
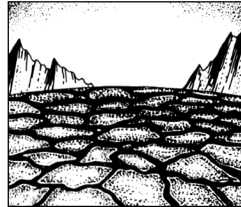
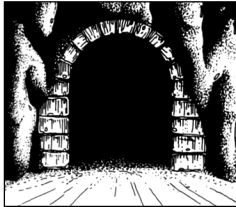




Miejsce VI Miejsce	Miejsce VI Miejsce	Miejsce VI Miejsce	Miejsce VI Miejsce	Miejsce VI Miejsce																
SKALNE WROTA	SPALONA ZIEMIA	TAJEMNE PRZEJŚCIE	TARGOWISKO	ZAKŁĘTE ŹRÓDŁO																
																				
Jeżeli chcesz przejść przez Skalne Wrota, wyciągnij 3 nowe Karty Zdarzeń i odłóż Kartę Wrot. Jeśli nie chcesz ryzykować, Wrota będą czekać na tym Obszarze na kogoś odważniejszego.	Spalona Ziemia pozostanie na tym Obszarze do końca rozgrywki. Każdy, kto trafi na ten bezludny i bezwodny teren traci 1 turę, jeżeli jego Miecz jest mniejszy niż 5 punktów.	Tajemne Przejście pozostanie na tym Obszarze do końca rozgrywki. Jeżeli chcesz z niego skorzystać, rzuć kostką, by stwierdzić, gdzie wyszedłeś: 1. Gród, 2. Osada, 3. Twierdza Strzegąca Drog, 4. Świątynia Nemed, 5. Wymarłe Miasto, 6. Krypta Upiorów.	Targowisko pozostanie tu do końca rozgrywki. Każdy, kto tu zawędruje, może kupić następujące Przedmioty: <table><tr><td>Miecz</td><td>1 Sz.z.</td><td>Latarnia</td><td>2 Sz.z.</td></tr><tr><td>Tarcza</td><td>2 Sz.z.</td><td>Łódź</td><td>3 Sz.z.</td></tr><tr><td>Helm</td><td>1 Sz.z.</td><td>Rękawice</td><td>2 Sz.z.</td></tr><tr><td>Koń</td><td>2 Sz.z.</td><td>Kij i Sznur</td><td>1 Sz.z.</td></tr></table>	Miecz	1 Sz.z.	Latarnia	2 Sz.z.	Tarcza	2 Sz.z.	Łódź	3 Sz.z.	Helm	1 Sz.z.	Rękawice	2 Sz.z.	Koń	2 Sz.z.	Kij i Sznur	1 Sz.z.	Po znalezieniu Źródła połóż przy nim 4 punkty Magii. Każdy, kto tu trafi, będzie mógł napić się wody zyskując 1 punkt Magii i zmniejszając tym samym liczbę punktów przy Źródle. Po wykorzystaniu 4 punktów, Źródło wysycha, należy odłożyć jego Kartę.
Miecz	1 Sz.z.	Latarnia	2 Sz.z.																	
Tarcza	2 Sz.z.	Łódź	3 Sz.z.																	
Helm	1 Sz.z.	Rękawice	2 Sz.z.																	
Koń	2 Sz.z.	Kij i Sznur	1 Sz.z.																	

<p>ZAKŁĘTY W KAMIEŃ</p>  <p>Postać zostaje Zakłęta w Kamień na 3 tury. Przez ten czas nie może poruszać się, nie działają na nią Zaklęcia (nie może też używać swoich Zaklęć), nie może posiadać Przyjaciół (odłóż ich Karty na stos zużytych), Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych oraz złota.</p>	<p>ZAKŁĘTY W KAMIEŃ</p>  <p>Postać zostaje Zakłęta w Kamień na 3 tury. Przez ten czas nie może poruszać się, nie działają na nią Zaklęcia (nie może też używać swoich Zaklęć), nie może posiadać Przyjaciół (odłóż ich Karty na stos zużytych), Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych oraz złota.</p>	<p>ZAKŁĘTY W KAMIEŃ</p>  <p>Postać zostaje Zakłęta w Kamień na 3 tury. Przez ten czas nie może poruszać się, nie działają na nią Zaklęcia (nie może też używać swoich Zaklęć), nie może posiadać Przyjaciół (odłóż ich Karty na stos zużytych), Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych oraz złota.</p>	<p>ZAKŁĘTY W KAMIEŃ</p>  <p>Postać zostaje Zakłęta w Kamień na 3 tury. Przez ten czas nie może poruszać się, nie działają na nią Zaklęcia (nie może też używać swoich Zaklęć), nie może posiadać Przyjaciół (odłóż ich Karty na stos zużytych), Przedmiotów i Przedmiotów Magicznych oraz złota.</p>
---	--	--	---



Zły	Zły	Zły	<p>Pustelnik</p> 	<p>Quark</p> 
<p>Rycerz Ciemności</p> 	<p>Spryciarz</p> 	<p>Troll</p> 	<p>Wiedźma</p> 	<p>Zdobywca</p> 