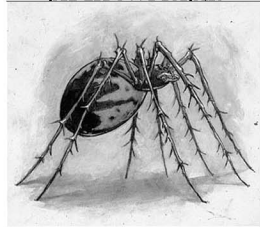


WRÓG II POTWÓR

## IADEITOWY PAIAK



## MIECZ 7

Poczułeś nagle, że coś zaczęło cię laskotać po nodze. To mały pajak ale bardzo silny. Ze względu na swój rozmiar, podczas walki nie możesz używać żadnej broni. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

WRÓG II POTWÓR

## WIELKI PAIAK

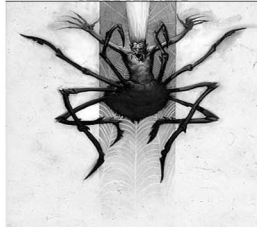


## MIECZ 7

Ogromny pajak wyłonił się nagle z ciemnego rogu pomieszczenia. Musisz z nim stoczyć normalną walkę, ale ze względu na rozmiar pajaka twoi przyjaciele ze strachu nie będą dodawać tobie punktów miecza.

WRÓG II POTWÓR

## ARACHNEA



## MIECZ 10

Wielka królowa pajaków postanowiła urządzić tu swoje legowisko. Pozostanie tu, aż ktoś ją pokona. Po walce rzuć kostką. Wynik 1-2 oznacza, że znalazłeś przy niej jej szpon. Możesz zabrać go jako przedmiot.

PRZEDMIOT V PRZEDMIOT

## SZPON ARACHNY



Szpon królowej pajaków to bardzo odrażający przedmiot. Możesz go założyć na rękę jako broń, ale tylko przed upływem 10 tur. Po tym czasie rozłoży się (odłóż jego kartę). Jako broń pozwala dodać 3 punkty miecza ale zabiera 1 punkt magii. Dodatkowo podczas każdej modlitwy odejmujesz 1 od wyniku rzutu kostki.

WRÓG III WRÓG

## STRZEGACY MAG



## MAGIA 7

Potężny mag pilnujący zazdrośnie swoich tajemnic zauważył, jak wszedłeś i zaatakował cię z wielką furją. Podczas walki psychicznej musisz odjąć 1 od wyniku rzutu kostką. Pozostanie tu aż ktoś go pokona.

WRÓG III WRÓG

## SETH



## MAGIA 14

Władca tej wieży. Patrz instrukcja.

WRÓG III WRÓG

## MAG



## MAGIA 8

Zauważył cię mag palający się magią ognia. Nawet jeśli wygrasz walkę i tak smagające ognie otaczające maga poparzą cię mocno i tracisz 1 punkt wytrzymałości. Mag zostanie tu aż ktoś nie zgasi jego zapędów do ognia.

WRÓG III WRÓG

## MAG



## MAGIA 8

Mag dzięki swej bulawie odbiera ci całą magię z przedmiotów na czas walki. Pozostanie tu aż ktoś go pokona.

WRÓG III WRÓG

## MAG



## MAGIA 7

Podczas walki z magiem nie możesz rzucić żadnego zaklęcia ani próbować ucieczki. Mag pozostanie tu aż ktoś go pokona

WRÓG III WRÓG

## MAG

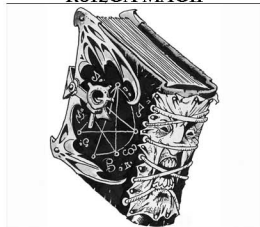


## MAGIA 9

Ten nikczemny sługa Setha dzięki swej potężnej mocy potrafi cofać czas, kiedy w walce straci punkt wytrzymałości. Runda/walka jest uznana za niebyłą i musisz walczyć ponownie. Mag swoich zdolności może użyć dwa razy. Pozostanie aż ktoś go pokona.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

## KSIEGA MAGII



Dzięki tej księdze potrafisz rzucać zaklęcia nawet jeśli masz za mało magii. Księga zawiera dwa zaklęcia które możesz wykorzystać w dowolnym czasie. Po rzuceniu drugiego zaklęcia księga rozsypuje się w proch. Odłóż jej kartę.

SPOTKANIE I SPOTKANIE

## EKSPLOZJA



Nagły wybuch wstrząsnął pomieszczeniem obok. To mag eksperymentował z nieznaną cieczą. Poczułeś ogromny podmuch i upadłeś, tracisz 1 punkt życia. Przed tobą pomieszczenie zasyłał zwał kamieni. Połóż tę kartę w następnym pomieszczeniu. Nikt od teraz tedy nie przejdzie. Aby przejść dalej potrzebujesz rękawic. Rękawice po użyciu niszcza się, odłóż ich kartę. Jeśli ich nie masz musisz wracać normalnym ruchem w stronę wyjścia.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

## CZASZKA



Dzięki tej czaszce możesz wymknąć się pierwszemu wrogowi posługującemu się magią. Rzucając we wroga czaszka oślepi go, a ty będziesz mógł bezpiecznie go ominąć. Po użyciu odłóż jej kartę.

PRZYJACIEL V PRZYJACIEL

## WOJOWNICZKA



## MIECZ 5 MAGIA 2

Kartę Wojowniczkę można dostać tylko na obszarze Spełnienia. Wojowniczka jako twój przyjaciel może za ciebie walczyć w każdej walce, ale nie dostaniesz doświadczenia za wrogów pokonanych w ten sposób. Dodatkowo potrafi ona używać miecza (nie dwuręcznego), łurczy i zbroi tak samo jak poszukiwacz (możesz jej dać te przedmioty kładąc je koło wojownicy). Jest też bardzo werna, nie możesz jej stracić w żaden sposób poza śmiercią (jej alho o twoją).

WRÓG II DEMON

## DEMON NOCY



## MIECZ 7

Demon Nocy to ogromny potwór przyzywany przez potężnych magów. Obliczając swoją skuteczność podczas walki używa kostki k10. Pozostanie tu, aż ktoś go pokona.

SPOTKANIE I SPOTKANIE

## POTYCZKA



## MIECZ 9 MAGIA 8

Wchodząc do pomieszczenia ujrzales straszliwy widok, bo oto ohydny demon walki zaciekłe z łupieżcą umysłów. Jeśli chcesz zostać rzuć kostką:  
1- Potwory walczą nagle ujrzaly ciebie. Musisz walczyć z każdym po kolei.  
2- Wygrał demon. Stocz z nim normalną walkę.  
3- Wygrał łupieżca. Stocz z nim normalną walkę.  
4-4- Potwory zabiły się nawzajem, a ty przeskakując ich ciała znalazłeś 3 Sz Z.

WRÓG II POTWÓR

## MUTANT PAIAK



## MIECZ ?

Nagle chwytają cię niezliczone ilości macek. W gście rozpaczasz i tniesz na oślep mieczem. Rzuć 3 kostkami aby określić ilość macek, a następnie 1 aby określić ile udało ci się ich zniszczyć. Różnica określa siłę mutantu. Musisz stoczyć z nim normalną walkę.

WRÓG III WRÓG

## WOJOWNICZY MAG



## MAGIA 1

Ten potężny mag jest mocno wyczerpany po eksperymentach z magią, ale na tyle włada swoją mocą iż rzuca na ciebie zaklęcie dzięki któremu doprowadza do równych szans obydwie strony. Teraz ty także na czas tej walki posiadasz magię równą 1 a o wyniku walki decydują rzuty kostką. Pozostanie tu aż ktoś go pokona.

MAGICZNY V PRZEDMIOT

## KSIEGA ZIEMI



Ten potężny przedmiot dodaje swojemu właścicielowi 2 punkty magii, a także podczas trzech kolejnych walk na Magię pozwala zignorować wynik pierwszego rzutu i można rzucać kostką powtórnie. Przedmiot musi być jednak trzymany w ręce jako broń.

WRÓG II POTWÓR

## CZARNY PAIAK



## MIECZ 7

Wielki czarny pajak uwił sobie tu gniazdo. Ma tak trujące szpony, że jeżeli przegrasz walkę a przeżyjesz, że każdy stracony punkt życia stracisz także jeden punkt miecza. Możesz je odzyskać odwiedzając dowolnego medyka i płacąc mu 1 Sz Z.