

Wioska

Wyposażenie

1 Plansza Wioska, 54 Karty Wioska, 6 Kart Ekwipunek-Wioska (Widły Bojowe x2, Wino x2, Pies Warowny, Miecz Upadłego Króla), 1 Instrukcja

Karta Niewolnika

Poszukiwacz, który stanie się niewolnikiem **nie ma prawa** decydować o swojej postaci. Pozbawiony zostaje jakichkolwiek **Przedmiotów, Przyjaciół, Czarów** (chyba, że jest to zaznaczone na jego karcie), a także **Złota**. Wszystko to musi zostać odłożone. Jedynym prawem Niewolnika jest próba uciezki. Przed każdą turą możesz rzucać kostką. Dwukrotne wyrzucenie **1, lub 2** oznacza, że udało ci się **zbiec**. Znajdujesz się o jeden obszar dalej od swego byłego pana zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zbiegły Niewolnik dodatkowo dodaje 1 do swojej siły w pojedynkach z byłym właścicielem.

Posiadać Niewolnika może każdy poszukiwacz o Neutralnym, lub Złym charakterze. Jeśli na kupno zdecyduje się Dobry, musi zmienić charakter na Neutralny. Kupno polega na **licytacji**. Wyściowa cena wynosi **2mz**, jednak niewolnika otrzyma ten poszukiwacz, który zaproponuje najwięcej. W licytacji posługiwać się można także Przedmiotami (jeden Przedmiot – 1mz) i Magicznymi Przedmiotami (Magiczny Przedmiot – 2mz).

Kupno Przyjaciół pochwyconych przez Łowcę Niewolników przebiega analogicznie. Wyściowa cena: **2mz**. Czas licytacji – zaraz po pochwyteniu.

Poszukiwacz, który posiada Niewolnika może:

1. Każdorazowo kazać Niewolnikowi toczyć za siebie walkę fizyczną jak i psychiczną. W wypadku przegranej wytrzymałość traci Niewolnik. Poszukiwacz „właściciel” nie uzyskuje za takie zwycięstwo żadnego doświadczenia, Niewolnik tak.
2. Unikać wszelkich zdarzeń-pułapek używając Niewolnika jako żywej tarczy.
3. Używać czarów (np. uzdrowić), jak i uzbrajać Niewolnika. Przedmioty te jednak straci, jeśli temu uda się zbiec.

Łowca Niewolników będzie podróżował w każdej turze o jedno pole w kierunku **Miasta** (drogą przez Gospodę). Jeśli napotka jakichkolwiek **Wrogów** (tylko na Siłę, karty „na Moc” ignoruje) stoczy z nimi walkę – jeśli wygra – odłóż jego kartę, a gdy przegra – odłóż go na stos kart zużytych razem ze wszystkimi Niewolnikami, które były w jego posiadaniu. **Nieznamomi**, których napotka automatycznie zostają usunięci. Pozostawieni **Przyjaciele** zostają pojmani i można ich wykupić. Po dotarciu do Miasta, Łowcę Niewolników wraz z całym dobytkiem należy odłożyć.

Karta „Chata”

Właścicielem Chaty może być tylko jeden Poszukiwacz.

Zakupu można dokonać wyłącznie u Naczelnika Wioski za cenę 7mz. Wyjątkiem jest tu postać Kupca, który dzięki swej biegłości w sprawach handlowych otrzyma ją za 4mz.

Chaty nie mogą nabyć tacy Poszukiwacze jak: Upiór, Wampir, Minotaur, Kanibal, Morlok, Troll, ani też żaden Poszukiwacz posiadający List Gończy. Jeśli właściciel chaty w trakcie rozgrywki „otrzyma” List Gończy, to przy każdej wizycie w Chacie musi rzucać kostką. Wynik 1 i 2 oznacza, że został zauważony i musi walczyć z Patrolem straży. Kolejny rzut kostką określi jej Siłę: 1-2 – Siła 10, 3-4 – Siła 7, 5-6 – Siła 4.

Chata pozwala na:

1. Regenerację punktu Wytrzymałości w czasie dwóch kolejno spędzonych w niej tur. Pułap wyjściowy jest tu limitem wylęczonych punktów.
2. Składanie w chacie dowolnej ilości Przedmiotów i Mieszków złota. Nie mogą one zostać Poszukiwaczowi w żaden sposób odebrane.
3. Lokowanie swych Przyjaciół, którzy na przykład nie są w stanie podążyć w jakieś miejsce za Poszukiwaczem (np. Wójt do Kosmicznej Otchłani). Będą czekać w Chacie na twój powrót. Wyjątkiem jest Poltergeist, który nie zostanie w Chacie.
4. Ignorowanie czaru Rozkaz dopóki jesteś wewnątrz Chaty

Karta Miecza

Udaj się do **Kowala**, aby naprawić zniszczoną broń za cenę **1mz**. Wymień wtedy jego kartę na **Miecz** z Ekwipunku, następnie udaj się do Jaskini Czarownika, lub do Sklepu Magicznego w Mieście, aby **zidentyfikować** broń za **cenę 2mz**.

Miecz, choć wiekowy nie utracił mocy. Drzemie w nim niezwyklej potencjał. Pamięta on niejedno i uznał cię za swojego nowego właściciela. Od tej pory nie możesz władać inną bronią jak Mieczem Upadłego Króla, a jakakolwiek próba odebrania ci go skończy się na zniszczeniu artefaktu. Weź zamiast karty **Miecz**, kartę **Miecz Upadłego Króla**.

Karta Młyna

Minęły już dwa pokolenia odkąd Młyn zyskał złą sławę. Młynarz, który osiedlił się w pobliżu wioski dziwnym był człowiekiem. Do wioski przybywał tylko wtedy, kiedy oczekiwał zamorskich dostaw, na jakie mógł liczyć, jeśli jakiś okręt przycumował do małego wioskowego portu. Nikt go nie znalazł i z nikim nie rozmawiał. Ponoć chętnie kupował Kości Smoka, ale poza tym nie wiele o nim wiadomo. Ostatnimi czasy w ogóle przestał odwiedzać Wioskę.

Młyn jest miejscem **kultu pradawnych duchów**, których Młynarz jest opętany wyznawcą. Dopóki Młyn będzie na mapie, **wszelkie Duchy zyskują 2 punkty mocy**. Poszukiwacz o Dobrym, bądź Neutralnym charakterze, który trafi na obszar młyna, musi stoczyć walkę z **Opętany Młynarzem** (Siła 5, Moc 5). O tym czy będzie to walka wręcz, czy psychiczna decyduje to, który współczynnik Poszukiwacz posiada niższy. Poszukiwacz o Złym charakterze może poświęcić tu jakiegokolwiek ze swych Przyjaciół. Powinien wtedy rzucić kostką. Wynik **3, 4, 5, 6** oznacza, że **zyskuje punkt Mocy**. „Zły” Poszukiwacz nie może najpierw złożyć ofiary z Przyjaciół, a potem zażądać walki z Młynarzem. Musi dokonać wyboru. Opuszczony Młyn pozostanie, aż ktoś nie pozbędzie się Młynarza, wtedy też moc wszelkich Duchów powróci do normy.