

<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>POGŁOSKI</p>  <p>Ktoś we wsi rozestał plotki, że poszukiwacz jest bandyta. Ludzie stają się nieufni. Ceny wobec ciebie rosną razy dwa, a u naczelnika odejmij 1 od wyniku rzutu kostką.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>POŻAR</p>  <p>Chata Medyka uległa podpaleniu. Sprawdzić jak się zachowałeś. 1-2 zignorowałeś zajście, spalona chata nie funkcjonuje już do końca gry. 3-4 pomogłeś, jednak przez 5 tur chata będzie nieczynna. 5-6 Twoja szybka reakcja zapobiegła zagrożeniu, wdzięczny właściciel ofiarowuje ci 3mz.</p>	<p>WRÓG 2 WRÓG</p> <p>MIEJSCOWY</p>  <p>SILA 4 Wioskowy gbur usłyszał co nieco o twojej sławie. Pragnie zmierzyć się z tobą w pojedynku. Jeśli przegrasz, tracisz 1wt. oraz losowo wybrany przedmiot. W przypadku wygranej z talii ekwipunku weź topór.</p>	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>WIOSKOWY GŁUPEK</p>  <p>Spędzając nocę we wadrze od studni obłąkaniec przypiepił się do ciebie. Rzuć kostką by zobaczyć co z tego spotkania wynika: 1. Ukradł ci jeden przedmiot. 2. Ukradł ci 1mz 3. uwierzyłeś w jego głupoty, odejmij punkt mocy. 4-5 - przez jego paplaninę straciłeś koncentrację i przez trzy tury przy każdej sposobności odejmij 2 od rzutów kostką 6 - ów istota okazała się być wcale inteligentna, skorzystałeś z jego opowieści dodaj 1 punkt mocy.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>FESTYN</p>  <p>Cała wieś zebrała się dziś na tym obszarze by świętować. Wzięłeś udział w ceremonii. Rzuć kostką: 1- upiłeś się i straciłeś 2 tury. 2- upiłeś się i straciłeś 2 tury. 3- nie się nie wydarzyło 4- poznałeś zwyczaję i wielu nowych ludzi +1 moc. 5- zwyciężyłeś w zawodach na przeciąganie liny +1 siły, +1mz. 6- jeśli w grze nie bierzesz udziału Minstrel, dołącz się on do ciebie dodając swoje umiejętności do twoich.</p>
<p>WRÓG 2 WRÓG</p> <p>ŁOWCA NIEWOLNIKÓW</p>  <p>SILA 12 Przez wioskę przejeżdża siejąc chaos, oddział łowcy niewolników. Wszyscy twoi przyjaciele rozbiegają się w panice, rzuć kostką za każdego, czy nie został złapany (1,2,3 oznacza, że stali się jego więźniami). Dopiero teraz rozpoczyna się walka. Jeśli przegrasz oznacza to, że zostalesz schwytany patrz Karta Niewolnika. W przypadku zwycięstwa wybierz z talii jeszcze nieodkrytych „Przygód” karty dwóch najbliższych Przyjaciół (nie zwierząt). Dołączają się oni do ciebie. Resztę talii potasuj.</p>	<p>PRZYJACIEL 5 ZWIERZE</p> <p>KUNDEL</p>  <p>SILA 2 Przybłąkał się do ciebie wygłodzony kundel. Z 50% szansą (od 1-3 przy rzucie kostką) wystraszy on każde napotkane przez ciebie zwierze. Jeśli jednak zwierze nie zostanie wystraszone pies zaatakuje je przed tobą i stoczy z nim walkę.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>DZIECIARNIA</p>  <p>“Panie rycerzu! A smoka pan widział?” - Miejscowe dzieciaki, spragnione wieści o wielkim świecie, obiegają cię, przekrzykując się nawzajem i wypytujac. Tracisz jedną turę na opędzenie się z kłopotliwej sytuacji.</p>	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>TRĘDOWATY</p>  <p>Sprawdź czy nie uległeś zarażeniu. Rzucaj kostką za siebie i każdego ze swoich przyjaciół: Wynik 1-2 oznacza że tracisz punkt wytrzymałości, bądź przyjaciela.</p>	<p>WRÓG 2 WRÓG</p> <p>WARCHOŁ</p>  <p>SILA 4 Atakuje cię mocno pijany warchoł, walka z nim przebiega nieco inaczej. Rzuć kostką: 1- potyka się o swoje nogi i walka się kończy. 2-3- jego ruchy są tak niezdarne, że odejmij 3 od wyniku jego rzutu kostką. 4- odejmij 1 od wyniku jego rzutu kostką. 5- jest wściekły - rzuć za niego dwukrotnie kostką i wybierz wyższy wynik. 6- wpada w szal - rzuć za niego dwukrotnie kostką i zsumuj uzyskaną liczbę oczek. Jeśli wygra, zaśnie. Ktokolwiek później trafi na jego pole może go zaskoczyć, odejmij 2 od jego siły i nie stosuj się do wcześniejszej instrukcji warchoła..</p>
<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>DEKRET</p>  <p>Naczelnik wioski ustanawia nowe prawo. Od tej pory na teren wsi nie wolno wносить ani używać żadnej broni. Posiadaną broń można schować na mula i konia z wozem. Jeśli ich brak cały rynsztunek zostaje przechowany na obszarze wejścia do wioski. Opuszczając wieś otrzymasz go z powrotem. Kupno broni w wiosce nie jest zabronione lecz także otrzymasz ją przy wyjściu.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>STARY, ZNISZCZONY MIECZ</p>  <p>Wśród stogów siana twą uwagę przykuł porzucony, zniszczony miecz. Jeśli poszukiwacz ma moc powyżej 3 wyczuwa, że skrywa on magiczne właściwości. Jeśli zdecydujesz się go zabrać - patrz “Karta Miecza”.</p>	<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>NAUCZYCIEL</p>  <p>Spotkałeś na swej drodze człowieka, który ofiarowuje nauki odpłatnie. Czekając trzy tury możesz za opłatą 1mz podnieść poziom wybranej cechy o 1. Jeśli masz przyjaciół dodających ci siłę lub moc, to za każdego nich możesz zapłacić 2 mz i rzucać kostką, czy zwiększył on swoją właściwość - 4,5,6 - nauka nie poszła na marne.</p>	<p>WRÓG 2 WRÓG</p> <p>BRACIA</p>  <p>SILA 6 i 5 Dwaj osilkowie (siła 6 i 5) od początku twojego pobytu w wiosce mieli cię na oku. Zaskakują cię wieczorną porą, walcz z nimi kolejno odejmując dwa od rzutu kostką, a dodatkowo w przypadku przegranej zostaniesz wyrzucony poza obszar wsi. Rozpoczynasz następną turę na sąsiadującym z wioską polu planszy głównej.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>FETOR</p>  <p>Ohydny smród zgnilizny opanował obszar wioski. Wszyscy poszukiwacze z wyjątkiem Orka, Trolła, Cyborga, Morloka, Upióra, Wampira i Minotaura muszą jak najszybciej opuścić jej teren.</p>
<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>GŁÓD</p>  <p>Z powodu nieurodzaju we wiosce panuje głód. Ceny wszystkich produktów wzrosły dwukrotnie. Handlarz i Łowca kupią od ciebie każde zwierze za 2 mz. Gracze przed ruchem rzucają kostką - 6 oznacza, że głód w wiosce minął. Dopóki trwa okres głodu należy ignorować karty takie jak “Kosz owoców”, “Festyn” i “Gościna”.</p>	<p>WRÓG 2 DUCH</p> <p>STRYZGÓŃ Z RUIN</p>  <p>MOC 5 Okropny Strzygón wałęsa się koło pobliskich ruin. Przerażeni mieszkańcy proszą cię byś się z nim rozprawił. Nagrodą są 2 mz. Połóż kartę Strzygonia koło Ruin.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>BANDA</p>  <p>Do wioski zawitała banda opryszków, wywołując powszechy strach. Wszystkie chaty są pozamykane przez 3 tury. Potem banda odjeżdża. Rzuć kostką by zobaczyć co zniszczyli: 1-chata Medyka 2-Poczta 3-chata Mędrca 4-chata Handlarza 5-chata Kowala 6-chata Łowcy.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>EGZEKUCJA</p>  <p>Przypadkowo jesteś świadkiem egzekucji. Straceniem jest pierwszy “Przyjaciel” ze stosu kart zużytych. Możesz ocalić nieszczęślika płacąc za niego 1 mz. Przyjaciel dołącza się wówczas do ciebie. Skazanym “Przyjacielem” nie może być zwierze.</p>	<p>WRÓG 2 WRÓG</p> <p>WŚCIEKŁY KNUR</p>  <p>SILA 4 Z chlewa uciekł oszalały knur. Atakuje cię z zaskoczenia - tracisz 1 wt. Potem musisz z nim walczyć. Jeśli przegrasz przesuń knura o wynik rzutu kostką zgodnie z ruchem wskazówek zegara.</p>