



TALISMAN

MAGIA I MIECZ

PLANSZA

JASKINIA CZAROWNIKA

Jest: 5) Zabij 1 Wroga

Powinno być: 2) Zabij 1 Wroga

KOPALNIA

Brak opisu co się dzieje w przypadku, gdy wynik wynosi „0” lub mniej. W takim przypadku, tak jak w Krypcie, Poszukiwacz pozostaje na tym samym obszarze, czyli w Kopalni:

0) Pozostajesz w Kopalni.



INSTRUKCJA

Strona 15 - Zmiana Charakteru

Jest: Żaden Poszukiwacz (z wyjątkiem Druida) nie może zmienić Charakteru więcej niż raz na turę.

Powinno być: Żaden Poszukiwacz (łącznie z Druidem) nie może zmienić Charakteru więcej niż raz na turę.

KARTY

RUNICZNY MIECZ

Treść karty powinna brzmieć: „Za każdym razem gdy pokonasz Wroga lub innego Poszukiwacza (i sprawisz, że straci punkt Życia), otrzymujesz 1 punkt Życia.”

NAJEMNIK

Treść karty powinna brzmieć: „Najemnik zostanie twoim Przyjacielem, jeśli zapłacisz mu 1 sztukę złota. Jeśli nie, poczeka na tym obszarze na kogoś bardziej hojnego. Jako Przyjaciel, najemnik dodaje 3 punkty do twojej Siły podczas walki (na czas 1 tury) za każdym razem, kiedy zapłacisz mu 1 sztukę złota. W danej turze możesz mu zapłacić tylko raz.”

PRZYPADEK

Treść karty powinna brzmieć: „Możesz rzucić to Zaklęcie w dowolnym momencie na któregokolwiek z Poszukiwaczy. Musi on rzucić 1 kością:

1. Na 3 tury zostaje zamieniony w Ropuchę
2. Traci wszystkie żetony Siły
3. Traci wszystkie żetony Mocy
4. Traci całe złoto
5. Otrzymuje 1 punkt Siły
6. Otrzymuje 1 punkt Życia.”

TALISMAN

SMOKI

PLANSZA

KRAINA SMOKÓW

CHCIWY SMOK

Dodatkowa treść polecenia obszaru powinna brzmieć:

„Jeśli musisz odrzucić złoto, a go nie posiadasz, tracisz 1 punkt Życia.”

KARTY

KARTY SMOKÓW

PIEW CZYNI SNÓW

Jest: Kiedy wszystkie 4 żetony Siły się wyczerpią, Piewczynie odejdzie na stos kart odrzuconych.

Powinno być: Kiedy wszystkie 4 żetony Snu się wyczerpią, Piewczynie odejdzie na stos kart odrzuconych.

KARTY POSZUKIWACZY

MINOTAUR

Złośliwy chochlik drukarski pożarł poziomą linię oddzielającą dwie zdolności Minotaura.

