




			
<b>WOJNA OAZA</b> <b>KRÓLEWSKA GWARDIA</b>  <b>SIŁA 7</b> Uzbrojony oddział służyć będzie wiernie Królowi Środkowej Krainy w okresie wojny. Będą starali się aresztować każdego Poszukiwacza nie będącego General em. Pokonani umieszczeni zostaną na obszarze „Cela więzienna” w „Podziemiach”, na takich samych zasadach co Ciennica w „Mieście”. Królewskiej Gwardii nie można przekupić kartą „Wino” (Ekwipunek-„Wioska”).		<b>WOJNA JASK.CZAROWNIKA</b> <b>KRÓLEWSKA GWARDIA</b>  <b>SIŁA 9</b> Uzbrojony oddział służyć będzie wiernie Królowi Środkowej Krainy w okresie wojny. Będą starali się aresztować każdego Poszukiwacza nie będącego General em. Pokonani umieszczeni zostaną na obszarze „Cela więzienna” w „Podziemiach”, na takich samych zasadach co Ciennica w „Mieście”. Królewskiej Gwardii nie można przekupić kartą „Wino” (Ekwipunek-„Wioska”).		<b>WOJNA ŚWIĄTYNIA</b> <b>KRÓLEWSKA GWARDIA</b>  <b>SIŁA 10</b> Uzbrojony oddział służyć będzie wiernie Królowi Środkowej Krainy w okresie wojny. Będą starali się aresztować każdego Poszukiwacza nie będącego General em. Pokonani umieszczeni zostaną na obszarze „Cela więzienna” w „Podziemiach”, na takich samych zasadach co Ciennica w „Mieście”. Królewskiej Gwardii nie można przekupić kartą „Wino” (Ekwipunek-„Wioska”).		<b>WOJNA ZAMEK</b> <b>KRÓLEWSKA GWARDIA</b>  <b>SIŁA 12</b> Uzbrojony oddział służyć będzie wiernie Królowi Środkowej Krainy w okresie wojny. Będą starali się aresztować każdego Poszukiwacza nie będącego General em. Pokonani umieszczeni zostaną na obszarze „Cela więzienna” w „Podziemiach”, na takich samych zasadach co Ciennica w „Mieście”. Królewskiej Gwardii nie można przekupić kartą „Wino” (Ekwipunek-„Wioska”).		<b>WOJNA MIEJSCE</b> <b>MIEJSCE</b> <b>POSĄG</b>  Koszt 6mz. Posąg możesz zazać postawić na dowolnym obszarze nie będącym zajmowanym przez kartę-Miejsce. Służy rozslawieniu twojej osoby. Posąg nie zmniejsza liczby ciągniętych kart na danym polu.	
<b>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</b> <b>GWARZYSTA</b>  Wynajem jednego kosztuje 1mz. Połóż żeton, bądź żeton z cyframi, aby określić ilu ich wynajęś na wyprawę. Każdy z nich doda 1 do twojej Moc. Jednak za każdorazową chęć skorzystania z Gwardzisty musisz wypłacić 1mz na osobę. Król może korzystać z dowolnej liczby Gwardzistów.		<b>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</b> <b>KAPŁAN</b>  Król może korzystać z dowolnej liczby Kapłanów. Wynajem jednego kosztuje 1mz. Połóż żeton, bądź żeton z cyframi, aby określić ilu ich wynajęś na wyprawę. Każdy z nich doda punkt do twojej Moc. Jednak za każdorazową chęć skorzystania z Kapłana musisz wypłacić honorarium 1mz na osobę.		<b>WRÓG WRÓG</b> <b>PÓLBÓG</b>  <b>MOC 12</b> Ta przedziwna, potężna istota wędrować będzie po Środkowej Krainie. Rzucaj dla niego kostką i przesuwaj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Napotkany Poszukiwacz, aby uniknąć walki musi ofiarować mu dar: 1mz, bądź Magiczny Przedmiot. Półbóg nie spadnie z Przepaści.		<b>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</b> <b>CÓRKA PÓLBOGA</b>  Jako twój Przyjaciel dodaje 2 punkty do twojej Moc, a także zawsze posiadać będzie jeden Czar. Nie możesz odtąd mieć Przyjaciół płci żeńskiej.		<b>WOJNA MIEJSCE</b> <b>MIEJSCE</b> <b>POSĄG</b>  Koszt 6mz. Posąg możesz zazać postawić na dowolnym obszarze nie będącym zajmowanym przez kartę-Miejsce. Służy rozslawieniu twojej osoby. Posąg nie zmniejsza liczby ciągniętych kart na danym polu.	