

<p>Wróg II Bestia</p> <p>WILKOŁAK</p>  <p>MIECZ 10</p> <p>Potężny Wilkołak sieje spustoszenie w tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Wróg</p> <p>ZŁOCZYŃCA</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>W tej okolicy zaczął się żądny łupów Złoczyńca. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona. Każdej pokonanej Postaci, Złoczyńca zabiera do wyboru: 1 Sztukę Złota lub jeden Przedmiot (należy odłożyć żeton lub Kartę Przedmiotu).</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>DUCH CIEMNOŚCI</p>  <p>MAGIA 3</p> <p>Duch Ciemności będzie niepodzielnie władającym Obszarem, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>DUCH ZAGŁADY</p>  <p>MAGIA 2</p> <p>Duch Zagłady będzie siał zniszczenie w tej okolicy, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>KSIĄŻĘ DEMONÓW</p>  <p>MAGIA 10</p> <p>Nad okolicą zapanował niepodzielnie Książę Demonów. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>
<p>Wróg III Demon</p> <p>KSIĄŻĘ DEMONÓW</p>  <p>MAGIA 10</p> <p>Nad okolicą zapanował niepodzielnie Książę Demonów. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>DEMON</p>  <p>MAGIA 6</p> <p>W okolicy pojawił się potężny Demon. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>UPIÓR</p>  <p>MAGIA 4</p> <p>Rzuć kostką, by określić, gdzie pojawi się Upiór: 1. w Osadzie, 2. w Grodzie, 3. w Dolinie Cienia, 4. na Mrocznej Polanie, 5. w Krypcie Upiorów, 6. w Wymarłym Mieście. Połóż tam Kartę. Upiór pozostanie tam, aż kogoś pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>UPIÓR</p>  <p>MAGIA 4</p> <p>Rzuć kostką, by określić, gdzie pojawi się Upiór: 1. w Osadzie, 2. w Grodzie, 3. w Dolinie Cienia, 4. na Mrocznej Polanie, 5. w Krypcie Upiorów, 6. w Wymarłym Mieście. Połóż tam Kartę. Upiór pozostanie tam, aż kogoś pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>WAMPIR</p>  <p>MAGIA 4</p> <p>Wampir będzie zamieszkiwał tę okolicę, aż zostanie pokonany tracąc wszystkie punkty Życia (jeżeli Wampir pokona Postać, zabiera jej Życie i dodaje je do swoich punktów - zaznacz to kładąc na Karcie właściwy żeton).</p>
<p>Wróg III Demon</p> <p>WIDMO</p>  <p>MAGIA 3</p> <p>W okolicy pojawiło się straszliwe Widmo. Pozostanie tu, aż ktoś je pokona.</p>	<p>Wróg III Demon</p> <p>ZJAWA</p>  <p>MAGIA 5</p> <p>Mroczna Zjawa budzi przerażenie i popłoch wśród mieszkańców tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś ją pokona.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>CUDOTWÓRCA</p>  <p>Cudotwórca będzie mieszkał na tym Obszarze do końca rozgrywki. Każdej Postaci przywróci 2 punkty Życia, podczas każdych odwiedzin tylko do wysokości startowej - 4 punktów.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>CZARODZIEJ</p>  <p>Ten Obszar do końca rozgrywki będzie siedzibą dobrego Czarodzieja. Każda Dobra Postać, która tu zawita, otrzyma 1 Zaklęcie, jeżeli tylko pozwala na to jej Magia.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>DZIKI RUMAK</p>  <p>Dzięki temu spotkaniu możesz natychmiast zyskać dodatkowy ruch. Niezależnie od tego, czy uczynisz tak, czy nie, Rumak po chwili zniknie ci z oczu - odłóż jego Kartę.</p>
<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>DOBRE BÓSTWO</p>  <p>Dobre Bóstwo osądza twoje uczynki. Jeśli podczas tej rozgrywki zaatakowałeś inną Postać lub użyłeś swoich zdolności na jej niekorzyść, musisz złożyć w ofierze 1 Sz.Z. Jeśli nie chcesz będziesz uwięziony na tym Obszarze przez 1 turę. Po osądzeniu cię, Bóstwo znikna - odłóż jego Kartę.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>EREMITA</p>  <p>Rzuć kostką i umieść Kartę Eremity na odpowiednim Obszarze: 1. Bezdroża, 2. Uroczysko, 3. Pustelnia, 4. Wieża Przeznaczenia, 5. Rozstajne Drogi, 6. Ruiny Twierdzy. Pierwszej Postaci, Eremita ofiaruje do wyboru: Magiczny Miecz lub Tarczę Tolimana (jeśli jeszcze są). Następnie odłóż jego Kartę.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>JEDNOROŻEC</p>  <p>Jednorożec może natychmiast przewieźć cię do dowolnego Obszaru w tym Kręgu. Bez względu na to, czy skorzystasz z propozycji, Jednorożec oddala się - odłóż jego Kartę.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>KOSZMAR</p>  <p>Okolica, po której wędrujesz jest nawiedzana przez Upiora Snu. Pierwszej Złej Postaci, Upiór spełni do wyboru jedno życzenie: 1 punkt Miecza, Magii lub Życia, 1 Zaklęcie, 1 Sztukę Złota albo przeniesienie do dowolnego Obszaru w tym Kręgu. Po spełnieniu życzenia, Nieznajomy zniknie, odłóż jego Kartę.</p>	<p>Nieznajomy IV Nieznajomy</p> <p>KRÓL LASU</p>  <p>Król Lasu spełni jedno życzenie pierwszej Postaci, która zawita do jego siedziby, ofiarując jej do wyboru: 1 punkt Miecza, Magii lub Życia, 1 Zaklęcie, 1 Sztukę Złota albo przeniesienie do dowolnego Obszaru w tym Kręgu. Po spełnieniu życzenia, Król Lasu odchodzi - odłóż jego Kartę.</p>