy do nas. 19. Ktoś po mojej lewej wydaje mi się podejrzany... 20. Chodź, pokażę Ci czym moja magia jest... 	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Czy chcesz poznać co skrywa moja komnata tajemnic? 2. Hokus pokus znikaj. 3. Nie pomagaj mu/jej! To morderca! 4. Wciąż tu jesteś? 5. Czy pokochał(a)byś potwora? 6. Dlaczego? 7. Bułki. 8. Nie. 9. Nie ufam temu/tej po mojej lewej. 10. Mam nastrój na nek-romansowanie... 11. Magia. 12. Osoba, do której się zaraz zwrócę, jest mordercą... 13. Dokładnie to samo co robimy każdej, Pinky – opano- wywać świat! 14. Ktoś po mojej prawej jest mordercą... 15. Jolka, Jolka, pamiętasz... 16. To tylko przyjaźń. 17. Już nie czaruj, Czarek. 18. Chodź pan na Pragę, zobaczysz magię. 19. Opuszczamy lokal. 20. Gdy chłop w polu to nie w szopie. <p>”</p>	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Naucz się manier. 2. Czy to fireball w spodniach, czy tak się cieszysz, że mnie widzisz? 3. Wróżyłem/am dziś w fusach i ujrzałem/am Ciebie i mnie. Lub kaczkę z dwoma głowami. Były to dziwne fusy. 4. Ba-dum-tss. 5. Poczaruujemy razem? 6. Ustaw się w kolejce, bo nie imponujesz tej czarodziejce. 7. Nie ufam komuś ze szkoły klasycznej. 8. To jest szata, nie sukienka. 9. Dwóch na jednego to banda łysego. 10. Nie jest wiedzą tajemną, że mi się podobasz. 11. To brzmi jak coś, co by powiedział morderca... 12. Ty rzucasz czary, ja rzucam czary. Sex? 13. Lubisz mnie? 14. Żalosne. 15. Za Tobą weszłabym/wszedłbym w portal nawet donikąd... 16. Tak. 17. Szkoła współczesna zdaje się podejrzana! 18. Wskrzęś mnie, a Ci pomogę. 19. Szkoła majestatyczna? Raczej... morderca-styczna! 20. Co się gapiasz? <p>”</p>
<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. O ku... lityzm. Dobrze wyglądasz. 2. Nie wiem. 3. Zaraz podrzucę komuś narzędzie zbrodni... 4. Chyba się zbliża pełnia – bo wychodzi ze mnie bestia... 5. Ten chłop zdaje się podejrzany. 6. Jajco. 7. Czego Ci brakuje? 8. Dobijmy go/ją. 9. Masz oczy niebieskie jak fiołka many... 10. Dla Ciebie oddam się Ciemności. 11. Potrzebuję Twojej pomocy. 12. Sorry, zasnęłam/em. 13. Chyba ktoś rzucił iluzję, bo nie wierzę w to, co widzę. 14. Idź do kąta. 15. Okej. 16. Paweł. 17. Po co? 18. Nie ufam tej chłopinie. 19. Oszalałaś/ęsi! 20. Moja różdżka skrzy, gdy Cię widzę. <p>”</p>	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Abrakadabra masz fajny tylek. 2. Szkoła współczesna to mordercy... 3. Jako zombie wyglądał(a)byś jeszcze lepiej... 4. Zmieńmy cel. 5. Co to za pytanie? 6. Z czarodziejem – to się dzieje. 7. Nie znam Cię. 8. Rzucę zaklęcie i obróciś się na pięcie. 9. Zgadnij, co mi ktoś podrzucił... 10. Czy jest tu gorąco, czy ktoś przyzwał żywioła ognia? 11. Nas dwoje, ich troje – damy radę. 12. Jestem mistrzem transmutacji – i mogę zmienić się dla Ciebie... 13. Nie ufam komuś ze szkoły majestatycznej. 14. Spadaj na bambus prostować banany. 15. Rzucę fireball. 16. Możemy się zaprzyjaźnić? 17. Planuję małą zdradę – ale potrzebuję Twojej pomocy... 18. Słyszałem/am, że szkoła klasyczna lubi mordować Arcymagów... 19. Nigdy nie mów „nigdy”. 20. Mogę nas stąd teleportować – do mnie czy do Ciebie? <p>”</p>	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Czy bolało jak spadłaś/ę z nieba? Bo wiem, gdzie jest kapliczka zdrowia... 2. Czarujesz. 3. Kontra. 4. Masz dziewczynę? 5. Mam pewne podejrzenia... 6. Potrzebuję się uzdrowić – bo zamałaś/ę mi serce. 7. Co Ty robisz?! 8. Patrz, ile mamy wspólnego. 9. Dwa na jeden – damy radę. 10. Może przygotujemy razem jakiś magiczny wywar? 11. Jeśli umrzesz, to Cię wskrzęszę. 12. Sojusz? 14. Wskażę teraz palcem mordercę. 14. Ok. 15. Nie uwierzysz, co przed chwilą dostałem/a. 16. Hokusa pokusa daj mi całusa. 17. Wskażę teraz spojrzeniem mordercę. 18. Znajdź jakieś drzwi i wyjdź. 19. Jeśli umrzesz dziś w nocy, to Cię wskrzęszę, żebyśmy mogli to powtórzyć. 20. Wskażę teraz mordercę moim pięknym tańcem interpretacyjnym... <p>”</p>
<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Stwórzmy razem homunkulusa. 2. Ktoś po mojej lewej jest podejrzany... 3. Mam dla Ciebie propozycję, której nie możesz skontrować. 4. Przekombinowałeś/aś. 5. Co? 6. Czy to magia, czy to już miłość? 7. Nie jestem mordercą. 8. Móżdżku, co będziemy robić dziś w nocy? 9. Dla Ciebie zdradzę moich sojuszników... 10. Jesteś ze mną? 11. Potrafię sprowadzić zaćmienie Słońca, ale Twojej urody nic nie przesłoni. 12. Nie potrzebuję żywioła wody, żeby wszyscy byli mokrzy. 13. Ten/ta naprzeciwko mnie jest mordercą. 14. Czuję, że mamy synergę, bo oddziałujemy na siebie. 15. Podążaj za moim przykładem. 16. Pozbywałem się właśnie narzędzia zbrodni... 17. Następną kartę dam mordercy...! 18. Nie ufam temu/tej po twojej prawej. 19. Uga buga, serce nie sługa. 20. Powiem Ci magicznie, że wyglądasz dziś prześlicznie. <p>”</p>	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Jestem jak troll – będę na Ciebie czekać pod mostem. 2. Czary mary spadaj stary. 3. Chyba podałaś/ę mi eliksir miłości... 4. Idź stąd. 5. Bóbr nie powie krowie co myśli o szkapie. 6. Jak zapalniczka ogień... 7. Czary. 8. Czy myślisz o tym samym co ja? 9. Szczekasz na złe drzewo, że tak powiem. 10. Więc chodź, zaczaruj mój świat. 11. Trudno mi zdecydować... 12. Nie ufam komuś ze szkoły współczesnej. 13. Zamiast mordercy Arcymaga wolalbym znaleźć Ciebie – arcy maga. ...ą. Arcynaga. 14. Ty i ja – serca dwa. 15. Zniszczmy szkołę klasyczną. 16. Wesprzyj mnie, ja wesprę Ciebie – i będzie super. 17. Ty, ja i mój czarodziejski dywan. Lecimy? 18. Pan/i tu nie stał/a. 19. Chyba rzuciłaś/ęś urok na moje oczy – bo widzą tylko Ciebie... 20. Morderca jest ze szkoły majestatycznej! <p>”</p>	<p>FLIRT</p> <ol style="list-style-type: none"> „1. Jeśli był(a)byś księgą czarów, studiował(a)bym Cię całą noc... 2. Czy aby na pewno? 3. To nie magiczna różdżka w moich spodniach... 4. Pozwól, że to skontroluję. 5. Oczaruję Cię. 6. Nie pokonasz miłości. 7. Zgadzam się z Tobą. 8. Jeśli zaatakujesz X, a ja rzucę fireball w Y, to oboje umrą... 9. Gdy chłop nie ma nogi, nie może chodzić. 10. *środkowy palec* 11. Chcesz poznać nowe zaklęcie? 12. Mam fireball z Twoim imieniem na nim... 13. Wiem, kto ma narzędzie zbrodni! 15. Moim zdaniem nie mamy do czynienia z mordercą, a... z morderczynią! 15. Nas dwoje, ich dwoje – damy radę. 16. Mam dla Ciebie moją laleczkę voodoo – i możesz z nią zrobić co chcesz... 17. Tylko udaję – tak naprawdę jestem z Tobą. 18. Czary mary znaj umiary. 19. Czytasz we mnie jak w księdze czarów. 20. Hej, chcesz zobaczyć moją jaskinię cudów? <p>”</p>

<p>FLIRT</p> <p>„1. Czy ktoś Cię walnął promieniem energii? Bo promieniejesz. 2. Bip bup bip, jestem robotem. 3. Gdybym mógł Cię sklonować, to bym Cię sklonował. 4. Czarę marę zdejm te tiałę. 5. Przyzywam Cię. 6. Mam dla Ciebie wróżbę – resztę wieczoru spędzisz ze mną. 7. Ty, ja i mój golem. Co Ty na to? 8. Hmm... 9. Ktoś po mojej lewej pachnie mi mordercą... 10. Pobawimy się w chowanego i chowańca? 11. Zaatakuj ze mną mój cel! 12. Wpatruję się w Ciebie jak w kryształową kulę. 13. Jeśli wszyscy umrą – zginie i morderca... 14. Nie ufam temu/tej po mojej prawej. 15. Masz fajne kryształowe kule. 16. Abrakadabra zjeżdżaj na kandelabra. 17. Czemu? 18. Jesteś tak hot, że fireball sam się rzuca. 19. Czeka Cię magiczna noc... 20. Musisz być nekromant(k)ą, bo Twój widok przywraca do życia... ”</p> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>AFTEREK</p> <hr/> <p>Było fajnie na imprezie, może być dalej fajnie, ale może też być bardzo źle - może pora iść do domu? Każdy z graczy rzuca monetą: Orzeł – odkłada swoje karty na śmietnik i dobiera 4 nowe Reszka – może wymienić wybrane karty na kolejne</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>NIESPRECYZOWANA KOLORYSTYCZNIE ŚMIERĆ</p> <hr/> <p>W mrocznych piwnicach spotykacie magiczne szczury, które sprowadziły magiczną plagę. Zdają się skonsternowane, że je przyłapałicie. „Taki tam eksperymentek robimy”, oznajmiają, ale fakt, że potrafią mówić, powoduje u wszystkich jeszcze większe zakłopotanie. W wyniki plagi (lub zakłopotania) wszyscy gracze tracą 3 punkty życia.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>
<p>WULKAN POMYSŁÓW</p> <hr/> <p>W trakcie prowadzenia śledztwa przerywasz się pomysłami, jak Arcymag mógł zostać zabity. Jesteście kreatywni! ...ale trochę to podejrzane. Każdy gracz może dobrać do 6 kart. Otrzymuje 2 punkty obrażeń za każdą dobraną kartę.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>SPRZECZKA</p> <hr/> <p>Któraś z was rzuciła ziemniakiem w inną którąś z was. Aua. Gracze muszą walczyć między sobą. Jeśli któryś z graczy zostanie powalony lub umrze (lub zostanie użyte wskrzeszające zaklęcie) walka się kończy. W trakcie walki nie można używać Tarcz innych niż czarnej magii.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>MIMIK MIMIKA</p> <hr/> <p>Znajdujecie skrzynię, ale w środku jest druga skrzynia, w której środku jest jeszcze mniejsza, a w niej... trzy godziny później odkrywacie pod mikroskopem ostatnią, najmniejszą skrzynię, z której wychodzi malutki żuk i pokazuje wam środkowy palec. Każdy gracz wymienia się wybranym Narzędziem zbrodni z graczem na prawo i drugim z graczem na lewo.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>
<p>WIELKI SMRÓD</p> <hr/> <p>O. Mój. Bożydarze. Ale smród. Ślaniając się na nogach, każdy gracz ujawnia pozostałym jedną swoją kartę Narzędzia zbrodni.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>PUG CRAWL</p> <hr/> <p>Atakuje was stado mopsów, wesoło podgryzając wasze kostki. W ramach ubłagania ich, gracze kładą przed sobą po 1 karcie Narzędzia zbrodni. Mopsy je tasują (?), po czym każdy z graczy losuje po jednej. Nikt nie wie, o co mopsom chodziło, ale biegną dalej.</p> <hr/> <hr/> <p>Zdarzenie</p>	<p>KOMNATA ARCYMAGA</p> <hr/> <p>Morderca zmienia się w Darkcymaga i atakuje graczy. Jego życie zostaje zwiększone do sumy żyć pozostałych graczy. Jeśli był powalony, zostaje przekreślony na awers z 6 punktami życia. Darkcymag wykonuje w swojej turze tyle akcji, z iloma graczami walczy, niezależnie czy są strategiczne, czy ofensywne. Minimum kart w jego ręku zostaje zwiększone do 6. Przed rozpoczęciem walki może ułożyć przed sobą tyle tarcz, z iloma graczami walczy.</p> <hr/> <hr/> <p>Komnata Arcymaga, duh.</p>

DOWÓD 2 (3-5 GRACZY)

Trafiacie do pomieszczenia z trofeami, którego ściany zdobią głowy niedźwiedzi jaskiniowych, elfów i Jehowych. 3-5 GRACZY: Odkrywacie, że gablotę z ulubioną bronią myśliwską Arcymaga – maxigunem – została zniszczona. Zupełnie jakby ktoś wolał miniguny... (+5 MINIGUN) Jest też szansa, że ktoś gablotę po prostu rozkręcił, bo była taka zwykła, z Ikei (+3 ŚRUBOKRĘT). Wszystkie śrubki są spakowane do torebki foliowej... (+1 TOREBKA FOLIOWA) 4-5 GRACZY: Myśląc o Ikei, nie możecie nie pomyśleć o mroźnej Skandynawii... (+1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO) 5 GRACZY:

3 graczy: +5 MINIGUN, +3 ŚRUBOKRĘT, +1 TOREBKA FOLIOWA 4 graczy: +1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO 5 graczy:

DOWÓD 3 (3-5 GRACZY)

Trafiacie do starej biblioteki. 3-5 GRACZY: Za jednym z regałów odkrywacie album ze zdjęciami z czasów waszego rozpoczęcia nauki sztuk magicznych – zawinięty w torebkę foliową (+3 TOREBKA FOLIOWA)! Odkrywacie też, że ktoś zmienił początek przysięgi z „Uroczycie ślubując...” na „Uroczycie ŚRUBując...”. Podejrzane. (+5 ŚRUBOKRĘT) A na jednym zdjęciu widnieje KTOŚ w stroju dinozaura... (+1 DINOZAUUR) 4-5 GRACZY: 5 GRACZY: A nie, to żaba. Uff. Ale czy aby na pewno „uff”...? (+1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA)

3 graczy: +5 ŚRUBOKRĘT, +3 TOREBKA FOLIOWA, +1 DINOZAUUR 4 graczy: 5 graczy: +1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA

DOWÓD 4 (3-5 GRACZY)

3-5 GRACZY: GRACZY: Grzebiecie swoim zwyczajem w śmieciach, gdy nagle znajdujecie torebkę foliową i zgniecioną listę zakupową o treści: 1 kg marchwi, „Harry Potter i kamień filozoficzny”, cieciorka (na wege-bezy), Mirek, żwirek dla dinozaurów, śmierć Arcymaga. Ktoś tu dokonał morderczych zakupów! (+5 TOREBKA FOLIOWA, +3 DINOZAUUR, +1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY) 4-5 GRACZY: - 5 GRACZY: Na końcu listy widnieje jeszcze „batonik nugatowy” i coś, co trudno rozczytać... „pysk zastępczy”? „Dysk zastępczy”? (+1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.)

3 graczy: +5 TOREBKA FOLIOWA, +3 DINOZAUUR, +1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY 4 graczy: - 5 graczy: +1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.

DOWÓD 5 (3-5 GRACZY)

3-5 GRACZY: Natrafiacie na lalkę voodoo Arcymaga. KTOŚ z nią ewidentnie COŚ robił, ale nie chcecie wiedzieć co. (+1 MIŁOŚĆ) No i zdeptał ją dinozaur, co utrudnia jakiegokolwiek dociekanie (+5 DINOZAUUR). Lub filozofowanie... (+3 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY). 4-5 GRACZY: Po bliższych oględzinach odkrywacie na lalczce ślady po nożu, ale naprawdę powinnicie się przestać gapić na ten porwany kawałek szmaty i wrócić do śledztwa. (+1 NÓŻ DO CHOLERY) 5 GRACZY:

3 graczy: +1 MIŁOŚĆ, +5 DINOZAUUR, +3 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY 4 graczy: +1 NÓŻ DO CHOLERY 5 graczy: -

DOWÓD 6 (3-5 GRACZY)

3-5 GRACZY: Ze zdziwieniem odkrywacie, że wszędzie, gdzie idziecie, naścienne pudełka z pierwszą pomocą zostały zastąpione naścinnymi pojemnikami z amunicją. (+1 MINIGUN) Lub rzeczami, od których czerwieni się okazjonalna, zagubiona, mijająca was zakonnica. (+3 MIŁOŚĆ) Lub po prostu wieloma, wieloma kamieniami. (+5 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY) Naprawdę wieloma. 4-5 GRACZY: Nagle jedna z zakonnicy (co one tu robią!?) wpada w poślizg i komicznie wsuwa się do szafy, która zamyka się za nią. Odkrywacie, że na ziemi jest lód... (+1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO) 5 GRACZY:

3 graczy: +3 MIŁOŚĆ, +1 MINIGUN, +5 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY 4 graczy: +1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO 5 graczy:

DOWÓD 7 (4-5 GRACZY)

4-5 GRACZY: Siadacie zmęczeni na drewnianej ławeczce. Ktoś niechący zostawił na niej książkę „Miłość, zdrada, dinozaury: a nuż masz w sercu nóż”. Przebitą nożem. (+1 MIŁOŚĆ, +1 DINOZAUUR, +5 NÓŻ DO CHOLERY) 5 GRACZY: Po chwili przypominacie sobie, że autor tej książki nazywał się... Sigmunt Freud. (+1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA)

4 graczy: +1 MIŁOŚĆ, +1 DINOZAUUR, +5 NÓŻ DO CHOLERY 5 graczy: +1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA

DOWÓD 8 (4-5 GRACZY)

4-5 GRACZY: W jednej z komnat ktoś minionej nocy zostawił otwarte okno i wszystko zamarzło (zimy w krainie Labamba są bardzo nagle i intensywne, choć trwają zazwyczaj tylko 32 sekundy). (+5 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO) Ewidentnie po zamieci nastąpiło też gradobicie (gradobicie, w którym z nieba spadają różne graty), które przyniosło ze sobą... łuski naboju (+1 MINIGUN) oraz żwir (+1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY)? 5 GRACZY: Coś tu się nie zgadza, ale nie macie komputera, żeby wstukać w niego dane. Hmm. Ciekawe, gdzie się podziały wszystkie komputery? (+1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.)

4 graczy: +1 MINIGUN, +1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY, +5 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO 5 graczy: +1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.

DOWÓD 9 (4-5 GRACZY)

4-5 GRACZY: Odkrywacie, że jeden z posągów Arcymaga ma wyryte różne rysy - z czego największa z nich idzie dokładnie poziomo po szyi Arcymaga. Cóż, jakiś pijany mag albo dźgał go śrubokrętem (+1 ŚRUBOKRĘT), albo próbował poderznąć gardło (+3 NÓŻ DO CHOLERY). 5 GRACZY: Aczkolwiek wszystkie te ciosy były zadane zbyt precyzyjnie, żeby można to było uznać za działanie zwykłego, pijanego czarodzieja... (+5 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA)

4 graczy: +1 ŚRUBOKRĘT, +3 NÓŻ DO CHOLERY 5 graczy: +5 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA

DOWÓD 1 (3-5 GRACZY)

Znajdujecie podejrzaną kasętę i walkmana. 3-5 GRACZY: Kaseta okazuje się być miłośnym mixtapem. Blondie, Kenny Rogers, Bryan Ferry, Bon Jovi... Macie do czynienia z psychopata! (+5 MIŁOŚĆ) Ktoś walkmana ewidentnie jednak rozstrzelał z wściekłości... (+3 MINIGUN) - ale potem naprawił śrubokrętem? (+1 ŚRUBOKRĘT) Dziwności. 4-5 GRACZY: Na końcu kasety zamiast muzyki słychać nagranie, jak ktoś w złości krzyczy „Ewka, ty cholero jedna...!” (+1 NÓŻ DO CHOLERY) 5 GRACZY: -

3 graczy: +5 MIŁOŚĆ, +3 MINIGUN, +1 ŚRUBOKRĘT 4 graczy: +1 NÓŻ DO CHOLERY 5 graczy:

<p>DOWÓD 10 (4-5 GRACZY)</p> <p>4-5 GRACZY: Jedno z was upada. Ze zdziwieniem odkrywacie, że powodem upadku było poślizgnięcie się na dorodnym pomidorze malinowym. Generalnie dookoła was jest pełno rozsypanych produktów! Zupełnie, jakby komuś pękła torebka foliowa, gdy wracał z zakupami... (+1 TOREBKA FOLIOWA) Obok znajdujecie poradnik „Jak przełamać lody?” (+3 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO) 5 GRACZY: No i aż po horyzont korytarz pokrywają rozsypane antonówki... (+5 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.)</p> <hr/> <p>4 graczy: +1 TOREBKA FOLIOWA, +3 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO 5 graczy: +5 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.</p>	<p>DOWÓD 11 (5 GRACZY)</p> <p>5 GRACZY: W trakcie swojego śledztwa trafiacie do sali, gdzie na parkiecie tańcowaliście minionej nocy. Ze zgrozą odkrywacie nowe zwłoki - ktoś tu został ewidentnie zadźgany (+1 NÓŻ), a tym kimś był... Francuz? (+1 MIŁOŚĆ) Ale kto by chciał zabić Francuza? (+3 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA) Wokół zwłok znajduje się kredowy obrys sylwetki zmarłego. Chociaż może wcale nie kredowy, a... jurajski? (+1 DINOZAUUR)</p> <hr/> <p>5 graczy: +1 MIŁOŚĆ, +1 DINOZAUUR, +1 NÓŻ DO CHOLERY, +3 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA</p>	<p>DOWÓD 12 (5 GRACZY)</p> <p>5 GRACZY: Nie potraficie, kurka, chodzić. Tyle. Każdy z was wie to o sobie, ale nie chciał, by inni się dowiedzieli - cóż, za późno. W czasie śledztwa przewracacie się na rozrzuconych nabojach (+1 MINIGUN), potykacie o kamienie (+1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY) oraz ślizgacie na lodzie (+1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO). I przy każdej wpadce gdzieś w oddali słyszycie skomputeryzowany głos, śmiejący się z was, jak gdyby szalona sztuczna inteligencja przedostała się do tego świata przez portal i teraz was testowała... (+3 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.)</p> <hr/> <p>5 graczy: +1 MINIGUN, +1 KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY, +1 MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO, +3 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.</p>
<p>DOWÓD 13 (5 GRACZY)</p> <p>5 GRACZY: W jednej z komnat znajdujecie tajemnicze lustro. Okazuje się, że ma ono moc pokazania osobie patrzącej trzeciej najbardziej upragnionej przez niego rzeczy. Wow. Imponujące. Na srebrzystej tafli pojawia się na zmianę śrubokręt, torebka foliowa, porcja żabich udek (+1 ŚRUBOKRĘT, +1 TOREBKA FOLIOWA, +1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA); wszystko to jest jednak strasznie rozpixselizowane i trochę bołą was oczy (+1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.). Ruszacie dalej, szukać lepszego lustra. Lub jutra. Lepsze jutro też brzmi spoko.</p> <hr/> <p>5 graczy: +1 ŚRUBOKRĘT, +1 TOREBKA FOLIOWA, +1 ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA, +1 ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.</p>	<p>3-5 GRACZY: MIŁOŚĆ</p> <p>Miłość boli. Miłość potrafi skrzywdzić. Miłość potrafi cię przekonać, że warto przeprowadzić się na drugi koniec kraju, nauczyć „Aria torreadora” z „Carmen”, zaśpiewać ją we włoskiej restauracji, po czym przykryć głowę ręką, krzycząc, że jesteś tygrysem skrytym w wysokiej trawie. Tak. Miłość potrafi skrzywdzić; i to miłość mogła zabić Arcymaga.</p> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>3-5 GRACZY: MINIGUN</p> <p>Minigun to proste narzędzie zbrodni. Celujesz, strzelasz, odkrywasz, że strzelanie z miniguna wcale nie jest tak proste jak w filmach, panikujesz i bijesz swoją ofiarę minigunem po głowie. Czy to tak zginął Arcymag...?</p> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>
<p>3-5 GRACZY: ŚRUBOKRĘT</p> <p>„Zaśrubować” oznacza „połączyć coś z czymś za pomocą śruby (albo śrub)”; ciekawe, czy ktoś zaśrubował Arcymaga - ze śmiercią? Tym bardziej, że śrubokręt może być dosłownym NARZĘDZIEM zbrodni...</p> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>3-5 GRACZY: TOREBKA FOLIOWA</p> <p>Co jest lepszym narzędziem zbrodni - torebka foliowa czy pistolet? Cóż, w pistolecie nie przeniesiesz kilograma marchewek, więc sam sobie odpowiedz na to pytanie. Ciekawe, czy Arcymag zmieściłby się w torebce foliowej...</p> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>3-5 GRACZY: DINOZAUUR</p> <p>W jaki sposób dinozaur może być narzędziem zbrodni? Cóż - MAGIA. I kto wie? Może Arcymag został zdeptany?</p> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>

<p>3-5 GRACZY: KAMIEŃ NIE-FILOZOFICZNY</p> <p>Kamień nie-filozoficzny to, cóż - kamień. Można nim przywalić w głowę, mógł nim ktoś przywalić w głowę Arcymaga; za wiele filozofii to tu nie ma.</p> <hr/> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>4-5 GRACZY: NÓŻ DO CHOLERY</p> <p>Nóż do chleba, nóż do masła, nóż do cholery; gdy jest się czarodziejem, rzeczy materialne, niematerialne, mniej-materialne i niezbyt-materialne łączą się z grubsza w jedną pulę „rzeczy”. A na każdą „rzecz” można mieć specjalistyczny nóż, tak jak każda potwora znajdzie swojego amatora. Ciekawe, czy ten nóż został przekwalifikowany na „nóż do Arcymaga”...?</p> <hr/> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>4-5 GRACZY: MAGICZNY SOPEL LODU MAGICZNEGO</p> <p>Sopel lodu zdaje się idealnym narzędziem zbrodni, bo znika z czasem, roztopiając się. Chyba że jest to magiczny sopel lodu, który może trwać niewzruszony setki lat. Ten jest delikatnie czerwonawy, jakby była na nim krew... lub był lodem truskawkowym... Hmm...</p> <hr/> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>
<p>5 GRACZY: ZYGMUNT, ŻABI ZABÓJCA</p> <p>W świecie Labamby żaby to najsłynniejsi i najbardziej morderczy asasyni. Ta konkretna żaba milczy. Cóż, albo nie planuje zdradzać sekretów, albo jest żabą i nie umie mówić. Ale zabić Arcymaga by pewnie umiała...</p> <hr/> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	<p>5 GRACZY: ANTONOVKA 128K, komputer z lat 80.</p> <p>Czy komputer może zabić? Tak. Może spaść komuś na głowę. Może porazić prądem. Poza tymi funkcjonalnościami magowie z Labamby nie wiedzą za bardzo, do czego komputer służy. Ale zabić Arcymaga nim mogli...</p> <hr/> <hr/> <p>Narzędzie zbrodni</p>	