

<p>MIEJSCE MIEJSCE</p> <p><b>MOKRADŁA</b></p>  <p>Znalazłeś się w wyjątkowo podłym położeniu. Zabagniona część lasu uniemożliwia normalną wędrówkę. Rzuć dwukrotnie kostką; jeżeli za każdym razem wynik będzie wyższy niż twoja bazowa Siła, wówczas bagna staną się miejscem twego wiecznego spoczynku. W innym wypadku tracisz turę na wydotanie się.</p>	<p>WRÓG WRÓG</p> <p><b>ŻARŁOCZNE DRZEWO</b></p>  <p><b>SILA 9</b></p> <p>Wstrętne ruszające się drzewo postanowiło zapolować na ciebie. Musisz się bronić, aby nie skończyć jako pokarm. Przegrzyskając tracisz ponadto turę na wyzwolenie się.</p>	<p>ZDARZENIE ZDARZENIE</p> <p><b>POŻAR</b></p>  <p>Pożar zawałdnął lasem. Rzuć kostką czy wyszedłeś z niebezpieczeństwa cało: 1 - Tracisz 2 punkty Wytrzymałości. 2-3 - Tracisz 1 punkt Wytrzymałości. 4-6 - Udało ci się uciec - masz dodatkowy ruch.</p>	<p>NIEZNAJOMY NIEZNAJOMY</p> <p><b>MYŚLIciel</b></p>  <p>Siedział w samotności nad stawem i zniwolił mój umysł. Musiałem odpowiedzieć na zagadkę, którą mi zadał, nie otwierając martwych szczęk. Odpowiedz na zagadkę rzucając kostką 5 lub 6 oczek. W wypadku niepowodzeń tracisz w każdej turze 1 punkt Mocy. Jeśli uda się ci odpowiedzieć na zagadkę Myśliciela - zyskujesz 2 punkty Mocy.</p>	<p>NIEZNAJOMI ZWIERZĘTA</p> <p><b>STADO</b></p>  <p>Masz doskonałą okazję zjeść dzisiaj jelenia albo samę. Aby upolować zwierzę rzuć dwiema kostkami. Jeżeli wynik jest wyższy niż 6 - regenerujesz 1 punkt Wytrzymałości. Skórę zwierzęcia możesz ponadto sprzedać u Myśliwego w Wiosce za cenę 1 mieszka złota.</p>
<p>ZDARZENIE ZDARZENIE</p> <p><b>DRAPIEŻNIK</b></p>  <p>Powietrzny atak nastąpił tak szybko, iż nikt nie miał szansy zareagować. Olbrzymich rozmiarów ptak porwał jednego z twoich Przyjaciół - ulóż ich karty rewersami i wylosuj nieszcześnika. Należy odłożyć jego kartę. Drapieżnik nie porwie Poltergeista, oraz Symbiota.</p>	<p>MIEJSCE MIEJSCE</p> <p><b>MONGRZYBY</b></p>  <p>Potworny, mdlący odór przyprawił cię o zawroty głowy. Rzuć dwiema kostkami na twoją całkowitą Moc. Jeżeli wynik jest wyższy, oznacza to, że zatruteś się wonią monstrualnych grzybów i tracisz u ich stóp punkt Mocy, oraz 2 tury.</p>	<p>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</p> <p><b>BARD</b></p>  <p>Mając Barda za Przyjaciela możesz uniknąć walk ze Zwierzętami, a także Smokami, jeżeli przed walką wyrzucisz na kostce sześciociennej 4-6 oczek. Bard nie przyłączy się do Poszukiwaczy takich jak: Upiór, Nekromancer, Minotaur, Wampir, Kanibal i Demon Zła. Jeżeli natomiast Poszukiwacz jest Minstrelem - Bard dodaje mu ponadto 1 punkt do twojej Siły i Mocy.</p>	<p>ZDARZENIE ZDARZENIE</p> <p><b>MOWA ZWIERZĄT</b></p>  <p>Niemożliwe stało się faktem. Odpoczywałem spożywając znalezione szyszki, o złotym ubarwieniu, kiedy nagle spostrzegłem, iż rozumiem wszechobecne głosy zwierząt dookoła! Każde napotkane zwierzę będzie odtąd twoim Przyjacielem dodając 1 do twojej Siły podczas walki. Ponadto możesz ignorować kartę Kruk. Nie wolno ci jednak korzystać z usług Myśliwego z Wioski.</p>	<p>ZDARZENIE ZDARZENIE</p> <p><b>POŚCIG</b></p>  <p>Coś wykradło ci losowo wybrany Przedmiot i zaczęło uciekać - ruszyłeś w pościg. Goniąc straciłeś rachubę czasu, a gdy straciłeś złodzieja z oczu ze zdziwienia aż przetarłeś oczy - znalazłeś się na obszarze Przeklęta Dolina.</p>
<p>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</p> <p><b>LEŚNY DUSZEK</b></p>  <p>Kładłeś się właśnie do spoczynku, kiedy jednostajność mroku nocy przeszły jaskrawe światelko. Istota usiadła ci na ramieniu. Jeśli jesteś Dobry lub Neutralny będzie odtąd wędrówcą z tobą dodając 1 do twojej Mocy. Jeżeli jesteś "Leśnym Duszką" dodajesz 2.</p>	<p>NIEZNAJOMY NIEZNAJOMY</p> <p><b>SATYR</b></p>  <p>Jeżeli ofiarujesz Satyrowi Wino lub Magiczny Przedmiot - zostanie twoim Przyjacielem - posiada 2 Czary, którymi zawsze dysponuje (po wykorzystaniu losuj dla niego nowe). W innym wypadku rzuć kostką: 1-3 - upiłeś się jego ambrozją i zostałeś okradziony - tracisz złoto i cały dobytek. 4-6 - tracisz 2 tury. Poszukiwacz Satyr zyska w nim Przyjaciela nie stosując się do powyższych instrukcji.</p>	<p>MIEJSCE MIEJSCE</p> <p><b>WEJŚCIE DO PODZIEMI</b></p>  <p>Wielowiekowe, tuste drzewo okazało się wejściem do Podziemi. Od następnej tury możesz rozpocząć wędrówkę po tej krainie.</p>	<p>PRZYJACIEL PRZYJACIEL</p> <p><b>CENTAUR</b></p>  <p>Spotkałeś inteligentnego mieszkańca lasu, który zostanie twoim Przyjacielem, o ile twój charakter jest inny niż Zły. Centaur dodaje 1 do twojej Siły i pozwala dodawać 1 do wyniku kostką podczas ruchu. Złych Poszukiwaczy Centaur ignoruje.</p>	<p>WRÓG ZWIERZĘ</p> <p><b>NIED WIED</b></p>  <p><b>SILA 4</b></p> <p>Pokaźnych rozmiarów niedźwiedź uznał cię za intruza. Musisz się bronić.</p>
<p>NIEZNAJOMI NIEZNAJOMI</p> <p><b>GNOMY</b></p>  <p>Za Przedmioty takie jak: Butelka wody, Kosz pełen owoców, Stado, Wino, Święty Grał rodzina Gnomów zapłaci po 3 Mieszki złota za każdy. "Las niebezpieczny ostatnimi czasy, a wyżywić rodzinę trzeba." - uzasadnił stary Gnom.</p>	<p>WRÓG ZWIERZĘ</p> <p><b>DZIK</b></p>  <p><b>SILA 2</b></p> <p>Rozjuszony dzik wybiegł zza konarów. Chwile staliśmy naprzeciw siebie, patrząc sobie w oczy. Decyzję podjął zwierzęk ruszając na mnie z furią..</p>	<p>MIEJSCE MIEJSCE</p> <p><b>LEŚNY STRUMIEŃ</b></p>  <p>Charakterystyczny odgłos płynącej leniwie wody zwałił cię. Zaspokoiliś pragnienie i obmyłeś rany nad jego brzegiem - regenerujesz 1 punkt Wytrzymałości..</p>	<p>WRÓG SMOK</p> <p><b>ZIELONY SMOK</b></p>  <p><b>SILA 10</b></p> <p>Przebiegły leśny smok zaczął się wśród gestych konarów drzew czyhając na ofiary. Rzuć kostką - jeśli wynik jest wyższy niż twoja bazowa Moc - Smok cię zaskoczył. Wówczas smok będzie walczył za pomocą kostki k10. Jeśli pokonasz Zielonego Smoka weź klejnot Łuska Smoka (patrz instrukcja "3 Maski - kampania")</p>	<p>ZDARZENIE ZDARZENIE</p> <p><b>TRUDY PODRÓŻY</b></p>  <p>Rzuć kostką na swoją Moc. Jeśli wynik jest wyższy od twojej bazowej Mocy, oznacza to, iż straciłeś orientację i zbłądziłeś. Nie wydotaniesz się z lasu póki nie wykonasz udanego rzutu na bazową Moc w kolejnych turach. Jeśli ta sztuka nie powiedzie ci się trzykrotnie - tracisz ponadto 1 punkt Wytrzymałości.</p>