

MEQ7.10

Potężny Wilkołak sieje spustoszenie w tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

Wróg II ZŁOCZYŃCA



Wróg

MIECZ 3

W tej okolicy zaczaił się żądny łupów Złoczyńca. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona. Każdej pokonanej Postaci, Złoczyńca zabiera do wyboru: I Sztukę Złota lub jeden Przedmiot (należy odłożyć żeton lub Kartę Przedmiotu).

Vróg III Demon DUCH CIEMNOŚCI



MAGIA 3

Duch Ciemności będzie niepodzielnie władałtym Obszarem, aż ktoś go pokona.

Vróg III Demon DUCH ZAGŁADY



MAGIA 2

Duch Zagłady będzie siał zniszczenie w tej okolicy, aż ktoś go pokona.

Vróg III Demon KSIĄŻĘ DEMONÓW



IAGIA 10

Nad okolicą zapanował niepodzielnie Książę Demonów. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

Wróg III Demon KSIĄŻĘ DEMONÓW



MAGIA 10

Nad okolicą zapanował niepodzielnie Książę Demonów. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

Wróg III Demon DEMON



MAGIA 6

W okolicy pojawił się potężny Demon. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

Wróg III Demon UPIÓR



MAGIA 4

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 ktośgo pokona.

Wróg III UPIÓR



Demon

MAGIA 4

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 ktośgo pokona.

Wróg III Demon WAMPIR



MAGIA 4

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).

Wróg III Demon WIDMO



MAGIA 3

W okolicy pojawiło się straszliwe Widmo. Pozostanie tu, aż ktoś je pokona.

Wróg III Demon ZJAWA



MAGIA 5

Mroczna Zjawa budzi przerażenie i popłoch wśród mieszkańców tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś ją pokona.

Nieznajomy IV Nieznajomy CUDOTWÓRCA



Cudotwórca będzie mieszkał na tym Obszarze do końca rozgrywki. Każdej Postaci przywróci 2 punkty Życia, podczas każdych odwiedzin tylko do wysokości startowej - 4 punktów.

Nieznajomy IV Nieznajomy CZARODZIEJ



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.

Nieznajomy IV Nieznajomy DZIKI RUMAK



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.

Nieznajomy IV Nieznajomy DOBRE BÓSTWO



Dobre Bóstwo osądza twoje uczynki. Jeśli podczas tej rozgrywki zaatakowałeś inną Postać lub użyleś 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 znika - odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy EREMITA



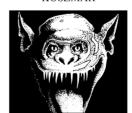
Rzuć kostką i umieść Kartę Eremity odpowiednim Obszarze: Uroczysko, Bezdroża. 3. Pustelnia, 4. Wieża Przeznaczenia, Rozstajne Drogi, 6. erdzy. Pierwszej Ruiny Postaci, Twierdzy. ofiaruje Miecz wyboru: Tarczę Eremita lub Magiczny Tolimana (jeśli jeszcze są). Następnie odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy JEDNOROŻEC



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.

Nieznajomy IV Nieznajomy KOSZMAR



Okolica, po której wędrujesz jest nawiedzana przez Upiora Snu. Pierwszej Zlej Postaci, Upiór spełni do wyboru jedno życzenie: 1 punkt Miecza, Magii lub Życia, 1 Zaklęcie, 1 Sz.Z. albo przeniesienie do dowolnego Obszaru w tym Kręgu. Po spełnieniu życzenia, Nieznajomy zniknie, odłóż jego Kartę.

Nieznajomy IV Nieznajomy KRÓL LASU



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.