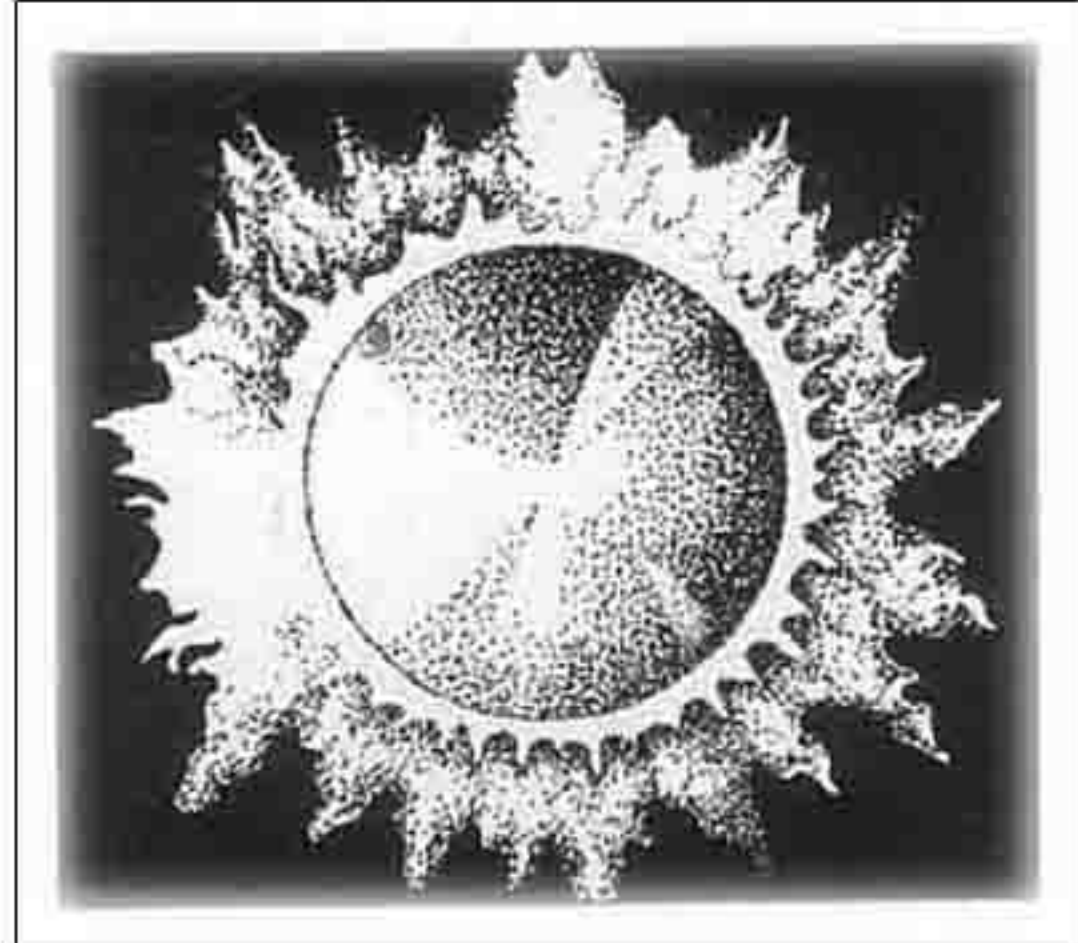


ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
BŁĘDNY OGNIK



Ognik znika natychmiast, lecz dzięki niemu zyskujesz 1 Czar.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
TUŁACZ



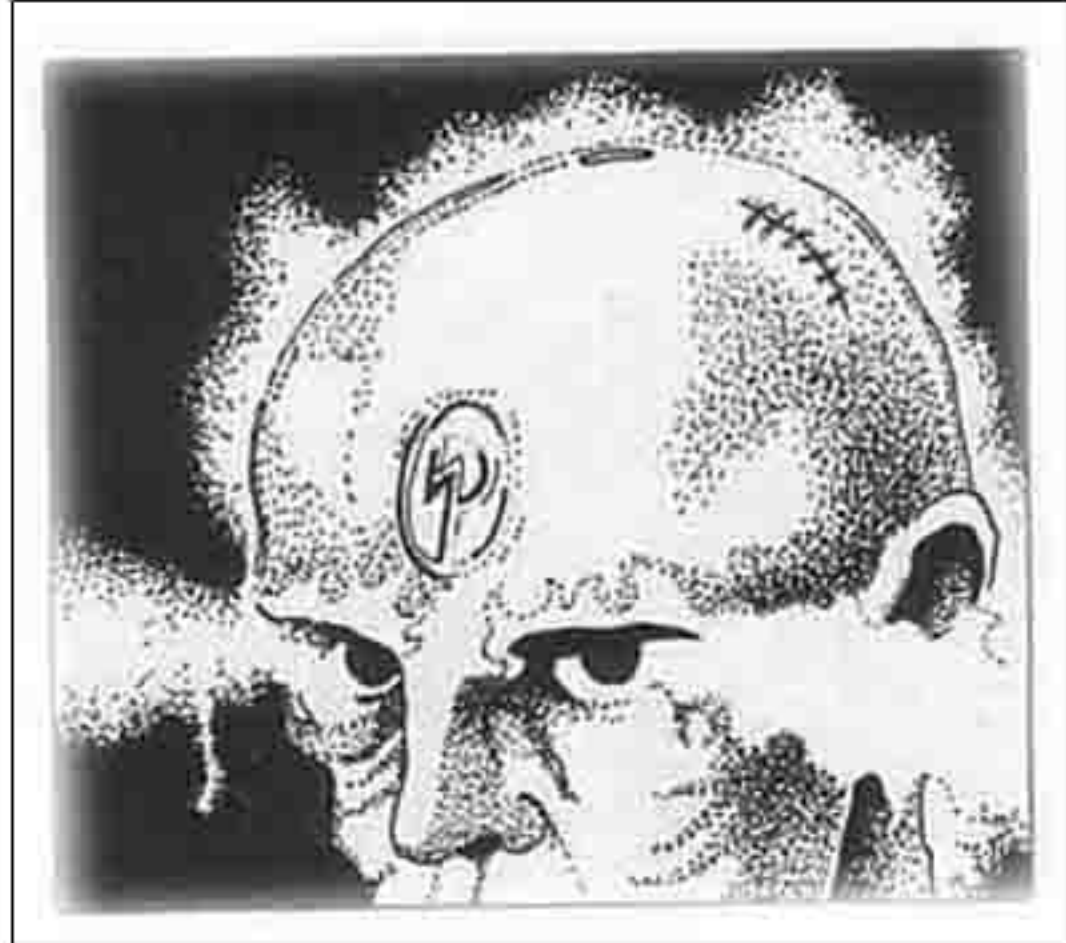
Tułacz dodaje 1 punkt do twojej Mocy. Jednak gdy jakkolwiek inny Poszukiwacz zakończy ruch na obszarze, na którym się znajdujesz, Tułacz opuści cię i przyłączy się do tego Poszukiwacza.

WRÓG 3 DUCH
DEMON POPIOŁÓW



MOC 6
Mieszkaniec najgłębszych kręgów piekiel będzie atakował każdego napotkanego Poszukiwacza. Nie odejdzie stąd dopóki ktoś go nie pokona. Niezależnie od wyniku walki, każda użyta przeciw niemu broń rozsypie się w proch.

WRÓG 2 WRÓG
OPRAWCA



SILA 5
Wierny sługa Króla Smoków od niepamiętnych czasów sprowadza tu skazańców, by poddawać ich torturom. Jeżeli przegrasz walkę Oprawca odbierze ci jednego Przyjaciela (wybranego losowo). Jeżeli nie masz Przyjaciół, tracisz 1 punkt Wytrzymałości.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY
QUARK



Aby porozumieć się z Quarkiem rzuć kostką: 1. Został twoim Przyjacielem dodając ci 1 punkt Siły i 1 punkt Mocy 2. Doda ci 1 do wyniku rzutu w Komnacie Magów 3. Ofiaruje ci 1 MZ 4. Odbierze ci 1 MZ 5. W następnym ruchu musisz iść w kierunku z którego przyszedłeś 6. Zaatakuj cię (Siła 4).

WRÓG 6 BESTIA
PAJĄKI



SILA 5
To miejsce jest siedliskiem wielkich Pająków. Musisz rzucić kostką. Wynik większy od twojej Mocy oznacza, że zostałeś oplątany przez pajęczyny i podczas starcia musisz odjąć 2 punkty od twojej Siły.

MIEJSCE 6 MIEJSCE
KAMIENNA MASKA



W ustach umieszczonej na ścianie płaskorzeźby spoczywają 3 MZ. Możesz je stamtąd zabrać, jeżeli rzucając kostką uda ci się uzyskać wynik niższy od twojej Mocy. W przeciwnym razie kamienne szczęki zatrzaskują się - tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Próbę możesz podjąć tylko jeden raz.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
PŁONĄCE ŹRÓDŁA



Źrące wyziewy z głębin ziemi niszczą cały Twój Ekwipunek. Jeśli posiadasz zbroję, tarczę, miecz lub hełm (jakiegokolwiek), musisz je odrzucić.

WRÓG 2 WRÓG
STRAŻNIK LABIRYNTU



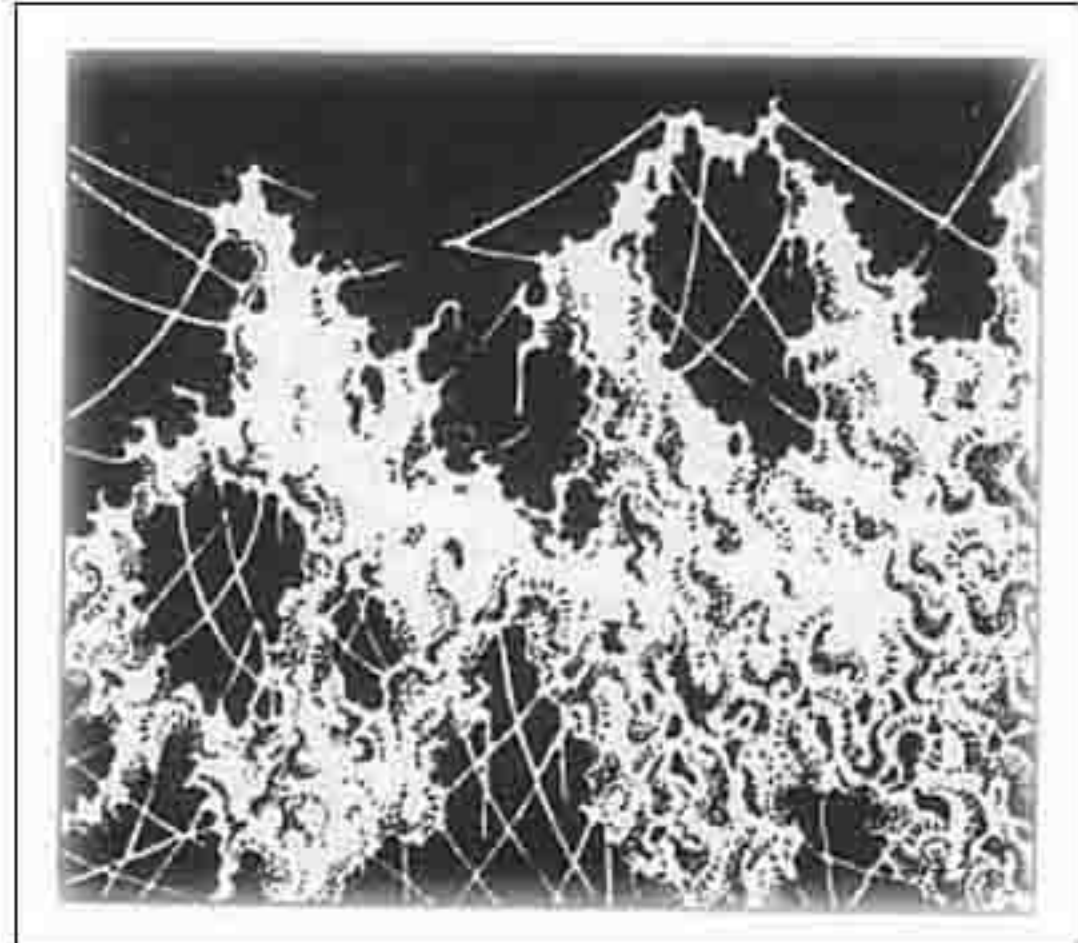
SILA 6
Strażnik będzie atakować każdego napotkanego Poszukiwacza. Pozostanie tu dopóki go ktoś nie pokona.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY
BUKLAK WŁADCY WIATRU



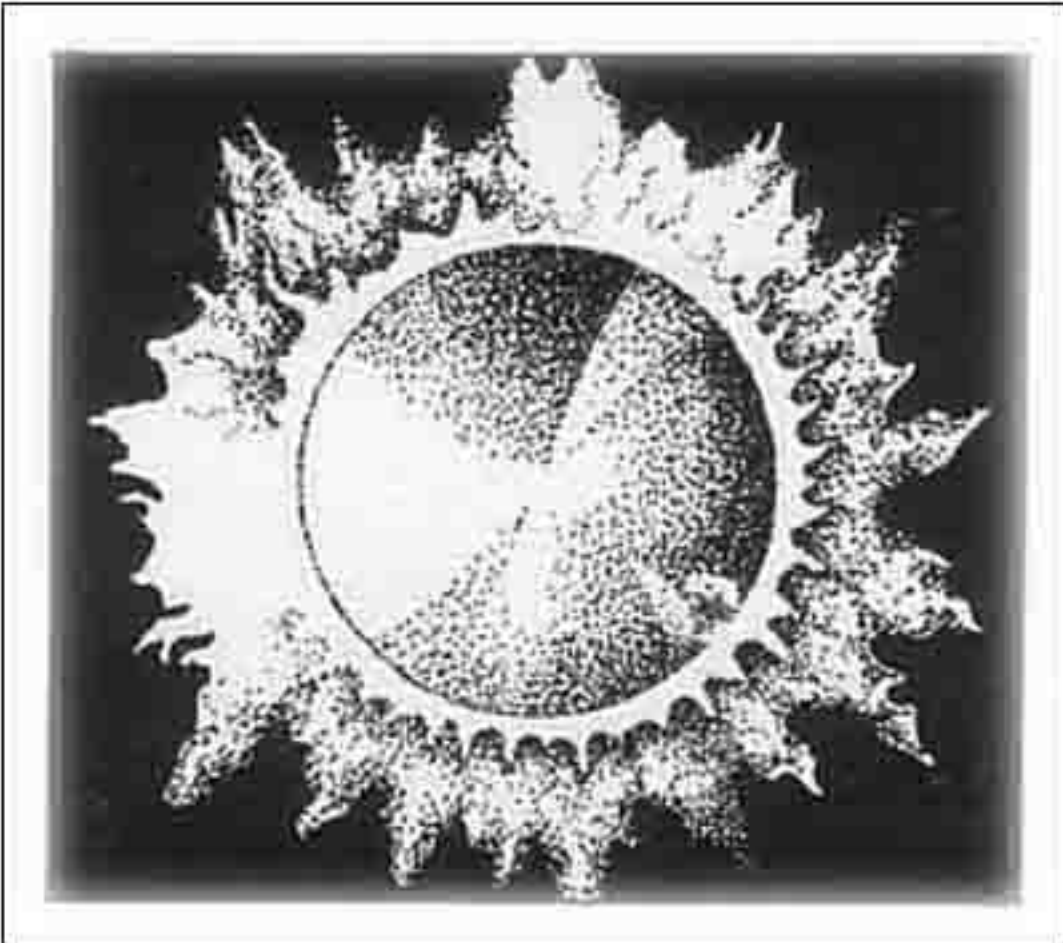
Uwalniając wiatr z Buklaka możesz przenieść każdego napotkanego Nieznajomego na stos kart już użytych. Jeżeli tak postąpisz, będziesz musiał odłożyć również kartę Buklaka, ponieważ można go użyć tylko raz.

WRÓG 3 BESTIA
PLEŚŃ



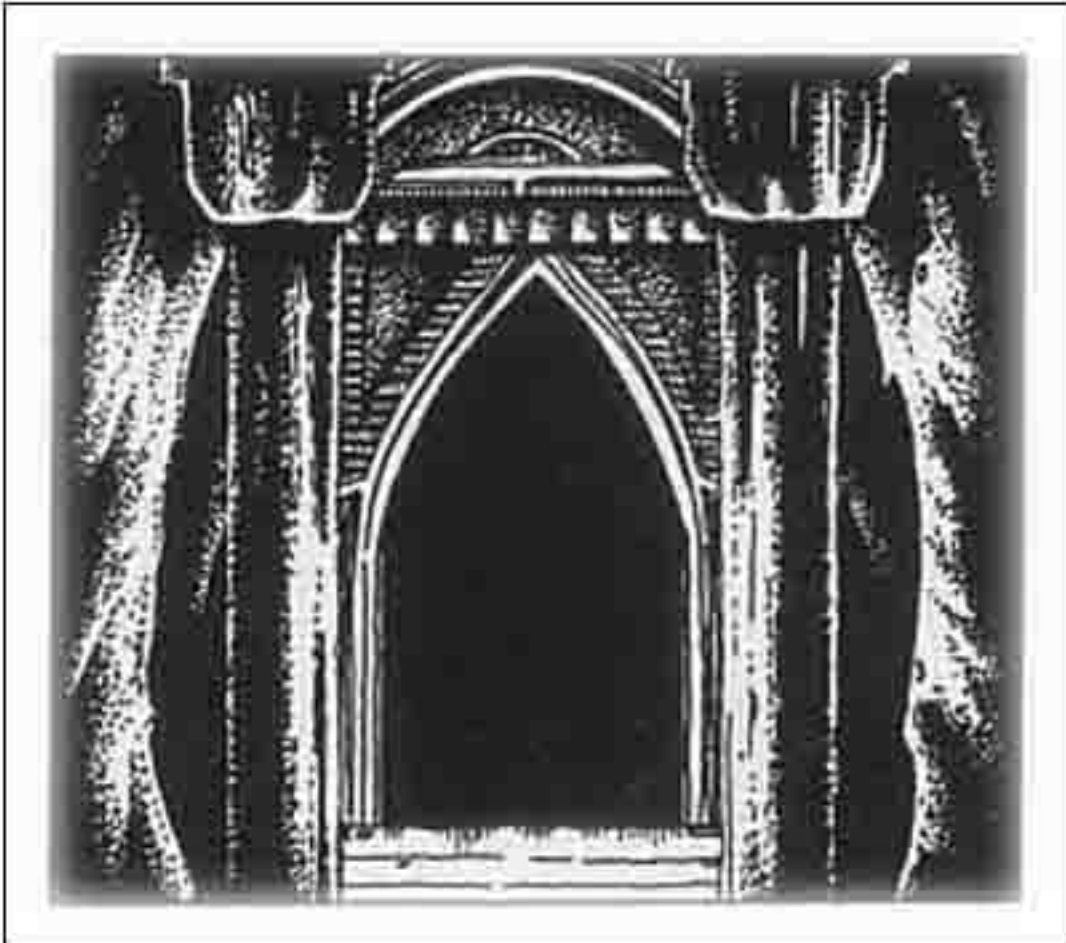
SILA 2
Spreparowana niegdyś przez alchemików trująca Pleśń będzie atakowała każdego napotkanego Poszukiwacza. Pozostanie tu dopóki ktoś nie zniszczy jej złowrogiego gąszczu.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
BŁĘDNY OGNIK



Ognik znika natychmiast, lecz dzięki niemu zyskujesz 1 Czar.

MIEJSCE 6 MIEJSCE
PODZIEMNA KATEDRA



Jeśli chcesz, możesz się tu pomodlić. Rzuć kostką: 1. Zyskujesz 1 Czar 2. Zyskujesz prawo do dodatkowego ruchu 3. Ciągniesz następną kartę Labiryntu 4. Odzyskujesz 1 punkt Wytrzymałości 5. Modlitwa nie przynosi żadnych efektów 6. Tracisz 1 turę. Karta pozostanie tu do końca gry.

WRÓG 2 WRÓG
ELF NOCY



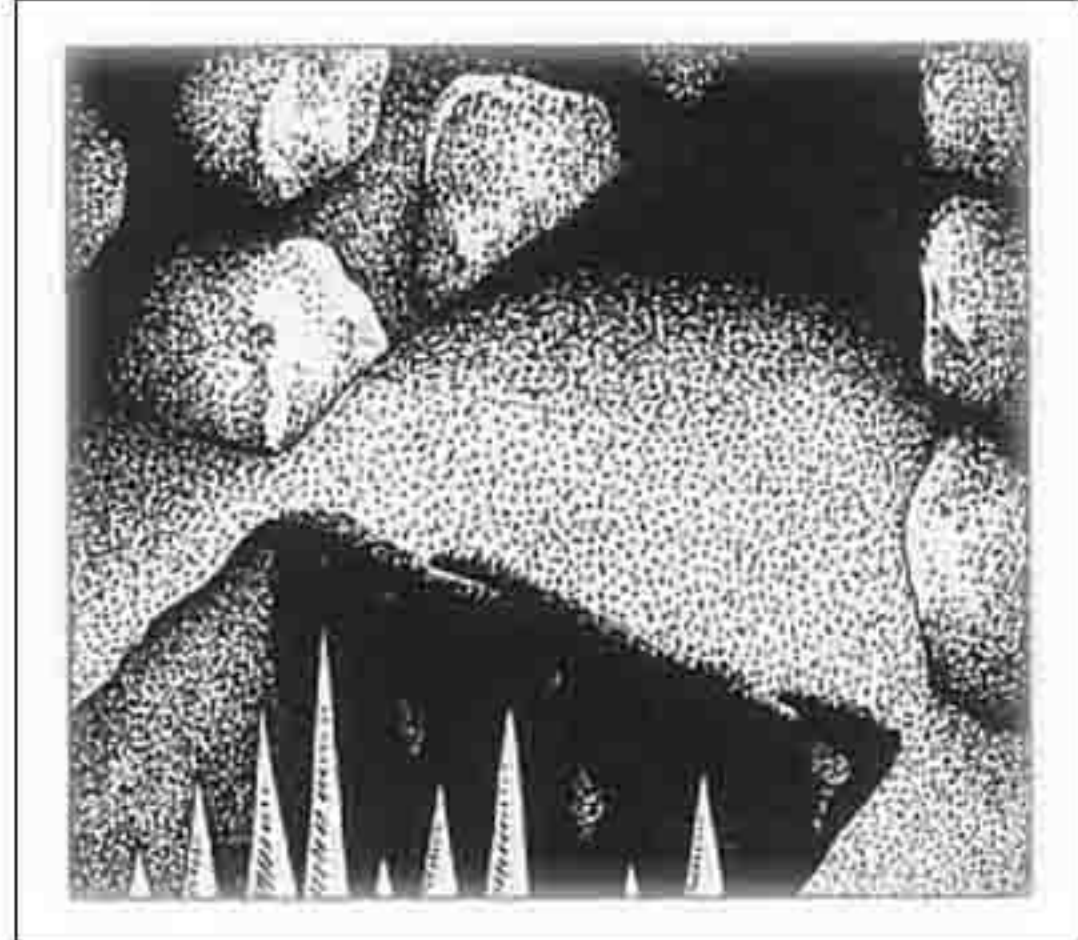
SILA 3
To miejsce zamieszkuje bezlitosny Elf Nocy. Nie odejdzie stąd dopóki go ktoś nie pokona.

WRÓG 2 WRÓG
SKARBNIK



Znalazł cię strzegący podziemnych skarbów Skarbnik. Musisz z nim walczyć. Jeżeli go pokonasz, otrzymasz 1 MZ, jeżeli przegrasz, tracisz 1 punkt Wytrzymałości i 1 MZ. Skarbnik zostanie na tym obszarze dopóki go ktoś nie pokona.

MIEJSCE 6 MIEJSCE
PRZEPAŚĆ



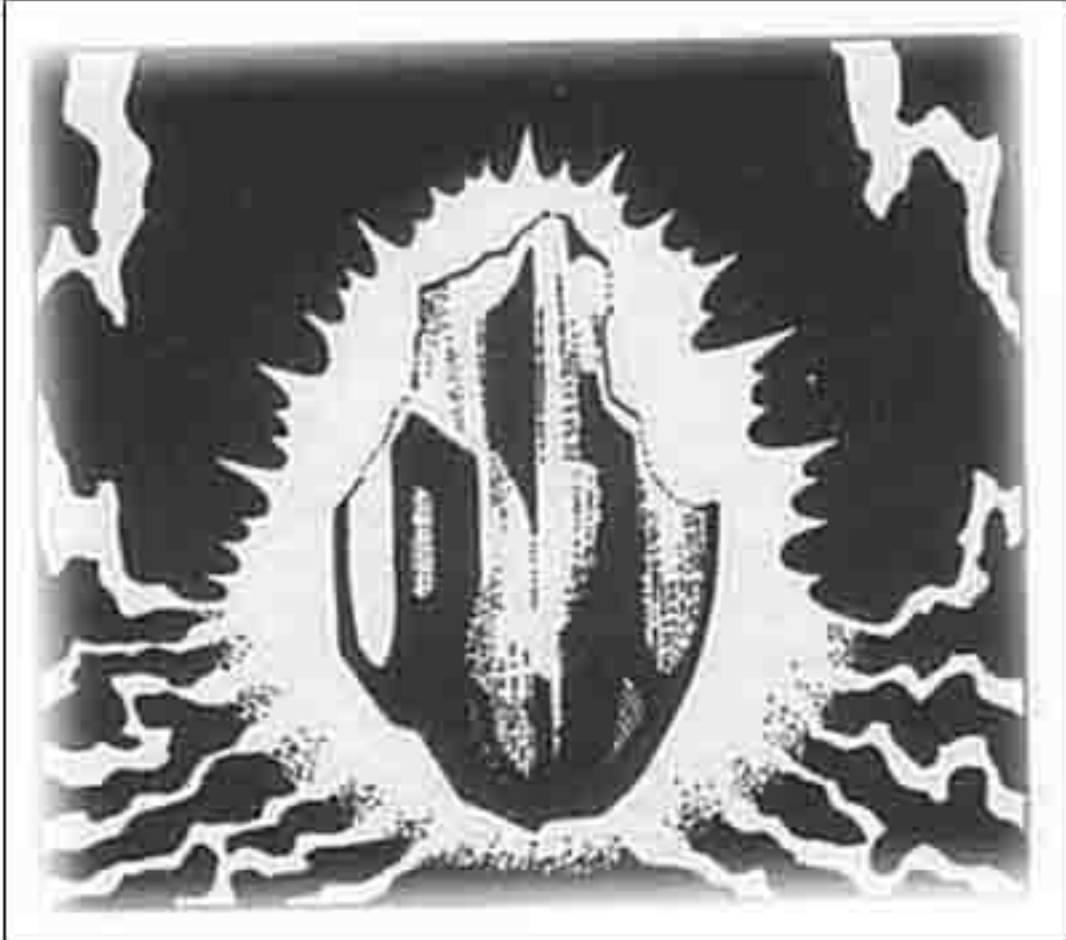
Dno pulapki jest najeżone stalowymi kolcami. Przeskoczysz przez nią, jeżeli rzucając kostką uzyskasz wynik niższy od twojej Siły. W przeciwnym razie tracisz punkt Wytrzymałości.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
KLUCZNIK LABIRYNTU



Wierny sługa Króla Smoków uwięził wszystkich twoich Przyjaciół. Możesz go przekupić, płacąc za uwolnienie każdego z nich 1 MZ. Karty tych, których nie zdołasz wykupić należy odłożyć.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY
CZARNY DIAMENT



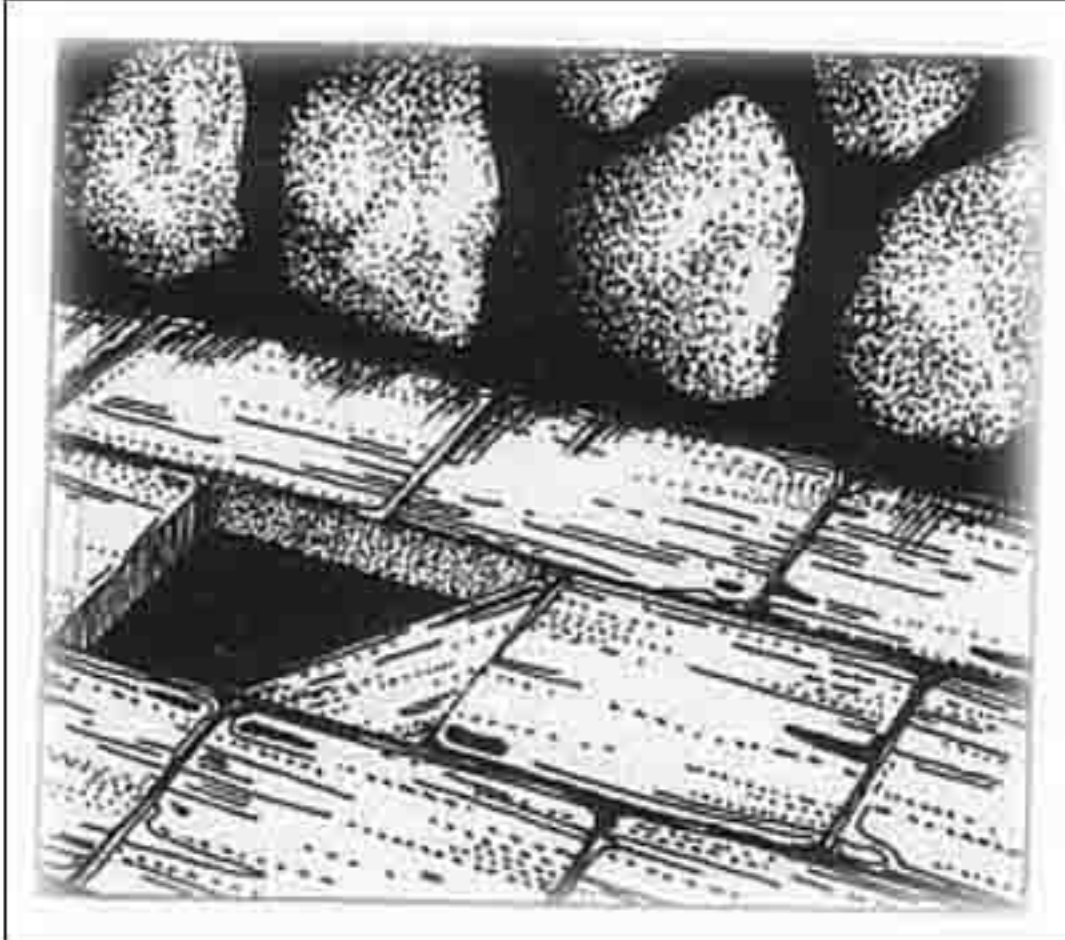
Klejnót czczony przez wszystkich mieszkańców podziemnego świata pozwala ci dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki magicznej.

WRÓG 2 WRÓG
STRAŻNIK LABIRYNTU



SILA 6
Strażnik będzie atakować każdego napotkanego Poszukiwacza. Pozostanie tu dopóki go ktoś nie pokona.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
ZAPADNIA



Brak ostrożności sprawił, że wpadłeś do ukrytej w podłodze Zapadni. Z pulapki wydostaniesz się przy Kamiennych Wrotach.