

<p>Wróg II Wróg</p> <p>CYKLOP</p>  <p>MIECZ 6</p> <p>Bezlitosny Cyklop obraca tę okolicę w ruinę. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>CZARNA HYBRYDA</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Hybryda stworzona niegdyś przez magów w walce z bogiem Tolimanem stanęła na straży tego Obszaru. Pozostanie tu, aż ktoś ją pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>CZERWONA HYBRYDA</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Hybryda stworzona ongiś przez czarnoksiężników walczących z boginią Nemed stoi na straży tego Obszaru. Pozostanie tu, aż ktoś ją pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>FOMORAIG</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Zawędrował tu okrutny rycerz o koziej głowie z rodu Fomoraigów. Pozosanie w okolicy, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>HADRON</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Bezlitosny Hadron narzucił swoje panowanie tej okolicy. Będzie nią władał, aż ktoś go pokona.</p>
<p>Wróg II Bestia</p> <p>HADRON</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Bezlitosny Hadron narzucił swoje panowanie tej okolicy. Będzie nią władał, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>LEWIATAN</p>  <p>MIECZ 4</p> <p>Lewiatan może pojawić się na Mokradłach, przy Przeprawie lub na Bagnach - połóż jego Kartę na którymś z tych Obszarów, nie zajętych przez inną Postać (jeśli nie ma takiego Obszaru, odłóż Kartę). Potwór pozostanie tam, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>ŁOŚ</p>  <p>MIECZ 1</p> <p>Zły duch zaklęty w Łosia sieje spustoszenie w okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>ŁOŚ</p>  <p>MIECZ 1</p> <p>Zły duch zaklęty w Łosia sieje spustoszenie w okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>NIEDŹWIEDŹ</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Tajemnicze siły zła przyjęły postać budzącego przerażenie Niedźwiedzia, który rozszarpuje każdą napotkaną istotę. Niedźwiedź pozostanie na tym Obszarze, aż ktoś go pokona.</p>
<p>Wróg II Wróg</p> <p>NOBBIN</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Okrutny Nobbin zawładnął tą okolicą. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Wróg</p> <p>NOBBIN</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Okrutny Nobbin zawładnął tą okolicą. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Wróg</p> <p>PRZYBYSZ Z KRAINY CIENI</p>  <p>MIECZ 5</p> <p>Potworny Przybysz z Krainy Cieni będzie wyniszczał ten Obszar, dopóki ktoś go nie pokona. Przeciw Przybyszowi nie można używać Zaklęć, Magicznych Przedmiotów ani Broni.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>SMOK</p>  <p>MIECZ 5</p> <p>Krwawy Smok zamieszkuje tę okolicę. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Wróg</p> <p>SOBOWTÓR</p>  <p>MIECZ ?</p> <p>Sobowtór to monstrum, które tworzy sama Postać, ponieważ powstaje z jej lęku i nienawiści. Posiada zawsze tyle punktów Miecza, ile jego przeciwnik. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>
<p>Wróg II Bestia</p> <p>ŚNIEŻNE MONSTRUM</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Na tym Obszarze pojawił się nagle Śnieżny Potwór. Będzie napadał na Postacie, aż któraś z nich go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>TRÓGGŁOWY SMOK</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Nad całą okolicą rozciął panowanie Nad Tróggłowy Smok. Postać, która podejmie z nim walkę, będzie musiała pokonać jego trzy głowy (każda głowa ma 2 punkty Miecza). Jeśli przegra, głowy, które odcięła odrastają. Smok pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Wróg</p> <p>WĘDROWIEC</p>  <p>MIECZ 3</p> <p>Po okolicy wędruje potwór pod postacią Wędrowca. Rzuć kostką: 1,2 lub 3 oznacza, że nie dałeś się zwieść i w porę umknąłeś potworowi. Inny wynik: musisz rozpocząć walkę. Potwór pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<p>Wróg II Bestia</p> <p>WILK</p>  <p>MIECZ 2</p> <p>Upiorny Wilk każdej nocy poluje w tej okolicy. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.</p>	<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>