

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## 2 MIESZKI ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 2 żółte żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## 2 MIESZKI ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 2 żółte żeton, a potem ją odłóż.



PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## 2 MIESZKI ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 2 żółte żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## 2 MIESZKI ZŁOTA



Zamień tę Kartę na 2 żółte żeton, a potem ją odłóż.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## AEROPIEWCA



Aeropiewca przywołał przerażającą nawałnicę. Musisz odrzucić wszystkie swoje Czary. Ponadto wszyscy Poszukiwacze znajdujący się w tej Krainie tracą 1 punkt Wytrzymałości.

## ALCHEMIK



Alchemik, będąc twym Przyjacielem, może zamienić każdy z twych Przedmiotów w złoto. Zamiany możesz dokonać tylko w swojej turze, każdy jeden przedmiot na jeden mieszek złota. Tego procesu nie da się odwrócić.

MAAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
AMULET



Właściciel amuletu nie może rzucać żadnych Czarów, ale jest odporny na Czary kierowane „Na Poszukiwacza”.

## ANIOŁ



Podczas snu odwiedził cię anioł. Jeżeli jesteś Dobry, zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości, jeżeli jesteś Zły tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Neutralnych anioł ignoruje. Gdy się budzisz, anioła już nie ma odłóż jego Kartę.

## ARENA



Możesz wyzwać na pojedynek każdego Poszukiwacza z Krain Zewnętrznej lub Środkowej. Zostaje on natychmiast przeniesiony na Obszar, na którym stoi arena. Walka odbywa się według normalnych zasad. Po jej zakończeniu odłóż tę Kartę.

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## ASTROLOG



Wylosuj 3 karty Przygód. Wybierz jedną z nich i umieść zakrytą przed sobą, a pozostałe karty odrzuć. Wybraną kartę możesz umieścić na wierzchu talii na początku tury dowolnego Poszukiwacza.



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## BAGNA



Bagna pozostają na tym Obszarze do końca gry. Każdy, kto tu trafi traci jedną pełną, następną turę, jeżeli jego Siła jest mniejsza niż 5.

## BANDA ZOMBICH



## SIŁA 2 każdy

Po tym obszarze włości się banda czterech zombich. Musisz z nimi walczyć po kolei i pokonać wszystkich (8 punktów do zmiany na Siłę). Jeżeli przegrasz którąś walkę tracisz punkty Wytrzymałości, a zombie pozostają na tym polu w dalszym ciągu we czterech.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## BARKA RZECZNA



Barka przepływa rzeką obok tego obszaru. Może cię przewieźć bezpośrednio do Miasta.

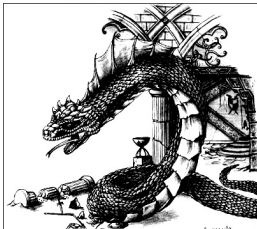
ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## BARKA RZECZNA



Barka przepływa rzeką obok tego obszaru. Może cię przewieźć bezpośrednio do Miasta.

# BAZYLISZEK



## SIŁA 2

Wykonując rzut ataku bazylistzka, rzuć 1 dodatkową kostką i wybierz wyższy wynik. Jeśli wypadnie dublet, zostajesz zabity.

WRÓG

3

DUCH

## BOUKHA



MOC 8

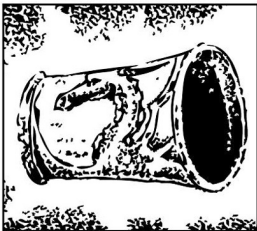
Podczas walki z podstępnyym Boukha nie możesz korzystać z pomocy żadnych Przyjaciół.

## BOŻEK



Możesz modlić się do niego w ten sam sposób i z tym samym wynikiem, jak w Świątyni. Jeżeli zostaniesz pojmany a niewolę, pozostajesz na tym Obszarze, aż się uwolnisz. Po modlitwie bożek znika, a tę Kartę należy odłożyć.

## BRANSOLETA SIŁY



Bransoleta daje ci siłę Smoka. Dopóki masz ją na ręku, posiadasz Siłę 7 (nawet jeżeli w rzeczywistości posiadasz większą). Dopóki nosisz Bransoletę Siły, nie możesz dodawać punktów dostarczanych przez inne Przedmioty lub Przyjaciół.



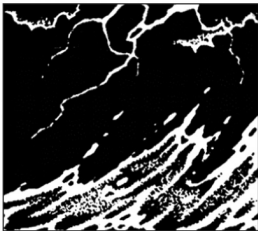
## BURSZTYNOWY SMOK



## SIŁA 7

Smok ziejże na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć ze Smokiem walkę według normalnych zasad.

## BURZA



Nad tą Krainą (tylko Zewnętrzną lub Środkową) rozpętała się gwałtowna burza. Wszyscy Poszukiwacze tracą 1 turę. Potem niebo rozpogadza się odłóż tę Kartę.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## BUTELKA WODY



Jeżeli masz przy sobie butelkę wody nie tracisz 1 punktu Wytrzymałości na Pustyni.

## BLAZEN



Blazen zostaje twoim Przyjacielem. Jest to zabawny facet, niestety okropny tchórz i podczas każdej walki wrzeszczy wniebogłosy ze strachu. To cię rozprasza. Odejmij jeden od wyniku twego rzutu kostką przy rozstrzyganiu walki. Blazna można się pozbyć odwiedzając Gospodę. Zniknie on na stosie Kart już użytych, chyba że akurat jest tam inny Poszukiwacz - w takim przypadku przyłączy się do niego.

WRÓG

2

POTWÓR

## BŁYSK



### SIŁA 5

Błysk wyłonił się z cienia i zaatakował cię, zanim zdążyłeś zareagować. W walce z Błyskiem nie możesz rzucać kością za swój atak.

## BŁĘKITNY SMOK



## SIŁA 8

Smok zjeje na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć ze Smokiem walkę, według normalnych zasad.

NIEZNAJOMY      4      NIEZNAJOMY

## CENTAUR



Przyjacielski centaur proponuje ci przejażdżkę. Jeśli chcesz możesz w tej chwili mieć jeden dodatkowy ruch. Niezależnie od twojej decyzji, centaur po chwili odbiega odłóż tę Kartę.

## CHIŃSKI SMOK

**SILA 6****MOC 6**

Chiński Smok jest nie tylko niezwykle agresywny, ale też bardzo przebiegły. Zaatakuje cię, za pomocą Siły lub Mocy zależnie od tego, w którym rodzaju walki ty jesteś słabszy. Przegrywając, tracisz nie tylko 1 punkt Wytrzymałości, ale również jeden magiczny Przedmiot (jeśli masz), a Smok pozostaje na tym obszarze.



# CIELISTY GOLEM



## SIŁA ?

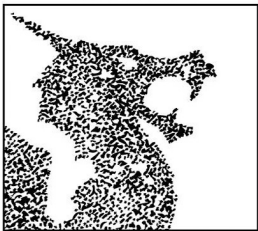
Siła cielistego golema jest równa liczbie punktów na kartach trofeów, które posiadasz (minimum 1). Jeśli go pokonasz, otrzymujesz 1 punkt Siły (nie możesz jednak zatrzymać tej karty jako trofeum).

WRÓG

3

SMOK

## CIENÍ SMOKA



SIŁA 7

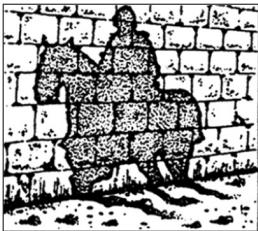
Ten przebrzydły stwór założył swoje  
leże na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż  
ktoś go pokona.

WRÓG

3

DUCH

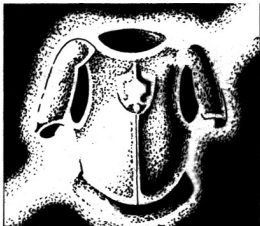
CIEŃ



MOC 2

Cień kryje się po ciemnych kątach tego Obszaru. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## CIĘŻKA ZBROJA



Po przegranej walce rzuć kością. Przy wyrzuceniu 1 oczka tracisz Wytrzymałość, a pozostałe rezultaty gwarantują uniknięcie straty. Poszukiwacz, który ma tę zbroję, odejmuje oczko przy rzucie kością za ruch (wynik zero oznacza stratę tury).

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONĀ

# CURTANA



Jeden z Trzech Świętych Mieczów. Miecz Tristana. W czasie walki wręcz i psychicznej dodaje 2 punkty do twojej Siły i Mocy za każdy Święty Miecz, który posiadasz. Specjalny Efekt - Jeśli wygrasz walkę i twoja bazowa Siła w czasie walki wręcz lub bazowa Moc w czasie walki psychicznej jest wyższa od bazowej Siły/Mocy twójego przeciwnika, to w przypadku Poszukiwacza traci on 1 punkt Wytrzymałości więcej, a w przypadku Wroga, jego trofeum jest warte 1 punkt więcej (zaznacz to, używając odpowiedniego żetonu). Jeżeli posiadasz inne Święte Miecze, możesz korzystać z ich Specjalnych Efektów nawet jeśli nie korzystasz z nich w walce.

## CYKLOP



Tuż obok Ciebie przechodzi Cyklop.  
Rzuć kostką, żeby sprawdzić, co robi:  
1-2. zjada ci 1 Przyjaciela (wybranego losowo)  
3-4. zabiera ci 1 przedmiot (wybrany losowo także magiczny)  
5-6. nie zwraca na ciebie uwagi.  
Gdy cyklop przejdzie, odłóż tę Kartę.

## CZARNA ŚWIĄTYNIA



Na tym Obszarze wyznawcy Smoczego Kultu wybudowali świątynię. Żądają abyś całe swoje złoto złożył w ofierze ich straszliwemu smoczemu bóstwu. Odłóż tutaj wszystkie mieszki złota.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY  
CZARNOKSIĘŻNIK



Na tym Obszarze aż do końca gry będzie dom czarnoksiężnika. Ci którym pozwala na to Moc podczas każdej wizyty za 1 mie-szek złota mogą kupić u niego 1 Czar.



## CZARODZIEJ



Czarodziej oczekuje na odważnego Poszukiwacza. Pierwszemu, który doń trafi spełni jedno życzenie, dając do wyboru: 1 punkt Siły, Mocy lub Wytrzymałości, 1 Czar, 1 mieszek złota lub teleportację do dowolnego Obszaru w tej Krainie. Potem czarodziej znika odłóż tę Kartę.

## CZAROWNICA



Na tym Obszarze aż do końca gry przycza-  
ła się czarownica. Jeśli do niej trafisz mu-  
sisz rzucać kostką:

1. zamieniasz się w ropuchę na 3 tury
2. tracisz 1 punkt Wytrzymałości
3. tracisz 1 Przedmiot
4. zyskujesz 1 punkt Siły
5. zyskujesz 1 punkt Mocy
6. zyskujesz 1 Czar.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
CZASZKA SMOKA



Możesz ją wymienić w Jaskini  
Czarownika na Talizman.

WRÓG

2

HUMANOID

## CZCICIEL SMOKOW



### SIŁA 3

Jeżeli przegrałeś, a na planszy znajduje się Kamień Ofiarny, tracisz punkt Wytrzymałości i zostajesz natychmiast do niego zawleczony. Jeżeli na planszy nie ma Kamienia Ofiarnego, straciłeś punkt Wytrzymałości.

WRÓG

2

HUMANOID

## CZCICIEL SMOKÓW



SIŁA 5

Jeżeli przegrałeś, a na planszy znajduje się Kamień Ofiarny, tracisz Punkt Wytrzymałości i zostajesz natychmiast do niego zawleczony. Jeżeli na planszy nie ma Kamienia Ofiarnego, straciłeś punkt Wytrzymałości.

## CZCICIEL SMOKÓW



## SIŁA 4

Jeżeli przegrałeś, a na planszy znajduje się Kamień Ofiarny, tracisz Punkt Wytrzymałości i zostajesz natychmiast do niego zawleczony. Jeżeli na planszy nie ma Kamienia Ofiarnego, straciłeś Punkt Wytrzymałości.

WRÓG

2

SMOK

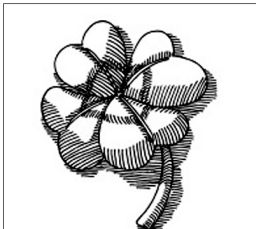
## CZERWONY SMOK



SIŁA 8

Potężny Czerwony Smok terroryzuje ten Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT  
CZTEROLISTNA KONICZYNA



Możesz odrzucić koniczynę przed wykonaniem dowolnego rzutu. Zamiast rzucać, wybierasz jaki wynik chcesz uzyskać.



WRÓG

3

DUCH

## DEMON

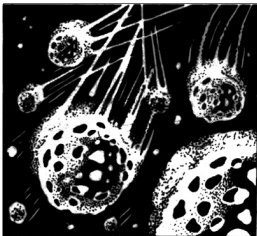


### MOC 10

Demon wyszedł ze swego podziemnego świata i sieje tu spustoszenie. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

# ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## DESZCZ METEORYTÓW



Deszcz maleńkich meteorytów spadł w tej Krainie, raniąc znajdujących się tu Poszukiwaczy. Wszyscy Poszukiwacze (poza posiadającymi zbroję lub ciężką zbroję) tracą wskutek tego zdarzenia 1 punkt Wytrzymałości.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## DIABEŁ



Diabeł wpadł do ciebie z wizytą. Jeżeli jesteś Zły, otrzymujesz od niego 1 punkt Wytrzymałości, jeśli Dobry diabeł zabiera ci 1 punkt Wytrzymałości. Neutralnych diabeł ignoruje. Potem diabeł znika jak się pojawił. Odłóż tę Kartę.

## DIABLIK



Spotkałeś diablika, uwielbiającego teleportować Poszukiwaczy. Rzuć kostką, by ustalić gdzie się znajdziesz:

1. Skały      2. Las
3. Gospoda   4. Ruiny
5. Ukryta Dolina
6. Przeklęta Polana.

Gdy już zniknąłeś, diablik teleportuje siebie odłóż jego Kartę.

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## DOMOKRĄŻCA



Domokrążca zatrzymał się na chwilę, na tym obszarze. Możesz kupić u niego następujące rzeczy po podanej obok nich cenie:

- |                            |                     |
|----------------------------|---------------------|
| 1. Miecz..... 2 mz         | 4. Hełm..... 1 mz   |
| 2. Topór ..... 3 mz        | 5. Tarczę..... 2 mz |
| 3. Butelkę wody ..... 1 mz | 6. Czar ..... 3 mz  |

Po sprzedaniu ciżądanego przedmiotu domokrążca rusza w dalszą drogę po planszy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Rzuć jedną kostką, żeby określić ile przejdzie obszarów.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## DZIEWICA



Dziewica jako Przyjaciół dodaje 1 punkt do twojej Mocy. Stracisz ten punkt jeśli stracisz dziewczynę.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## DZIEŃ DUCHÓW



Nadszedł Dzień Duchów. Każdy Zły Poszukiwacz może wzywać duchy rzucając kostką, żeby się przekonać, z jakim rezultatem:

1. traci 1 turę

2-4. odzyskuje 1 punkt Wytrzymałości

5-6. zyskuje 1 Czar.

Po wezwaniu duchów należy odłożyć tę Kartę.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

## DZIK



### SIŁA 1

Ogromny dzik włóczy się po tej okolicy.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.



WRÓG

2

ZWIERZĘ

## DZIK



### SIŁA 1

Ogromny dzik włóczy się po tej okolicy.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## DZIWAK



Dziwak pozostanie na tym obszarze do końca gry. Rzuć 1 kostką i zmień swój Charakter na:

1-2) Zły

3-4) Neutralny

5-6) Dobry.

Jeśli twój dotychczasowy Charakter nie został zmieniony, po tej turze musisz odbyć dodatkową turę.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## DŻIN



Dżin dysponuje 1 Czarem (weź Kartę Czaruru i połóż ją razem z Kartą dżina możesz ją obejrzeć). Dżin rzuci czar, gdy zapłacisz mu 1 mieszek złota, a potem zniknie wraz ze złotem odłóż tę Kartę i złoto.

# ZDARZENIE I ZDARZENIE

## ELEKTRYCZNA BURZA



Nad całym krajem zrywa się straszliwa burza, Każdy gracz, który ma na sobie pancerz, hełm, posiada miecz lub tarczę, zostaje rażony piorunem i traci 1 punkt Wytrzymałości.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

## ELIKSIR ODNOWIENIA



Możesz odrzucić ten eliksir w dowolnym momencie, aby odrzucić dowolną liczbę swoich Czarów i wylosować tyle samo nowych Czarów.

## ELIKSIR SIŁY



Wypicie Elixiru powoduje podniesienie Siły o 2 punkty, ale tylko na 1 turę. W znalezionej butelce jest tylko jedna porcja po jej wypiciu odłóż tę Kartę.

MAGICZNY      5      PRZEDMIOT

# ELIKSIR UZDROWIENIA



Możesz odrzucić ten eliksir w dowolnym momencie, aby odzyskać 1 punkt Wytrzymałości albo zapobiec śmierci Przyjaciela.

## FANATYCZNY GOBLIN



Goblin będzie walczył zamiast ciebie. Posiada Siłę i Moc równe 0, ale rzuca w czasie walki dwoma kostkami i sumuje ich wynik. Jeżeli jednak wyrzuci dwoma kostkami tyle samo oczek, oznacza to, że owinał sobie łańcuch wokół szyi i przegrał walkę bez względu na dotychczasowy wynik.



## FONTANNA MĄDROŚCI



Po znalezieniu Fontanny połóż przy niej 4 punkty Mocy. Każdy, kto tu trafi może napić się z niej wody, zyskując 1 punkt Mocy i redukując o ten punkt potencjał Fontanny. Po wyczerpaniu wszystkich 4 punktów Fontanna wysycha odłóż tę Kartę.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL  
GIERMEK



Giermek staje się Twoim Przyjacielem,  
dodając w czasie walki 1 punkt do  
Twojej Siły i Mocy.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## GIGANT BURZY



Gigant staje się twoim Przyjacielem i w czasie jednej walki będzie walczył w twoim zastępstwie. Posiada Siłę 8 i Moc 3. Jeżeli przegrał walkę, odłóż tę Kartę. Jeżeli wygrał lub zremisował, opuszcza cię i przyłącza do pierwszego Poszukiwacza po twojej prawej stronie.

WRÓG

3

DUCH

## GNILEC



## MOC 5

Ten straszliwy żywy trup wysysa Siłę. Musisz stczyć z nim walkę psychiczną, a jeśli przegrasz - stracisz dodatkowo 1 punkt Siły. Gnilec pozostanie na tym obszarze, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

HUMANOID

## GNIEWORODNA AKOLITKA



### MOC 2

Jeśli rzut ataku gnieworodnej akolity jest wyższy od jej Mocy, rzuć 1 kością i dodaj wynik do jej skuteczności ataku.

## MAGICZNY PRZEDMIOT 5 BRON' GNIEWORODNA RÓŻDŻKA



Podczas walki psychicznej Gnieworodna Różdżka dodaje 1 punkt do twojej Mocy. Jeśli twój rzut ataku jest niższy od twojej Mocy, rzuć 1 kością i dodaj wynik do twojej skuteczności ataku.

## GNOM



Dzięki gnomowi rzucasz tylko jedną kostką, otwierając Tajemne Wrota za pomocą Mocy. Ponadto zawsze jesteś bezpieczny na Skalach i nie musisz tam rzucać kostką, zaś wśród Wzgórz możesz skutecznie wymykać się Wrogom.

WRÓG

2

HUMANOID

## GOBLIN



### SIŁA 2

Od pewnego czasu ten Obszar jest pustoszone przez goblina, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.



WRÓG

2

HUMANOID

## GOBLIN



### SIŁA 2

Od pewnego czasu ten Obszar jest pustoszone przez goblina, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

HUMANOID

## GOBLIN



### SIŁA 2

Od pewnego czasu ten Obszar jest pustoszone przez goblina, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

POTWÓR

## GOLEM



### SIŁA 5

(Przeciwno golemowi nie można używać Czarów, magicznych przedmiotów ani broni.)

Gigantyczny golem obraca ten Obszar w ruinę. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

3

DUCH

## GROBOWA MORA



### MOC 1

Po odkryciu tej karty, przenieś wszystkie Duchy z każdej Krainy na ten obszar.

## GROBOWIEC



Grobowiec zostanie na tym obszarze już do końca gry. Jeśli zdecydujesz się wejść do niego, rzuć jedną kostką:

1. Atakuje cię demon o Mocy 10
2. Atakuje cię widmo o Mocy 5
3. Atakuje cię zombie o Mocy 2
4. Grobowiec jest pusty
5. Znalazłeś 1 mieszek złota
6. Znalazłeś 3 mieszki złota

WRÓG

2

POTWÓR

## GRYFON



### SIŁA 5

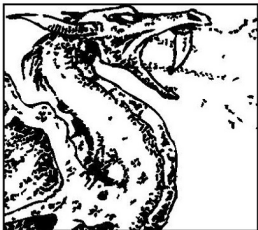
Straszliwy gryfon terroryzuje ten obszar i atakuje każdego, kto tu chodzi. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## GURU



Guru osiada 1 Czar. Przejrzyj stos odrzuconych kart Czarów, wybierz jedno i połóż je na Guru, a następnie pomieszaj ze sobą talię Czarów i stos odrzuconych kart Czarów, a później dobrze potasuj tę nową talię. Guru rzuci swój Czar, gdy zapłacisz mu 2 Magicznymi Przedmiotami, a następnie odejdzie ze swoją zapłatą na stos kart odrzuconych.

## GÓRSKI SMOK



## SIŁA 7

Smok ziele na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć ze Smokiem walkę według normalnych zasad.



## GÓRSKI TROLL



## SIŁA 6

Górski Troll atakuje wszystkich, którzy znajdą się w jego pobliżu. Walczysz z nim normalnie, jednak jeżeli go pokonasz, musisz rzucić kostką. Szczęść oczek oznacza, że troll regeneruje swe ciało i pozostaje na tym obszarze. Poszukiwacz, który sam jest Trollem nie musi z nim walczyć.

## HARPIA



## MOC 4

Walka z Harpią jest walką psychiczną. Jeżeli przegrasz Harpia chwyci Cię w szpony i przeniesie na Skały. Musisz rzucić kostką tak, jak byś trafił tam w normalny sposób. Wszyscy Przyjaciele, muły, konie, konie i wozy zostają na tym obszarze, na którym spotkałeś Harpię. Po przeniesieniu Cię na Skały Harpia odlatuje - odłóż tę Kartę.

## HEŁM



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 6 oznacz, że hełm go obronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## HINDUSKI MAG



Mag proponuje ci reinkarnację. Możesz podmienić kartę swego Poszukiwacza lub Giermka na losową spośród niewykorzystanych kart Poszukiwaczy. Zachowujesz całą resztę, łącznie z dodatkowymi punktami Siły i Mocy. Za każde 5 mz możesz dobrać kartę więcej i wybrać tę do podmiany. Pod koniec tury mag znika - odłóż tę kartę.

— WRÓG

2

7  
HUMANOID

## HOBGOBLIN



### SIŁA 3

Brutalny hobgoblin przyczał się na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

|

— WRÓG

2

7  
HUMANOID

## HOBGOBLIN



### SIŁA 3

Brutalny hobgoblin przyczał się na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

|

## HYDRA



## SIŁA 7

Paskudna Hydra panoszy się na tym Obszarze i atakuje napotkanych Poszukiwaczy. Wszystkim, których zwycięży zabiera 2 punkty Wytrzymałości, powiększając o nie własną odporność. Po każdej przegranej walce Hydra traci 1 punkt Wytrzymałości.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## HYDROPIEWCZYNI



Hydropiewczyni przywołała niszczycielski potop. Musisz odrzucić wszystkich swoich Przyjaciół. Ponadto wszyscy Poszukiwacze znajdujący się w tej Krainie tracą 1 punkt Wytrzymałości.



## NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY INSTRUKTOR



Instruktor proponuje Ci szkolenie, oczywiście nie za darmo. Za każde 3 mieszki złota, które mu zapłacisz możesz zyskać (opuszczając jednocześnie jedną turę) 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy. Płacisz i zyskujesz punkt na początku każdej tury. Ty i złoto decydują kiedy szkolenie się kończy. Po zakończeniu szkolenia Kartę należy odłożyć.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
JABŁKO Z CUDOWNEJ  
JABŁONI



Możesz odrzucić Jabłko podczas walki wręcz lub psychicznej. Twoja skuteczność podczas tej walki zostaje podwojona. Jeżeli miałbyś przegrać tę walkę, kończy się ona remisem. Jeśli w jakikolwiek inny sposób, poza jego użyciem, miałbyś stracić ten Przedmiot, odrzucić go na stos kart odrzuconych.

## JASKINIA



Jaskinia pozostanie na tym Obszarze do końca gry. Jeśli chcesz wejść do niej, rzuć kostką:

1. zaatakował cię smok (Siła 7)
2. zaatakował cię gobelin (Siła 2)
3. straciłeś 1 turę
4. znalazłeś 1 mieszek złota
5. znalazłeś 2 mieszki złota
6. znalazłeś 3 mieszki złota.

1  
WRÓG

2

ZWIERZĘ

## JASZCZUR



### SIŁA 3

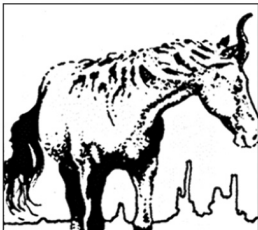
W okolicy przyczaił się ogromny jaszczur.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## JEDNOROŻEC



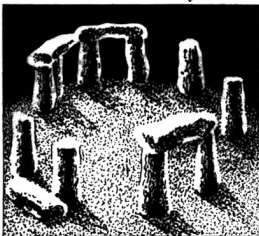
Jednorożec jako Przyjaciel dodaje ci 1 punkt Siły i 1 punkt Mocy. Stracisz te punkty, jeżeli stracisz jednorożca.

## JEZIORO ŻYCIA



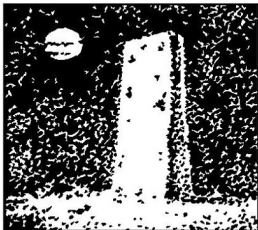
Po znalezieniu jeziora połóż przy nim 4 punkty Wytrzymałości. Każdy, kto tu trafi może wykąpać się jeziorze, zyskując 1 punkt Wytrzymałości i redukując o ten punkt jego początkowy potencjał. Po wykorzystaniu wszystkich 4 punktów jezioro wysycha Karta zostaje odłożona.

## KAMIENNE KRĘGI



Natknąłeś się na dziwne miejsce pełne olbrzymich kamiennych monolitów. Pragnąc zgłębić tajemnicę zawartą w tych budowlach tracisz dwie następne tury. Dzięki zdobytym informacjom zyskujesz jednak 1 punkt Mocy.

## KAMIEŃ OFIARNY



Wyzawcy Smoczego Kultu przykuwają cię do Kamienia Ofiarnego. Przelóż stos Kart Przygód. Jeśli odkryjesz Kartę Smoka, twój Poszukiwacz zostaje zjedzony i w następnej turze musisz wybrać nowego. Jeżeli Karta przedstawia coś innego, jesteś bezpieczny, ale tracisz jedną turę. Karta Kamień Ofiarny pozostaje do końca gry.



MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## KAMIEŃ ŚWITU



Umieść na tej karcie 2 punkty Wytrzymałości. Kiedy tracisz punkt Wytrzymałości, możesz zamiast tego odrzucić 1 punkt z tej karty. Kiedy oba punkty Wytrzymałości z tej karty zostaną odrzucone, Kamień Świtu rozpada się na stosie kart odrzuconych.

## KAPLICZKA



Kapliczka zostaje na tym Obszarze do końca gry.

Możesz się w niej modlić, rzucając kostką:

1-2. zostałeś zignorowany

3. zyskujesz 1 mieszek złota

4. zyskujesz 1 Czar

5. zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości

6. możesz teleportować się do dowolnego obszaru w tej Krainie. Może to być Twój następny ruch.

PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## KARTY TAROKA



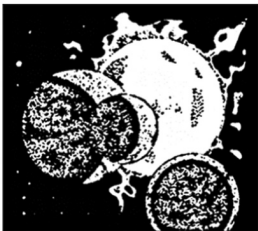
Jeśli dwiema kośćmi uzyskasz wynik niższy lub równy swej Mocy, to dzięki ułożeniu mandali możesz uniknąć wszelkich konsekwencji rozpatrywanego właśnie Zdarzenia (nawet wyciągniętego przez innego Poszukiwacza).

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## KONIUNKCJA



Gwiazdy ułożyły się w tak szczególny sposób, że na czas jednej tury zostaje podwojona Moc wszystkich Duchów. Potem koniunkcja się kończy odłóż tę Kartę.

## KOPALNIA ZŁOTA



Natknąłeś się na starą kopalnię złota. Jej zasoby to równowartość 10 mieszków złota (umieść je na terenie Obszaru). Chcąc wydobyć złoto musisz zrezygnować z ruchu w kolejnych turach, otrzymując 1 mieszek złota za każdą turę pobytu w tym miejscu. Po wydobyciu całości złota, odłóż tę Kartę.

## KORONA DOMINACJI



Przy jej pomocy możesz próbować ovladnąć każdym Smokiem poza Królem Smoków. Rzuć dwoma kostkami. Jeżeli wynik jest równy lub mniejszy od twojej Mocy, Smok jest ci podwładny i w czasie jednej walki doda swoją Siłę do twojej. Potem odlatuje. Odłóż tę Kartę.

MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## KORONA SALOMONA



Korona Salomona dodaje swemu właścicielowi 2 punkty Mocy.

## KOŃ



Koń pozwala ci dodać od jednego do trzech punktów do wyniku rzutu kostką podczas wykonania Ruchu. Twój Przyjaciele ograniczeni są do szybkości, dyktowanej przez rzut kostką, bez tego dodatku. Jeżeli, korzystając z konia, zostawisz ich za sobą, w następnej turze, zamiast wykonywać normalny Ruch, możesz do nich wrócić.



PRZEDMIOT      5      NOSICIEL

## KOŃ I WÓZ



Na wozie możesz przewozić dowolną liczbę przedmiotów. Ponadto możesz dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas wykonywania Ruchu. Jeżeli stracisz konia i wóz, stracisz wraz z nim wszystkie przedmioty które wiozł.

PRZEDMIOT      5      NOSICIEL

## KOŃ I WÓZ



Na wozie możesz przewozić dowolną liczbę przedmiotów. Ponadto możesz dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas wykonywania Ruchu. Jeżeli stracisz konia i wóz, stracisz wraz z nim wszystkie przedmioty które wiozł.

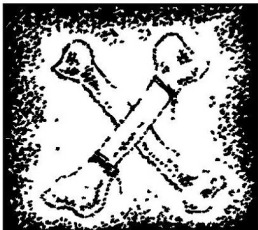
## KOŃ



Koń pozwala ci dodać od jednego do trzech punktów do wyniku rzutu kostką podczas wykonania Ruchu. Twój Przyjaciele ograniczeni są do szybkości, dyktowanej przez rzut kostką, bez tego dodatku. Jeżeli, korzystając z konia, zostawisz ich za sobą, w następnej turze, zamiast wykonywać normalny Ruch, możesz do nich wrócić.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## KOŚĆ SZAMANA



Odlóż tę kartę i weź Kartę Czaru.

WRÓG

2

POTWÓR

## KRAIL



### SIŁA 7

Podczas walki z nieustraszonym Krailem nie możesz korzystać z żadnych Przedmiotów.

## KRAVEN



Kiedy trafisz na obszar, który nakazuje ci wylosować jedną lub więcej kart Przygód lub Podziemi, możesz wylosować o jedną więcej. Kiedy spotkasz Wroga o Sile lub Mocy 6 lub wyższej, Kraven ucieknie na twój obszar (porzuć go).

## KRZYŻ



Jeśli właściciel Krzyża jest Zły, nie traci 1 punktu Wytrzymałości w Kaplicy, jeśli jest Dobry - nie traci Wytrzymałości na Cmentarzu. Ponadto właściciel Krzyża automatycznie pokonuje wszystkie Duchy bez konieczności walki z nimi.

## KSIĄŻĘ SMOKÓW



## SIŁA 9

Jeden z młodszych braci Króla Smoków zamieszkał na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.



---

WRÓG

2

SMOK

## KSIĄŻĘ SMOKÓW



SIŁA 9

Jeden z młodszych braci Króla Smoków zamieszkał na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

---

WRÓG

2

SMOK

## KSIĄŻĘ SMOKÓW



### SIŁA 9

Jeden z młodszych braci Króla Smoków zamieszkał na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## KSIĄŻE



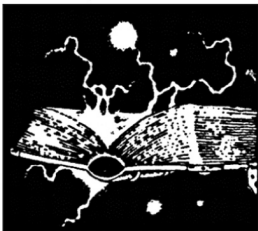
Dzięki księciu podczas każdej wizyty w Zamku możesz odzyskać do 2 punktów Wytrzymałości lub, również w Zamku, możesz wymienić księcia na 3 mieszki złota. W tym drugi przypadku przestaje on być twoim Przyjacielem i musisz odłożyć tę Kartę.

ZDARZENIE

1

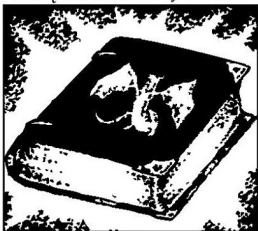
ZDARZENIE

## KSIĘGA CZARÓW



Znalazłeś legendarną Księgę Czarów. Natychmiast uzyskujesz tyle Czarów, na ile pozwala ci twa Moc. Potem Księga znika odłóż tę Kartę.

## KSIĘGA SMOCZEJ MAGII



Dopóki posiadasz tę Księgę, możesz w czasie walki ze Smokiem zignorować rezultat pierwszego rzutu kostką i rzucać jeszcze raz. Musisz zaakceptować rezultat drugiego rzutu. Poza tym możesz zignorować skutki następujących Kart Zdarzeń: Pojedynek, Smoczy Gniew, Zaskakujący Atak.

## KSIĘŻNICZKA



Dzięki księżniczce podczas każdej wizyty w Zamku możesz odzyskać 2 punkty Wytrzymałości lub, również w Zamku, możesz wymienić księżniczkę na 3 mieszkizłota. W tym drugim przypadku przestaje ona być twoim Przyjacielem i musisz odłożyć jej Kartę.

## KULA JASNOWIDZENIA



Kula Jasnowidzenia może być użyta tylko raz - potem należy ją odłożyć. Wykorzystana tuż przed ciągnięciem nowych Kart Przygód, Podziemi lub Czarów, pozwala wyciągnąć dwie Karty więcej i odrzucić tę dwie, które właścicielowi Kuli najmniej się podobają.

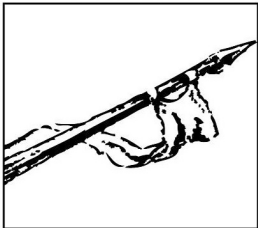
## LABIRYNT



Labirynt pozostanie na tym Obszarze do końca gry. Każdy o Mocy mniejszej niż 5, kto tu trafi, gubi się i traci jedną pełną, następną turę.



## LANCA



Z Lancy tej może korzystać jedynie Poszukiwacz jadący na koniu. Użyta podczas walki, dodaje 3 punkty Siły. Przy wyrzuceniu 1 oczka, Lanca łamie się. Odłóż tę Kartę.

## LASKA WŁADZY



Dzięki temu przedmiotowi możesz każdego spotkanego Wroga zabrać ze sobą, jako jeńca. Nie toczysz z nim walki a on w czasie najbliższej walki doda swą Siłę lub Moc do twojej - niezależnie czy to będzie walka wręcz czy psychiczna. Po tej walce uwalnia się spod twojej władzy - jego Kartę należy odłożyć. Laską można zniewolić tylko jednego wroga na raz. Jeżeli stracisz Laskę to stracisz jeńca - jego karta jako wróg zostaje przy Lasce.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

## LASKA



Po wykonaniu rzutu za ruch możesz dodać 1 do swojego wyniku.

## LATARNIA



Podczas badania Obszaru znalazłeś bardzo starą latarnię, która nadal jest sprawna. Dzięki jej światłu w trakcie wędrówki w Podziemiach możesz posuwać się o jeden Obszar szybciej niż wynikałoby to z zasad gry.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL  
LEGIONISTA



Zbłąkany Rzymianin wędrujący po tej Krainie okazuje się być doskonałym wojownikiem, gwarantującym ci zwycięstwo w jednej walce wręcz. Ty decydujesz, która to będzie walka, ale musisz to zadeklarować przed rzutami kości. Po walce Legionista odchodzi - odłóż tę kartę.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

## LEW



### SIŁA 3

Lew poluje tu na wszystko i wszystkich.  
Pozostanie na tym Obszarze, aż ktoś go  
pokona.

# MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONI LODOWE BERŁO



Jeśli pokonasz innego Poszukiwacza w jakiegokolwiek walce (i zdecydujesz się zabrać mu punkt Wytrzymałości), straci on również dwie tury.

WRÓG

2

HUMANOID

## LUDOJAD



### SIŁA 4

Ludojad zdecydował się, że na tym Obszarze nie zabraknie mu pożywienia. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.



WRÓG

2

HUMANOID

## LUDOJAD



### SIŁA 4

Ludojad zdecydował się, że na tym Obszarze nie zabraknie mu pożywienia. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## MACZUGA



Znalazłeś maczugę, dzięki której zyskujesz dodatkowo 2 punkty Siły podczas walki wręcz. Jest to jednak broń wymagająca odpowiedniej Siły, aby nią władać. Używać jej mogą Poszukiwacze o Sile co najmniej 5 (nie licząc punktów Siły dodawanych przez Przyjaciół i uzyskiwanych dzięki innym przedmiotom zwykłym, nie dotyczy przedmiotów magicznych).

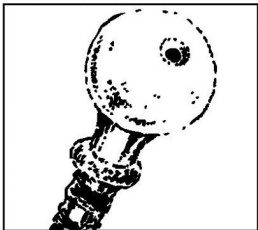
## MAG



Dobry mag zamieszkał na tym Obszarze do końca gry. Każdy Dobry Poszukiwacz, o ile Moc mu na to pozwoli, otrzyma od maga podczas każdej wizyty 1 Czar.

# MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONÍ

## MAGICZNA BUŁAWA



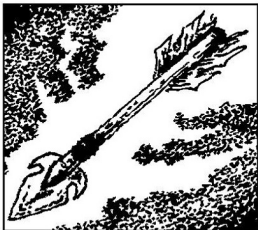
Użyta w walce dodaje 2 punkty do Siły  
swego właściciela.

## MAGICZNA RÓDZKA



Pozwala ona rzucić trzy Czary. Weź trzy Karty Czarów ze stosu i zachowaj je razem z tą Kartą. Możesz rzucać te Czary bez względu na swój poziom Mocy. Po wykorzystaniu trzech Czarów, odłóż tę Kartę.

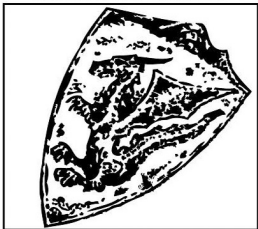
## MAGICZNA STRZAŁA



Możesz wypuścić tę strzałę na początku walki. Wynik 4, 5 lub 6 oznacza, że strzała śmiertelnie poraziła Smoka (nawet Króla Smoków). Wynik 1, 2 lub 3 oznacza, że musisz stoczyć normalną walkę. Po wypuszczeniu strzały odłóż tę Kartę.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT PANCERZ

### MAGICZNA TARCZA



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada Magiczną Tarczę straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką - rezultat 4, 5 lub 6 oznacza, że Magiczna Tarcza go ochroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## MAGICZNA UPRZAŻ



Jeżeli pokonasz Smoka w walce, możesz oszczędzić mu życie i założyć Magiczną Uprząż. Dopóki będzie twoim jeńcem, w czasie walki dodawaj 3 punkty do wyniku rzutu, a wykonując ruch rzucaj dwukrotnie kostką wybierając lepszy wynik. Jeniec jest nierozdzielnie związany z Uprzążą - tracisz Uprząż, tracisz jeńca i odwrotnie.



## MAGICZNE WROTA



Magiczne Wrota pozostaną na tym Obszarze do końca gry. Jeśli chcesz przez nie przejść, rzuć kostką, żeby zobaczyć, gdzie wyszedłeś:

1. Skały    2. Wioska
3. Miasto
4. Jaskinia Czarownika
5. Świątynia
6. Równiny Grozy.

## MAGICZNY CYKLON



Nad światem przeszedł potężny, magiczny cyklon. Wessał wszystkie czary wszystkich Poszukiwaczy (niezależnie od tego, gdzie byli), potem rozplynął się w mgiełkę. Odłóż tę Kartę i wszystkie Karty Czarów, będące w posiadaniu Poszukiwaczy. Nie znikają Czary przedmiotów czy Przyjaciół.

---

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT PANCERZ

### MAGICZNY HEŁM



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada Magiczny Hełm straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką - rezultat 4, 5 lub 6 oznacza, że Magiczny Hełm go ochronił. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

---

## MAGICZNY KUFEL



Posiadając ten Kufel przy każdym pobycie w Gospodzie możesz przywrócić swoją Wytrzymałość do stanu wyjściowego.

## PRZEDMIOT 5    MAGICZNY BRONÍ

### MAGICZNY MIECZ



Magiczny Miecz nie może być używany przez Dobrych Poszukiwaczy. W każdej walce, w której zostanie użyty dodaje swemu właścicielowi 1 punkt Siły. Ponadto właściciel Miecza zyskuje 1 punkt Wytrzymałości po odebraniu go w walce innemu Poszukiwaczowi.

MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## MAGICZNY PAS



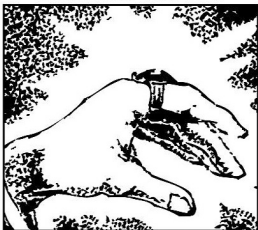
Magiczny Pas podnosi o 1 punkt Siłę swego właściciela.

## MAGICZNY PIERŚCIEŃ



Zamiast atakować innego Poszukiwacza, możesz posłużyć się tym Pierścieniem. Rzuć kostką. 1-3: Nic się nie dzieje, 4-6: Ofiara zostaje sparaliżowana. Możesz jej zabrać dowolny przedmiot lub mieszek złota.

## PIERŚCIEŃ WŁADZY

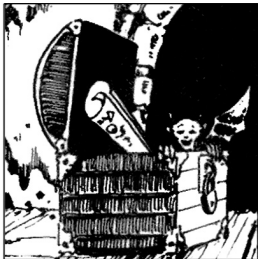


Przy pomocy tego pierścienia możesz zawładnąć każdym napotkanym Smokiem, poza Królem Smoków. Smok staje się twym jeńcem i jest nierozzerwalnie związany z Pierścieniem - tracisz Pierścień, tracisz jeńca i odwrotnie. W czasie jednej walki Smok doda swoją Siłę do twojej, a potem odleci. Pierścień działa tylko raz. Po ukończeniu walki, odłóż te Karty.



PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL

## MAGICZNY POMOCNIK



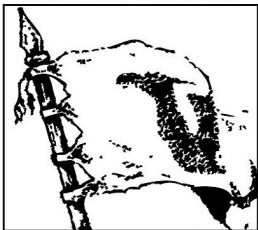
Ta istota zostanie twoim Przyjacielem, jeżeli zgodzisz się poświęcić 1 punkt Wytrzymałości. Jako twój Przyjaciel, Magiczny Pomocnik dodaje 2 punkty do twojej Mocy, a ponadto w momencie, w którym chcesz wziąć Czar pozwala ci obejrzeć trzy Karty Czarów, leżące na wierzchu stosu i wybrać tę, która ci najbardziej odpowiada, a pozostałe dwa odrzuć na stos Kart użytych.

## MAGICZNY STRUMIEŃ



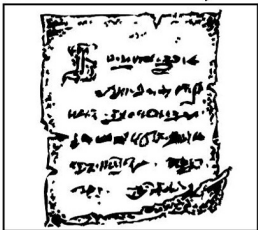
Po odnalezieniu strumienia połóż przy nim 4 punkty Siły. Każdy kto tu trafi, może napić się zeń wody, zyskując 1 punkt Siły i redukując o 1 punkt początkowy potencjał strumienia. Gdy wszystkie 4 punkty zostaną wykorzystane, strumień wysycha i tę Kartę należy odłożyć.

## MAGICZNY SZTANDAR



Magiczny Sztandar dodaje ducha twoim Przyjaciółom. Mając sztandar, w czasie walki możesz dodać punkt do Siły albo Mocy za każdego posiadanego Przyjaciela, który ze swej natury nie dodaje żadnych punktów.

## MAGICZNY ZWÓJ



Jeżeli napotkasz Smoka (poza Królem Smoków) zaklęcie zapisane na tym zwoju może zmusić go do zaatakowania innego Poszukiwacza, zamiast Ciebie. Wybrany poszukiwacz musi natychmiast podjąć walkę ze Smokiem, którego przenieś na obszar tego Poszukiwacza. Po użyciu zwoju - odłóż tę kartę.

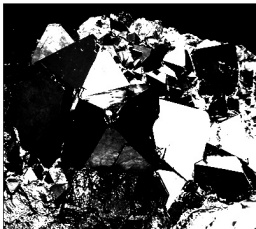
## MAGIK



Jeżeli chcesz, magik zmieni punkty twojej Siły (z wyjątkiem ilości wyjściowej oraz tych punktów, które masz dzięki Przedmiotom i Przyjaciołom) na punkty Mocy i odwrotnie. Niezależnie od tego, czy korzystasz z jego umiejętności, magik znika odłóż tę Kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

## MAGNETYT



Musisz zabrać magnetyt ze sobą. Liczy się on jako 2 Przedmioty do limitu posiadanych Przedmiotów. Możesz sprzedać ten magnetyt Alchemikowi w Mieście za cenę 3 mieszków złota.

WRÓG

2

POTWÓR

## MANTYKORA



### SIŁA 4

Ta dzika mantykora żeruje na intruzach, którzy wtargną na ten obszar. Podczas walki z mantykorą, skuteczność Poszukiwacza maleje o 2.

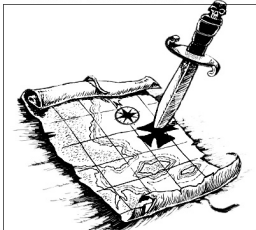
## MAPA PODZIEMI



Znalazłeś mapę, dzięki której bez trudu trafisz na Obszar Wejścia do Podziemi. W następnym ruchu możesz przenieść się na ten Obszar. Bez względu na to czy zechcesz skorzystać z tej propozycji, mapa w trakcie kolejnej tury rozsypuje się ze starości. Odlóż tę Kartę.



## MAPA SKARBÓW



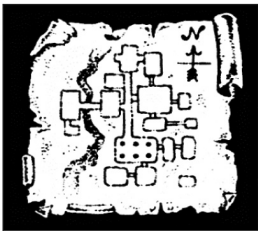
Za każdym razem, kiedy wymieniasz dowolną kartę mieszków złota, otrzymujesz 1 mieszek złota więcej. Możesz odrzucić mapę skarbów na Skalach, aby otrzymać 2 mieszki złota.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MAPA



Właściciel mapy może odjąć 2 od wyniku rzutu kostką w Kopalni.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

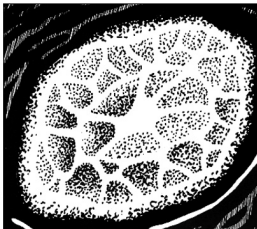
## MAŁPA



### SIŁA 3

Krwiożercza małpa sieje strach wśród miejscowej ludności. Pozostanie na tym Obszarze, aż ktoś ją pokona.

## MEDUZA



## MOC 6

Każdy Poszukiwacz, który przegra walkę z Meduzą musi rzucić kostką. Wynik 1, 2 lub 3 oczka oznacza utratę 1 punktu Wytrzymałości, 4,5 oczek - utratę 2 punktów Wytrzymałości, zaś wyrzucenie 6 oczek powoduje, że Poszukiwacz zostaje zamieniony w głaz i ginie. Meduza pozostanie na tym Obszarze aż ktoś ją pokona.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## MEFISTOFELES



Natknąłeś się na Mefistofelesa, przebywającego z misją w tej Krainie. Jeżeli jesteś Zły, dodaje ci on 1 punkt Mocy, jeżeli jesteś Dobry lub Neutralny zmienia cię w Złego. Potem wraca do swego mrocznego królestwa odłóż jego Kartę.

WRÓG

2

POTWÓR

## MGLISTY OLBRZYM



### SIŁA 8

Zanim wdasz się w walkę z mglistym olbrzymem, rzuć 2 kostkami. Musisz uznać niższy wynik jako swój rzut ataku i wyższy wynik jako rzut ataku olbrzyma.

WRÓG

2

SMOK

## MGLISTY SMOK



### MOC 7

Zanim wdasz się w walkę psychiczną z mglistym smokiem, rzuć 2 kostkami. Musisz uznać niższy wynik jako swój rzut ataku i wyższy wynik jako rzut ataku smoka.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

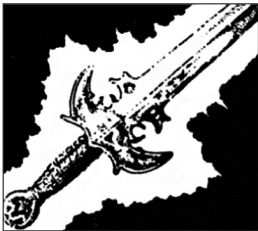


PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



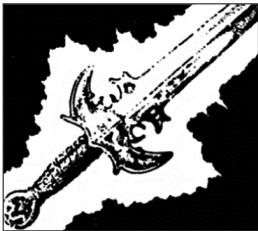
Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## MIECZ



Miecz, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela.

MAGICZNY PRZEDMIOT 5 BRONĲ

## MIECZ PRAWDY



Mieczy Prawdy nie może posiadać Zły Poszukiwacz. Miecz Prawdy dodaje 1 do twojej Siły podczas walki. Jeśli twój rzut ataku jest niższy od rzutu ataku twojego przeciwnika, możesz zmienić wynik swojego rzutu na „6”.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONĖ

# MIECZ ZAKŁĘĆ



Miecz Zakłęć dodaje 1 punkt do twojej Mocy podczas walki psychicznej. Jeśli pokonasz w walce psychicznej Wroga lub innego Poszukiwacza (i sprawisz, że straci punkt Wytrzymałości), wylosuj 1 Czar.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.



PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.



PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## MIESZEK ZŁOTA



Zamień tę Kartę na żółty żeton, a potem ją odłóż.

## MIGOT

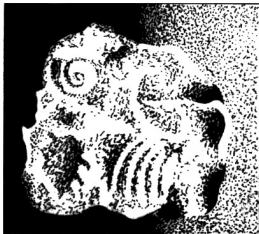


## MOC 6

Migot pojawił się znienacka i zaatakował cię, zanim zdążyłeś zareagować. W walce psychicznej z Migotem nie możesz rzucać kostką za swój atak.

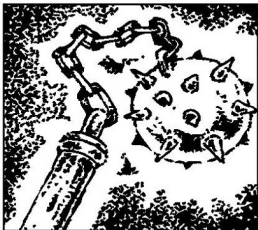
PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## MINERAŁ



Zauważyłeś odłamek skalny o nietypowym wyglądzie i postanowiłeś go ze sobą zabrać, gdyż intuicja podpowiada Ci, że ma on znaczną wartość. W Mieście lub Zamku możesz wymienić go na 6 mieszkań złota.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONĖ MORNING STAR



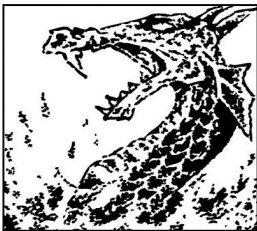
Jest to potężna, ale trudna w użyciu broń. W czasie każdej walki dodaje 3 punkty Siły, ale kiedy rezultat rzutu kostką przewyższa poziom Mocy, oznacza to, że uderzyłeś się w głowę i przegrałeś walkę bez względu na dotychczasowy rezultat.

WRÓG

2

SMOK

## MORSKI SMOK



SIŁA 8

Potężny Morski Smok opuścił swoje wodne włości i terroryzuje ten Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.



WRÓG

3

DUCH

## MROczNA WIESZCZKA



### MOC 2

Rzuć 2 kostkami za rzut ataku wieszczki i wybierz wyższy wynik. Jeśli wypadnie dublet, na 3 tury zostajesz zamieniony w małą oślizgłą Ropuchę.

## MUMAKILE



## SIŁA 8

Stado olbrzymich słońi grasuje po okolicy, tratując wszystkich na swej drodze. Mumakile pozostaną tu, aż ktoś je przepędzi wygrywając z nimi walkę. W takim przypadku Kartę tę należy przenieść o tyle Obszarów w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, ile oczek wyrzuci kostką zwycięski gracz. Karta nie podlega wymianie na punkty Siły.

PRZEDMIOT 5

NOSICIEL

## MUŁ



Muł może nieść do 8 twoich Przedmiotów. Jeżeli go stracisz, musisz zostawić na Obszarze, na którym to nastąpiło wszystkie te Przedmioty, które znajdowały się na Mule.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL

## MĄDRA SOWA



Mądra sowa dodaje 1 punkt do twojej Mocy. Zamiast poruszać się dokładnie o tyle obszarów, ile uzyskałeś w rzucie za ruch, możesz poruszać się o dowolną liczbę obszarów, nie większą, niż wynik rzutu.

# MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONÍ

## MŁOT PIORUNÓW



Młot Piorunów dodaje właścicielowi 1 punkt Siły w walce wręcz. Ponadto dodaj jeden punkt Siły za każdą odkrytą Kartę Wroga w tej Krainie.

## NAJEMNIK



Najemnik stanie się twym Przyjacielem, jeżeli zapłacisz mu 1 mieszek złota. Jeśli nie będzie czekał na tym Obszarze na kogoś bardziej hojnego. Jako Przyjaciel, najemnik dodaje na 1 turę 3 punkty do twojej Siły za każdym razem, gdy zapłacisz mu 1 mz. Można mu zapłacić tylko raz na turę.

## NAPÓJ FENIKSA



Kiedy Smok lub Wyvern zionie na ciebie ogniem, możesz wypić ten napój. Zamiast utracić 1 punkt Wytrzymałości, zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości! Po wypiciu napoju odłóż tę Kartę.

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY NAUCZYCIEL



Podczas wędrówki spotkałeś nauczyciela wygłaszającego ciekawy wykład na temat Krain Magii i Miecza. Nabywając tę wiedzę (przez kolejną turę) zyskałeś 2 punkty Mocy. Po zakończeniu wykładu nauczyciel się oddala. Odłóż tę Kartę.



ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## NEKROPIEWCA



Nekropiewca przywołał żrącą chmurę, która spowila wszystkie Krainy. Wszyscy Poszukiwacze tracą 1 punkt Wytrzymałości.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

## NIEDŹWIEDŹ



### SIŁA 3

Wściekły niedźwiedź przywędrował tu nie wiadomo skąd. Pozostanie na tym Obszarze, aż ktoś go pokona.

## NIETOPERZE - WAMPIRY



## MOC 4

Atakuje cię rój krwiożerczych nietoperzy. Zwycięstwo w walce psychicznej oznacza, że udało ci się ukryć przed nimi i nietoperze lecą dalej. Rzuć jedną kością. Rój zatrzyma się na obszarze odległym o wyrzuconą liczbę oczek w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Jeżeli na tym obszarze znajduje się inny Poszukiwacz, nietoperze natychmiast go atakują. Pozostaną na tym obszarze, aż ktoś je pokona. Karta nie podlega wymianie na punkty Mocy.

WRÓG

2

HUMANOID

## OBROŃCA



### SIŁA ?

Jeśli jesteś Dobry, Siła obrońcy wynosi 3, jeśli Neutralny 6, a jeśli Zły 9. Jeśli go pokonasz, otrzymasz 1 punkt Siły (nie możesz jednak zatrzymać tej karty jako trofeum).

## ODMIENIEC



Rzuć 1 kostką, aby sprawdzić jaką formę przyjmie odmieniec: 1-2) Wiedźmowy demon (Moc 11) 3-4) Bagienny potępieniec (Moc 9) 5-6) Widmo opętania (Moc 7) Jeśli go pokonasz, otrzymujesz 1 punkt Mocy (nie możesz jednak zatrzymać tej karty jako trofeum).

WRÓG

2

HUMANOID

## OLBRZYM



### SIŁA 6

Na tym Obszarze urządził sobie rezydencję okrutny olbrzym. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## ORLE GNIAZDO



Połóż tę Kartę na Skalach. Pierwszy gracz, który stanie na tym Obszarze, może wspiąć się do gniazda i zabrać Talizman pozostawiony tam przez Orła. Po wzięciu Talizmanu, odłóż tę Kartę.

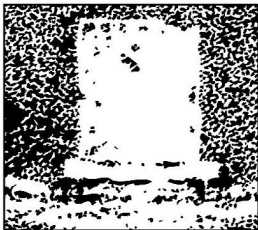
MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
OWOC JARZĘBINY  
WIEDZY I NATCHNIENIA



Możesz odrzucić Owoc Jarzębiny, gdy któryś z Poszukiwaczy ma właśnie wylosować kartę Czaru. Wylosuj 5 kart Czarów, wybierz 1 z nich, a resztę kart odrzuć koszulką do góry (nikt prócz ciebie nie może wiedzieć, jakie Czary zostały odrzucone). Zamiast losować kartę Czar, ten Poszukiwacz musi wziąć wybraną przez ciebie kartę.



## OŁTARZ GROZY



Na tym obszarze wyznawcy Smoczego Kultu postavili ołtarz. Żądają, abyś oddał im jednego z Przyjaciół, aby mogli go złożyć w ofierze ich straszliwemu smoczemu bóstwu. Odlóż tutaj kartę Przyjaciela.

ZDARZENIE                      1                      STRÓŻ PRAWA  
PATROL GWARDII



## SIŁA 7

Przejeżdża obok ciebie patrol Gwardii Królewskiej. Jeżeli jesteś Zły będą się starali cię aresztować, a potem zabrać do Miasta. Musisz stoczyć z nimi walkę wręcz na normalnych zasadach. Jeżeli ją przegrasz, tracisz punkt Wytrzymałości i przenosisz się do Miasta gdzie stracisz resztę tej i następną turę. Dobrzy i Neutralni - odkładają tę Kartę.

ZDARZENIE            1            STRÓŻ PRAWA  
PATROL GWARDII



SIŁA 7

Przejeżdża obok ciebie patrol Gwardii Królewskiej. Jeżeli jesteś Zły będą się starali cię aresztować, a potem zabrać do Miasta. Nie badasz tego obszaru i kończysz turę. Jeżeli nie - możesz odłożyć tę kartę.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PATROL



Patrol wojska usiłuje wprowadzić ład i porządek. Żołnierze odsyłają cię natychmiast na Obszar, z którego rozpoczęłeś grę i zadowoleni odmaszerowują do koszar. Odłóż tę Kartę.

## PEGAZ



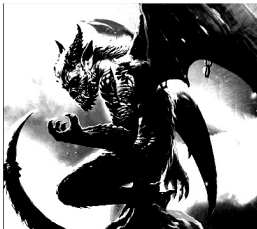
Uskrzydlony koń, pegaz, proponuje ci przeniesienie do dowolnego miejsca w tej Krainie. Niezależnie od tego, czy skorzystasz z jego propozycji, czy nie, pegaz odlatuje odłóż tę Kartę. Jeżeli skorzystasz z pegaza przenosisz się na wybrany obszar natychmiast.

## PIECZARA KOŚCI



Jeżeli postanowiłeś wejść do pieczary, rzuć kostką. 1-2: Jaskinia jest pusta, 3: Walczysz ze smokiem (Siła 7), 4: Walczysz ze smokiem (Siła 8), 5: Walczysz ze smokiem (Siła 9), 6: Natychmiast wychodzisz w dowolnym obszarze Krainy Zewnętrznej, Środkowej, Wejściu do Podziemi lub Równinie Grozy. W przypadku wygranej z Smokiem (przy rzucie 3-5, po wygranej walce zyskujesz 1 punkt Siły).

# PIEKIELNA ZMORA



Czy tego chcesz czy nie, zmora zostaje twoim Przyjacielem. Będzie dodawać 4 do skuteczności ataku każdego Wroga, z którym się zmierzysz w jakiejkolwiek walce. Jeśli w wyniku tej walki stracisz punkt Wytrzymałości, zmora opuści cię i przyłączy się do gracza po twojej lewej. Opuści grę kiedy znajdzie się na Cmentarzu lub obok.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT  
PIERŚCIEŃ OCHRONY



Jeśli zostaniesz pokonany w jakiegokolwiek walce, zamiast tracić punkt Wytrzymałości, możesz odrzucić Pierścień.



MAGICZNY

5

PRZEDMIOT

## PIERŚCIEŃ



Pierścień dodaje swojemu właścicielowi  
1 punkt Mocy oraz 1 punkt Siły.

# NIEZNAJOMY    4    NIEZNAJOMY

## PIKT



Spotykasz przedstawiciela bardzo starej cywilizacji, zamieszkującej te tereny w czasach mrocznej przeszłości. Kosztem jednej tury obiecuje on przeprowadzić Cię tajemniczymi ścieżkami do dowolnego Obszaru w Krainie Zewnętrznej lub Środkowej albo na Obszar rozpoczynający planszę Podziemi. W kolejnej turze Pikt znika - odłóż tę Kartę.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PIROPIEW CZYNI



Piropiewczyni przywołała przerażającą burzę ogniową. Musisz odrzucić wszystkie swoje przedmioty. Ponadto wszyscy Poszukiwacze znajdujący się w tej Krainie tracą 1 punkt Wytrzymałości.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## PLOTKI O SKARBACH



Rzuć 1 kostką i połącz 5 mieszków złota na obszarze oddalonym od ciebie o wyrzuconą ilość oczek w kierunku zgodnym z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

## PODATEK



Został nałożony podatek w wysokości 1 mieszka złota. rzuć kostką, żeby ustalić na kogo:

1. na Dobrych
2. na Złych
3. na Neutralnych
4. na mających złoto
5. na tych w Zewnętrznej Krainie
6. na tych w Środkowej Krainie.

Nie posiadający złota są chłostani trąca 1 punkt Wytrzymałości. Po ściągnięciu podatku Karta jest odkładana.

PRZYJACIEL

5

NOSICIEL

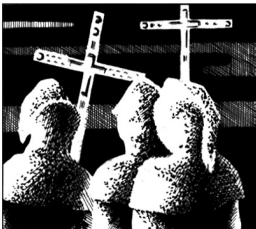
## PODRÓŻNIK



Nie musisz rzucać kością przebywając na obszarze Skał i Lasu, chyba że sam tego zapragniesz. Jeśli zdecydujesz się rzucać, możesz dodać 1 lub 2 do uzyskanego wyniku. Nosi 2 Przedmioty.

# ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## POKUTA



Wszyscy Żli Poszukiwacze (z wyjątkiem znajdujących się na Obszarze Korony Władzy) muszą najkrótszą drogą odbyć pielgrzymkę do Świątyni. W trakcie pielgrzymki nie mogą oni badać Obszarów, nie walczyć ze Strażnikiem, ani nie mogą atakować innych Poszukiwaczy. Mogą natomiast być atakowani. Pierwszy, który odbędzie pokutę w nagrodę otrzyma 2 punkty Mocy. Każdy Zły poszukiwacz musi dotrzeć do Świątyni.

## POLANA PEŁNA ZIOŁ



Na tym Obszarze zauważyłeś zioła, z których wywar regeneruje siły. Jeżeli Twoja Moc jest większa od 3, przyrządzasz sobie miksturę przywracającą Ci Wytrzymałość z początku rozgrywki. Niestety ziół starcza zaledwie na jedno leczenie. Po ich wykorzystaniu odłóż tę Kartę.



# POLIMORF



Rzuć 1 kostką, aby sprawdzić jaką formę przyjmie polimorf:

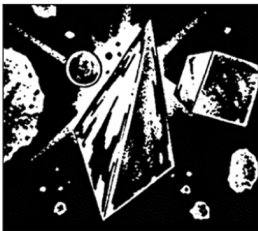
1-2) Olbrzym ze wzgórz (Siła 10)

3-4) Lodowy ogr (Siła 8)

5-6) Goblinski bydlak (Siła 6)

Jeśli go pokonasz, otrzymujesz 1 punkt Siły (nie możesz jednak zatrzymać tej karty jako trofeum).

## POLTERGEIST



Przyczepił się do Ciebie złośliwy duch poltergeist. Musisz go zabrać jako Przyjaciela. Jego obecność przeszkadza ci tak bardzo, że możesz poruszać się tylko jeden Obszar podczas tury. Możesz się go pozbyć przekraczając Rwą Rzekę pomiędzy krainą zewnętrzną i środkową, w jakikolwiek sposób. Gdy to zrobisz, odłóż tę Kartę.

# ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## PORWANIE



Zostajesz porwany przez przedstawicieli obcej cywilizacji w Wir Kosmicznej Otchłani.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL  
POSZUKIWACZKA SKARBÓW



Jeśli w trakcie ruchu przechodzisz przez obszar zawierający jeden lub więcej Przedmiotów lub mieszkań złota, możesz zakończyć tam swój ruch (zamiast poruszyć się dokładnie o tyle obszarów, ile uzyskałeś w rzucie za ruch).

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

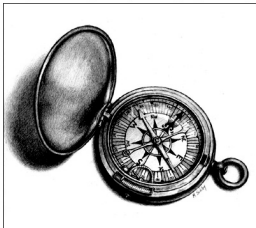
## POTRZASKANA TARCZA



Ta tarcza jest bezużyteczna, może jednak zostać naprawiona w Mieście za cenę 1 mz. Po naprawie zamień tę kartę na kartę normalnej tarczy.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT

## POZŁACANY KOMPAS



Po wykonaniu rzutu za ruch możesz odjąć 1 od wyniku (minimum 1).

WRÓG

3

DUCH

## POŁUDNICA



### MOC 3

Południca pojawiła się na tym Obszarze.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

---

ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

PRZEBUDZENIE SMOKÓW



Wszystkie śpiące Smoki natychmiast  
budzą się.

---



ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

PRZEBUDZENIE SMOKÓW



Wszystkie śpiące Smoki natychmiast  
budzą się.

## PRZEKLEŃSTWO



Przekłeta wiedźma - musisz ją zabrać jako swojego Przyciaciela. Wszyscy twoi Przyjaciele (z wyjątkiem Poltergeista) natychmiast cię opuszczają. Odłóż ich Karty na obszar na którym spotkałeś Wiedźmę. Nie możesz zdobyć nowych Przyjaciół, aż się uwolnisz od Wieźmy, odwiedzając wiejskiego mędrca. Po wizycie u niego możesz odłożyć tę Kartę.

## PRZEWODNIK



Mając przewodnika za Przyjaciela nie musisz rzucać kostką w Lesie, na Skałach i w Przepaści jesteś tam zawsze bezpieczny.

## PRZEWODNIK



Mając przewodnika za Przyjaciela nie musisz rzucać kostką w Lesie, na Skałach i w Przepaści jesteś tam zawsze bezpieczny.

# PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL PRZEŚLADOWCA ŚMIERCI

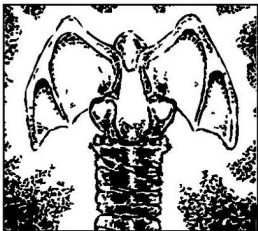


Czy tego chcesz, czy nie, prześladowca zostaje twoim Przyjacielem. Jeśli przegrasz jakąkolwiek walkę i stracisz Wytrzymałość, zostajesz zabity. Jeśli wygrasz jakąkolwiek walkę z istotą lub innym Poszukiwaczem, możesz porzucić tę kartę na swoim obszarze. Do danego Poszukiwacza prześladowca może przyłączyć się tylko raz na grę.

---

MAGICZNY      5      PRZEDMIOT

PSIONICZNA RÓDZKA



Ta różdżka pozwala ci w czasie walki korzystać z Mocy zamiast Siły.

---

# PUSTELNIK



Rzuć kostką i umieść pustelnika na Obszarze, określonym wynikiem rzutu:

- |           |                     |
|-----------|---------------------|
| 1. Krypta | 2. Równiny Grozy    |
| 3. Oaza   | 4. Przeklęta Polana |
| 5. Skały  | 5. Las              |

Pierwszemu Poszukiwaczowi, który do niego trafi pustelnik ofiaruje Talizman (o ile ten będzie jeszcze dostępny), a potem zniknie.

## PÓLBÓG



Spotykasz półboga, który ofiaruje ci jeden Czar. Możesz go wybrać spośród tych, które jeszcze pozostały weź Kartę wybranego Czaru, zaś resztę potasuj. Potem półbóg znika odłóż te Kartę.



MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

## ROGI WŁADZY



Rogi Władzy dodają po 1 punkcie do twojej Siły i Mocy.

WRÓG

2

HUMANOID

## ROZBÓJNIK



### SIŁA 4

Groźny rozbójnik zaczął grasować w okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

HUMANOID

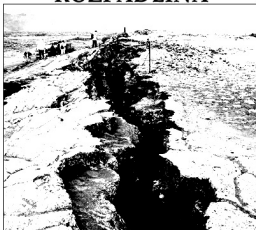
## ROZBÓJNIK



### SIŁA 4

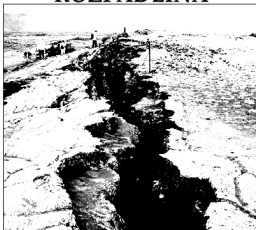
Groźny rozbójnik zaczął grasować w okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

# ROZPADLINA



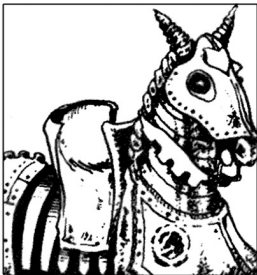
Ziemia rozstępuje się i lądujesz w Kryptcie - Podziemia. Musisz odłożyć na stos kart użytych muły, konie, konie i wozy oraz rumaka.

# ROZPADLINA



Ziemia rozstępuje się i lądujesz w Kryptcie - Podziemia. Musisz odłożyć na stos kart użytych muły, konie, konie i wozy oraz rumaka.

## RUMAK



Rumak pozwala Ci podczas walki wykonać szarżę - to oznacza, że swoją Siłę możesz powiększyć o swą Moc. Jeżeli zostałeś pokonany, w jakiejkolwiek walce (także psychicznej), to dodatkowym efektem tej porażki będzie strata Rumaka - odłóż jego Kartę na stos Kart użytych.

WRÓG

2

HUMANOID

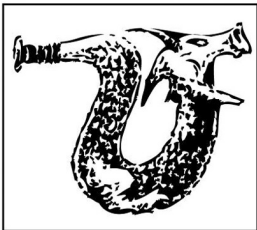
## RZYGACZ



### SIŁA 5

Ohydny rzygacz sieje spustoszenie w tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## RÓG PRZERAŻENIA



Zadmij w ten Róg, jeżeli chcesz przerazić napotkanego Smoka (z wyjątkiem Kóła Smoków). Rzuć dwoma kostkami. Jeżeli suma oczek przewyższa Siłę Smoka, Smok odlatuje w popłochu i nie musisz z nim walczyć. Odłóż tę Kartę.



## RÓDZKA GROZY



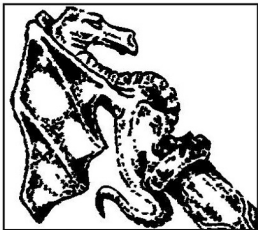
Ta Różdżka może pomóc ci uniknąć walki z każdym przeciwnikiem. Rzuć kostką: 4, 5 lub 6 oczek oznacza, że przeciwnik został sparaliżowany strachem i możesz go ominąć. Przy wyniku 1, 2 lub 3 musisz stoczyć normalną walkę.

## RÓDZKA OGNIĄ



Przy jej pomocy możesz przed rozpoczęciem walki cisnąć kulę ognistą w swojego przeciwnika (nawet Króla Smoków). Pokona ona każdego przeciwnika a Poszukiwacza pozbawi punktu Wytrzymałości. Różdżka jest jednorazowego użytku. Po walce odłóż tę Kartę.

## RÓDZKA WYVERNA



Dzięki tej różdźce możesz ovladnąć każdym napotkanym Wyvernem. Staje się on twoim Przyjacielem na jedną walkę, a następnie odlatuje. Po walce odłóż tę Kartę.

## RÓDZKA ZNISZCZENIA



Róźdzka, użyta przeciwko innemu Poszukiwaczowi, zabierze mu 2 punkty Siły lub 2 punkty Mocy lub po 1 punkcie Siły i Mocy (z wyjątkiem tych, z którymi ofiara rozpoczęła grę oraz zdobytych dzięki Przedmiotom i Przyjaciołom). Róźdzki można użyć tylko na początku swej tury i tylko raz. Po wykorzystaniu odłóż tę kartę

## RÓŻDŻKA



Moc zawarta w Różdźce zapewnia jej właścicielowi posiadanie nieograniczonej ilości Czarów - jeżeli je otrzymał może posiadać ich dowolną ilość. Dodatkowo musi mieć co najmniej 1 Czar więcej niż ilość, z jaką rozpoczął grę (powinien wziąć nowy Czar w momencie, w którym będzie miał ich tyle, ile na początku lub mniej).

## SAKWA BEZ DNA



Ten magiczny przedmiot pozwala ci nieść do pięciu przedmiotów ponad normalny limit (sakwa w ogóle w tym rachunku nie jest uwzględniana). Jeżeli stracisz sakwę, przepadną również wszystkie niesione w niej przedmioty.

## SEKRETNE DRZWI



Znalazłeś sekretne drzwi. Jeśli przez nie przejdiesz, wyciągnij 3 nowe Kart Przygód i odłóż tę Kartę. Jeśli nie drzwi będą czekać na tym Obszarze, aż ktoś przez nie przejdzie.

## SFINKS



Sfinks zadaje ci zagadkę. Wybierz cyfrę od 1 do 6, a następnie rzuć kostką. Jeżeli wyrzuciłeś cyfrę którą wybrałeś, zyskujesz 1 Czar. Sfinks zostaje na tym Obszarze, aż ktoś rozwiąże jego zagadkę, a potem znika odłóż jego Kartę.



PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## SKARB ZBÓJCÓW



W trakcie badania Obszaru natknąłeś się niespodziewanie na zakopany skarb. Aby dowiedzieć się, ile mieszków złota udało Ci się odkopać, rzuć dwa razy kostką. Liczba wyrzuconych oczek oznacza liczbę mieszków. Po zabraniu złota odłóż Kartę.

## SKRZAT



Dzięki skrzatowi jesteś zawsze bezpieczny w Lesie i nie musisz tam rzucać kostką. Ponadto, przebywając w Puszczy możesz skutecznie wymykać się Wrogom.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

# SKRZAT



Rzuć 1 kostką:

- 1) Na 3 tury zamieniasz się w Ropuchę
  - 2) Tracisz całe złoto
  - 3) Tracisz 1 Mieszek Złota
  - 4) Otrzymujesz 1 Mieszek Złota
  - 5) Otrzymujesz 2 Mieszki Złota
  - 6) Rzuć 1 kostką - otrzymujesz tyle Mieszków Złota.
-

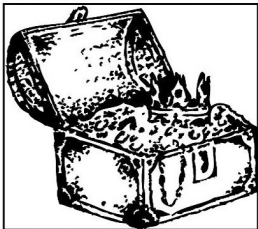
## SKRZYDLATE BUTY



Jeżeli właściciel Skrzydlatych Butów podczas wykonywania ruchu wyrzuci kostką 6, może rzucić jeszcze raz i do szóstki dodać wynik drugiego rzutu. Jeśli tak zrobi, musi poruszyć się o ilość Obszarów równą uzyskanej sumie.

PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## SKRZYNIA SKARBÓW



Weź tyle mieszków złota, ile wyniesie rzut kostką, a potem odłóż tę Kartę.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT PANCERZ SMOCZA KOLCZUGA



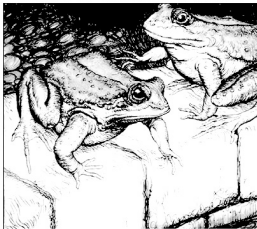
Jeżeli Poszukiwacz, który posiada Smoczą Kolczugę straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką - rezultat 3 - 6 oznacza, że go ochroniła. Nie traci Wytrzymałości jakkolwiek przegrał walkę.

## SMOCZA KREW



Możesz wypić ten napój w dowolnej chwili. Powoduje to utratę 1 punktu Wytrzymałości, ale podwaja twoją Siłę do końca tury. Odłóż tę Kartę po wypiciu napoju.

# SMOCZA ROPUCHA



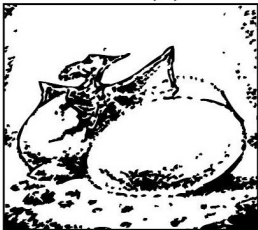
## SIŁA 1

Jeśli twój rzut ataku jest niższy od rzutu ataku smoczej ropuchy, po rozstrzygnięciu walki na 3 tury sam zamieniasz się w oślizgłą Ropuchę.



PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## SMOCZE JAJA



Możesz wymienić te Przedmioty na 5  
mieszków złota w Jaskini Czarnownika.

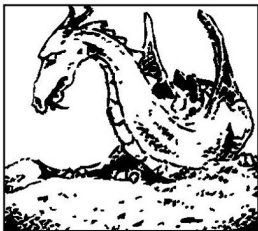
## SMOCZE LEŻE



## SIŁA 7

Smok strzeże ogromnej góry skarbów i pozostanie tu, aż ktoś go pokona. Jeżeli zwyciężysz Smoka, możesz zabrać tyle mieszkań złota, ile wyniesie rzut kostką.

## SMOCZE LEŻE



## SIŁA 7

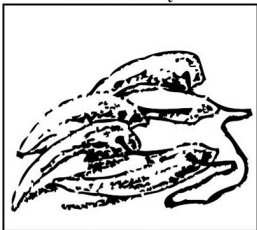
Smok strzeże ogromnej góry skarbów i pozostanie tu, aż ktoś go pokona. Jeżeli zwyciężysz Smoka, możesz zabrać tyle ile wyniesie rzut kostką.

## SMOCZE SKRZYDŁA



Zamiast wykonywania normalnego ruchu możesz przelecieć z ich pomocą do dowolnego obszaru tej Krainy (ale nie Wewnętrznej). Jeżeli posiadasz Konia, Konia i Wóz, Muła, Rumaka lub Przyjaciół, to musisz ich pozostawić za sobą. Po użyciu, odłóż tę kartę.

## SMOCZE ZĘBY



Na początku dowolnej walki możesz rzucić na ziemię Smocze Zęby. Natychmiast wyrośnie z niej tylu wojowników - szkieletów, ile wyniesie rzut kostką. Każdy z nich dodaje do twojej Siły 1 punkt. Po walce odłóż tę Kartę.

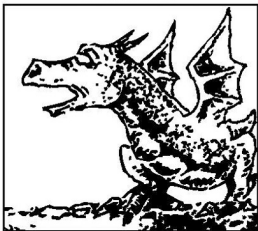
PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

SMOCZE ŁZY



Jeżeli odwiedzisz Alchemika w Mieście,  
możesz mu sprzedać te rzadkie klejnoty  
za 5 mieszkań złota.

## SMOCZEK



To dziwne stworzonko zostaje twoim Przyjacielem. Dopóki jest z tobą, możesz podczas walki ze Smokiem dodawać swoją Moc do Siły.

## SMOCZY AMULET



Jeżeli Poszukiwacz straci w walce ze Smokiem 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką. Rezultat 2, 3, 4, 5 lub 6 oznacza, że Amulet go ochronił. Nie traci punktów Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.



---

ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## SMOCZY GNIEW



### SIŁA 7

Ogromna ilość Smoków atakuje cały kraj. Wszyscy gracze muszą natychmiast stoczyć walkę ze Smokiem o Siłę 7. Karta nie podlega wymianie na punkty Siły.

---

---

ZDARZENIE I ZDARZENIE

## SMOCZY GNIEW



### SIŁA 7

Ogromna ilość Smoków atakuje cały kraj. Wszyscy gracze muszą natychmiast stoczyć walkę ze Smokiem o Siłę 7.

---

---

MAGICZNY      5      PRZEDMIOT

## SMOCZY HEŁM



Dopóki Poszukiwacz nosi ten hełm, nie musi sprawdzać skutków zionięcia ogniem przez Smoka lub Wyverna.

---

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL

# SMOCZY JEŹDZIEC



Dopóki Smoczy Jeździec będzie twoim Przyjacielem, możesz w czasie walki ze Smokiem dodać 2 do każdego rzutu kostką.

# MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRON' SMOCZY LĘK



Ten potężny Magiczny Przedmiot podwaja twoją Siłę w czasie walki z każdym Smokiem, nawet Królem Smoków. Po walce odłóż tę Kartę.

## SMOCZY NAJAZD



Horda Smoków atakuje Zamek, równając go z ziemią. Umieść tę Kartę na Obszarze Zamek. Od tej chwili pomijaj wszelkie polecenia związane z tym Obszarem i zamiast tego weź jedną Kartę Przygody.

## SMOCZY SEN



Wszystkie Smoki na planszy, poza Królem Smoków, zapadają w sen. Zaznacz to, odwracając ich Karty koszulką do góry. Siła śpiącego Smoka zostaje zmniejszona o 4 punkty. Jeżeli Smok został zaatakowany i przeżył walkę, budzi się. Aby to zaznaczyć, odwróć Kartę koszulką do dołu.

## SMOCZY SEN



Wszystkie Smoki na planszy, poza Królem Smoków, zapadają w sen. Zaznacz to, odwracając ich Karty koszulką do góry, Siła śpiącego. Smoka zostaje zmniejszona o 4 punkty. Jeżeli Smok został zaatakowany i przeżył walkę, budzi się. Aby to zaznaczyć, odwróć Kartę koszulką do dołu.



WRÓG

2

SMOK

## SMOK



### SIŁA 7

Od pewnego czasu tę okolicę terroryzuje smok, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

SMOK

## SMOK



### SIŁA 7

Od pewnego czasu tę okolicę terroryzuje smok, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

SMOK

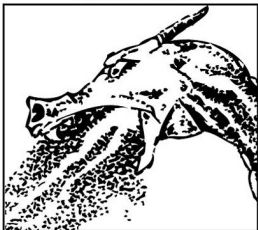
## SMOK



### SIŁA 7

Od pewnego czasu tę okolicę terroryzuje smok, który pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## SMOK BURZ



## SIŁA 8

Jeżeli masz na sobie pancerz lub hełm, albo trzymasz tarczę lub miecz, tracisz 1 punkt Wytrzymałości zanim rozpoczniesz walkę ze Smokiem.

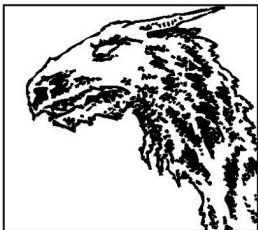
---

WRÓG

2

SMOK

## SMOK MROZU



SIŁA 7

Straszliwy Smok Mrozu terroryzuje ten Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

---

WRÓG

2

SMOK

## SMOK OBŁOKÓW



SIŁA 8

Straszliwy Smok Obłoków nęka ten  
Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

HUMANOID

## SOBOWTÓR



### SIŁA ???

(Sobowtór zawsze posiada taką Siłę, z jaką walczy jego przeciwnik)

Na tym Obszarze pojawił się potwór, zwany sobowtorem. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## SROKA



Za każdym razem, kiedy badasz obszar zawierający jakieś Przedmioty, te posiadają numer spotkania 1 (zamiast 5). Poświęcając swą następną turę, sroka może ci przynieść 1 z Przedmiotów leżących na którymś z sąsiednich obszarów do twojego w tej samej Krainie.



# MAGICZNY 5 PRZEDMIOT STAROŻYTNY ARTEFAKT



Ten magiczny przedmiot jest bardzo starą i potężną bronią. Jeżeli użyjesz go w walce, rzuć kostką:

1. Ekspłodujecie tracisz punkt Wytrzymałości, zaś Artefakt jest zniszczony.
2. Ekspłoduje, ulegając zniszczeniu.
- 3-4. Nic się nie dzieje, walka musi być rozstrzygnięta w normalny sposób.
5. Dodaj 1 do wyniku rzutu kostką (tylko podczas tej walki).
6. Dodaj 4 do wyniku rzutu kostką (tylko podczas tej walki).

MIEJSCE

6

MIEJSCE

## STOS SKARBÓW



Położ 8 mieszków złota na tym Obszarze. Możesz zabrać 2 mieszki złota za każdym razem, gdy znajdziesz się na tym Obszarze. Po wzięciu wszystkich mieszków, odłóż tę Kartę.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## STRAŻNIK



Strażnik jest wyszkolonym wojownikiem i tak długo, jak będzie twoim Przyjacielem podczas walki będzie dodawał dwa punkty Siły. Ilekroć stracisz w walce punkt Wytrzymałości rzuć jedną kostką. Jeżeli wyrzucisz jedno oczko, zamiast ciebie został zabity twój Strażnik (odłóż jego Kartę).

## STRZYGA



Strzyga nie przyłączy się do Dobrego Poszukiwacza. Zamiast wykonywać swoją turę, możesz odrzucić Strzygę, by zaatakować lub użyć jednej ze swoich Specjalnych Zdolności na Poszukiwacza, który znajduje się w tej samej Krainie, co ty (tak, jakbyś właśnie zakończył na jego obszarze ruch).

WRÓG

3

DUCH

## STRZYGOŃ



MOC 4

Strzygoń przyczaił się na tym Obszarze.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

3

DUCH

## STRZYGOŃ



### MOC 4

Strzygoń przyczaił się na tym Obszarze.  
Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## SYRENA



W całej Krainie rozlega się śpiew syreny, oczarowując wszystkich ludzi. Poszukiwacze, z wyjątkiem Elfa, Krasnoluda, Upiora i Trolla, tracą 1 turę. Potem głos syreny milknie odłóż tę Kartę.

## SZKATUŁKA



Możesz ją zabrać i w dowolnej chwili otworzyć. Rzuć kostką, żeby określić zawartość szkatułki, a potem odłóż tę Kartę:

- 1-2. trucizna tracisz 1 punkt Wytrzymałości
3. gaz usypiający tracisz 1 turę
4. 2 mieszki złota
5. 1 Czar
6. Talizman



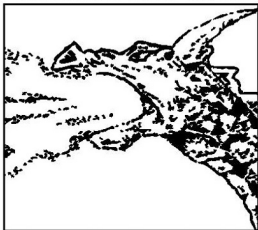
## SZALONY WOJOWNIK



## SIŁA 3

Najemnego wojownika ogarnął szal bitewny. Pozostanie na tym Obszarze, aż ktoś go pokona. Jednak nawet pokonany nie zginie, tylko przeniesie się na Obszar odległy od obecnego o wynik rzutu kostką (zgodnie z ruchem wskazówek zegara). Karta nie podlega wymianie na punkty Siły.

## SZMARAGDOWY SMOK



## SIŁA 7

Smok zjeje na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć ze Smokiem walkę według normalnych zasad.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONI SZTYLET EGZORCYSTY



To ostrze pozwala ci korzystać z Siły zamiast Mocy w czasie każdej psychicznej walki.

## SZTYLET



Ten Przedmiot pozwoli Ci w niekonwencjonalny sposób rozegrać walkę wręcz z dowolnym przeciwnikiem nie mającym żadnej zbroi. Na początku walki możesz zadeklarować chęć rzucenia sztyletem. Rzut okazuje się skuteczny, gdy rzucając kostką uzyskasz 1, 2 lub 3 oczka. W pozostałych przypadkach przegrasz tę walkę i tracisz sztylet.

## SĄD KAPTUROWY



Poszukiwacze o tym samym charakterze (Dobrym, Złym lub Neutralnym), którzy stanowią najliczniejszą grupę wśród biorących udział w grze, skazują pozostałych i pozbawiają ich całości złota, wszystkich przedmiotów i Przyjaciół. Całe odebrane mienie zostaje wycofane z gry. Jeżeli żadna grupa nie dominuje liczebnie, wyrok nie zapada.

## SĘDZIA



Zostajesz osądzony. Jeżeli w czasie tej gry zaatakowałeś innego Poszukiwacza lub wykorzystałeś na jego niekorzyść swoje zdolności, musisz zapłacić grzywnę w wysokości 1 mieszka złota lub siedzieć w areście przez 1 turę. Po rozprawie sędzia oddała się odłóż tę Kartę.

## TALIZMAN



Wymień tę kartę na Talizmanu, na Talizman wylosowany z kart ekwipunku.

## TALIZMAN



Wymień tę kartę na Talizmanu, na Talizman wylosowany z kart ekwipunku.



## TALIZMAN



Wymień tę kartę na Talizmanu, na Talizman wylosowany z kart ekwipunku.

## TALIZMAN



Wymień tę kartę na Talizmanu, na Talizman wylosowany z kart ekwipunku.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT PANCERZ

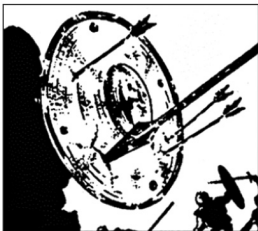
# TARCZA OPORU



Za każdym razem, kiedy zostaniesz zaatakowany przez innego Poszukiwacza (ale nie, jeśli to ty atakujesz), możesz użyć Tarczy Oporu. Jeśli twoja całkowita Siła lub Moc jest niższa od całkowitej Siły lub Mocy twojego przeciwnika, dane cechy traktuj tak, jakby były sobie równe (wliczając w to premie).

PRZEDMIOT      5      PANCERZ

## TARCZA



Jeżeli Poszukiwacz, który posiada tarczę, straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucić kostką rezultat równy 5 lub 6 oznacza, że tarcza go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

## TARGOWISKO



Targowisko pozostanie na tym Obszarze do końca gry. Każdy, kto tu trafi może kupić następujące Przedmioty ceny w mieszkach złota:

miecz . . . . . 1 mz

butelka wody . 1 mz

tarcza . . . . . 2 mz

hełm . . . . . 1 mz

muł . . . . . 3 mz

tratwa . . . . . 3 mz

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

# TKACZ ZAKŁĘĆ



Tracąc 1 punkt Wytrzymałości, możesz wylosować 3 Czary, zatrzymać jedno, a pozostałe odrzucić.

## MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRON' TOPÓR GRIMNIRA



W czasie walki wręcz twoi przeciwnicy, o ile nie są Smokami, dzielą wynik swojego rzutu ataku przez 2 (połówki zaokrąglając w górę). Jeżeli są Smokami, nie rzucają za swój atak wcale.

PRZEDMIOT

5

BRONŃ

## TOPÓR



Topór, użyty w walce, dodaje 1 punkt do Siły swego właściciela. Ponadto w Lesie lub w Puszczy można zbudować przy jego pomocy tratwę.



## TRAGARZ



Tragarz będzie niósł do końca gry 4 twoje przedmioty. Musisz mu jednak na wstępie zapłacić 1 mieszek złota. Jeżeli mu nie zapłacisz, oddali się na stos Kart użytych. Jeżeli go w jakikolwiek sposób stracisz, przypadną również niesione przez niego przedmioty.

## TRAGARZ



Tragarz będzie niósł do końca gry 4 twoje przedmioty. Musisz mu jednak na wstępie zapłacić 1 mieszek złota. Jeżeli mu nie zapłacisz, oddali się na stos Kart użytych. Jeżeli go w jakikolwiek sposób stracisz, przypadną również niesione przez niego przedmioty.

## TRATWA



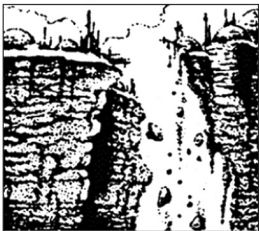
W następnej turze po znalezieniu tratw, i tylko wtedy, zamiast normalnego ruchu możesz przepłynąć rzekę. Dopłyniesz do Obszaru, leżącego dokładnie naprzeciw tego, z którego wyruszyłeś. Niezależnie od tego, czy używasz tratwy, czy nie odłóż tę Kartę. Tratwy nie można nieść, a pozostawiona na przegu gnieje.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## TRZĘSIENIE ZIEMI



Krainą, w której się znajdujesz wstrząsa potężne trzęsienie ziemi. Rzuć kostką dla każdej Karty Przygód, która leży w tej Krainie i jest odkryta. Rezultat równy 1 lub 2 oczkom oznacz, że ta Karta wpada w powstałą w ziemi szczelinę należy ją odłożyć.

## TRĄBA POWIETRZNA



Na tym obszarze szale trąba powietrzna. Rzuć kostką dla każdego przedmiotu (zwykłego bądź magicznego), który jest w twoim posiadaniu:

1-2. Przedmiot zostaje wywiany na obszar odległy o jeden rzut kostką, zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

3-4. Przedmiot zostaje wywiany tak daleko, że jest nie do odzyskania. Odłóż go natychmiast.

5-6. Ten przedmiot udało ci się uratować.

# NIEZNAJOMY    4    NIEZNAJOMY

## TRĘDOWATY



Trędowaty zbudował sobie tutaj lepiankę. Poszukiwacz, który go spotka musi rzucić jedną kostką za siebie, potem za każdego ze swych Przyjaciół. Jedno lub dwa oczka oznacza, że musi stracić 1 punkt Wytrzymałości lub Przyjaciela (odpowiednio). Trędowaty pozostanie na tym obszarze do końca gry.

## UKRYTA KIESZEŃ



W tej kieszeni możesz schować jeden przedmiot. Nikt nie może zażądać od Ciebie tego przedmiotu, jako okup za przegraną przez Ciebie walkę, nie może on być ci ukradziony przez Złodzieja, itp. Ukryta kieszeń może być oderwana wraz ze znajdującym się w niej przedmiotem tylko za pomocą Czaru „Zawładnięcie”, oraz przy zamianie w Ropuchę.

WRÓG

2

DUCH

## UPIÓR



### MOC 6

Straszliwy Upiór grasuje w tej okolicy atakując Dobrych i Neutralnych Poszukiwaczy. Źli Poszukiwacze są przez niego ignorowani. Upiór pozostanie na tym Obszarze do chwili, aż ktoś go pokona.



WRÓG

3

DUCH

## UPIÓR



### MOC 3

(Jeśli upiór pokona Poszukiwacza, wysysa z niego 1 punkt Wytrzymałości i dodaje ten punkt sobie. Zaznacz to, kładąc na nim odpowiedni żeton.)

Upiór będzie terroryzował ten Obszar, aż zostanie pokonany, tracąc wszystkie punkty Wytrzymałości.

WRÓG

3

DUCH

## UPIÓR TYTANA



### MOC 13

Widmo nie podlega mocom przeznaczenia. Jeśli przegrasz, tracisz 2 punkty Wytrzymałości i swe 2 najbliższe tury.

## USYPIAJĄCY NEKTAR



Znajdujesz flakonik z niebieskawą cieczą w środku i nieopatrznie kosztujesz jego zawartość, zasypiając na trzy kolejne tury. W tym czasie każdy Poszukiwacz z badających ten obszar nie może spotykać Cię na normalnych zasadach, ale może obrabować Cię z jednego przedmiotu lub mieszka złota.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## USZKODZONA ZBROJA



Ta zbroja jest bezużyteczna, może jednak zostać naprawiona w Mieście za cenę 1 mz. Po naprawie zamień tę kartę na kartę normalnej zbroi.

MAGICZNY      5      PRZEDMIOT  
UZDRAWIAJĄCY NAPÓJ



Wypicie tego napoju powoduje przywrócenie Wytrzymałości do stanu wyjściowego. Po wypiciu napoju odłóż tę Kartę.

## UZDROWICIEL



Uzdrowiciel będzie mieszkał na tym Obszarze do końca gry. Każdemu Poszukiwaczowi przywróci za darmo 2 punkty Wytrzymałości podczas każdej wizyty.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL

## WAGABUNDA



Musisz zabrać wagabundę jako swojego Przyjaciela. Za każdym razem, kiedy w rzucie za ruch wypadnie 1, twoja tura natychmiast się kończy. Możesz odrzucić wagabundę, jeśli zapłacisz mu 3 mieszki złota.

## WAMPIR



## MOC 6

Wampir wysysa siły życiowe ze swych ofiar i dodaje je do swych własnych. Jeżeli zostaniesz przez niego pokonany i stracisz 1 punkt Wytrzymałości wampira zwiększa się o jeden - zaznacz to, kładąc na nim odpowiedni żeton. Wampir pozostanie na tym obszarze, aż ktoś go pokona, pozbawiając go wszystkich punktów Wytrzymałości.



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



MIEJSCE

6

MIEJSCE

## WEJŚCIE DO PODZIEMI



# ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## WERBUNEK



Wszyscy Poszukiwacze znajdujący się w tej Krainie (tylko Zewnętrznej lub Środkowej) zostali zwerbowani do armii potężnego władcy. Przez kolejne trzy tury pozostaną oni na miejscu nie mogąc się poruszać ani badać Obszarów, otrzymując za swą służbę 3 mieszki złota. Po wykorzystaniu odłóż tę Kartę.

WRÓG

3

DUCH

## WIDMO

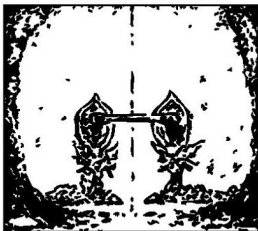


### MOC 5

Widmo sieje popłoch wśród mieszkańców tego Obszaru. Pozostanie tu, aż ktoś je pokona.



## WIELKA BRAMA



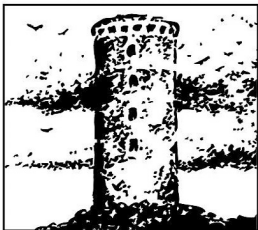
Po odnalezieniu Bramy, możesz spróbować ją otworzyć. Rzuć dwoma kostkami i dodaj swoją Siłę. 3-6: utraciłeś 1 Punkt Wytrzymałości i jedną turę. 7-14: tracisz turę. 15 lub więcej: Możesz wybrać jeden z trzech losowych Czarów.

## WIELKI KAPŁAN SETHA



Jeżeli na początku tury nie opłacisz go 1mz lub przedmiotem to poczeka na tym obszarze na kogoś bardziej hojnego. Możesz ciągnąć o jedną kartę Podziemi więcej i wybrać tę która bardziej Ci odpowiada oraz w Podziemiu możesz unikać Zdarzeń i Wrogów.

## WIEŻA MAGA



Po odnalezieniu Wieży, jeśli chcesz możesz do niej wejść. Rzuć kostką. 1: na trzy tury zostałeś zamieniony w Ropuchę. 2-3: zostałeś zignorowany. 4-6: otrzymałeś Magiczny Przedmiot. Możesz przejrzeć stos odrzuconych Kart Przedmiotów Magicznych i wybrać jedną z nich.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

## WILK



### SIŁA 2

Wilk zamieszkał na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## WILKOŁAK



Jest pełnia księżyca. Jeden z twoich Przyjaciół jest Wilkołakiem (rzuć kostką dla każdego z nich - bestią jest ten, który uzyska najwięcej oczek), który natychmiast atakuje cię z Siłą równą 6. Jeżeli nie masz żadnych Przyjaciół zignoruj tę Kartę. Jeżeli pokonasz Wilkołaka, Karta Przyjaciela wędruje na stos Kart już użytych. Jeżeli on pokona ciebie - karta zostaje na obszarze, na którym walka miała miejsce. W następnej turze Wilkołak wraca do pierwotnej postaci.

## WISIELCY



Trafiasz na polanę pełną wisielców. Rzuć 1 kostką za swojego giermka i każdego z Przyjaciół. Wynik 1 lub 2 oznacza, że Przyjaciół lub giermek ginie, a ty musisz stracić 1 punkt Wytrzymałości za każdego z nich. Jeżeli w czasie ruchu możesz poruszyć się na ten obszar, musisz to zrobić (nie musisz, jeśli się teleportujesz lub korzystasz z podobnego efektu).

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## WOJOWNIK



**SIŁA 3**

**MOC 3**

Wojownik będzie walczył zamiast Ciebie w każdej walce, tak normalnej, jak i psychicznej, jednak nie może używać twych Przedmiotów ani Czarów. Jeżeli przegra nie tracisz punktu Wytrzymałości.

# WRÓŻKA



Wróżka szuka obrońcy. Spełni jedno życzenie pierwszego Dobrego Poszukiwacza, który do niej trafi, dając mu do wyboru: 1 punkt Siły, Mocy lub Wytrzymałości, 1 Czar, 1 mieszek złota lub teleportację do dowolnego Obszaru w tej Krainie. Potem wróżka znika odłóż tę Kartę.



ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## WULKAN



Grzmoty o kłęby dymu oznajmiają o erupcji wulkanu. Wszyscy Nieznajomi, znajdujący się w tej Krainie zostają pochłonięci przez lawę odłóż ich Karty.

WRÓG

2

POTWÓR

## WYVERN

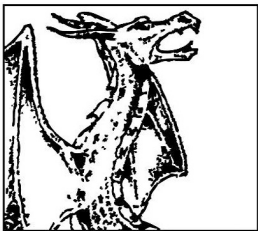


SIŁA 5

Ten przebrzydły stwór założył na tym Obszarze swoje legowisko. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

---

## WYVERN



## SIŁA 5

Wyvern zieje na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć z Wyvernem walkę według normalnych zasad.

WRÓG

2

ZWIERZĘ

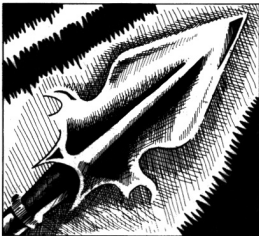
## WĄŻ



### SIŁA 4

Ogromy wąż postanowił zamieszkać w tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## WŁÓCZNIA



Posiadając Włóczęnię możesz zaatakować Poszukiwacza lub Wroga znajdując go się na sąsiednim Obszarze. Walka jest rozstrzygana w normalny sposób, jednak w przypadku przegranej nie ponosisz jej konsekwencji. Włóczęnię można użyć tylko raz, potem odłóż tę Kartę.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## ZBÓJCY



Napada cię banda zbójców i rabuje wszystkie twoje Przedmioty i całe złoto. Ukrywają swój łup w Oazie (połóż tam Karty Przedmiotów i żetony złota), potem wycofują się do swej kryjówki. Odłóż tę Kartę.

## ZAKLINACZ CZASU



Żaden Poszukiwacz, prócz ciebie, nie może wykonywać dwóch lub więcej tur pod rząd - ignorują oni wszelkie instrukcje pozwalające im odbyć dodatkowe tury. Na koniec tury dowolnego z graczy możesz odrzucić Zaklinacza Czasu, aby wykonać 3 tury, zanim swoją turę będzie mógł wykonać następny w kolejce gracz.

## ZAMIEĆ



Nadeszła sroga zima i cały świat okrył się całunem śniegu. Przez dwie tury wszyscy Poszukiwacze, niezależnie od Krainy, mogą się poruszać tylko o jeden Obszar. Potem nadchodzi odwilż i tę Kartę należy odłożyć.



ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## ZARAZA



Zaraz grasuje w tej Krainie (tylko Zewnętrznej lub Środkowej). Wszyscy znajdujący się w niej Poszukiwacze tracą 1 punkt Wytrzymałości. Potem zaraza znika odłóż tę Kartę.

# ZASADZKA



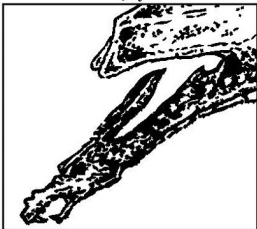
Przesuń na ten obszar najbliższego Wroga w tej Krainie. Jego skuteczność w tej walce rośnie o 2. Jeśli dwóch lub więcej Wrogów znajduje się w tej samej odległości, ty wybierasz, którego tu przesuniesz. Jeśli w tej Krainie nie ma Wrogów, wylosuj 1 kartę Wroga z Podziemi.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## ZASKAKUJĄCY ATAK



Smok spada nagle z chmur, chwyta cię, unosi wysoko w górę, a potem upuszcza na ziemię. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Następnie odlatuje - odłóż tę Kartę.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## ZASKAKUJĄCY ATAK



Z chmur spada na ciebie olbrzymi Smok i atakuje cię. Zostałeś tak zaskoczony, że nie jesteś w stanie się bronić. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości lub Przyjaciela. Potem Smok odlatuje - odłóż tę Kartę.

## ZATRUTE STRZAŁY



Znajdujesz zatrute strzały. Korzystając z nich możesz zabić każdego Wroga i zabrać 2 punkty Wytrzymałości innemu Poszukiwaczowi ugodzonemu strzałami, jeżeli w trakcie walki wyrzucisz kostką 3,4,5 lub 6 oczek. Jeżeli Ci się to nie uda, walka przebiega w normalny sposób. Po jednorazowym użyciu, Kartę należy odłożyć.

PRZEDMIOT      5      PANCERZ  
ZBROJA



Jeżeli Poszukiwacz, który nosi zbroję straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką rezultat równy 4, 5 lub 6 oznacza, że zbroja go obroniła. Nie traci Wytrzymałości, jakkolwiek przegrał walkę.

# NIEZNAJOMI 4 NIEZNAJOMI

## ZBROJNY ORSZAK



Podczas wędrówki spotkałeś oddział wojowników pragnących podróżować razem z Tobą. Przez trzy kolejne tury będą oni Twymi Przyjaciółmi, dzięki którym podczas walki dodajesz sobie 6 punktów Siły. Potem odchodzą własną drogą. Odlóż tę Kartę.

NIEZNAJOMY      4      NIEZNAJOMY

# ZBÓJNIK



Zostałeś napadnięty przez zbójnika, który zabiera bogatym, a daje biednym. Jeżeli masz złoto zbójnik zabiera ci 1 mieszek, jeśli nie masz ofiarowuje ci 1 mieszek. Potem ucieka w las odłóż tę Kartę.



ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## ZEMSTA DUCHÓW



Straszliwe moce biorą odwet za wszystkie pokonane dotychczas Duchy, zabierając 1 punkt Wytrzymałości każdemu Poszukiwaczowi, który do tej pory pokonał przynajmniej jednego Ducha. Po spełnieniu zemsty gra toczy się dalej. Odłóż tę Kartę.

## ZJAWA



Ten Obszar został nawiedzony przez zjawę. Pierwszemu Złemu Poszukiwaczowi, który tu trafi zjawa spełni jedno życzenie, do wyboru: 1 punkt Siły, Mocy lub Wyttrzymałości, 1 Czar, 1 mieszek złota lub teleportację do dowolnego Obszaru w tej Krainie. Potem zjawa zniknie odłóż tę Kartę.

WRÓG

3

DUCH

## ZMORA



### MOC 3

Zmora pojawiła się na tym Obszarze. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG

3

DUCH

## ZMRO CZ



### MOC 2

Atakuje Cię tajemnicza, zdająca się być cieniem istoty Zmrocz. Musisz stoczyć z nią walkę psychiczną. Podczas walki nie możesz rzucać Kostką za siebie. Jeżeli przegrasz tracisz 1 punkt Mocy, nie tracąc punktu Wytrzymałości. Zmrocz zostanie na tym obszarze, aż ktoś ją pokona.

DUCH

3

SMOK

## ZOMBIE SMOK



MOC 7

Potworny Smok Zombie nęka ten Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## ZŁA CIEMNOŚĆ



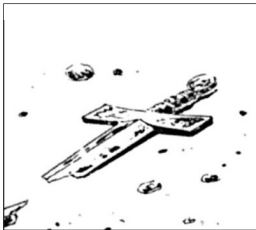
Z Krainy Nicości nadciągnęła zła ciemność ogarniająca cały świat. Dobrzy i Neutralni Poszukiwacze tracą jedną turę. Później ciemność znika odłóż tę Kartę.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## ZŁAMANY MIECZ



Ten miecz jest bezużyteczny, może jednak zostać naprawiony w Mieście za cenę 1 mz. Po naprawie zamień tę kartę na kartę normalnego miecza.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

## ZŁOTA RĘKAWICA



Rękawica dodaje swojemu właścicielowi 2 punkty Siły.



PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT

## ZŁOTA STATUETKA



Ten wartościowy przedmiot może zostać sprzedany w zamku za pięć mieszków złota. Poszukiwacz, z którym przegrałeś walkę musi zabrać Ci statuetkę - co stanowi jedyną konsekwencję przegranej.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## ZŁOTO GŁUPCÓW



Cale złoto które posiadasz okazuje się byc „złotem głupców” i jest zupełnie bezwartościwe. Odłóż je natychmiast.

## ZŁOTY SMOK



## SIŁA 8

Smok ziele na ciebie ogniem. Musisz jedną kostką rzucić ilość oczek mniejszą lub równą twojej Mocy. Jeżeli ci się to nie uda, tracisz 1 punkt Wytrzymałości. Jeżeli przeżyłeś, musisz stoczyć ze Smokiem walkę według zwykłych zasad.

WRÓG

2

SMOK

## ZŁOTY SMOK



SIŁA 8

Od jakiegoś czasu potężny, Złoty Smok terroryzuje ten Obszar. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

## ZŁOWROGIE OKO



Złowrogiego Oka nie może posiadać Dobry Poszukiwacz. Kiedy wdasz się w walkę z Wrogiem, po wykonaniu swojego rzutu ataku możesz odrzucić Oko, aby automatycznie wygrać tę walkę, bez względu na swoją skuteczność ataku.

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

## POGROMCA SMOKÓW



Pogromca Smoków staje się twoim Przyjacielem. Dopóki jest przy tobie, w czasie walki będzie dodawał dwa punkty do twojej Siły, nie pozwoli ci jednak uniknąć walki ze Smokiem, nawet jeżeli posiadasz kartę lub umiejętność, która normalnie pozwala ci to zrobić.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## ŁOPATA



Właściciel Łopaty może odjąć 2 od wyniku rzutu kostką w Krypce.

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## ŁOWCA



Podczas swojej następnej tury, zamiast normalnego ruchu, możesz przenieść się na dowolny obszar w tej Krainie, na którym znajduje się odkryta karta Wroga.



PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL

LUCZNIK



Po zakończeniu ruchu, zamiast normalnego badania obszaru lub spotkania możesz polecić Łucznikowi żeby strzelił do któregośkolwiek z innych Poszukiwaczy lub Wrogów, znajdujących się w tej samej krainie i oddalonych od Ciebie nie bardziej niż o trzy obszary. Strzał jest traktowany jako normalna walka, z wyjątkiem tego, że twoja przegrana nie pociąga za sobą straty punktu Wytrzymałości. Strzelając z łuku Łucznik ma Siłę równą 3. Kart zabitych w ten sposób Wrogów nie możesz wymienić na Siłę.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

## ŁUNA YMIRA



Każdy Poszukiwacz, poczynając od ciebie, może otrzymać tyle Czarów, na ile pozwala mu jego Moc.

ZDARZENIE      1      ZDARZENIE

## ŚMIERTELNI RYWALE



Jeżeli Smok towarzyszy ci jako Przyjaciel, porzuca cię, aby rozpocząć pojedynek ze znienawidzonym rywalem. Odłóż tę Kartę.

## PRZEDMIOT 5    MAGICZNY BRONĖ ŚWIĘTA LANCA



Święta Lanca nie może być używana przez Złego Poszukiwacza. Swemu właścicielowi dodaje 1 punkt Siły podczas każdej walki, w której jest użyta, z wyjątkiem walki ze smokiem, podczas której zwiększa Siłę właściciela o 3 punkty.

## ŚWIĘTY GRAL



Świętego Grala nie można posiadać Zły Poszukiwacz. Jego właściciel zyskuje 1 punkt Mocy, a ponadto na Pustyni nie traci 1 punktu Wytrzymałości.

PRZYJACIEL      5      PRZYJACIEL

# ŻEBRZĄCY ZAKONNIK



Żebrzący zakonnik zostanie twoim Przyjacielem, jeśli zapłacisz mu 1 mieszek złota. Jeśli nie, poczeka na tym obszarze na kogoś bardziej hojnego. Wykonując rzut za modlitwę, możesz dodać 1 do uzyskanego wyniku za każdy mieszek złota, który zapłacisz zakonnikowi (możesz wydać dowolną ilość mieszków złota).



# PRZYGODA