

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT BRONĀ ARONDIGHT



Jeden z Trzech Świętych Mieczów. Miecz Lancelota. W czasie walki wręcz i psychicznej dodaje 2 punkty do twojej Siły i Mocy za każdy Święty Miecz, który posiadasz. Specjalny Efekt - Przeciwnik nie może w żaden sposób zapobiec utracie punktów Wytrzymałości po przegranej walce. Jeżeli posiadasz inne Święte Miecze, możesz korzystać z ich Specjalnych Efektów nawet jeśli nie korzystasz z nich w walce.

BAZYLISZEK



SIŁA: 5

Przed walką rzucić dwoma kostkami. Jeśli wynik jest wyższy od twojej Mocy, twoja tura natychmiast się kończy. W następnej turze, zamiast normalnie się poruszyć, musisz walczyć z bazyliszkiem. Podczas tej walki twoja skuteczność zostaje zmniejszona o połowę (zaokrąglając w górę).

BAZYLISZEK



MOC 7

Potężny Bazyliszek ma zamiar przepędzić wszystkich napotkanych Poszukiwaczy, których pokona w Walce Psychiczej. Pokonani Poszukiwacze tracą 1 punkt Mocy i natychmiast zostają przepędzeni na Obszar Wejścia do Podziemi. Bazyliszek będzie tu grasował tak długo, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

POTWÓR

BERSERK



SIŁA: ??? + 2

Szalony walczy z twoją Siłą i dodaje 2 do Skuteczności. Jeżeli go pokonasz stanie się twoim Przyjacielem walcząc na swoich zasadach kiedy zechcesz i opłacisz walkę 1 mieszkem złota.

BEZIMIENNY



MOC 9

Trafiłeś na osławionego władcę Podziemi, który ze swych ofiar wysysa jaźń. Pozostanie on tu tak długo, aż ktoś go pokona. Każdemu pokonanemu Poszukiwaczowi Bezimienny odbiera oprócz 1 punktu Wytrzymałości, 1 punkt Mocy.

WRÓG

1

POTWÓG

BEZLITOSNY



SIŁA: 9

MOC: 9

Bezlitosny atakuje tą cechą, która jest u ciebie niższa. Jeżeli przegrasz, gracz po twojej lewej wybiera 2 Przedmioty, które musisz porzucić na tym obszarze. Możesz wymknąć się Bezlitosnemu, jeżeli odrzucisz (na stos kart odrzuconych) wszystkich swoich Przyjaciół, prócz jednego.

MIEJSCE

6

MIEJSCE

BRAMA SĘPA



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

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

BŁĘKITNA ZJAWA



Nagle w korytarzu pojawia się tajemnicza Zjawa. Rzuć kostką, aby sprawdzić jak zakończyło się to spotkanie:

1-2. Na widok Zjawy ogarnia Cię przerażenie, opuszczasz Podziemia poprzez Wejście do Podziemi (nigdy więcej nie bedziesz próbował do nich wejść),

3-4. Zostałeś niespodziewanie zaatakowany i tracisz 1 punkt Wytrzymałości,

5-6. Zjawa zniknęła zanim zdążyłeś zareagować.

CHIMERA



SIŁA: 7

Jeśli przegrasz, rzuć kostką:

1. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości i natychmiast walczysz z chimera ponownie.
2. Tracisz 2 punkty Wytrzymałości.
3. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości.
4. Tracisz 1 punkt Siły.
5. Tracisz 1 punkt Mocy.
6. Nic się nie dzieje.

WRÓG

3

DUCH

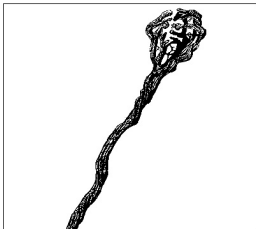
CIENÍ



MOC: 2 + ?

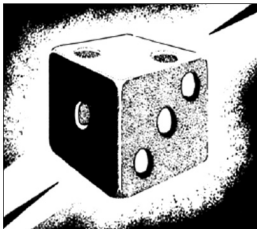
Dodaj 1 do Skuteczności Cienia za
każdego Przyjaciela u wszystkich
Poszukiwaczy

CISOWA ŁASKA



Dzięki lasce masz o jeden Czar zawsze więcej, niż miałeś ich dotychczas dzięki swym zdolnościom, przedmiotom czy Przyjaciołom. Ponadto możesz rzucić jeden Czar z efektem innego, którego kartę możesz zachować.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT
CZARODZIEJSKA KOŚĆ



Ilekroć rzucasz kością lub kośćmi, możesz rzucić jedną kością więcej i zignorować wynik rzutu jednej z kości.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

CZASZKA SZYBKOŚCI



Podczas ruchu, również w OTCHŁANI, rzucasz 2 kostkami i wybierasz jeden z wyników, do którego możesz dodać 1. Jeżeli masz 2 czaszki: Zamiast wykonywać ruch, możesz pozostać na tym obszarze i badać go ponownie lub przesunąć się na dowolny obszar w tej samej Krainie w zasięgu 6 obszarów. W OTCHŁANI możesz wybrać drogę, którą się poruszysz. Jeżeli masz 3 czaszki: Wygrywasz grę.

CZERWONY SMOK



SIŁA 8

Potężny czerwony smok urządził sobie legowisko na tym obszarze. Pozostanie tutaj, aż ktoś go zabije.

DEFETYZM



Zdradliwe ciemności oraz perspektywa napotkania licznych Wrogów grasujących w Podziemiach wzbudzają wśród znajdujących się tu Poszukiwaczy ponury nastrój. Wskutek tego tracą oni 1 punkt Mocy i podczas następnego ruchu muszą udać się w kierunku Wejścia do Podziemi.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
DEMON CZASU



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

WRÓG

3

DUCH

DEMON OTCHŁANI



MOC: 11

Spotkałeś go kiedy uciekał z Podziemi. Jeśli przegrasz z nim walkę, tracisz do podziału 2 punkty Siły i/lub Mocy i natychmiast przenosisz się do Jądra Przestrzeni w OTCHŁANI. W następnej turze nie poruszasz się, tylko badasz ten obszar. Płacąc 1 mieszek złota za każdą Kartę, możesz wylosować więcej Kart niż przewiduje instrukcja tego obszaru.

WRÓG

3

DUCH

DEMON ZE WSCHODU



MOC: 9

Możesz wykupić się od ataku płacąc 1W
Jeżeli przegrasz walkę, tracisz 1K6 Siły i
Mocy do dowolnego podziału.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT
DIADEM KRÓLOWEJ

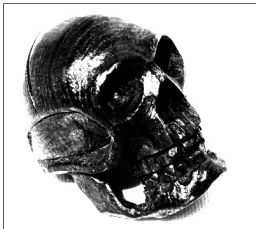


Dodaje 3 punkty Mocy ale w walce odbiera 2 punkty Siły.

Pozwala na posiadanie nieograniczonej ilości Czarów i daje odporność na utratę Czarów w jakikolwiek sposób (Czary innych Poszukiwaczy, Zdarzenia, Spotkania, itp)

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

DREWNIANA CZASZKA



Na początku tury możesz kosztem tej tury i jednego Przyjaciela odebrać jeden punkt wytrzymałości dowolnemu Poszukiwaczowi. Jeżeli posiadasz 2 czaszki: Raz na turę, kosztem jednego Magicznego Przedmiotu możesz odebrać jeden punkt wytrzymałości dowolnemu Poszukiwaczowi. Możesz dodać sobie ten punkt. Jeżeli masz 3 czaszki - wygrałeś grę.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

DUCH LAMPY



Masz jedno życzenie efendi. Wybieraj z:
1. Uzdrawienie albo 2 punkty
Wytrzymałości, 2. +3 punkty do Siły i
Mocy - do podziału, 3. Czary do limitu
Mocy, 4. Natychmiastową Teleportację
do dowolnego obszaru Krainy Zewnętrznej,
Środkowej, Podziemi lub
Otchłani. Po spełnieniu życzenia - duch
znika na stosie kart zużytych.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT
DYWAN DŻINÓW



Możesz, zamiast ruchu, teleportować się o 0-3 obszarów w Krainie Zew. Środ. i Podziemiach, musisz wtedy zostawić muły, konie, wozy i rumaka na obszarze startowym. Dywan pozwala na noszenie czterech przedm. więcej ale przenosi tylko 4 Przyjaciół (reszta zostaje)

DÓŁ PEŁEN WĘŻY



Ten głęboki, rojący się od węży dół możesz przeskoczyć, jeżeli uda ci się wyrzucić jedną kostką mniej niż wynosi twoja Siła. Jeśli ci się to nie uda, tracisz jednego Przyjaciela lub 1 punkt Wytrzymałości.

WRÓG

2

POTWÓR

GOBLIN



SIŁA 2

Ten obszar jest kryjówką okrutnego goblina, który pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

POTWÓR

GOBLIN



SIŁA 2

Ten obszar jest kryjówką okrutnego goblina, który pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

GONG



Uderzenie w Gong spowoduje teleportację innego Poszukiwacza, znajdującego się w Podziemiach, Krainie Zewnętrznej bądź Środkowej (jeżeli w tych krainach znajdują się wejścia do Podziemi) na obszar, na którym ty stoisz. Teleportować możesz tylko jednego Poszukiwacza. W Gong można uderzyć tylko raz potem się rozpada, odłóż tę kartę po użyciu Gongu.

GŁAZ SYZYFA



Toczenie tej ogromnej kuli, w czasie ruchu, spowolni Cię do jednego obszaru na turę (niezależnie od wszelkich innych posiadanych kart).

W Skarbcu możesz dodać +2 do rzutu a ciągnąc karty Zakończeń wybierasz jedną z dwóch wylosowanych.

HEŁM MENTALNY



Gdy ta Karta wchodzi do gry (z talii Podziemi lub stosu kart odrzuconych), wybierz 1 Specjalną Zdolność u 1 z Poszukiwaczy biorących udział w rozgrywce. Ten Poszukiwacz traci tę zdolność. Posiadacz Hełmu może korzystać z tej Zdolności tak, jakby była ona jego, nawet jeśli oryginalnego właściciela Zdolności nie ma już w grze.

HYDRA



SIŁA: 10

Jeśli pokonasz hydrę, która tylko tędy przechodziła, rzuć kostką:

1-2. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości.

3-4. Hydra się regeneruje, musisz stoczyć ponownie walkę.

5-6. Odrzuć tę Kartę.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
KAMELEON



Zawsze sprawdź, kto się przyłączył 1K6:

- 1 Tragarz (1mz; nosi 4 przedmioty)
- 2 Alchemik (przedmioty w złoto)
- 3 Strażnik (+2 do S; jak przegra 1=ginie)
- 4 Ksiądz (+3 do M; czar za 1mz; nieZły)
- 5 Mag. Pomocnik (-1W, +2M, +2Czary)
- 6 Szary Mag (1 czar; +1czar; nieDobry)

WRÓG

3

DUCH

KOŚCIEJ



MOC: ???

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

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY
KRASNOLUD-SAMOTNIK



Jeżeli zdecydujesz się na próbę nawiązania kontaktu z krasnoludem, rzuć kostką:

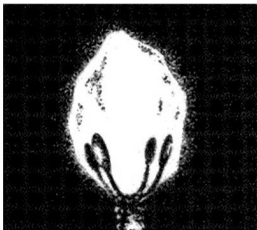
1. Zaatakuj cię z Siłą 4.
2. Wyślę cię w fałszywym kierunku - cofnij się o 2 obszary.
3. Zabierze ci 1 mieszek złota.
4. Podaruje ci 1 mieszek złota.
5. Doładnie opisze ci dalszą drogę - przesun się dwa obszary naprzód.
6. Przyłączy się do ciebie jako Przyjaciel - dodaje jeden do wyniku rzutu kostką w Skarbcu.

KRWAWA BIEGUNKA



Weź znacznik i połóż na nim dowolną, bezpowrotnie poświęconą, ilość twych punktów Siły. Na początku każdej następnej tury rzuć kostką, jeśli wynik jest większy lub równy liczbie punktów na znaczniku, tracisz 1 Przyjaciela lub 1 punkt Siły lub Mocy, lub Wytrzymałości. Każdy spotkany Poszukiwacz automatycznie zostaje zarażony i postępuje jak wyżej. Można wyleczyć się z biegunki, płacąc za dowolne leczenie (np. w Mieście, Zamku, Wiosce czy Kapliczce), lub odwiedzając OTCHŁAŃ lub Gospodę.

KRYSZTAŁ MOCY



Ten magiczny przedmiot pozwala dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas walki psychicznej.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT
KRYSTAŁOWA CZASZKA



Kryształowa Czaszka zawsze posiada 1 Czar. Jeżeli masz 2 czaszki: Dodatkowo, ilekroć losujesz Czary (dla siebie lub którejs z swoich Kart), wylosuj 1 Czar dla siebie. Jeżeli masz 3 czaszki: Wygrywasz grę.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

KRÓL GOBLINÓW



Musisz z nim grać. Stawką jest dowolna liczba twoich Przedmiotów, Przyjaciół, mieszkańców złota oraz punktów Sily, Mocy i/lub Wytrzymałości. Następnie rzuć 2 kostkami, jeżeli wynik jest wyższy od wielkości twojej stawki, musisz porzucić swą stawkę (prócz punktów, które tracisz) na obszarze. Twoja tura natychmiast się kończy i w następnej musisz grać z królem ponownie (odejmując 1 od wyniku za każdą przegraną partię). Jeśli wygrałeś lub zremisowałeś, w następnej turze poruszasz się normalnie. Jeżeli pozostał Ci tylko ostatni punkt wytrzymałości w następnej turze możesz jechać dalej.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
KSIĄDZ



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

KULAWY WIARUS



Położ na nim znacznik. W czasie walki wręcz i psychicznej możesz dodać 3 do skuteczności w każdej walce. Rzucając kostką lub kostkami za instrukcję obszaru, do wyników każdej z rzucanych kostek możesz dodać lub odjąć 1. Nosi o 2 Przedmiot więcej. Dopóki ma na sobie znacznik, rzucając kostką za ruch musisz odjąć 1 od wyniku (do min. 1). Możesz zdjąć z niego znacznik, gdy rzucisz na niego Uzdrowienie, Ocalenie lub Witalność (ignorując instrukcje tych Czarów).

MIEJSCE

6

MIEJSCE

KURHAN GOTHMOGA



Rzuć 1 kostką. W zależności od twojego Charakteru (D = Dobry, N = Neutralny, Z = Zły):

1. D – Tracisz 2 punkty Wytrzymałości.

N lub Z – tracisz 1 punkt Wytrzymałości.

2. D – tracisz 1 punkt Wytrzymałości.

3. D – tracisz 1 punkt Siły.

Z – otrzymujesz 1 punkt Mocy.

4. Z – otrzymujesz 2 punkty Mocy.

N – otrzymujesz 2 mieszki złota.

5. D lub N – otrzymujesz 3 mieszki złota.

Z – otrzymujesz 2 punkty Mocy i 1 Czar.

6. D lub N – otrzymujesz 1 Czar.

Z – otrzymujesz 3 punkty Mocy i 2 Czary.

W pozostałych przypadkach nic się nie dzieje.

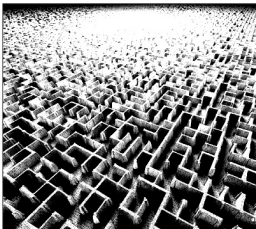
KURHAN THORINA



Złóż hołd poległemu wodzowi i rzuć kostką:

1. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości.
2. Tracisz 1 punkt Siły.
3. Tracisz 1 punkt Mocy.
4. Tracisz 1 losowego Przyjaciela.
5. Zyskujesz 1 Czar.
6. Przywróć swoją Wytrzymałość do 4 punktów.

LABIRYNT ŚMIERCI



Zgubiłeś się i nie wiesz jak trafić do wyjścia. Powiedz, czy idziesz w lewo lub prawo, a następnie rzuć kostką. Wyniki 1, 2 i 3 oznaczają prawo, a 4, 5 i 6 lewo. Jeśli trafiłeś, rzucasz dalej. Jeśli nie trafiłeś, twoja tura natychmiast się kończy. Musisz 3 razy pod rząd trafić, aby wyjść. W dowolnym momencie możesz zdecydować się zakończyć turę, aby zapisać wszystkie swoje trafienia. W następnych turach potrzebujesz o tyle trafień mniej, aby wyjść, ile masz zapisanych trafień.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

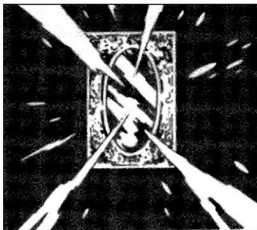
MAGICZNE LUSTRO



Lustro rozpada się na tysiąc okruchów,
gdy w nie spoglądasz, jednak ty
zyskujesz 1 Czar.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

MAGICZNE LUSTRO



Lustro rozpada się na tysiąc okruchów,
gdy w nie spoglądasz, jednak ty
zyskujesz 1 Czar.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

MAGICZNE RĘKAWICE



Ten magiczny przedmiot pozwala dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas walki wręcz.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

MAGICZNY KLUCZ



Ilekoć otrzymujesz ten przedmiot 1K6:

1 Talizman

2 Magiczny Pierścień (+1S, +1M)

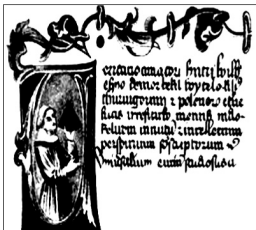
3 Manuskrypt 5 Czarów, potem w proch

4 Różdżka: start+1 Czar zawsze, no limit

5 Różdżka Niezgody: now+1 Cz zawsze

6 Z zwierciadło 5 rzutów +1/2; i w proch

MANUSKRYPT



Zapisano tu pięć Czarów. Weź i używaj ich tak jak swoich. Nie blokują Ci limitu ale tracąc przedmiot, stracisz Czary. Po wykorzystaniu ostatniego Czaru Manuskrypt rozsypie się w proch

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT
MASKA DEMONÓW



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

WRÓG

2

POTWÓR

METAMORF



SIŁA 8

MOC: 6

Atakuje w korzystniejszy sposób. Jeżeli przegrałeś rzuć 1K6: 1-2 tracisz 1W i Czary; 3-4 1W i złoto; 5-6 2W lub 3 Siły lub Mocy (Ty wybierasz i dzielisz)

Jeżeli wygrasz zyskujesz 4 S/M/Czarów (dowolnie dzielisz)

WRÓG

2

POTWÓR

MINOTAUR



SIŁA: 5

W czasie walki Minotaur rzuca dwoma kostkami i sumuje wyniki. Jeśli go pokonasz, w następnej turze możesz po nitce, którą ktoś tu zostawił, dostać się na dowolny obszar w Podziemiach (zamiast wykonywać normalny ruch).

MISTRZ MAŁODOBRY



Mistrz małodobry porwał twoich Przyjaciół. Za każdego z nich musisz zapłacić po 1 mieszkui zŁota. KaŹdego, za ktŁorego nie zapŁacisz, małodobry zetnie - odrzuć jego kartę. Kat pozostanie na tym obszarze, dopŁoki w sumie nie zetnie co najmniej 5 PrzyjaciŁŁ.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY MISTRZ



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

MONSTRUM



SIŁA 7

Bezkształtne Monstrum usiłuje zaatakować Poszukiwacza. Jeżeli rzucając kostką Poszukiwacz uzyskał 5 lub 6 oczek oznacza to, że umknął powolnemu Potworowi i może uciec na sąsiedni obszar. Przy pozostałych rezultatach Poszukiwacz musi stoczyć normalną walkę z Potworem.

MĘDRZEC



Mędrzec jako Przyjaciel dodaje 1 punkt do twojej Mocy, jednak opuści cię i przyłączy się do pierwszego Poszukiwacza, który zakończy swój Ruch na obszarze, na którym ty się znajdujesz.

NEMEZIS



MOC: 7

Bogini zaatakuję Cię tyle razy ile masz zdobytych punktów Siły (zemsta za likwidację fauny Podziemi). Możesz uniknąć walki teleportując się na Cmentarz, ale jeżeli w jakichkolwiek sposób znajdziesz się w Podziemiach - zginiesz.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY NIKT



Zawsze sprawdź kogo spotkałeś, 1K6:

- 1 Czarownica (rop;-1S;-1M;-1mz;+1S;+C)
- 2 Cyklop (1-2 Przyjaciół, 3-4 przedmiot)
- 3 Trędowaty (1-2 przyjaciel ginie)
- 4 Syrena (strata tury w Podziemiach)
- 5 Czaronosiciel (1mz za Czar)
- 6 Uzdrowiciel (leczy 2W)

MIEJSCE

6

MIEJSCE

OBELISK



Każdy, kto skończy turę w odległości mniejszej niż 4 obszary od obelisku traci -1M lub jednego Przyjaciela. Jeżeli obelisk stoi w Podziemiach Skuteczność wszystkich duchów rośnie o 3

WRÓG

3

WRÓG

OGNISTY RUMAK



MOC 6

Ten mieszkaniec Piekła będzie atakował każdego Poszukiwacza, który trafi na ten obszar, aż zostanie przez któregoś z nich pokonany.

OGROMNY SZCZUR



SIŁA 3

Monstrualnych rozmiarów szczur poluje na tym obszarze. Pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

OGROMNY SZCZUR



SIŁA 3

Monstrualnych rozmiarów szczur poluje na tym obszarze. Pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

OKO SMOKA



Pozwala na obejrzenie pierwszej z oczekujących na odkrycie kart Przygód, Podziemi i Czarów. Pozwala na poznanie Czarów innych Poszukiwaczy. Ilekroć ciągniesz karty Przygód bądź Podziemi, możesz pociągnąć o jedną więcej, ale wtedy jedną musisz odrzucić.

OLBRZYMI PAJĄK



SIŁA 5

Zanim rozpoczniesz walkę z tym ogromnym, jadowitym pajakiem, musisz rzucić kostką. Jeśli wynik jest mniejszy od twojej Mocy, wpadasz w jego sieć i podczas walki musisz odjąć 2 od swojej Siły.

ZDARZENIE

1

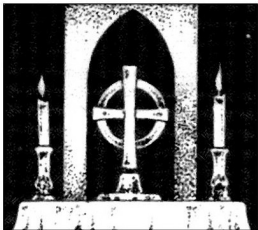
ZDARZENIE

OMAM



Wędrujących korytarzem Podziemi Poszukiwaczy nawiedzają niesamowite wizje, pozwalające im (w kolejnym ruchu) przebyć bezpiecznie następne cztery Obszary, mogą je normalnie badać ale nie tracą punktów, przedmiotów, złota, przyjaciół i czarów w wyniku Walk i Zdarzeń.

OŁTARZ



Jeżeli chcesz się pomodlić przed Ołtarzem, rzuć kostką:

1. Tracisz 1 turę.
2. Nic się nie dzieje.
3. Odzyskujesz 1 punkt Wytrzymałości.
4. Musisz ciągnąć następną Kartę Podziemi.
5. Masz prawo do dodatkowego Ruchu.
6. Zyskujesz 1 Czar.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

OŚLEPIAJĄCY BŁYSK



W jednym z korytarzy Podziemi nastąpił potężny i niewytłumaczalny błysk, intensywnie emanujący światło, które na dwie tury sparaliżował strachem znajdujących się w tej Krainie Poszukiwaczy.

OŻYWIONY NIEBOSZCZYK



MOC 6

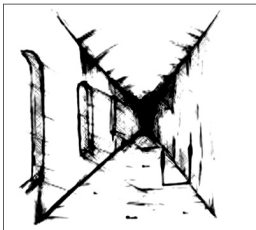
Badając ten Obszar niechący spowodowałeś wskrzeszenie paskudnego Nieboszczyka, który natychmiast Cię atakuje. W starciu z nim nie możesz używać punktów Mocy uzyskanych dzięki Magicznym Przedmiotom. Po walce Nieboszczyk rozpada się w proch - odłóż tę Kartę.

MIEJSCE

6

MIEJSCE

PECHOWY KORYTARZ



Rzuć 1K6 aby zobaczyć co się stało:

1 Zbójcy; 2 Przekleństwo

3 Zaraza; 4 Magiczny Cyklon

5 Trąba Powietrzna (1-2 plansza 3-4 out)

6 Trzęsienie Ziemi (1-3 i wciąga kartę)

Poszukiwacze ciągną o jedną kartę

Podziemi więcej dopóki istnieje korytarz

WRÓG

2

POTWÓR

PEŁZACZ



SILA: 7

Jeżeli wygra zabierze całe twoje złoto.
Gadzina gromadzi skarb. Poszukiwacz,
który pokona Pełzacza zdobywa
wszystkie, dotychczas zrabowane,
mieszki

PRZYJACIEL

5

PRZYJACIEL

PIES

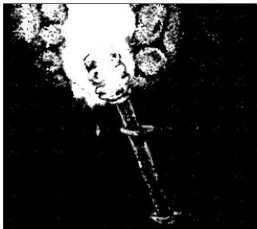


SIŁA 2

MOC 1

Pies będzie walczył zamiast ciebie, jednak jeżeli ty będziesz toczył walkę, jego Siła ani Moc nie zwiększą twojej Siły czy Mocy.

POCHODNIA



Niosąc w Podziemiach pochodnię możesz przy wykonaniu Ruchu rzucić dwa razy kostką i wybrać rezultat, który ci bardziej odpowiada.

WRÓG

2

POTWÓR

PODZIEMIEC



MOC: ??? + 1

Zaatakuj Cię z Mocą równą twojej w momencie ataku i dodaje 1 do swej Skuteczności. Jeżeli wygra oprócz 1 W zabiera losowo wybrany Magiczny Przedmiot, który zatrzymuje. Otrzyma go pogromca Podziemca.

PODZIEMNA PIECZARA



Trafiłeś do pieczary o niezwykle korzystnym mikroklimacie, dzięki któremu Twoja Wytrzymałość powiększa się o 1 punkt.

MIEJSCE

6

MIEJSCE

POMNIK



Pomnik przedstawia straszliwą istotę z mroków Piekieł. Zło emanujące z tego miejsca sprawia, że do wyboru tracisz albo 1 Przyjaciela (wybranego przez gracza po twojej lewej) lub 2 punkty Wytrzymałości.

POSĄG



Zauważyłeś ciemny kamienny Posąg.
Rzuć kostką.

1-2. w trakcie oglądania Posągu niech-
cący uruchomiłeś umieszczoną w nim
pułapkę i tracisz 1 punkt Wytrzyma-
łości,

3-4. Posąg przewraca się i roztrzaskuje
na kawałki

5-6. zyskujesz 1 punkt Mocy.

POSĄG



Rzuć kostką, aby sprawdzić, kogo przedstawia posąg:

1. Rzygacz (Siła 5)
2. Golem (Siła 5; nie możesz używać Przedmiotów i Czarów)
3. Chiński Smok (Siła 6; jak przegrasz, porzucić 1 losowy Przedmiot Magiczny)
4. Wilk Astralny (Siła 6; jak przegrasz, tracisz po 1 punkcie Siły i Wytrzymałości)
5. Czerwony Smok (Siła 8)
6. Behemot (Siła 12)

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE
POWIEW ŚMIERCI



Ktoś tu wykopał o jedną dziurę za dużo:

1 tracisz -2W, -1S i -1M

2 tracisz -2W (ulgowo)

3 tracisz -1S i -1M (prawie gratis)

4 tracisz 3 Przyjaciół (twój wybór)

5 Gracz po lewej zabiera Ci jedną kartę

6 Zyskujesz 4M i 2 Czary (wybór z 4)

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

POŻAR



Pożar szaleje w Podziemiach, niszcząc wszystkie Karty jednego typu pomiędzy tym obszarem, a Wejściem. Rzuć kostką, żeby określić rodzaj zniszczonych Kart:

1-2. Miejsca.

3-4. Nieznajomi.

5-6. Potwory.

PRASTARY SZLAK



Na ścianach korytarza znajdujesz znaki stanowiące swego rodzaju drogowskaz do Skarbca. Od następnej tury, zamiast rzutu kostką, z Podziemiach poruszasz się z szybkością trzech Obszarów na turę.

PURPUROWY CZERW



SIŁA 5

Gigantyczny purpurowy czerw żeruje na tym obszarze. Pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

WRÓG

2

POTWÓR

PUŁAPKA SKĄPCÓW



SIŁA 1

MOC 1

Wpadłeś w pułapkę na bogatych. Skuteczność pułapki rośnie o 2 za każdy posiadany przez Ciebie mieszek złota. Walczysz cechą, której masz mniej. Jeżeli przegrasz, oprócz punktu wytrzymałości, stracisz połowę złota (zaokrąglając w dół).

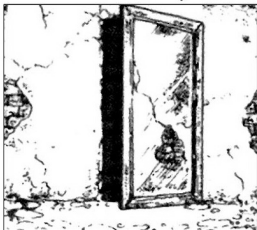
RÓŻDŻKA NIEZGODY



Zapewnia posiadanie zawsze o jednego Czaru więcej niż ilość Czarów, jaką posiadał Poszukiwacz w momencie otrzymania tego przedmiotu.

Każda zmiana właściciela, zmienia ilość Czarów.

SEKRETNE PRZEJŚCIE



Jeżeli chcesz skorzystać z sekretnego przejścia, rzuć kostką, żeby się przekonać gdzie wyszedłeś:

1. Wejście.
2. Strażnica.
3. Biblioteka.
4. Krypta.
5. Cella więcienna.
6. Izba tortur.

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE SEKTA



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

WRÓG

3

DUCH

SZKIELETOR



SIŁA 10

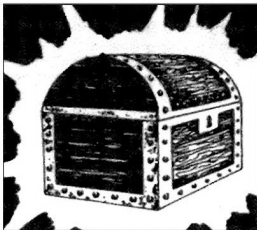
MOC: 10

Duch atakuje w korzystniejszy sposób.

Po wygranej walce zabierze -2W.

Czysta finezja !

SKRZYNIA



Skrzynię możesz otworzyć, jeżeli jedną kostką wyrzucisz liczbę oczek niższą niż twoja Moc. Jeśli ci się nie uda, tracisz 1 punkt wytrzymałości, gdyż zostałeś ukłuty przez zatrutą igłę, znajdującą się w zamku. W skrzyni leżą 3 mieszki złota. Próba otworzenia skrzyni może być podjęta tylko raz - potem tę Kartę należy odłożyć.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY
STARZEC



Starzec rozdaje dobre rady.

Rzuć kostką:

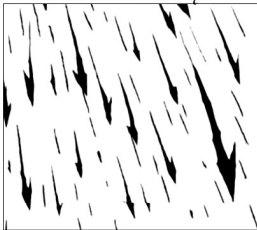
1. Tracisz 1 punkt Wytrzymałości.
2. Rzuć kostką i cofnij się o tyle obszarów.
3. Tracisz następną turę.
4. Natychmiast wykonujesz następny ruch.
5. Otrzymujesz 1 Czar.
6. Otrzymujesz 10 mieszkań złota.

ZDERZENIE

1

ZDARZENIE

STRZAŁY ZNIKĄD



Uruchomiłeś pułapkę, rzuć dwoma kostkami. Jeśli wynik jest wyższy od twojej Siły, to tracisz po 1 punkcie Siły i Wytrzymałości, a w następnej turze musisz się cofać.

WRÓG

2

POTWÓR

STRZYGA



SIŁA: 5

Każdy przedmiot, który w tej walce nie dodaje Ci Siły, obniży ją o jeden (także mieszki złota). Możesz przygotować się do walki pozostawiając przedmioty na obszarze, z którego tu przybyłeś (nawet zaraz po wyciągnięciu Strzygi)

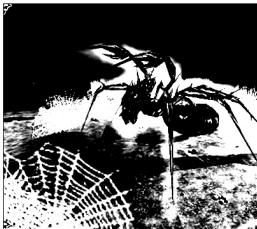
PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
SZARY MAG



Zawsze posiada jeden czar. Ilekroć
ciągniesz czar (dla siebie, przedmiotu
lub Przyjaciela) możesz wziąć o jeden
czar więcej, wybrać i odrzucić jeden na
stos czarów użytych.

Szary mag nie pójdzie z Dobrym
Poszukiwaczem – zostaje na planszy.

SZELOBA



SIŁA 6

W czasie walki z Szelobą nie możesz używać żadnych Przedmiotów. Jeśli przegrałeś, tracisz 1 punkt Wytrzymałości i od następnej tury musisz na jej początku rzucać 3 kostkami. Jeżeli wynik jest wyższy od sumy aktywnych Specjalnych Zdolności twojego Poszukiwacza i jego giermków, twoja tura natychmiast się kończy. Jeśli w taki sposób straciłeś 5 tur, giniesz. Jeżeli wynik jest niższy lub równy, możesz wykonać normalny ruch oraz już więcej nie rzucasz kostkami za ten efekt.

WRÓG

3

DUCH

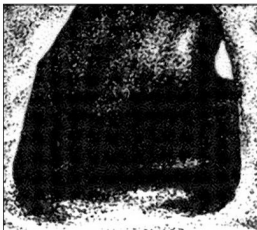
TERROR PODZIEMI



SIŁA: 10

To duch pierwszego minotaura. W walce rzuca 2K6. Oprócz odebrania 1W, wysysa 1S dodając go sobie. Jeżeli go pokonasz odbierzesz też wysane punkty siły.

TUNEL



Możesz użyć tego tunelu, żeby wyjść z Podziemi. Podczas następnej tury rzuć kostką, żeby sprawdzić gdzie wyszedłeś:

1. Skały.
2. Las.
3. Gospoda.
4. Zamek.
5. Jaskinia Czarownika.
6. Świątynia.

MIEJSCE

6

MIEJSCE

UKRYTA KOMNATA



Pociągnij pięć kart i odłóż tę kartę:

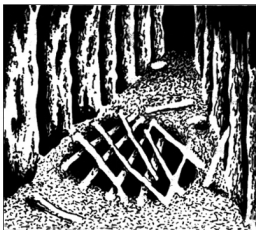
1-2 Przygód

3-4 Otchłani

5-6 Podziemi

Musisz rozpatrzyć minimum cztery albo żadnej (wtedy zostawiasz wszystko na tym obszarze)

UKRYTA PUŁAPKA



Wędrując korytarzem natknąłeś się na sprytnie skonstruowaną pułapkę. Jeżeli Twoja całkowita Moc wynosi 6 lub więcej, potrafisz szczęśliwie ominąć to miejsce. W innym przypadku próby ominięcia pułapki okazują się nieskuteczne i tracisz 2 punkty Wytrzymałości. Pułapka zostanie w tym miejscu do końca gry.

WRÓG

3

DUCH

UPIÓR



SIŁA: 2

MOC:4

Upiór wskrzesi wszystkich pokonanych a niezamienionych przez Ciebie wrogów, którzy przyłączą się do niego na jedną walkę (potem rozsypią się w proch).

Jak zapewne się domyślasz, wybiorą korzystniejszą formę walki

PRZYJACIEL

5

NOSICIEL

WAMPIRZYCA



Jeśli zdecydujesz się ją zabrać, nie możesz później jej porzucić. Kiedy się do ciebie przyłączy, wybierz 1 z efektów, który będzie posiadać. 1) W czasie walki wręcz lub psychicznej dodaj liczbę swoich punktów Wytrzymałości do swojej skuteczności. 2) Jeśli podczas ruchu wyrzucisz 5 lub 6, wampirzyca otrzymuje 1 Czar, który rzuci zamiast ciebie. Wampirzyca może posiadać maksymalnie 2 Czary, a nadwyżkę należy odłożyć na obszar. Ilekroć wchodzisz do innej Krainy, tracisz 1 punkt Wytrzymałości.

WIELKI PŁAZ



SIŁA 6

Na tym Obszarze znajduje się kryjówka wielkiego Płaza, który atakuje każdego intruza przechodzącego opodal jego legowiska. Pozostanie on tu, dopóki któryś z Poszukiwaczy nie stoczy z nim zwycięskiej walki.

WILK-WIDMO



MOC 4

Bezcielesny, widmowy wilk przyczaił się na tym obszarze. Pozostanie tutaj, aż ktoś go pokona.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

WISIELEC



Skręcasz w lewo a tu Wisielec. Rzuć 1K6 jeżeli wynik jest wyższy od liczby aktywnych Spec. Zdolności na jednej karcie twojego Poszukiwacza to tracisz - 1 W lub S lub M lub 3MZ i w następnej turze rzucasz ponownie (o ile chesz lub musisz iść w tym samym kierunku)

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE

WOJNA GOBLINÓW



Wpadłeś w sam środek starcia, rzuć 1K6

1 tracisz -2W

2 tracisz -1W i Przyjaciela (losowo)

3 tracisz 1K6 złota

4 zyskujesz 1K6 złota

5 zyskujesz 1W i 1S

6 zyskujesz 3 punkty Siły

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE

WYBUCH GAZU



Uruchomiłeś pułapkę. Rzuć dwoma kostkami. Jeśli wynik jest większy od twojej Mocy, tracisz po 1 punkcie Wytrzymałości i Mocy i w następnej turze musisz się cofać.

WYROK BANICJI



Możesz użyć tego wyroku w stosunku do każdego Nieznajomego, którego spotkasz, i odesłać go na stos Kart już użytych. Tę Kartę, również należy odłożyć - można jej użyć tylko raz.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

ZAPADNIA



Wpadasz do ukrytej w podłodze
zapadni i lądujesz z powrotem przy
Wejściu.

WRÓG

1

WRÓG

ZAPOMNIANY BOŻEK



SIŁA ?

MOC ?

Podczas walki wręcz, Siła bożka jest równa twojej całkowitej Mocy. Podczas walki psychicznej, twojej całkowitej Sile. Bożek walczy tym atrybutem, który jest u niego wyższy. Jeżeli przegrasz, tracisz 1 punkt Wytrzymałości i jednego losowego Przyjaciela.

ZDERZENIE 1 ZDARZENIE

ZATRUTE OSTRZE



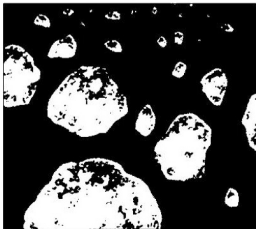
Uruchomiłeś pułapkę i masz przesrane.
Na początku każdej tury, począwszy od
następnej, tracisz 1 W lub S lub M lub
Przyjaciela aż do momentu wyjścia z
Podziemi. Śpiesz się ...

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

ZAWAŁ



Zawały się stropy w całym Podziemiu. Każdy, znajdujący się tu Poszukiwacz, rzuca kostką, żeby sprawdzić co się stało:

1-2. Traci 1 punkt Wytrzymałości.

3-4. Traci 1 Turę.

5-6. Wychodzi z tego bez uszczerbku.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE

ZIELONA MGŁA



Otula cię zielona mgła, niszcząc twój
ekwipunek. Odrzuć tarcze, hełm i
zbroje, które posiadasz.

ZIELONY ŚLUZ



SIŁA 6

Ściany i podłoga pokryte są ohydny, zielonym śluzem, którego w żaden sposób nie do się ominąć. Każda Broń która zostanie przeciwko niemu użyta natychmiast skoroduje i rozsypie się w proch, bez względu na wynik walki.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

ZWIERCIADŁO



Przed twoim dowolnym rzutem pozwoli Ci na jego modyfikację o +/- 1 lub 2. Wykorzystane po dowolnym rzucie zmusza rzucającego do powtórzenia rzutu.

Można użyć Zwierciadła 5 razy, potem przedmiot znika na stosie

ŻYWA STATUA



SIŁA 5

Statua może zostać pokonana tylko przez Poszukiwacza walczącego Magicznym Mieczem lub Świętą Lancą. Poszukiwacz który nie posiada Magicznego Miecza lub Świętej Lancy automatycznie przegrywa walkę z Żywą Statuą i traci punkt Wytrzymałości.

MIEJSCE

6

MIEJSCE

ZĘBATA GROTA



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

MIEJSCE

6

MIEJSCE

ZŁOTA GROTA



Znalazłeś Legendarną Złotą Jaskinię.
Tracąc następną turę, możesz stąd
wynieść 2K6 mieszkań złota

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY

ZŁY MAG



Każdy Dobry i Neutralny Poszukiwacz zaczynający turę w Podziemiach, przed ruchem, zostaje zaatakowany czarem „Kula Ognia” o Sile 6. Mag porusza się jeden obszar na turę w kierunku Skarbca – kiedy tam dojdzie odchodzi na stos kart użytych.

ZDARZENIE

1

ZDARZENIE

ŁOWCA NIEWOLNIKÓW



Łowca niewolników schwycił wszystkich twoich Przyjaciół. Możesz ich wykupić, płacąc 1 mieszek złota za każdego. Karty tych, którzy nie zostali wykupieni i łowcy należy odłożyć.

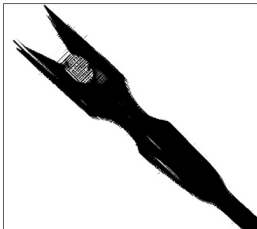
ŻELAZNA CZASZKA



W czasie walki rzucasz dwoma kostkami i sumujesz wyniki, dodając 1 do finalnego rezultatu. Jeżeli masz 2 czaszki: w czasie walki rzucasz trzema kostkami i sumujesz wyniki, dodając 3 do finalnego rezultatu. Jeżeli masz 3 czaszki: Wygrywasz grę.

MAGICZNY 5 PRZEDMIOT

ŻELAZNA RÓZGA



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

WRÓG

2

POTWÓR

ŻUK-ZABÓJCA



SIŁA 6

Jeżeli przegrasz walkę, żuk zje jednego z twych Przyjaciół, wybranego rzutem kostką. Jeśli nie masz Przyjaciół - tracisz punkt Wytrzymałości.



PODZIEMIA