

# NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## ALIEN



Toczysz walkę z pierwszym stadium rozwoju Obcego Siła: 4. Jeżeli przegrasz - nie tracisz punktu wytrzymałości - jeden z twych Przyjaciół został zainfekowany i zginie na początku 3ciej tury (począwszy od tej tury). Obcy będzie zabijał kolejnych Przyjaciół - jednego na początku każdej, co drugiej, tury. Kiedy skończą się Przyjaciele, zabije Ciebie. Ty wybierasz, który Przyjaciel został zainfekowany. Możesz pozbyć się Obcego płacąc +1mz przy leczeniu (tam gdzie możesz się leczyć) lub odrzucając resztę Przyjaciół, którzy Ci zostali.

## APTECZKA



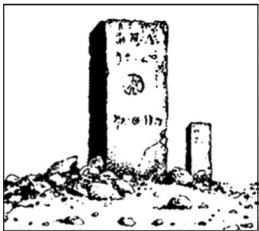
Ten przedmiot pozwala wyleczyć do 2 punktów Wytrzymałości. Można użyć jej tylko w swojej turze, ale nie po stracie ostatniego punktu Wytrzymałości. Po użyciu należy go odłożyć.

## APTECZKA



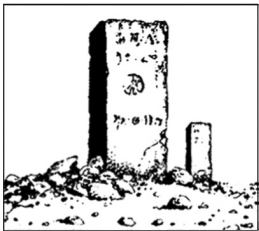
Ten przedmiot pozwala wyleczyć do 2 punktów Wytrzymałości. Można użyć jej tylko w swojej turze, ale nie po stracie ostatniego punktu Wytrzymałości. Po użyciu należy go odłożyć.

## ARTEFAKT OBCYCH



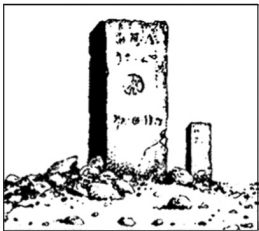
Znalazłeś bardzo cenny przedmiot, jeżeli go podniesiesz (musisz zachować limit niesionych przedmiotów) to natychmiast zmieniasz go na dwa mieszki złota.

## ARTEFAKT OBCYCH



Znalazłeś bardzo cenny przedmiot, jeżeli go podniesiesz (musisz zachować limit niesionych przedmiotów) to natychmiast zmieniasz go na dwa mieszki złota.

## ARTEFAKT OBCYCH



Znalazłeś bardzo cenny przedmiot, jeżeli go podniesiesz (musisz zachować limit niesionych przedmiotów) to natychmiast zmieniasz go na dwa mieszki złota.

WRÓG

2

POTWÓR

## BEHEMOT



### SIŁA 12

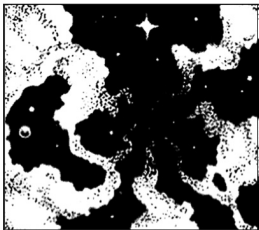
Zostałeś zaatakowany przez Behemota.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## BURZA PRZESTRZENNA



Tracisz 1 turę.



## DUSZKI GWIEZDNE



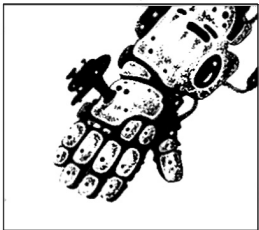
Mając duszki gwiazdne za Przyjaciół możesz dodawać 1 do rezultatu rzutu kostką podczas Modlitwy i wymykać się Demonowi z Nadprzestrzeni.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## ENERGOREKAWICA



Ten przedmiot, użyty w walce, pozwala ci dodać 2 do twojej Siły.

## EXCALIBUR



Jeden z Trzech Świętych Mieczów. Miecz króla Artura. W czasie walki wręcz i psychicznej dodaje 2 punkty do twojej Siły i Mocy za każdy Święty Miecz, który posiadasz. Specjalny Efekt - Jeżeli przegrasz lub zremisujesz walkę wręcz lub psychiczną, możesz zignorować jej wynik i natychmiast walczyć jeszcze raz. Podczas tej drugiej walki zwiększ swoją skuteczność o 1. Musisz zaakceptować wynik drugiej walki. Jeżeli posiadasz inne Święte Miecze, możesz korzystać z ich Specjalnych Efektów nawet jeśli nie korzystasz z nich w walce.

WRÓG

2

POTWÓR

## GWIEZDNY DRAPIEŻCA



### SIŁA 5

Zaatakował cię żyjący w próżni dra-  
piezca

WRÓG

2

HUMANOID

## GWIEZDNY WAMPIR



### MOC 12

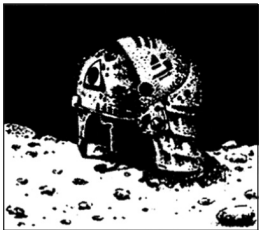
Musisz stoczyć z tym straszliwym wrogiem walkę psychiczną.

PRZEDMIOT

5

BRONĀ

## HEŁM PSIONICZNY



Użycie tego przedmioty pozwala ci dodać 2 do swej Mocy podczas walki psychicznej. Nie wolno używać 2 hełmów jednocześnie.

## KOMBINEZON



Nosząc ten Kombinezon masz 50% szans na stanie się niewidzialnym. Przed walką możesz rzucić kostką. Rezultat równy 4, 5 lub 6 pozwala ci wymknąć się przeciwnikowi, przy 1, 2 lub 3 musisz normalnie walczyć. Ten przedmiot jest skuteczny tylko wobec istot spotykanych w Krainach Zewnętrznej lub Środkowej oraz w Podziemiach i w Kosmicznej Otchłani, ale nie wobec kogoś obdarzonego Siłą Herkulesa i nie wobec Króla Smoków.

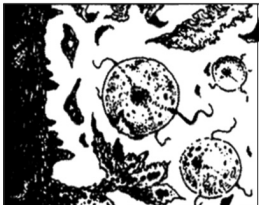
## LASER GÓRNICZY



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Siły podczas rzuty kostką w Krypcie, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Używanie lasera górniczego nie wpływa na używanie Łopaty.



## OBCY WIRUS



## SIŁA 4

Stocz z tym wrogiem normalną walkę, nie dodając jednak niczego, co zyskujesz dzięki niesionym przedmiotom. Jeżeli przegrasz, zostajesz zainfekowany i na początku następnej oraz wszystkich kolejnych tur tracisz po 1 punkcie Wytrzymałości, aż zostaniesz wyleczony przez Robolekarza kosztem 1 mieszka złota dodatkowo do normalnego leczenia. Jeżeli wrócisz na główną planszą wirusy zginą, co jest równoznaczne wyleczeniu

## ORKI



Zostałeś zaatakowany przez bandę kosmicznych orków. Musisz stoczyć kolejno walkę z 4 orkami każdy o Sile 4. Z pokonanych przeciwników nie otrzymujesz trofeów. Przegrana lub remis nie oznaczają końca tej tury - trzeba stoczyć 4 oddzielne walki.

PRZEDMIOT      5      PANCERZ

## PANCERZ BOJOWY



Nosząc pancerz bojowy możesz dodać 2 do swej Siły. Jeżeli w wyniku walki stracisz punkt Wytrzymałości, rzuć kostką - rezultat równy 4-5 lub 6 oznacza, że nie straciłeś tego punktu, jakkolwiek przegrałeś walkę.

## PAS PODPRZESTRZENNY



Zamiast rzucać kostką, żeby wykonać ruch możesz użyć tego przedmiotu i przesunąć się o jeden Obszar. W Kosmicznej otchłani musisz poruszać się wzdłuż Czerwonej Drogi.

---

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## PLATFORMA ANTYGRAWITACYJNA



Ten przedmiot pozwala ci na posiadanie dowolnej liczby przedmiotów.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

## PODRÓŻNICY W CZASIE



Podróżnicy w czasie oferują ci natychmiastowe przewiezienie do Kosmicznej Fortecy.

## POLE SIŁOWE



Jeżeli poszukiwacz, chroniony polem siłowym straci w walce 1 punkt Wytrzymałości, może rzucać kostką - rezultat równy 4-5 lub 6 oznacza, że pole go obroniło. Nie traci wytrzymałości jakkolwiek przegrał walkę.

WRÓG

2

POTWÓR

## PSYCHOPASOŻYT



### MOC 6

Jeżeli przegrasz z tym wrogiem w walce psychicznej, stracisz 1 punkt Wytrzymałości i 1 punkt Mocy.



ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PĘKNIĘCIE PRZESTRZENI



Rzuć kostką aby sprawdzić co się stało.  
Wynik 1-4 oznacza że ciągniesz 2 karty  
Przygód, 5-6 jedną kartę Podziemi.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PEKNIĘCIE PRZESTRZENI



Rzuć kostką aby sprawdzić co się stało.  
Wynik 1-4 oznacza że ciągniesz 2 karty  
Przygód, 5-6 jedną kartę Podziemi.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PEKNIĘCIE PRZESTRZENI



Rzuć kostką aby sprawdzić co się stało.  
Wynik 1-4 oznacza że ciągniesz 2 karty  
Przygód, 5-6 jedną kartę Podziemi.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## PEKNIĘCIE PRZESTRZENI



Rzuć kostką aby sprawdzić co się stało.  
Wynik 1-4 oznacza że ciągniesz 2 karty  
Przygód, 5-6 jedną kartę Podziemi.

## ROBOT BOJOWY

**SIŁA 6****MOC 6**

Robot bojowy będzie walczył zamiast ciebie, jednak nie może używać żadnych przedmiotów ani Czarów. Jeżeli przegra walkę, zostaje uszkodzony i zaczyna być traktowany jako Przedmiot. Może zostać zreperowany w Kosmicznej Fortecy za opłatą 2 mieszkań złota. Jest odporny na wpływ Mesmeryzmu, Trędowatego, Cyklopa, Przekleństwa, Wilkołaka, Wampira, Czarownicy.

## SKAFANDER



Jeżeli używasz skafandra nie musisz rzucać kostką w Strefie Radioaktywnej, jesteś również bezpieczny na Pustyni. Na Planecie Śmierci nic się nie dzieje, jeżeli wyrzucisz kostką 1.

PRZEDMIOT      5      PRZEDMIOT  
SKOCZEK



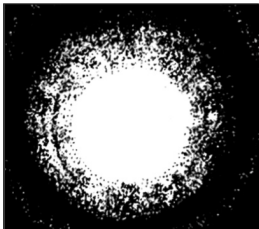
Używając tego przenośnego silnika odrzutowego możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas Ruchu, decydując o tym już po rzucie.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## SUPERNOWA



Rzuć 1 kostką:

1-3: Wróć na obszar, z którego tutaj przyszedłeś.

4-6: Przejdź jeden Obszar dalej wzdłuż Czerwonej Drogi.

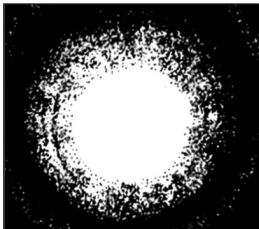


ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## SUPERNOWA



Rzuć 1 kostką:

1-3: Wróć na obszar, z którego tutaj przyszedłeś.

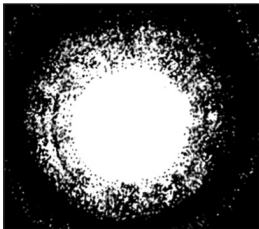
4-6: Przejdź jeden Obszar dalej wzdłuż Czerwonej Drogi.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

## SUPERNOWA



Rzuć 1 kostką:

1-3: Wróć na obszar, z którego tutaj przyszedłeś.

4-6: Przejdź jeden Obszar dalej wzdłuż Czerwonej Drogi.

# SYMBIONT



Gdy Symbiont zostanie twoim Przyjacielem, twoja startowa Siła na stałe maleje o 1. Będąc Przyjacielem, Symbiont dodaje 3 do twojej Mocy.

WRÓG

2

POTWÓR

## SŁONECZNY ROBAK



### SIŁA 9

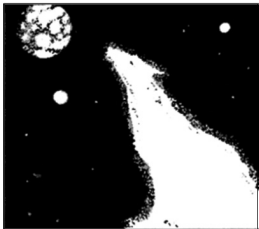
Musisz walczyć z tym wrogiem używając Siły bądź Mocy, zależnie od tego, która jest z nich niższa.

WRÓG

2

DUCH

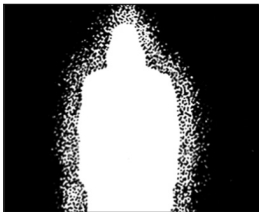
## WILK ASTRALNY



### SIŁA 6

Jeżeli przegrasz z tym strasznym drapieżnikiem tracisz 1 punkt Wytrzymałości i 1 punkt Siły.

## WSZECHMOCNA ISTOTA



Spotykasz tajemniczą istotę, która nie wiadomo dlaczego chce coś dla ciebie zrobić. Rzuć 1 kostką:

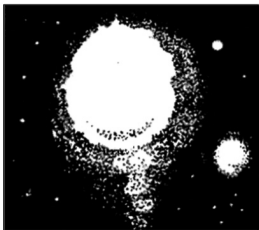
1. Zyskujesz 1 punkt Mocy
2. Zyskujesz 1 punkt Siły
3. Zyskujesz 2 punkty Wytrzymałości
4. Zyskujesz 2 punkty Mocy
5. Zyskujesz 2 punkty Siły
6. Teleportujesz się do dowolnego Obszaru gdziekolwiek (włącznie z Koroną Władzy, chyba że Władca Demonów postawił tam barierę).

WRÓG

2

DUCH

## ŚWIETLIK PRÓŻNIOWY



MOC 5

Musisz stoczyć z tym wrogiem walkę psychiczną.

PRZEDMIOT

5

PRZEDMIOT

## ŻYROKOMPAS



Ten przedmiot pozwala na dodanie 2 do twojej Mocy podczas rzuty kostką w Kopalni, ustalając gdzie z niej wyszedłeś. Używanie żyrokompasu nie wpływa na używanie Mapy.



# OTCHŁAŃ

