

WRÓG 2 WRÓG
POŚLANIEC ŚMIERCI



SILA 8

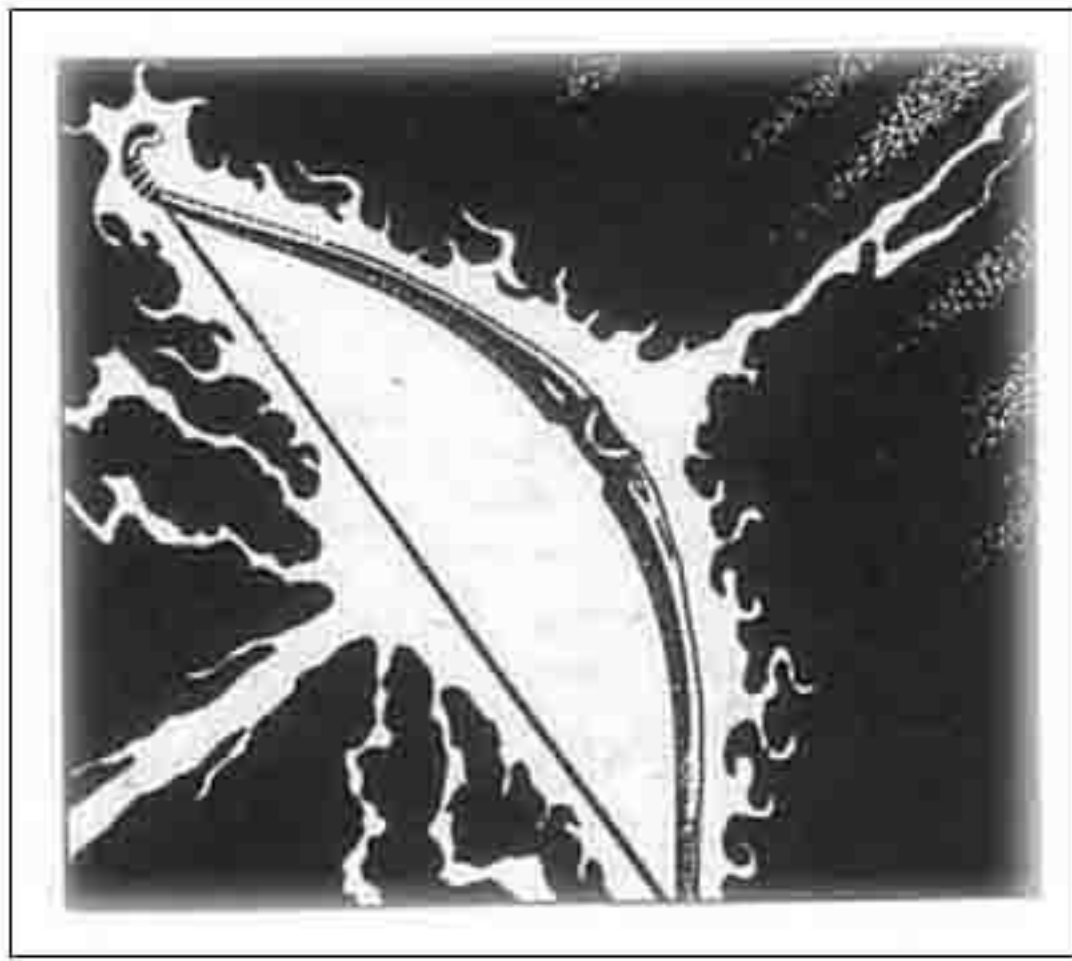
Rycerz Śmierci unicestwia dusze i ciała wszystkich, którzy staną mu na drodze. Jeżeli pokona cię, utracisz 2 punkty Wytrzymałości. Jeżeli zwyciężysz, rzuć kostką: 6 oczek oznacza, że Rycerz pozostanie na tym obszarze.

MIEJSCE 6 MIEJSCE
KAMIEŃ OFIARNY



Możesz złożyć ofiarę nieznanym siłom. Odłóż dowolną kartę Przedmiotu, Przyjaciela lub Czaru i rzuć kostką: 1-3. Otrzymujesz 1 punkt Siły, 1 punkt Mocy, 1 punkt Wytrzymałości i 1 MZ. 4-6. Siły uznały, że twoja ofiara jest zbyt skromna - tracisz 1 punkt Mocy, 1 punkt Siły i 1punkt Wytrzymałości.

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.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
WOJNA DEMONÓW



Nad tym obszarem rozgorzała wojna demonów. Rzuć kostką dla każdego z posiadanych przez siebie Przedmiotów: 1-2. udało się go uratować 3-4. Przedmiot został porwany na obszar odległy o rzut kostką (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara) 5-6. Przedmiot jest stracony (odłóż jego kartę).

PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL
PANI KSIĘŻYCA



Ta leśna istota dodaje ci 2 punkty Mocy. Jeżeli jesteś Dobry, dopóki Pani Księżycza będzie twoim Przyjacielem nie zaatakuje cię żadna Bestia gdy przed mającą nastąpić walką wyrzucisz 1 lub 2 oczka.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
TOPÓR THORINA



Znalazca tego Topora musi go natychmiast oddać Krasnoludowi. Jeżeli taki Poszukiwacz nie bierze udziału w grze, Topór należy odłożyć na stos kart już użytych. W walce Topór Thorina dodaje Krasnoludowi 3 punkty Siły.

MIEJSCE 6 MIEJSCE
GÓRA CZARNEJ ŚMIERCI



Na tej odludnej Górze schroniły się wygnane z Miasta ofiary Czarnej Zarazy. Poszukiwacz, który tu trafi, musi rzucić kostką za siebie i każdego ze swoich Przyjaciół. 5 lub 6 oczek oznacza, że Poszukiwacz traci 1 punkt Wytrzymałości, a Przyjaciel życie. Góra pozostanie tu do końca gry.

WRÓG 2 WRÓG
ŁODOWY TROLL



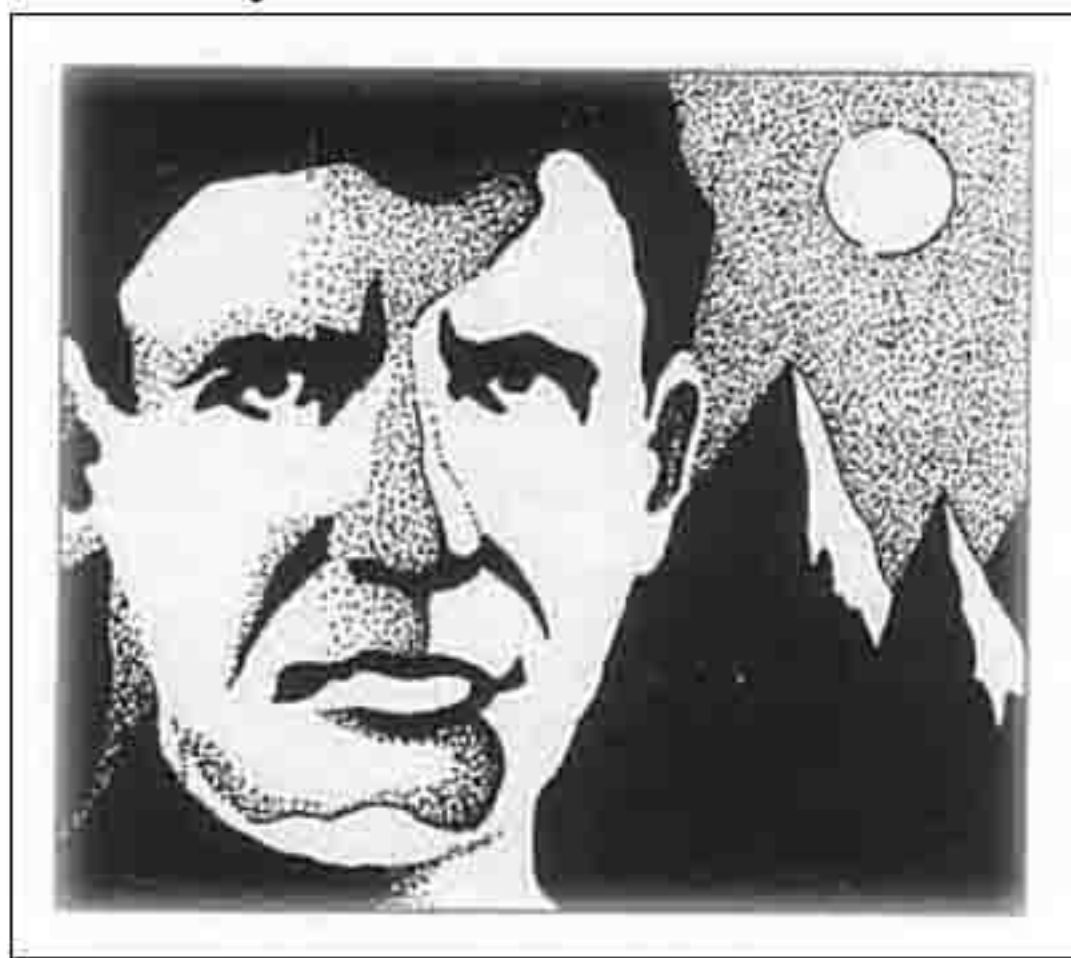
SILA 6 MOC 6
Zaatakuj cię za pomocą Siły lub Mocy w zależności od tego, który z tych parametrów liczy u ciebie mniej punktów. W przypadku porażki tracisz 1 punkt Wytrzymałości i Przedmiot Magiczny (jeżeli taki posiadasz).

WRÓG 2 WRÓG
WISIELCY



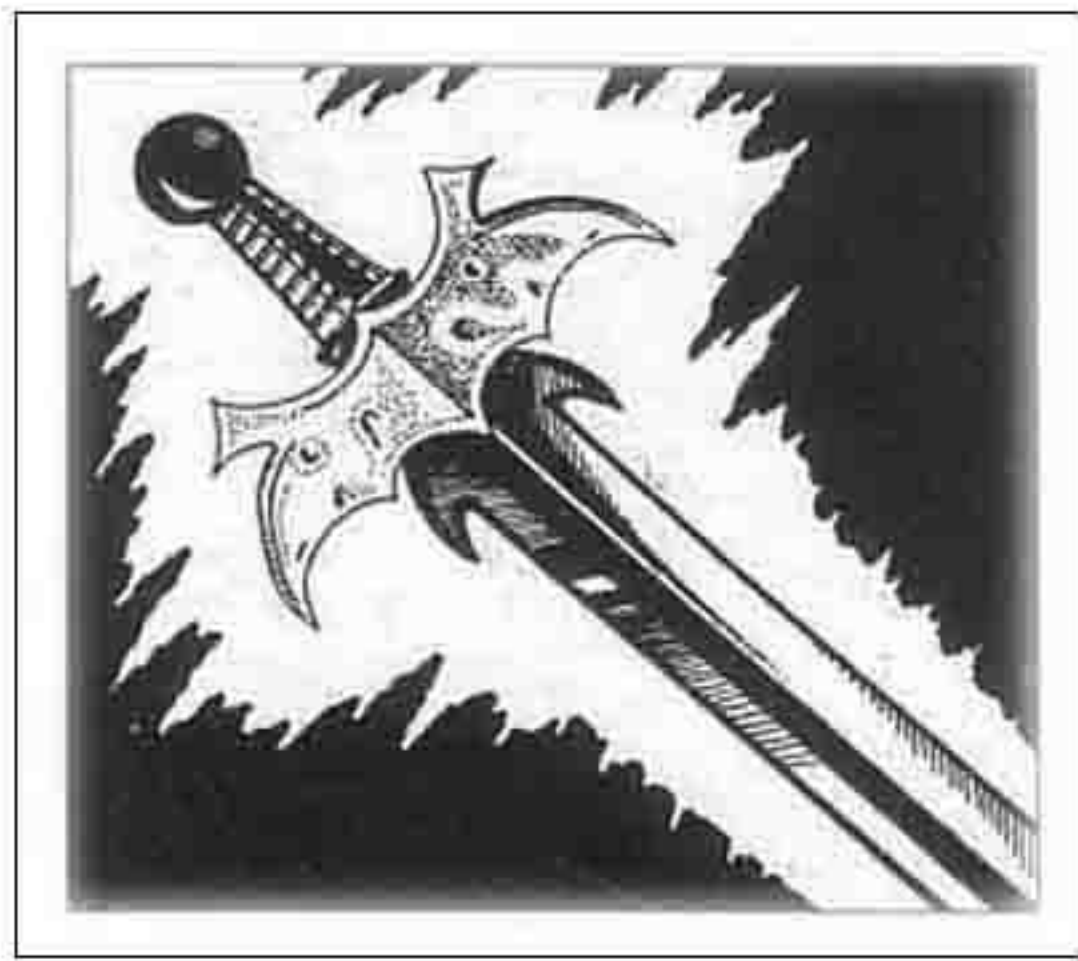
SILA 2
Na drodze, którą wybrałeś czyha zgraja Wisielców. Musisz walczyć po kolei z 4 przeciwnikami (Sila 2 każdy). Jeżeli poniesiesz porażkę w którymkolwiek starciu, stracisz punkt Wytrzymałości, a wszyscy Wisielcy pozostaną na tym obszarze.

NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY
WĘDROWNY KUPIEC



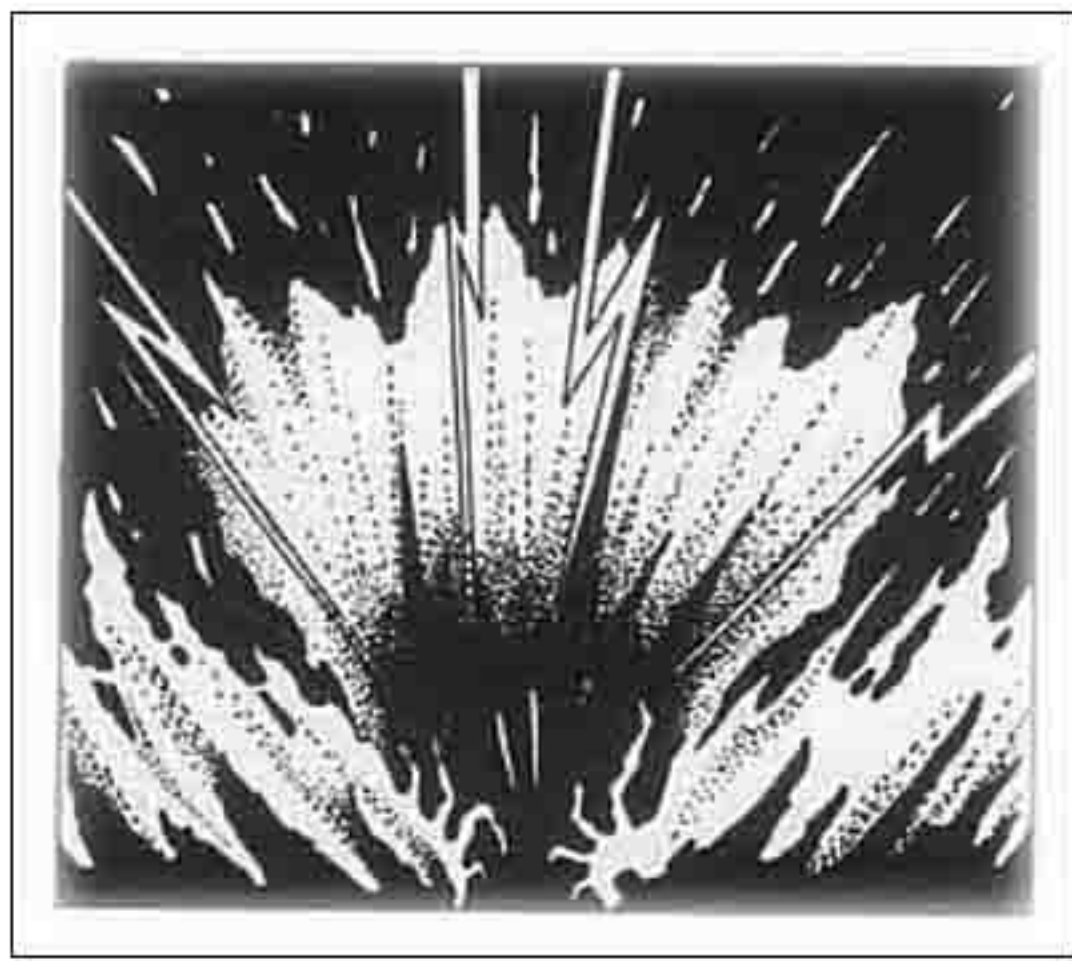
Dzięki spotkaniu z Kupcem możesz zaopatrzyć się w Miecz - 2 MZ, Tarczę - 1 MZ, Szytlet - 1 MZ, Helm - 1 MZ, Rękawice - 1 MZ. Po zakończeniu transakcji rzuć kostką, by określić przebytą przez kupca liczbę obszarów w wybranym przez ciebie kierunku.

PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT
MIECZ



Miecz podczas walki dodaje właścicielowi 1 punkt Siły.

ZDARZENIE 1 ZDARZENIE
WALKA ŻYWIOŁÓW



Kraina po której podróżujesz wstrząsa kataklizm. Rzuć kostką dla każdej odkrytej karty Przygody, która leży w tej Krainie. Jeżeli wynikiem jest 1 lub 2 oczka, karta ulegnie zniszczeniu i należy ją odłożyć.

WRÓG 3 DUCH
KSIĄŻĘ WAMPIRÓW



MOC 6
Jeżeli zostaniesz pokonany, stracisz 1 punkt Wytrzymałości i 1 punkt Mocy, a parametr Wytrzymałości Wampira wzrośnie o 1 punkt, co należy zaznaczyć kładąc na karcie odpowiedni żeton. Książę pozostanie na tym obszarze dopóki nie zostanie pozbawiony w walce wszystkich punktów.

DUCH 3 DUCHY
KSIĄŻĘ WAMPIRÓW



MOC 6
Jeżeli zostaniesz pokonany, stracisz 1 punkt Wytrzymałości i 1 punkt Mocy, a parametr Wytrzymałości Wampira wzrośnie o 1 punkt, co należy zaznaczyć kładąc na karcie odpowiedni żeton. Książę pozostanie na tym obszarze dopóki nie zostanie pozbawiony w walce wszystkich punktów.

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.

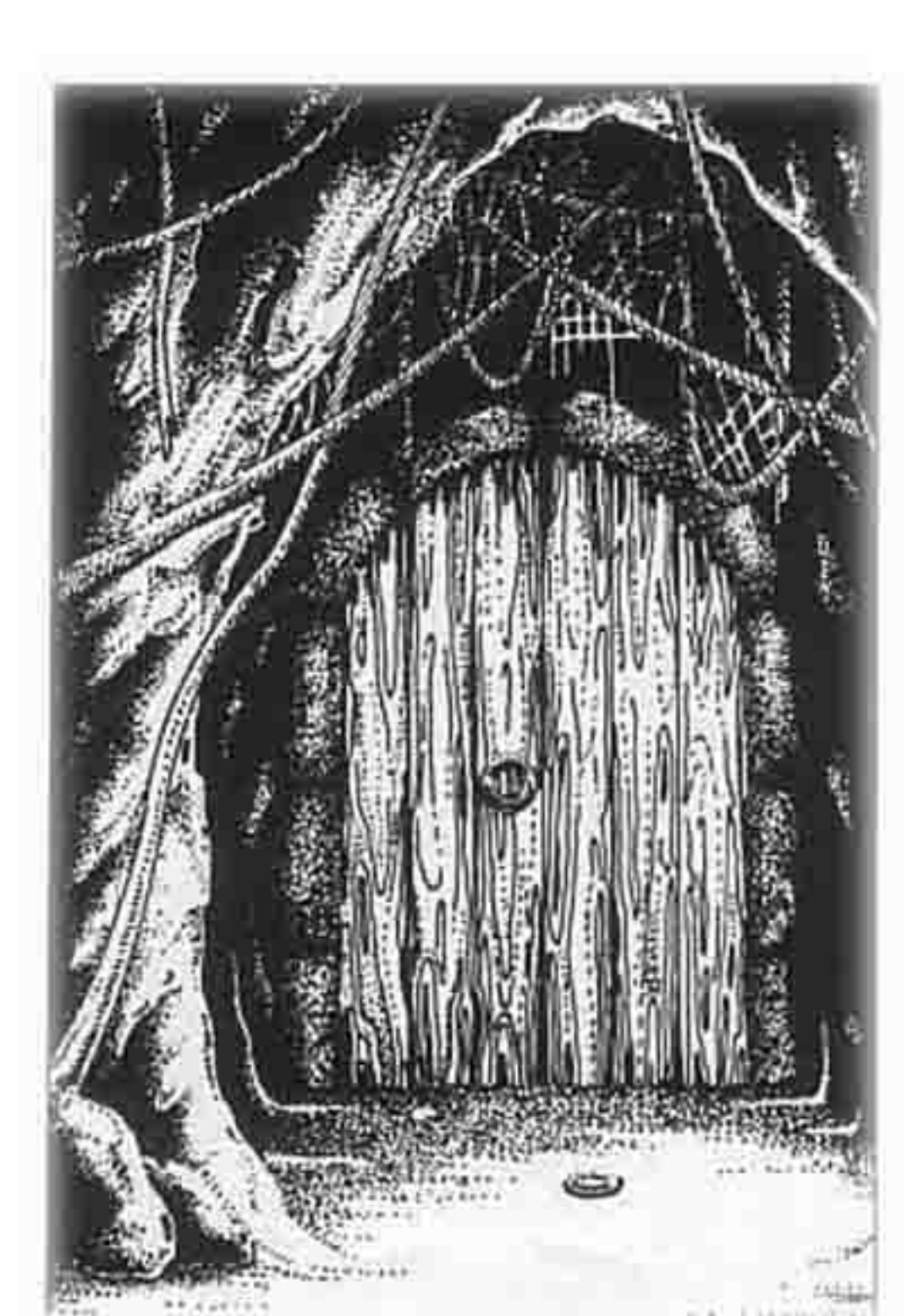
MIEJSCE 6 MIEJSCE
WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW



MIEJSCE 6 MIEJSCE
WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW



MIEJSCE 6 MIEJSCE
WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW



MIEJSCE 6 MIEJSCE
WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW



MIEJSCE 6 MIEJSCE
WEJŚCIE DO LABIRYNTU MAGÓW

