

WRÓG 2 POTWÓR  
BEZLIITOSNY



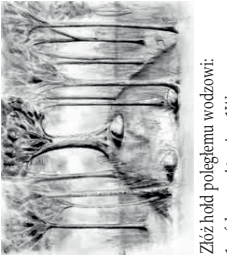
**SILA: 9** **MOC: 8**  
Bezliitosny zaatakuję w korzystniejszy sposób a wygrywając zabierze Przyjaciela i 2 przedm. Wybiera gracz po swojej lewej stronie. Możesz się wykupić poświęcając wszystkich przyjaciół z wyjątkiem jednego

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
KAT



Musisz zapłacić 1MZ za każdego ze swych Przyjaciół. Kat zżenie każdego za którego nie zapłaciłeś – odłóż ich karty na sto kart użytych.  
Mistrz małodobry pozostanie tu do końca swojego treningu tj do 5 ścietych Przyjaciół.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
KURHAN THORINA



Złóż hołd poległemu wodzowi:

- 1 o fałszywy! tracisz -1W
  - 2 jesteś okiem ? tracisz -1S
  - 3 przewróciłeś świeczkę! tracisz -1M
  - 4 tracisz Przyjaciela (wybór losowy)
  - 5 zyskujesz 1 Czar
  - 6 Twoja Wytrzymałość powraca do 4
- Dwa kurhany = -1 od wszystkich rzutów Poszukiwaczy w Podziemniach

WRÓG 2 POTWÓR  
CHIMERA



**SILA: 7**

Jeżeli przegrasz rzucić kostką:

- 1 tracisz 1W, chimera atakuje ponownie
- 2 tracisz 2W
- 3 tracisz 1W
- 4 tracisz 1S
- 5 tracisz 1M
- 6 nic nie tracisz, ale przegrasz walkę

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
OKO SMOKA



Pozwala na obejście pierwszej z oczekujących na odkrycie kart Przygód, Podziemi i Czarów. Pozwala na poznanie czarów innych Poszukiwaczy. Elektroć ciagniesz karty Przygód bądź Podziemi, możesz pociągnąć o jedną więcej ale wtedy jedną musisz odrzucić.

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE  
WYBUCH GAZU



Uruchomiles pulapkę. Rzuć 2K6 jeżeli wynik jest większy od twojej Mocy to tracisz punkt Wytrzymałości oraz Mocy oraz w następnej turze musisz się cofać

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
ZAPOMNIANY BOZEK



**SILA: 2** twoja maks, **MOC** lub **MOC: 2** twoja maks, **SILA**  
Bóstwo wybiera korzystniejszą formę walki. Jeżeli zwycięży – oprócz punktu wytrzymałości, zabierze Ci 1 Przyjaciela (wybór losowy)

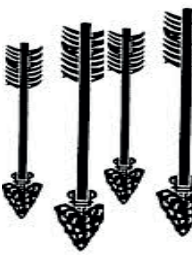
MIEJSCE 6 MIEJSCE  
KURHAN GOTHMOGA



Złóż hołd poległemu wodzowi:

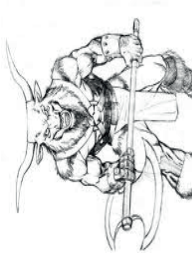
- 1 Dobry traci -2W; Zły i Neutralny -1W
  - 2 Dobry traci -1S; ZłN nic się nie dzieje
  - 3 Dobry tracisz -1M; Zły +1M; N nic
  - 4 Dobry nie: Zły +2M; N +2mz
  - 5 Dobry/Neutr: +3mz; Zły +2M1; Czar
  - 6 Dorby/Neutr +1Czar; Zły +3M +2 Czar
- Dwa kurhany = -1 od wszystkich rzutów Poszukiwaczy w Podziemniach

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE  
STRZAŁ Z NIKAD



Uruchomiles pulapkę. Rzuć 2K6 jeżeli wynik jest większy od twojej Siły to tracisz punkt Wytrzymałości i Siły oraz w następnej turze musisz się cofać

WRÓG 2 POTWÓR  
MINOTAUR



**SILA: 5**

W czasie walki Minotaur rzuca 2K6. Jeżeli go pokonasz, w następnym ruchu, możesz po nitec, którą ktoś tu zostawił, dostać się do dowolnego miejsca w Podziemniach.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
CZASZKA SZYBKOSCI



**SILA: 10**

W czasie ruchu (otchłani też): rzut dwiema kośćmi i wybór jednego z wyników, który możesz modyfikować o +1. **Z inną czaszką:** zamiast ruchu możesz teleportować się o 0-6 obszarów w 1 kramie, a w otchłani wybrać drogę.  
**Kiedy masz 3 czaszki – wygrywasz grę**

WRÓG 2 POTWÓR  
HYDRA



MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
HELM MENTALNY



Pozwala na odebranie jednej Specjalnej Zdolności z dowolnej karty dowolnego Poszukiwacza biorącego udział w tej partii. Od teraz Helm ją ma a Poszukiwacz już nie (nie zmienia tego nawet śmierć „wyssanego”). Kto ma Helm dodaje tę zdolność do swoich.

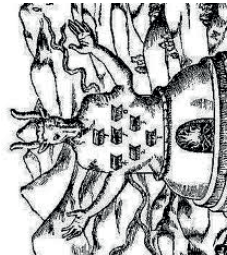
WRÓG 2 POTWÓR  
BAZYLISZEK



**SILA: 5**

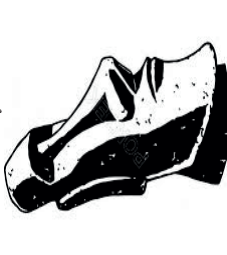
Przed walką rzuć 2K6, jeżeli wynik jest większy od twojej Mocy tracisz tą turę i w następnej, zamiast ruchu walczysz ze Skutecznością (Siła+rzut kosztka) mniejszą o połowę.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
POMNIK



Pomnik przedstawia strasliwą istotę z mroku piekieł. Zło emanujące z tego miejsca sprawia, że tracisz 2W bądź Przyjaciela (wybiera go przeciwnik po Twojej lewej stronie)

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
POSĄG



Posąg przedstawia jednego z potworów:  
1 Rzygacz (Siła 5)  
2 Golem (Siła 5 bez przedm. i czarów)  
3 Chuiński Smok (56 M6 zabiera m przed)  
4 Wilk Astralny (Siła 6, zabiera -1W i S)  
5 Czerwony Smok (Siła 8)  
6 Behemot (Siła 12)

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
STARZEC



Starzec rozdaje dobre rady, rzuć 1K6:

- 1 Tracisz -1W
- 2 Cofasz się o 1K6 (bez badania)
- 3 Tracisz następną turę
- 4 Masz dodatkową turę (jedziesz teraz)
- 5 Zyskujesz 1 Czar
- 6 Zyskujesz 10 mieszków złota

WRÓG 3 DUCH  
DEMON OTCHŁANI



**MOC: 11**

Spotkałeś go kiedy uciekał z Podziemi. Jeżeli przegrasz, tracisz 2 punkty 5 lub M (do podzieli) a demon zabiera Cię do Jądra Przystrefni, które badając możesz dodatkowo zapłacić 1MZ za każdą kartę Przygód pociągniętą powyżej limitu „5”

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
ŻELAZNA CZASZKA



Czaszka pozwala w czasie walki zamiast rzutu kością rzucić 2K6+1  
**Z inną czaszką:** posiada zawsze jeden czar oraz zawsze kiedy ciagniesz karty rzucić 3K6+3  
**Kiedy masz 3 czaszki – wygrywasz grę**

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
KRYSZTAŁOWA CZASZKA



Possada zawsze jeden czar. Rzucasz je jak swoje ale nie blokują limitu Mocy.  
**Z inną czaszką:** posiada zawsze jeden czar oraz zawsze kiedy ciagniesz karty czarów (dla siebie, przedmiotów bądź przyjaciół) weź o jeden więcej dla siebie  
**Kiedy masz 3 czaszki – wygrywasz grę**



<p>WRÓG 2 POTWÓR</p> <p>METAMORF</p> 	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>WISIELEC</p> 	<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>PECHOWY KORYTARZ</p> 	<p>WRÓG 2 POTWÓR</p> <p>BERSERK</p> 	<p>MAGICZNY 5 PRZEDMIOT</p> <p>DYWAN DZINÓW</p> 	<p>ZDERZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>POWIEW ŚMIERCI</p> 	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>DUCH LAMPY</p> 
<p>SIŁA 8 MOC: 6</p> <p>Atakuje w korzystniejszy sposób. Jeżeli przegrasz rzucić 1K6: 1-2 traciśz 1W i Czary; 3-4 1W i złoty; 5-6 2W lub 3 Siły lub Mocy (Ty wybierasz i dzielisz)</p> <p>Jeżeli wygrasz zyskujesz 4 SM/Czarów (dowolnie dzielisz)</p>	<p>Rzucić 1K6 aby zobaczyć co się stało:</p> <p>1 Złoty; 2 Przekleństwo</p> <p>3 Zaraz; 4 Magiczny Cyklon</p> <p>5 Trąba Powietrzna (1-2 plansza 3-4 out)</p> <p>6 Trzęsienie Ziemi (1-3 i wciąga kartę)</p> <p>Poszukiwacze ciągną o jedną kartę</p> <p>Podziemi więcej dopóki istnieje korzytarz</p>	<p>Rzucić 1K6 aby zobaczyć co się stało:</p> <p>1 Złoty; 2 Przekleństwo</p> <p>3 Zaraz; 4 Magiczny Cyklon</p> <p>5 Trąba Powietrzna (1-2 plansza 3-4 out)</p> <p>6 Trzęsienie Ziemi (1-3 i wciąga kartę)</p> <p>Poszukiwacze ciągną o jedną kartę</p> <p>Podziemi więcej dopóki istnieje korzytarz</p>	<p>SIŁA: ??? + 2</p> <p>Szalone walczą z twoją Siłą i dodaje 2 do Skuteczności. Jeżeli go pokonasz stanie się twoim Przyjacielem walczyć na swoich zasadach kiedy zachcesz i opłacisz walkę 1 mieszkem złota.</p>	<p>Możesz, zamiast ruchu, teleportować się o 0-3 obszarów w Krainie Zew. Środ. i Podziemiach, musisz wtedy zostawić muły, konie, wozy i rumaka na obszarze startowym. Dywan pozwala na noszenie czterech przedm. więcej ale przynosi tylko 4 Przyjaciół (reszta zostaje)</p>	<p>Ktoś tu wykopał o jedną dziurę za dużo:</p> <p>1 traciśz -2W, -15i -1M</p> <p>2 traciśz -2W (ulgowo)</p> <p>3 traciśz -15i -1M (prawie gratis)</p> <p>4 traciśz 3 Przyjaciół (twój wybór)</p> <p>5 Gracz po lewej zabiera Ci jedną kartę</p> <p>6 Zyskujesz 4M i 2 Czary (wybór z 4)</p>	<p>Masz jedno życzenie ełendi. Wybieraj z:</p> <p>1 Udurowienie albo +2W</p> <p>2 +3 punkty do Siły i Mocy - do podziela</p> <p>3 Czary do limitu Mocy</p> <p>4 Natychmiastową Teleportację do dowolnego obszaru Krainy Zewnętrz. Środkowej, Podziemi lub Otchłani.</p>
<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>UKRYTA KOMNATA</p> 	<p>ZDERZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>ZATRUTE OSTRZE</p> 	<p>WRÓG 2 POTWÓR</p> <p>PODZIEMIEC</p> 	<p>MAGICZNY 5 PRZEDMIOT</p> <p>MANUSKRYPT</p> 	<p>WRÓG 2 POTWÓR</p> <p>STRZYGA</p> 	<p>MAGICZNY 5 PRZEDMIOT</p> <p>RÓŻCZKA NIEZGODY</p> 	<p>WRÓG 2 POTWÓR</p> <p>PEŁZACZ</p> 
<p>Pocągnij pięć kart i oddaj tę kartę:</p> <p>1-2 Przygód</p> <p>3-4 Otchłani</p> <p>5-6 Podziemi</p> <p>Musisz rozpatrzyć minimum cztery albo żadnej (wtedy zostawiasz wszystko na tym obszarze)</p>	<p>Utruchomiles pulapkę i masz przesrane. Na początku każdej tury, pocąwszy od następnej, traciśz 1W lub 5 lub M lub Przyjaciela aż do momentu wyjścia z Podziemi. Śpiesz się...</p>	<p>Zaatakuj Cię z Mocą równą twojej w momencie ataku i dodaje 1 do swej Skuteczności. Jeżeli wygra oprócz 1 W zabiera losowo wybrany Magiczny Przedmiot, który zatrzymuje. Otrzyma go pogromca Podziemia.</p>	<p>Zapisano tu pięć Czarów. Weź i używaj ich tak jak swoich. Nie blokują Ci limitu ale tracąc przedmiot, straciśz Czary. Po wykorzystaniu ostatniego Czaru Manuskrypt rozsypie się w proch</p>	<p>KAŻDY przedmiot, który w tej walce nie dodaje Ci Siły, obniży ją o jeden (także mieszk złota). Możesz przygotować się do walki pozostawiając przedmioty na obszarze, z którego tu przybyłeś (nawet zaraz po wyciągnięciu Strzygi)</p>	<p>Zapewnia posiadanie zawsze o jednego Czaru więcej niż ilość Czarów, jaką posiadał Poszukiwacz w momencie otrzymania tego przedmiotu.</p> <p>Każda zmiana właściciela, zmniejsza ilość Czarów.</p>	<p>SIŁA: 7</p> <p>Jeżeli wygra zabierze całe twoje złoto. Gadzina gromadzi skarb. Poszukiwacz, który pokona Pełzacza zdobywa wszystkie, dotychczas zabrawane, mieszki</p>
<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>OBELISK</p> 	<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>ZŁOTA GROTA</p> 	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>ZŁY MAG</p> 	<p>WRÓG 3 DUCH</p> <p>CIEŃ</p> 	<p>MAGICZNY 5 PRZEDMIOT</p> <p>ZWIERCIADŁO</p> 	<p>PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL</p> <p>SZARY MAG</p> 	
<p>Każdy, kto skórczy turę w odległości mniejszej niż 4 obszary od obelisku traci -1M lub jednego Przyjaciela. Jeżeli obelisk stoi w Podziemiach Skuteczność wszystkich duchów rośnie o 3</p>	<p>Znalazłeś Legendarną Złotą Jaskinię. Tracąc następną turę, możesz stąd wynieść 2K6 mieszków złota</p>	<p>Każdy Dobry i Neutralny Poszukiwacz zaczynający turę w Podziemiach, przed ruchem, zostaje zaatakowany czarem „Kula Ognia” o Siłę 6. Mag porusza się jeden obszar na turę w kierunku Starbca – kiedy tam dojdzie odchodzi na stos kart użytych.</p>	<p>MOC: 2 + ?</p> <p>Dodaj 1 do Skuteczności Cienia za każdego Przyjaciela u wszystkich Poszukiwaczy</p>	<p>Przed twoim dowolnym rzutem pozwoli Ci na jego modyfikację o +/- 1 lub 2. Wykorzystane po dowolnym rzucie zmusza rzucającego do powtórzenia rzutu.</p> <p>Mozna użyć Zwierciadła 5 razy, potem przedmiot znika na stosie</p>	<p>Zawsze posiada jeden czar. Ilekroć ciągniesz czar (dla siebie, przedmiotu lub Przyjaciela) możesz wziąć o jeden czar więcej, wybrać i odrzucić jeden na stos czarów użytych.</p> <p>Szary mag nie pójdzie z Dobrym Poszukiwaczem – zostaje na planszy.</p>	



WRÓG 3 DUCH  
SZKIELETOR



**SILA 10 MOC: 10**  
Duch atakuje w korzystniejszy sposób.  
Po wygranej walce zabierze -2W.  
Czysta linia!

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
MISTRZ



Jeżeli spędzisz z nim 3 tury to nauczy Cię w walce używać Siły zamiast Mocy i odwrotnie (jako Specjalna Zdolność twójego Poszukiwacza). Pozostanie tu jakieś 750 lat

WRÓG 3 DUCH  
TERROR PODZIEMI



**SILA: 10**  
To duch pierwszego minotaura. W walce rzuci 2K6. Oprócz odebrania 1W, wysysa 1S dodając go sobie. Jeżeli go pokonasz odierzysz też wysrane punkty siły.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL  
DEMON CZASU



Pozwoli Ci wykonywać 2 tury zamiast każdej jednej. Dzięki niemu możesz kontrolować obszar Pętli Czasowej – Poszukiwacza, który tu trafi możesz przenieść na dowolny obszar Kosmicznej Ochrony (z badaniem tego obszaru)

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
GLĄZ SYZYFA



Tożenie tej ogromnej kuli, w czasie ruchu, spowoduje Cię do jednego obszaru na turę (niezależnie od wszelkich innych posiadanych kart).  
W Skarbcu możesz dodać +2 do rzutu a ciągnąc karty Zakłóceń wybierasz jedną z dwóch wylosowanych.

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE  
WOJNA GOBLINÓW



Wpadłeś w sam środek starcia, rzucił 1K6  
1 traciś -2W  
2 traciś -1W i Przyjaciela (losowo)  
3 traciś 1K6 złota  
4 zyskujesz 1K6 złota  
5 zyskujesz 1W i 1S  
6 zyskujesz 3 punkty Siły

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL  
KAMELEON



Zawsze sprawdź, kto się przyłączy 1K6:  
1 Tragarz (1mz; nosi 4 przedmioty)  
2 Alchemik (przedmioty w złoto)  
3 Strażnik (+2 do S; jak przegra 1=ginie)  
4 Książka (+3 do M; czar za 1mz; nieZły)  
5 Mag Pomocnik (-1W, +2M, +2Czary)  
6 Szary Mag (1 czar +1czar; nieDobry)

WRÓG 3 DUCH  
NEMEZIS



**MOC: 7**  
Bogini zaatakują Cię tyle razy ile masz zdobytych punktów Siły (została za likwidację fauny Podziemi).  
Możesz uniknąć walki teleportując się na Cmentarz, ale jeżeli wrócisz do Podziemi – automatycznie zginesz.

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE  
SEKTA



Wyznawcy Nowego Wyzwolenego Kościoła Walczącego szukają wiernych. Jeżeli oddasz im Przyjaciela, możesz zmienić swój Charakter, jeżeli nie to twój Charakter ustala gracz po twojej prawej stronie.

WRÓG 3 DUCH  
DEMON ZE WSCHODU



**MOC: 9**  
Możesz wykupić się od ataku płacąc 1W. Jeżeli przegrasz walkę, traciś 1K6 Siły i Mocy do dowolnego podziąb.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
DIADEM KRÓLOWEJ



Dodaje 3 punkty Mocy ale w walce odbiera 2 punkty Siły.  
Pozwala na posiadanie nieograniczonej ilości Czarów i daje odporność na utratę Czarów w jakkolwiek sposób (Czary innych Poszukiwaczy, Zdarzenia, Spotkania, itp)

WRÓG 3 DUCH  
UPIÓR



**SILA: 2 MOC: 4**  
Upiór wskrzesi wszystkich pokonanych a niezamienionych przez Ciebie wrogów, którzy przyłączy się do niego na jedną walkę (potem rozyspią się w proch).  
Jak zapewne się domyślasz, wybiorą korzystniejszą formę walki

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
ŻELAZNA RÓŻGA



Umożliwia raz na turę (zmieniasz przed swiorn ruchem) zablokowanie dowolnej Specjalnej Zdolności, Przyjaciela lub przedmiotu (również magicznego) dowolnemu Poszukiwaczowi.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
MAGICZNY KLUCZ



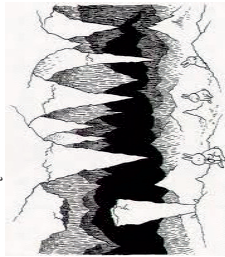
Ilekroć otrzymujesz ten przedmiot 1K6:  
1 Talizman  
2 Magiczny Pierścień (+1S, +1M)  
3 Manuskrypt 5 Czarów, potem w proch  
4 Różdża: start+1 Czar zawsze, no limit  
5 Różdża Niezgody: now+1 Cz. zawsze  
6 Zwierciadło 5 rzutów +1/2; i w proch

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
BRAMA SEPY



Aby iść dalej w tym kierunku musisz przed następnym ruchem rzucić 1K6. Jeżeli wyrzucisz więcej niż dwa wytrzymałość traciś -1W, tę turę i czytaj od nowa ...  
Jeżeli mniej – możesz iść dalej.

MIEJSCE 6 MIEJSCE  
ZĘBATA GROTA



Rzucić 1K6: wynik to ilość straconych punktów W / S / M / Przyjaciół (do podziąb). Szóstka oznacza, że nic się nie stało

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
NIKT



Zawsze sprawdź kogo spotkałeś, 1K6:  
1 Czarownica (rop; -1S; -1M; -1mz; +1S; +C)  
2 Cyklop (1-2 Przyjacieli, 3-4 przedmiot)  
3 Trędowaty (1-2 Przyjacieli ginie)  
4 Syrena (strata tury w Podziemiu)  
5 Czaronoskiewicz (1mz za Czar)  
6 Uzdrowiciel (leczy 2W)

WRÓG 3 DUCH  
KOŚCIEJ



**MOC: ???**  
Moc Kościeja równa jest ilości obszarów od „Wejścia do Podziemi” do obszaru, na którym stoi. Po przegranej przez siebie walce, Kościej przesuwa się o 1K6 w kierunku Skarba a kiedy tam dojdzie - znika.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
MASKA DEMONÓW



Uchroni Cię od uraty w jakikolwiek sposób dowolnej ilości punktów Wytrzymałości, Mocy lub Siły o ile 1K6 wyrzucisz 5 lub 6

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL  
KSIĄDZ



Zawsze posiada jeden czar. Ilekroć zapagniesz, rzuci go dla Ciebie ale musisz złożyć ofiarę: 1mz lub przedmiot. Wspiera Cię w walce psychicznej, dodaj 3 do swojej Skuteczności (gratis). Nie pójdziesz ze Złym Poszukiwaczem – zostaje na planszy.