

TALIS

VYSOČINA
Vezmi si jednu kartu dbrž

MOST S
MÝTNÝM:
Můžeš přejít
mezi Vnější
a Střední
oblasti za
1 zlatáček.

SKRYTÉ
Vezmi si tří

VYSOČINA
Vezmi si jednu kartu dbrž

PROKLÍTY PALOUK
Vezmi si jednu kartu dbrž
kouzlit ani pouzdrat
zomré můžeš nemrát
nebo můžeš nechat

PUSTINA
Vezmi si dvě karty dbrž

PAST

2 = nechoda! Ztrácetis
činnku, 3-6 = přešel.

KAPLE
Zde poskytly zbraní 1 zivot.
do plného potu za 1 zlatáček za zivot.
Dobré poskytly se možnost využít všechny zivoty.

POLE
Vezmi si jednu kartu dbrž

SKALISKA
Hod kostkou: 1 = přepečen přízakem o výběru,
2-3 = ztracen na 1 kolo, 4-5 = v bezpečí,
6 = barber té využede. Ztrácíš 1 bod sily.

ANE

Tiskovna © České Wachef, 1991. All rights reserved



SMAN



A
karta dbrdž

VITOV

Neutrální postavy: žádný efekt.
Vzrácení hodem kostkou:
1 život; 5-6 = ziskáš 1 kouzlo.

VYSOCINA

Vezmi si jednu kartu dbrdž

POUŠT

Jestliže nemáš láhev vody, ztráciš 1 život.
Potom si vezmi jednu kartu dbrdž

POLE

Vezmi si jednu kartu dbrdž

BRANY MESTA

V kramu měsícovouku dostanete 12 kamenů, 12 kostek, 12 žetonů, 12 karet a 12 tipů.

PLA

Vezmi si jednu kartu dbrdž

LES

Vezmi si jednu kartu dbrdž

POLE

Vezmi si jednu kartu dbrdž

Vodky = 12, Tolice s řečí = 21, Kostka = 12, Láhev = 12, Pláštěnka = 12, Zbroj = 12, Vezmi si jednu kartu dbrdž

RUNY

Vezmi si jednu kartu dbrdž

Nestvůry nebo pizzak, se kterými zde bojuješ, získáš +3 body zkušenosti, když je porazíš.

Marlockova jeskyně

Marlock se vydá do jeskyně, jstežli co máte užitečného, a dať mu to. Takhle můžete získat 3-4 zábrany, kterými můžete získat 3-6 bodů zkušenosti.

PRO

Zivot náboho pomoci

Hod kostkou: 1-2 =



PLÁNĚ

POLE

VESNICE

Můžeš navštívit Léčitele nebo Okultistu. Léčitel
léčí životy za cenu 1 zlatáku na 1. Jestliže
= ignorován, 4 = můžeš změnit
své přesvědčení, 5 = získáš
1 bod výle, 6 =
získáš 1 kouzlo.

ČERNÝ RYTÍŘ

Přišel jsi o 1 zlatáček nebo o 1 život.

SCHODIŠTĚ

Vezmi si jednu kartu dbrdrž.
Můžeš odtud vstoupit
do Čarodějně
věže.

POLE

Vezmi si jednu kartu dbrdrž.

ČARODEJNÁ VĚŽ

Vezmi karty věže. Musíš se utkat
s jednou v každém tahu, počínaje
Portálem moci. Nesmíš si místo
toho zvolit souboj s jinou postavou
stojící na tomto poli.

HRAD

Královský doktor tě vylečí na počáteční počet
životů za cenu 1 zlatáku za život.

PUST

Vezmi si dvě

PRALES

Hod kostkou: 1 = přepaden badity o síle 4;
2-3 = ztracen na 1 kolo; 4-5 = v bezpečí;
6 = lesník tě vyvede. Získáš 1 bod výle.

PLÁ

Vezmi si jednu



Na
Útesy

PŘEDHŮŘÍ

Vezmi si jednu kartu hor

STRŽ

Vezmi si dvě karty hor

HŘEBENOVKA

Vezmi si jednu kartu hor

HORSKÝ PRŮSMYK

Hod kostkou: 1 = sněhová bouře! Ztrácis tah; 2 = lupiči, (sila 6) požadují všechno tvoje zlato. Zaplatíš se být; 3-5 = nic se nestalo; 6 = objevil jsi skrytý průchod vedoucí přímo do Karakovy Zhouby. Ihned se přemístí.

HORA

Vezmi si jednu kartu hor

DOUPĚ KRÁLE ORLŮ

Musíš zde zastavit a bojovat s Králem Orlů (sila 6). Jestliže vyhrájеш bitvu, raději dás přednost podrobení Krále Orlů než jeho zabítí. V dalším kole tě odnesе na jakékoli místo v libovolné oblasti, včetně Čarodějovy věže. Jestliže ho neporazíš, okamžitě tě sebere a upustí do Propasti na hlavním plánu.

SNĚŽNÝ MOST

Hod kostkou a odečti počet svých pomocníků: je-li výsledek 0 nebo méně, most se zříti a jsi zabit! Můžeš se zbavit libovolného množství pomocníků, než se rozhodneš hodit kostkou.

TRHLINA

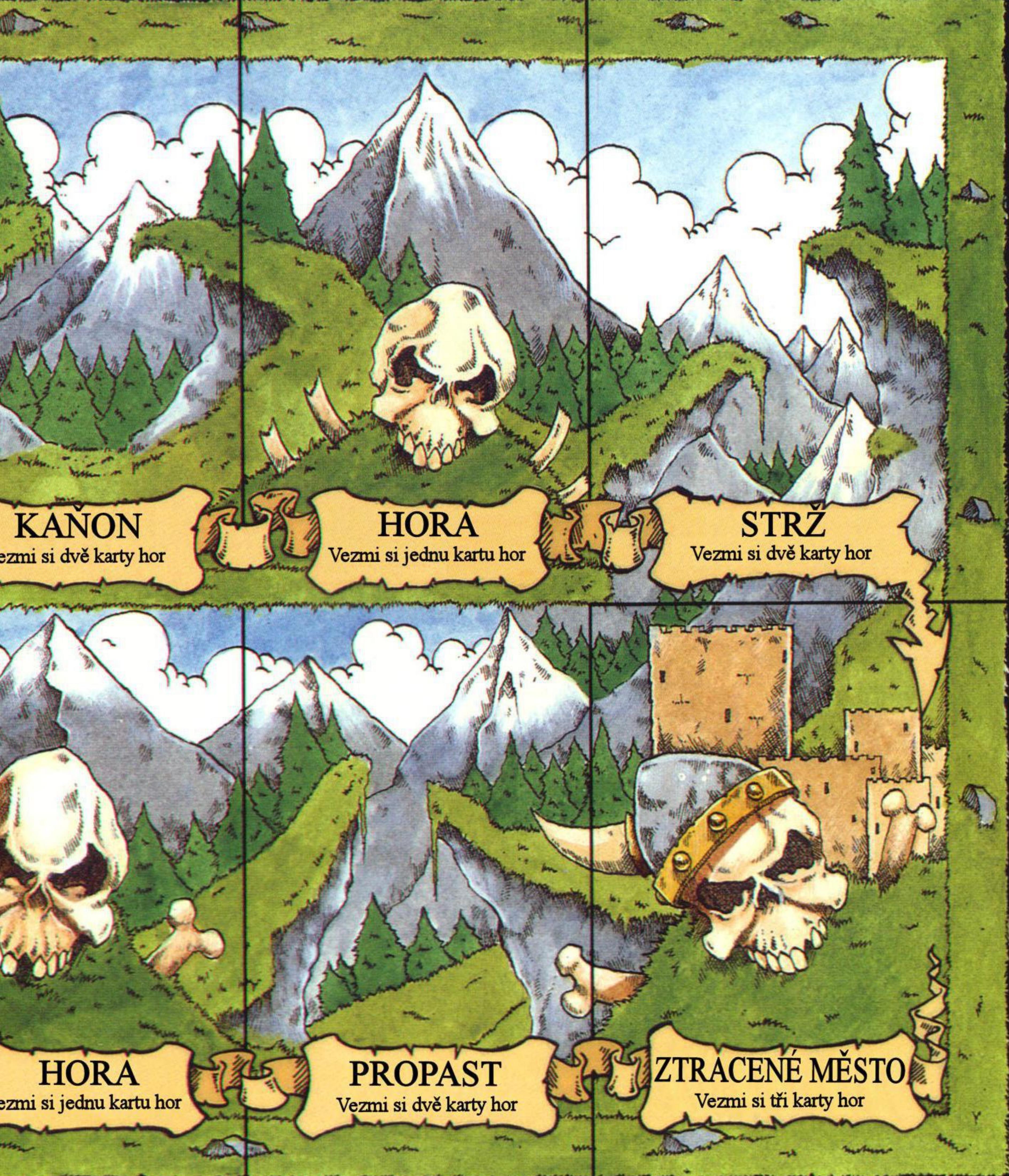
Hod kostkou: 1-3 = nelze projít. Zůstaň do příštího kola a hod znova; 4-6 = bezpečně projedeš. V příštím tahu můžeš normálně pokračovat.

LĚDOVEC

Vezmi si jednu kartu hor

KARAKOVA ZHOUBA

Můžeš hledat Morakovo Kladivo. Hod kostkou: 1 - 2 = jsi napaden Orky. Hod dvěma kostkami, to budiž jejich síla; 3 - 4 = nic jsi nenašel; 5 - 6 = našel jsi Morakovo Kladivo. Vezmi si kartu Morakovo Kladivo. Jestliže už bylo nalezeno, vezmi si místo toho dva zlatáky.



Musíš zde zastavit a utkat se s Pánum Temnot (sila 6). Jestliže ho porazíš, můžeš si vzít Talisman a dva zlačky. Ale vyhraješ nebo prohraješ, v dalším kole opustíš Jeskyni na Schodiště a odtud pokračuješ dál normálně. Jestliže se ti podaří porazit Pána Temnot, další hráč, který sem dojde, naleze nového Pána Temnot, který zaujal jeho místo.

POKLADNICE

VSTUP DO JESKYNĚ

Vezmi si jednu kartu jeskyně

JESKYNĚ

Vezmi si dvě karty jeskyně

CHODBA

Vezmi si jednu kartu jeskyně

KNIHOVNA

Hod kostkou : 1 = třes velmi nudnou knihu a usnul jsi. Zdrž se jedno koloto; 2 = zábavné čtení, ale nic jiného se nestalo; 3-4 = objevil jsi tajnou chodobu. Hraj ještě jednou; 5-6 = získáš jedno kouzlo.

CHODBA

Vezmi si jednu kartu jeskyně

CHODBA

Vezmi si jednu kartu jeskyně

TEMNÝ SÁL

V dalším kole místo normálního pohybu hod kostkou : 1 = o 3 pole zpět; 2 = o 2 pole zpět; 3 = o 1 pole zpět; 4 = o 1 pole vpřed; 5 = o 2 pole vpřed; 6 = o 3 pole vpřed.

JESKYNĚ

Vezmi si dvě karty jeskyně

K
Rui-
nám

Vezm

Vezm



DOUPĚ PÁNA PŘÍZRAKŮ

Musíš zde zastavit a vybojovat psychický souboj proti Pánu Přízraků (výle 6).
Jestliže ho porazíš, můžeš si vzít Talisman a dva zlatáky. Ať vyhraješ nebo
prohraješ, v dalším kole opustíš tento les v poli I. Les ve Vnitřní oblasti. Jestliže
porazíš Pána Přízraků, další hráč, který sem dojde, nalezne nového Pána Přízraků,
který zaujal jeho místo.

VŘESOVÍSTE

Vezmi si dvě karty lesa

PASEKA

Vezmi si jednu kartu lesa

HOUŠTÍ

Vezmi si jednu kartu lesa

ZÁLESI

Vezmi si dvě karty lesa

ČAROVNÝ PALOUK

Hod kostkou: 1 = upadl jsi do magického spánku. Zdržíš se jedno kolo; 2-3 = nic se nestalo; 4 = získáš 1 bod výle; 5 = získáš 1 život; 6 = získáš 1 kouzlo.

BAŽINA

Vezmi si jednu kartu lesa

V dalším kole, místo normálního pohybu, hod kostkou: 1-3 = chycen zde na kolo. Musíš se utkat s tímto místem znovu, dokonce i když ses nepohnul; 4-6 = odejdi normálně.

CESTA

Vezmi si jednu kartu lesa

CESTA

Vezmi si jednu kartu lesa

HUSTÝ PRÁLES

Vezmi si tři karty lesa

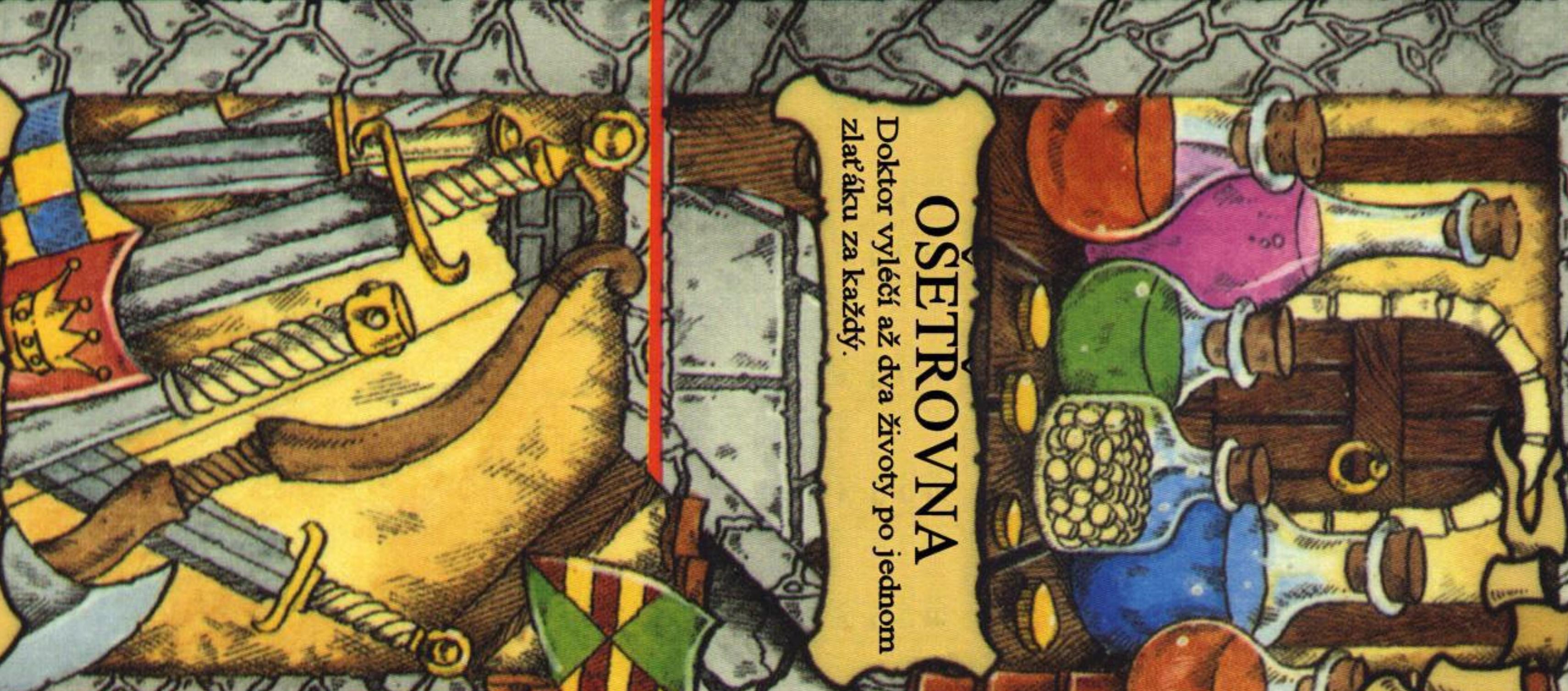


ULICE ČECHŮ

Můžeš změnit směr a jít zpět, odkud jsi přišel.
Vezmi si jednu kartu města

K ULICE CHRÁMŮ
Branám Vezmi si jednu kartu města
Města

NÁMĚSTÍ
Vezmi si dvě karty města



OŠETŘOVNA

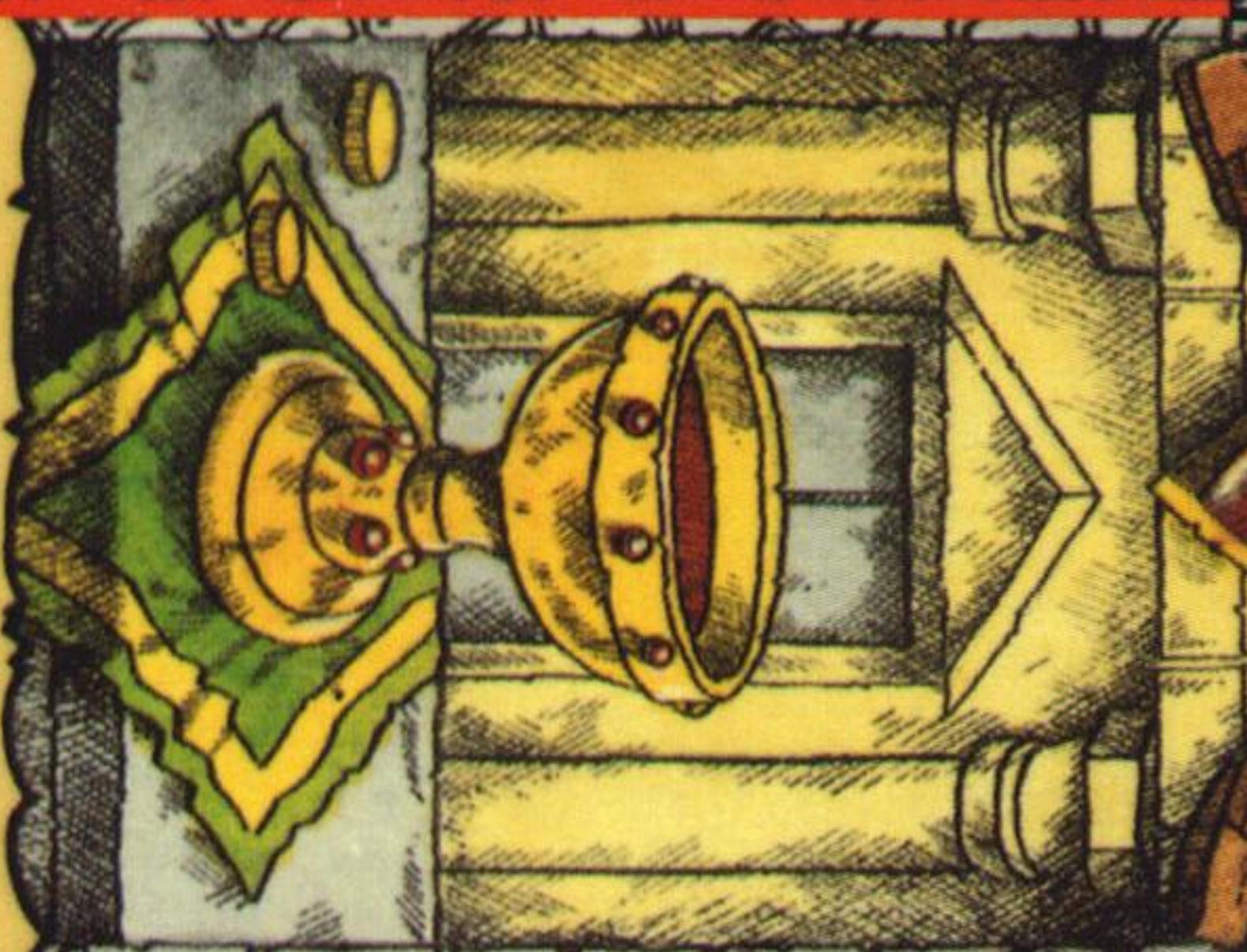
Doktor vylečí až dva životy po jednom zlatáku za každý.

ČARODĚJKA

Můžeš navštívit Čarodějku a požadat ji o pomoc. Hod kostkou: 1 = proměn v ropuchu na tři kola; 2 = zdrácí 1 bod síly; 3 = zdrácí 1 bod vůle; 4 = získáš 1 bod vůle; 5 = získáš 1 bod síly; 6 = získáš kouzlo.

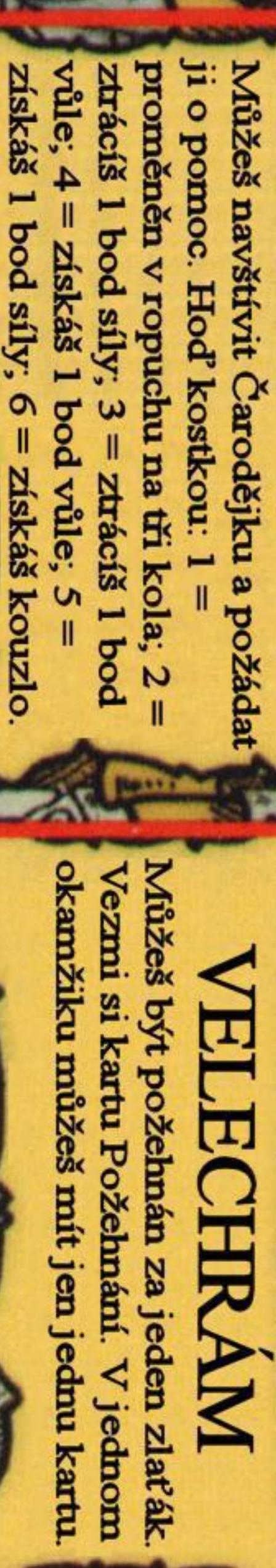
VELECHRÁM

Můžeš být požehnán za jeden zlatáček. Vezmi si kartu Požehnání. V jednom okamžiku můžeš mít jen jednu kartu.



OBCHOD S KOŇMI

Můžeš si koupit jedno z: Mula = 2 zlatáky, Kůň = 3 zlatáky, Povož = 4 zlatáky.



ŽALÁŘ

Můžeš si uplatit cestu ven zaplacením zlatáku za sebe a každého pomocníka. Nebo hod kostkou: 1 = zbit krutým žalářníkem. Ztrácíš život; 2-3 = nepodařilo se ti utéct; 4-6 = utekl jsi. Když se ti podaří dostat ven, objevíš se na Náměstí.



PALÁC

Můžeš se ucházet o funkci Šerifa. Hod kostkou a přičti svou sílu: 1-5 = jsi zbit za mrhání časem. Ztrácíš jeden život; 6-9 = odmítnut; 10 a více = jmenován Šerifem. Vezmi si kartu Šerifa.



AL
Můžeš si po jednom kostkou n kupuješ: 1-2 = bez síly, 1 boč si který).

