

ZDARZENIE
Drobny złochiejaszek



Nagle na tym obszarze pojawił się złochiejaszek który jeśli nie jesteś złochiejem zabiera ci...

ZDARZENIE
OGIEŃ



Pracując w gospodarstwie kucharki w gospodarstwie wybuchł pożar. Poszukiwacze mający topór, topór obosieczny, butelkę wody, młota tracą je. Ponadto każdy poszukiwacz w gospodarstwie traci 1 punkt wytrzymałości.

ZDARZENIE
ZAMEŁ

W gospodarstwie wybuchł zameł, każdy kto nie opuści jej w ciągu dwóch tur w mapachie szatni ponosi swe całe złoto i swym przyjacielom karze odejść. Ponadto straci jeszcze 2 punkty wytrzymałości.

WROG
WROG



Hienna SIŁA 6 Mutant.
Ta mutantowata Hienna będzie atakowała każdego poszukiwacza, a jeśli ją wreszcie pokona.

WROG
KOMAR MUTANT



SIŁA 3
Komar mutant o nadzwyczajnych rozmiarach atakuje każdego kogo napotka.

WROG
WROG



PRZEROSNIĘTA MRÓWKA SIŁA 3.
Wprost z odpadków wygnęta się ta przerosnięta mrówka, która chce utrudnić ci jest najzłotniejsza.

WROG
WROG



ZŁODZIEJ MOC 5
To właśnie on poszukiwany jest listem gończym, kto przyniesie go do zamku dostanie 7me nagrody. Tymczasem jeśli on z tobą wygra zabiera ci złoto a za to nie je ten kto go pokona.

WROG
WROG

CISZA MOC 11

Ten wróg to wróg szeregiczny, atakuje nagle i tak samo nagle znika. Jeśli nie pokonasz ciszy traci 2 punkty wytrzymałości i dwóch przyjaciół.

WROG
WROG

KRÓL SZCZURÓW SIŁA 8



Ten obrym szczer postanowił posmakować twego mięsa. Jeśli wygra odda 2 punkty wytrzymałości.

WROG
WROG



KRAB siła 3
To właśnie on uciekł z talerza królewskiej i teraz pragnie zemsty atakując wszystkich dookoła.

WROG
WROG



Zarozumiały Kucharz SIŁA 4.
To z jego winy spłonęła reszta gospody. Teraz chce odwdziżyć, iż jest niewinny atakuje każdego napotkanego.

WROG
WROG



PIJANI ŻOŁNIERZE SIŁA 10
Po piwnicach i korytarzach Gospody kręcą się pijani żołnierze szukając zaopieki.

WROG
WROG

NIE NORMALNY SKRZAT



SIŁA 7 MOC 7
Ten niespełna rozumny skrzat znowu się pojawił. Walcz z nim ma siłę lub moc.

WROG
WROG

WŚCIEKŁY WILKOTAK SIŁA 12



Rezi Kostka 1-3 jest pełnia 4-6 nie ma. Jeśli jest pełnia wyciągnij wilkotaka i atakuj, jeśli nie atakuj tej karty.

WROG
WROG



MOC 7 SIŁA 2
Na tym obszarze zjawia się skorpion i będzie on postrachem gospody, a jeśli go pokona. Musisz z nim walczyć na MOC i SIŁĘ. Jeśli wygrasz tylko on tu pozostanie.

WROG
WROG

ZABŁĄKANA WŁOČZNA



Jeśli nie masz torczy wotornia trafia cię i tracisz 2 punkty wytrajności.

WROG
WROG

CIEŃ FARAONA



MOC 4
Nie wiadomo jak i skąd w gospodarstwie zjawia się cień Faraona. Będzie on walczyl z każdym kogo napotka na swej drodze.

WROG
WROG

KARALUCH



SIŁA 2
Wprost z kuchennych odpadków przyszedł tu ohydry Karaluch. Będzie on atakował każdego kogo napotka.

WROG
WROG

PRZYJACIEL MAG



Dzieli niemu podarować całej gry posiadasz co najmniej jeden czar. Gdy wyprucisz jeden ciągniesz następną.

WROG
WROG

PRZYJACIEL Król



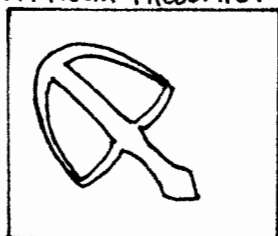
Dzieli niemu zarosze zostanie wylosowany na medyka na Zamku. Ponadto może on być tam wymieniony na 10 m. wtedy odda jego kartę.

NIEZNAJOMY HANDLARZ MUTAMI.



Znaleziony tym fachem
handlarz oferuje ci
6 mutów za 3mz.
Jeśli je kupisz masz
licencję na handel
obwozny i ty ustalasz
cenę i ilość.

MAGICZNY PRZEDMIOT



**NADZWYCZAJNY
HELM**
Dzięki temu helmowi
jego właściciel może
wziąć 1 kartę przygody
więcej niż zwykle i
której niechce odrzucić.

MAGICZNY PRZEDMIOT SKRZYŃKA MAGIKA.



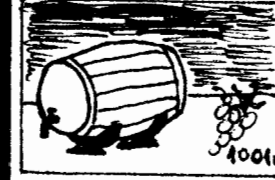
Znaleziesz magiczną
skrynkę Magilla. Jeśli
chcesz wiedzieć co jest w
środku rzuć kostką:
1-3 Nic
4-6 2 rzeczy które możesz
wybrać spośród tych
które zostały.

PRZEDMIOT ZŁOTY RÓG



Róg ten może być
używany tylko przez
dobrych poszukiwaczy.
Dzięki niemu dany
poszukiwacz
automatycznie
pozwoli na wszystkie
duchy.

PRZEDMIOT Bezorka wina



W drugiej piwnicy
jest ona warta
- mufa
- miecz
- topór
- karab. 10mz.

PRZEDMIOT TELEPORTEL



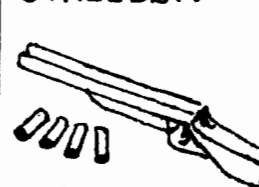
Dzięki niemu
możesz się przenieść
dwukrotnie na
dany obszar
gospody. Po dwukro-
tnym użyciu ulega
on destrukcji.
Wtedy oddaj tę kartę.

PRZEDMIOT KUSZA



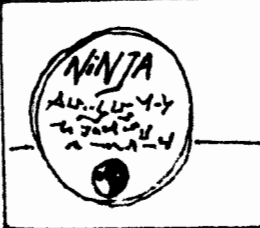
Dzięki tej kuszy
jesteś w stanie odebrać
innemu poszukiwaczowi
1 punkt wytrzymałości
na odległość 2 pól
bez konieczności walki.

PRZEDMIOT STRZELBA



Właśnie znalazłeś
strzelbę. Powoduje ona
stratę 1 p. wytrzymałości
innemu poszukiwaczowi
odległego o tny obszary
lub mniej bez walki.
Niestety masz tylko
4 naboje.

PRZEDMIOT



Znak NINJA.
Dzięki temu znalazłowi
skutecznie wymyślisz
się wrogom na
terenie gospody i
wioski oraz na
Piekłej Polanie.

PRZEDMIOT MIECZ SAMURAJA CHI-CHE-IO



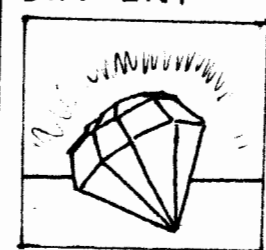
Miecz tego nie może
używać dobry
poszukiwacz. Po użyciu
walki powoduje on
wzrost siły jego
właściciela o 2 a
mocy o 3.

PRZEDMIOT Kryształ Górski.



Kryształ ten to dobry
prezent dla Ogra,
który wymieni go
na 2mz i miód
obosierany.

PRZEDMIOT DIAMENT



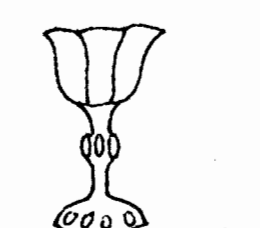
Masz szeregę.
Znalezłeś właśnie
diament, który u
starego handlarza
możesz zamienić na
10mz.

PRZEDMIOT PENTAGRAM



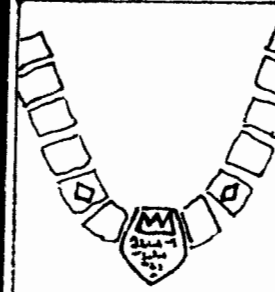
Pentagramu mogą
używać jedynie zli
poszukiwacze. Dzięki
niemu masz danego
poszukiwacza
podczas każdej walki
rośnie o 8.

PRZEDMIOT



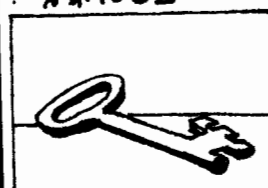
Srebrny Kielich.
Ten kielich to prawdziwy
jubilerski cacko.
Pomimo to, iż jest srebrny
przy pierwszym stoliku
wart jest mufa i miód.

PRZEDMIOT



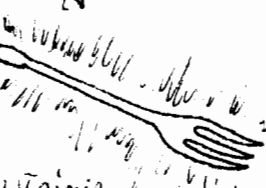
KSIĄŻĘCY
NASZYJNIK.
W zamku wart jest on
2mz i talizman.

PRZEDMIOT KLUCZ



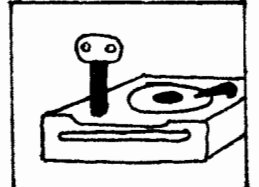
Dzięki niemu
od razu wchodzisz
do gospody i na
podłazkę gospody.
Ponadto właściciela
klucza nie zaatakują
nigdy smoki.

PRZEDMIOT Złoty Widelec



Właśnie
znalezłeś złoty
widelec. Pewnie zgubił
go jakiś bogaty
mieszkan. W barze w
mieście z pewnością
wymienię go na 3mz.

PRZEDMIOT POZYTYWKA



Przedmiot ten może
być używany jedynie
przez dobrych
poszukiwaczy. Powoduje
on odciążenie uwagi
wroga przez co poszukiwany
jest bezproblemowy.

PRZEDMIOT

Dzięki temu
glejtowi nie ma
prawa zaatakować
cię żaden
żołnierz ani
straznik królewski.
Ponadto w Zamku
glejt ten jako brona
warowny dokument
wart jest 15mz i mufa.

PRZEDMIOT PISMO URZĘDOWE

Właśnie znalazłeś
stare Pismo Urzędowe
które stary handlarz
z pewnością wymieni
na 4mz.