

<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WIDŁY</p>  <p>Znalazłeś porzucone, lecz sprawne widły, które można użyć w walce. Ta dwuręczna broń doda 1 do twojej Siły w czasie każdej walki. Widły można ulepszyć u Kowala na Widły Bojowe za cenę 2 mz. Wymień wtedy kartę Widły na Widły Bojowe. Dodatkowo są przydatne w "Pracy na Roli".</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>POTEŹNY KIJ</p>  <p>Ten masywny drąg jest doskonałym narzędziem bitewnym dla poszukiwaczy posiadających Siłę większą od 4. Dodaje im 2 punkty Siły w walce. Dodatkowo pozwala walczyć z kilkoma przeciwnikami na raz. Walka z grupkami przeciwników toczy się tak samo jak z pojedynczym wrogiem jeśli przedtem poszukiwać zdoła wyrzucić 5 lub 6. Poszukiwaczom, o mniejszej sile drąg dodaje 1 punkt Siły. Jest to broń dwuręczna.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>ZIMA</p>  <p>Bajkowy puch pokrył całą Zewnętrzną i Środkową Krajinę (w tym oczywiście Miasto i Wioskę). Niestety nikt oprócz najmłodszych mieszkańców nie może być z tego powodu zadowolony. Ruch przez najbliższe trzy tury jest utrudniony. Poszukiwacze i „ruchome karty” mogą przesuwać się tylko o 1 obszar. Po trzech turach śnieg topnieje i podróżowanie wraca do normy.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>STARUSZKA</p>  <p>Polubiła cię blisko stuletnia staruszka. Po krótkiej gawędce stwierdziła, że zna się na ludziach jak nikt inny i ofiarowała ci kosz pełen owoców - regenerujesz punkt wytrzymałości.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>PODKOWA</p>  <p>W pobliskich krzakach zauważyłeś pewien przedmiot. Jest nim podkowa. Uznałeś ją za dobry znak. Przy najbliższych trzech rzutach kostką możesz ponawiać niekorzystny wynik, drugi jednak musisz zaakceptować. Potem podkowa staje się bezużytecznym kawałkiem metalu.</p>
<p>NIEZNAJOMY 4 NIEZNAJOMY</p> <p>LOTR</p>  <p>Wieczorną porą zaczął cię podejrzany typ proponując swoje usługi. Za 3 mz ukradnie dla ciebie dowolny przedmiot od innego Poszukiwacza. Za 3 mz dokona zamachu na wybranego Przyjaciela lub Nieznajomego zarówno będącego na planszy (tylko w Mieście, Wiosce, Krajinach Zewnętrznej i Środkowej) jak i w posiadaniu innych graczy. Po skorzystaniu z jego usług odłóż tę kartę. Poszukiwacz będący Szeryfem lub Królewskim Championem może próbować go aresztować - Lotr ma siłę 5.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>PRACA NA ROLI</p>  <p>Gospodarz zaproponował ci pracę. Płaci 2 mz za 4 tury. Jest to ciężka robota, ale posiadając Widły można wykonać ją szybciej - w zaledwie dwie.</p>	<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>PASIEKA</p>  <p>Wiedziony uczuciem głodu ostrośnie zbliżyłeś się do ula. Rzucił kostką aby zobaczyć jak na tym wyszedłeś: 1-2 pszczoły boleśnie cię pokłuły, tracisz 1 punkt wt. 3-4 Widząc podenerwowany rój pszczoł. Uznałeś, że właściwie głód aż tak ci nie doskwiera. 5-6 Nabrałeś dużo pożywnego miodu regenerujesz 1 punkt wt. Pasieka pozostanie na tym obszarze.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>“DZIEŃ JAK CO DZIEŃ”</p>  <p>Spokojny dzionek na wsi. Nie wydarzyło się nic istotnego.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>SIANOKOSY</p>  <p>Nastał czas sianokosów. Mieszkańcy wsi tłumnie zbierają się na polach, by zająć się pracą. Proponują ci przyłączenie się. Za trzy “pracowane” tury otrzymasz dwa mieszki złota. Jeśli poszukiwacz posiada kosę, wykona prace szybciej - w zaledwie jedną turę.</p>
<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WIDŁY</p>  <p>Znalazłeś porzucone, lecz sprawne widły, które można użyć w walce. Ta dwuręczna broń doda 1 do twojej Siły w czasie każdej walki. Widły można ulepszyć u Kowala na Widły Bojowe za cenę 2 mz. Wymień wtedy kartę Widły na Widły Bojowe. Dodatkowo są przydatne w "Pracy na Roli".</p>	<p>WRÓG 2 DUCH</p> <p>STRACH NA WRÓBLE</p>  <p>Pokryty lachmanami strach na wróble wydaje się być starszy niż Wioska. Przeglądając się mu odnosisz dziwne wrażenie, że i on patrzy na ciebie. Rzucił kostką: 1-4 - Jedyną oznaką życia były wrony na jego ramionach. Nic się nie dzieje. 5-6 - Zniacka cię atakuje z Mocą równą 6. Nawet pokonany, Strach pozostanie tu do końca gry.</p>	<p>MIEJSCE 6 MIEJSCE</p> <p>MŁYN</p>  <p>Usłyszałeś opowieść o szalonym młynarzu, który osiedlił się gdzieś w okolicach wioski. Rzucił kostką, aby ustalić gdzie dokładnie znajduje się młyn: 1-2 pola pomiędzy wioską i cmentarzem 3-4 pola między wioską a lasem 5-6 równiny między ruinami, a lasem. Tam też umieść kartę Opuszczony młyn. Jeśli znajdziesz się na obszarze na którym znajduje się młyn - patrz Karta Młyna.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>KOSZ PEŁEN OWOCÓW</p>  <p>Znalazłeś kosz pełen świeżych owoców. Jedząc je możesz odzyskać utracony punkt Wytrzymałości.</p>	<p>ZDARZENIE 1 ZDARZENIE</p> <p>“DZIEŃ JAK CO DZIEŃ”</p>  <p>Deszczowy dzień na wsi. Przeczekałeś ulewę w pobliskiej okolicy. Nie wydarzyło się nic istotnego.</p>
<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WINO</p>  <p>Butelka ciężkiego wina może być użyta do regeneracji 1 wt. Ponadto: dzięki niej możesz przekupić wszelkich Stróżów Prawa (z wyjątkiem Uczciwego Sierżanta) a także wymknąć się z Ciemnicy w Mieście. Winem można wyleczyć tylko 1 punkt wytrzymałości. Po wypiciu rzucił kostką - 1,2 - upiłeś się, oprócz regeneracji tracisz następną turę. Wino można kupić w Gospodzie i w Karczynie na terenie Miasta za cenę 1 mz.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WINO</p>  <p>Butelka ciężkiego wina może być użyta do regeneracji 1 wt. Ponadto: dzięki niej możesz przekupić wszelkich Stróżów Prawa (z wyjątkiem Uczciwego Sierżanta) a także wymknąć się z Ciemnicy w Mieście. Winem można wyleczyć tylko 1 punkt wytrzymałości. Po wypiciu rzucił kostką - 1,2 - upiłeś się, oprócz regeneracji tracisz następną turę. Wino można kupić w Gospodzie i w Karczynie na terenie Miasta za cenę 1 mz.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WIDŁY BOJOWE</p>  <p>Potężne widły bojowe dadzą 2 punkty do twojej Siły podczas walki. Jest to broń dwuręczna. Może być użyta podczas Pracy na roli.</p>	<p>PRZEDMIOT 5 PRZEDMIOT</p> <p>WIDŁY BOJOWE</p>  <p>Potężne widły bojowe dadzą 2 punkty do twojej Siły podczas walki. Jest to broń dwuręczna. Może być użyta podczas Pracy na roli.</p>	<p>PRZYJACIEL 5 PRZYJACIEL</p> <p>PIES WAROWNY</p>  <p>SIŁA 3 Pies Warowny może za ciebie walczyć. Dodatkowo będzie pilnował pozostawionych przez ciebie przedmiotów. Jako stróż wykazuje się szczególną determinacją i broni ich z Siłą równą 6</p>