

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
PROCA



Po wykonaniu ruchu zamiast zwykłego badania obszaru można z pomocą Procy zaatakować Poszukiwacza znajdującego się na sąsiednim obszarze. Strzał jest traktowany jak zwykła walka (Sila 2) z tą różnicą, że w przypadku przegranej jego właściciel nie traci punktu Wytrzymałości.

WRÓG 6 SMOK
DWUGŁOWY SMOK



SILA 5

Poszukiwacz, który podejmie walkę, będzie musiał pokonać jego głowy po kolei, każda ma 5 punktów Siły. Jeżeli zostanie pokonana, głowy które odciał natychmiast odrastają. Następny śmiałek także będzie walczył z dwiema głowami. Smok pozostanie tu aż go ktoś pokona.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
NOC ŚWIĘTA SABIK



Musisz rzucić kostką dla każdego ze swych Przyjaciół. Ten, który uzyska najwięcej oczek okazuje się być demonem i natychmiast cię atakuje (Moc 6). Gdy go pokonasz, odłóż jego kartę. Jeżeli poniesiesz porażkę, pozostaw jego kartę tam, gdzie doszło do walki - w następnej turze demon wróci do postaci Przyjaciela.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
SOKÓŁ



SILA 4

Sokół może stanąć do walki zamiast ciebie. Jeżeli zwycięży, wykonaj rzut kostką. Wynik 1 lub 2 oznacza, że Sokół będzie nadal z tobą i może stoczyć następną walkę, po której ponownie wykonaj rzut. Jeżeli poniesie porażkę lub wyrzucisz kostką 3-6, odłóż jego kartę.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
ZŁOŚLIWY SKĄPIEC



Ten niegodziwy człowiek nawet po śmierci nie przestał pałać żądzą posiadania złota. Ponieważ jest bezcielesnym duchem, nie potrafi ci go odebrać, więc z zazdrości zamienia całe twoje złoto w piasek. Odłóż je natychmiast.

WRÓG 3 DUCH
PŁOMIENISTY KOZIOŁ



Ten straszliwy posłaniec piekiel atakuje każdego napotkanego Poszukiwacza. W przypadku przegranej stracisz 1 punkt Siły, nie tracąc punktu Wytrzymałości. Płomienisty Kozioł pozostanie tu dopóki go ktoś nie pokona.

WRÓG 2 WRÓG
KOBOLD



SILA 5

Okrutny Kobold napada na wszystkich podróżnych wędrujących przez ten obszar. Pozostanie tu dopóki go ktoś nie pokona.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
PANI UPADŁYCH GWIAZD



Dzięki niej zyskujesz 2 dodatkowe punkty Siły. Jeżeli jesteś Zły, dopóki Pani Upadłych Gwiazd jest twoim Przyjacielem nie zaatakuje cię żaden Duch, gdy przed mającą nastąpić walką wyrzucisz 1 lub 2 oczka.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
TOPÓR



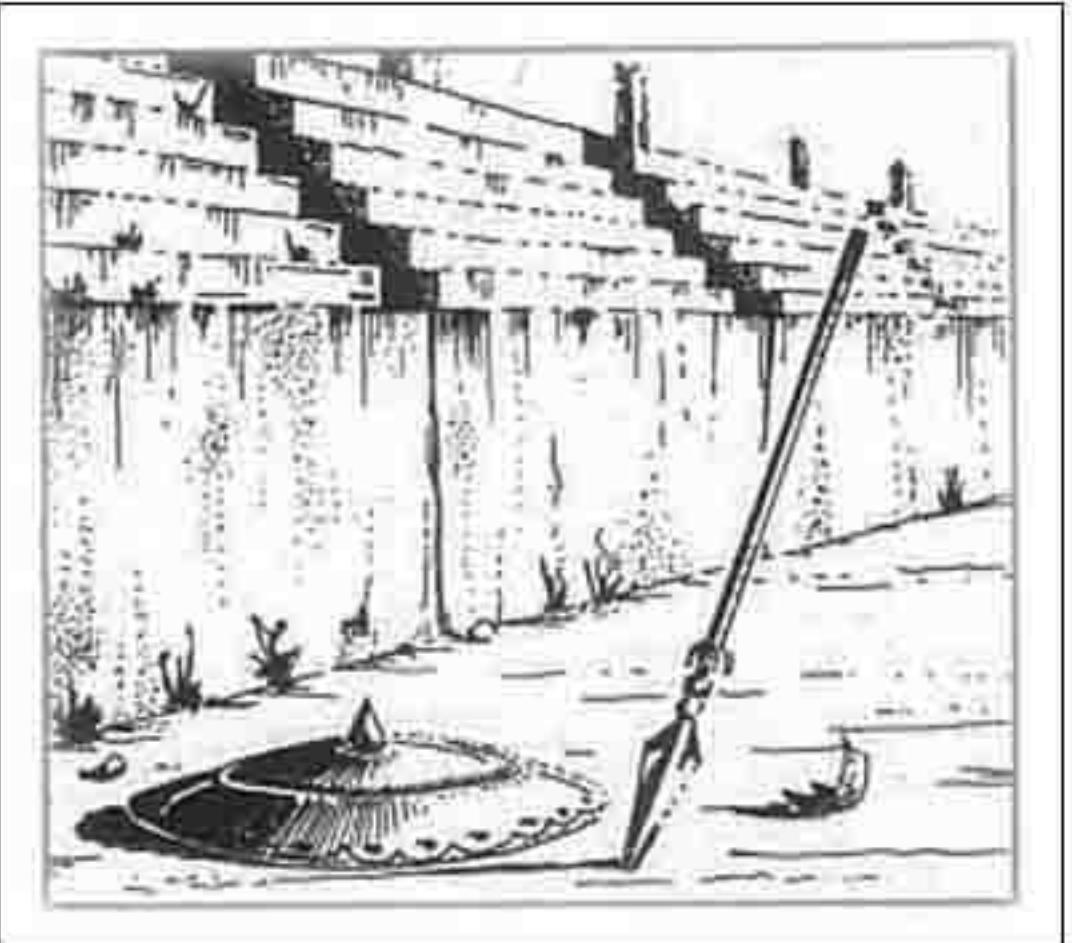
Użyty w walce dodaje 1 punkt Siły swojemu właścicielowi.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY
CUDOWNA LAMPA



Spalenie znajdujących się w Lampie wonności uczyni cię na krótki czas nietykalnym, dzięki czemu będziesz mógł wymknąć się jednemu dowolnie wybranemu Poszukiwaczowi lub Wrogowi. Po wykorzystaniu odłóż kartę.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
PORZUCENIE BRONI



Zostałeś zmuszony do porzucenia całej posiadanej broni i Przedmiotów obronnych, czyli Tarczy, Zbroi i Helmu. Jeżeli masz takie Przedmioty, musisz pozostawić je na obszarze, na którym wyciągnąłeś tę kartę. Następnie odłóż kartę na stos kart już użytych.

WRÓG 3 DUCH
SPIŻOWY ORZEŁ



MOC 6

Na tym obszarze czatuje Orzeł. Jeżeli przegrasz walkę, chwyci cię w swoje szpony i zanieśie nad Przepaść (musisz tam rzucać kostką). Twoi Przyjaciele i należące do ciebie Przedmioty pozostaną na polu, na którym doszło do starcia. Następnie odłóż jego kartę.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
TOPÓR



Użyty w walce dodaje 1 punkt Siły swojemu właścicielowi.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY
MASKA ŚMIERCI



Podczas walki Maską dodaje właścicielowi 1 punkt Mocy i 1 punkt Siły.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY
MISTRZ



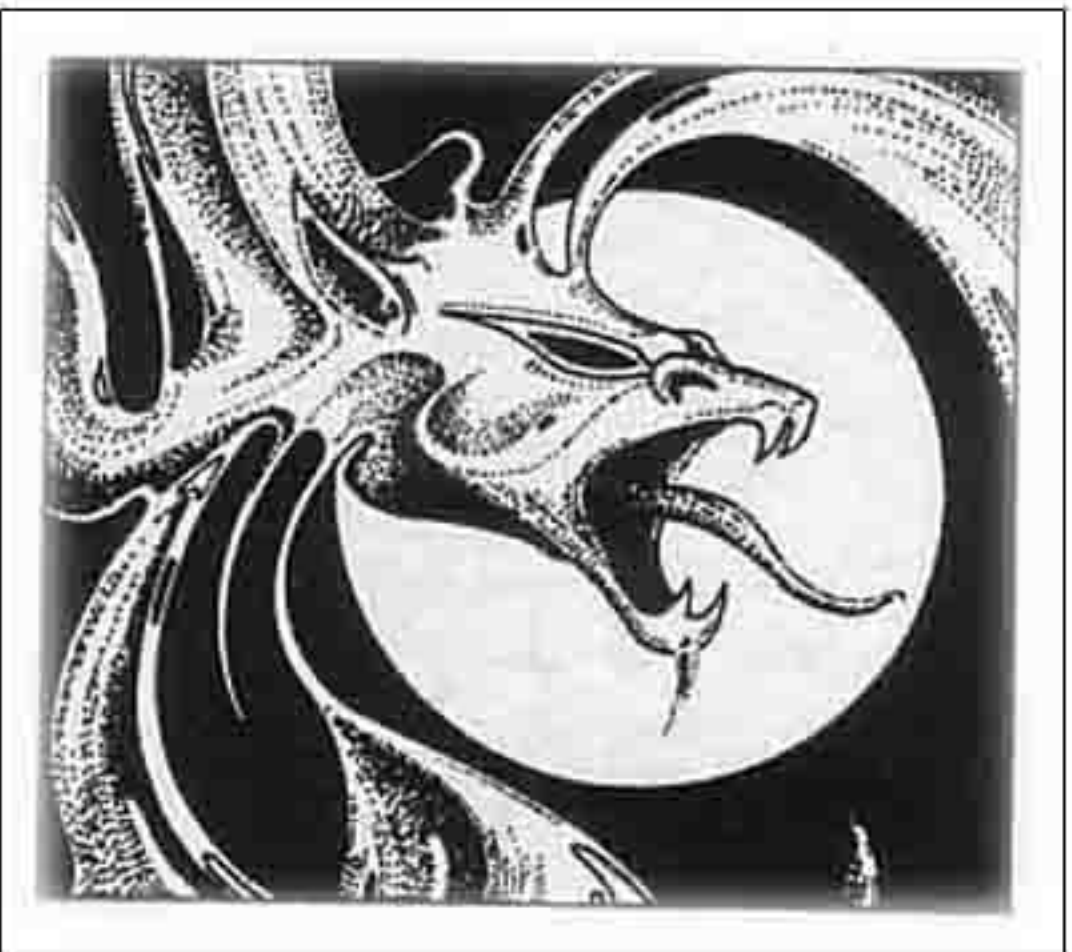
Mistrz będzie uczyć cię walki, jeżeli za każdą lekcję zapłacisz mu 3 MZ. Każda lekcja wiąże się z opuszczeniem jednej tury, lecz przynosi ci (do wyboru) 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy. Po zakończeniu nauki odłóż kartę.

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
KUSZNIK



Po zakończeniu ruchu, zamiast badania obszaru możesz rozkazać Kusznikowi by oddał strzał do Poszukiwacza lub Wroga oddalonego najdalej o 3 obszary. Strzał jest traktowany jak zwykła walka (Sila 4) z tą różnicą, że w przypadku przegranej jego właściciel nie traci punktu Wytrzymałości.

WRÓG 3 DUCH
CIEŃ PIEKIEL



MOC 4

Jeżeli przegrasz walkę z tą mroczną istotą, stracisz 1 punkt Mocy, nie tracąc punktu Wytrzymałości. Cień Piekiel będzie wędrował po tym obszarze dopóki ktoś go nie pokona.

WRÓG 3 DUCH
NIETOPERZE



MOC 4

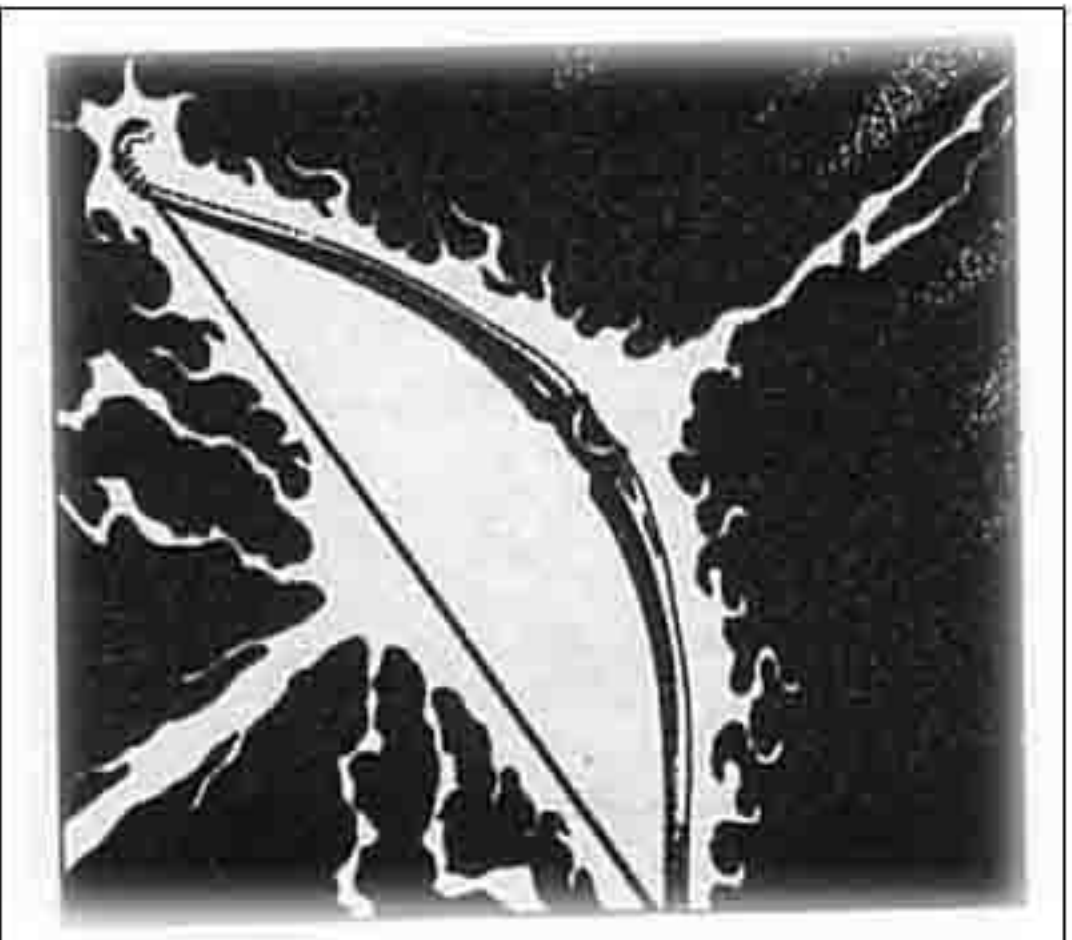
Ten obszar nawiedza chmara krwiożerczych Nietoperzy. Zwycięstwo w walce magicznej oznacza, że udało ci się przed nimi ukryć. Jeżeli unikniesz napaści, odleć w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara - rzuć kostką aby określić pole, na którym się zatrzymają.

PRZEDMIOT 5 MAGICZNY
SANDAŁY POSŁAŃCA



Jeżeli posiadacz Sandałów wyrzuci podczas wykonywania ruchu 6 oczek, może wykonać dodatkowy rzut kostką i dodać do siebie wyniki. Gdy tak postąpi będzie musiał przejść liczbę obszarów równą liczbie oczek uzyskanej w obu rzutach. Sandały działają wielokrotnie.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
ŁUK



Po wykonaniu ruchu zamiast zwykłego badania obszaru można z pomocą Łuku zaatakować Poszukiwacza znajdującego się na sąsiednim obszarze. Strzał jest traktowany jak zwykła walka (Sila 3) z tą różnicą, że w przypadku przegranej jego właściciel nie traci punktu Wytrzymałości.