

САГА КАМ'ЯНОЇ ДОБИ

STONE SAGA

◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆ > ПИСАННЯ < ◆◆◆◆◆◆◆◆◆◆

ВМІСТ

НАСЛІДКИ.....	3–111
ЗНАМЕННЯ.....	113–136
ХМАРА.....	113–118
КОМЕТА.....	119–122
МІСЯЦЬ.....	123–128
ЗІРКА.....	129–132
СОНЦЕ.....	133–136
МЕТОДИ	137–181
ЖОВТИЙ	137–150
ЧЕРВОНИЙ	151–164
СИНІЙ.....	165–174
ФІОЛЕТОВИЙ.....	175–176
СРІБНИЙ	177–178
ПОМАРАНЧЕВИЙ.....	179–181
ТАБЛИЦЯ ВИДОБУТКУ.....	183–184
ТАБЛИЦЯ ТАЄМНИЦЬ	185–188
ГЕНЕРАЦІЯ ІМЕН	189–190
РЕЗУЛЬТАТИ ТЕРТЯ	191–193
ЕПОХА 2	195–202
ЕПОХА 3	203–208
ДОВІДНИК НАКЛАДОК	209–212
РОЗШИРЕНІ ПРАВИЛА РЕГІОНІВ	213–218
ТАБЛИЦЯ ТАЙЛІВ	219–223
СПИСОК ЗНАКІВ	225–227

НАСЛІДКИ

001 Ваше суспільство побудувало надійний аванпост, у якому можна жити в певні сезони, й почало розвивати культуру довкола нього. З роками цей аванпост перетворився на процвітаюче поселення, деякі мешканці якого проживають там постійно.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про непохитних поселенців; використайте знак укріплення (i) та знак одного з регіонів, де у вас є аванпост (наприклад, Зелена долина [ii] або Піднебесне плато [iii]). Постійні мешканці ваших аванпостів можуть допомагати вам. Отримайте карту знань «Укріплення» (KN10).



002 Холодні промені сонячного світла падають на шелестке листя, але ви встигли завершити будівництво аванпоста, щоб захистити свій народ від сильних морозів. Невизначеність залишається вашим постійним супутником. Під яскравим світлом місяця щось величезне та незбагненне крадеться в бік долини...

Наприкінці будь-якого дня можете завершити цей виклик. Коли ви це зробите, збільште .

Поступово ваш народ обживається в долині й розвиває нові навички виживання. Ваше суспільство отримує такі властивості накидок: «Переслідувач здобичі» (MA01), «Шукач таємниць» (MA02), «Друг-провідник» (MA03), «Оберігач» (MA04). Запишіть їх у полі «Властивості накидок» на сторінці «Культура» в журналі. На початку кожного наступного виклику гравці вибиратимуть одну властивість накидки для кожного персонажа, базуючись на накидці цього персонажа (детальніше в розділі «Властивості накидок» на с. 65 правил).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

A) Порадити своєму народу зосередитися на тому, що покращить життя вже зараз, а не в туманному майбутньому. Збільште та . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про сяюче сонце; використайте знак та знак регіону, де ви побудували аванпост (наприклад, Зелена долина [i] або Піднебесне плато [ii]). Додайте до викликів-загроз «Спокійний сезон» (CZ01). На початку вашого наступного виклику додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08), «Шлях, повний таємниць» (GA11).



Б) Згуртувати свій народ, щоб зустріти таємничу загрозу плечем до плеча. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про місячну варту; використайте знак та знак регіону, де ви побудували аванпост (наприклад, Зелена Долина [i] або Піднебесне плато [ii]). Додайте до викликів-загроз «Прибуття» (CA04). На початку вашого наступного виклику додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08).

003 Ви помітили закономірності в циклах сезонів та років...

Подивіться три верхні карти колоди подій (розміщених під цією). Можете покласти будь-яку кількість із них під низ колоди подій, перетасувати цю колоду, а потім покласти решту поверх колоди (під цією картою) в будь-якому порядку.

006 Прослизнувши повз смертоносні роги, ви застрибнули на голову чудовиська. Стоячи на його кістяному чолі, ви вдивляєтеся в бурштинові западини його очей...

Виберіть і виконайте щось одне:

A) Порівняти свою волю з волею чудовиська. Пройдіть змагання проти чудовиська. Додайте +2, якщо ви невгамовні, і +4, якщо у вас є знак іншого чудовиська.

Перемога: ви здолали чудовисько. Збільште ворожість цього чудовиська на 1. Воно втікає.

Поразка: ви відчуваєте, як життєві сили витікають із вас. Позначте наступний квадратик віку на карті вашого персонажа. Додайте знак цього чудовиська на бік легенди вашої карти персонажа.

Б) Шукати правду чудовиська. Пройдіть змагання проти чудовиська. Додайте +2, якщо ви зібрані, і +4, якщо у вас є знак цього чудовиська.

(продовження на наступній сторінці)

006

(продовж.)

Перемога: ви бачите безперервну циклічність життя та смерті, місяць, який женеться за сонцем крізь сезони та епохи. Скиньте всі свої ▲. Чудовисько втікає. Зменште його ворожість на 3.

Поразка: ви приголомшено дивитесь в очі вічності. Позначте наступний квадратик віку на карті вашого персонажа. Додайте знак цього чудовиська на бік легенди вашої карти персонажа. Отримайте рису зібраний.

Після цього завершіть зустріч.

009

Ви впали повз розсіпані камені й перекотилися під чудовисько, молячись, щоб ваше занадто близьке перебування зробило вас невидимим для його чуттів. Кілька хвилин істота гуркоче повз, поки ви завмерли навприсядки, прикривши голову руками. Придивившись, ви помітили в грязюці якийсь предмет, і щойно чудовисько вас проминуло, ви його дістали.

Завершіть зустріч. Отримайте 1 скарб чудовиська.

011

У це важко повірити, але хутряний панцир чудовиська здається невразливим, а навколо його слідів здіймаються крижані вихори. Проте навіть такий колос може мати таємницю. Спостерігаючи за його поведінкою, ви дійшли висновку, що воно не таке вже й непереможне, як вам здавалося спочатку.

Виконайте перше, що можете:

А) Спостереження за велетенським вісником циклу дало вам нові уявлення про його природу. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) З переказів вам відомо, що громіздка сфера пересувається ландшафтом, залишаючи кристалічні басейни в особливих місцях. Отримайте 1 скарб цього чудовиська.

012

Ви зробили перший маленький крок на дивний, прекрасний ландшафт...

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про далекі кроки; використайте знак відкриття (i), знак зоряного моря (ii) та знак підземного світу (iii).



015

Тримаючись за хутро на гігантському підборідді чудовиська, ви робите йому велике підношення. Ви сподіваєтеся, що його настрій — сприятливий, а щедрість еквівалентна вашій...

Виберіть і виконайте щось одне:

А) Принести щедрю жертву. Якщо ворожість чудовиська 4 або нижче, і у вашому інвентарі є щонайменше 3 сировини, скиньте 3 сировини. Зменште ворожість чудовиська на 1. Після цього, якщо всі три скинуті сировини відповідають поточному знаменню (як зазначено нижче), отримайте 1 скарб чудовиська.

: мінеральна сировина

: дрібна сировина (менший жетон)

: тваринна сировина

: велика сировина (більший жетон)

: рослинна сировина

Б) Піднести заспокійливу жертву. Якщо ворожість чудовиська 5 або вище, й у вашому інвентарі є щонайменше 3 сировини, скиньте 3 сировини. Якщо зробили це, зменште ворожість чудовиська на 2.

В) Не робити підношення, ризикуючи розгнівити чудовисько. Збільште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо його ворожість 5 або вище, зазнайте та втечіть.

Після цього завершіть зустріч.

016 Кроки ходячого шпиля стирають ліси на порошок, проте ви помітили щось, що, здається, вселяє в нього страх, щось, що здивувало вас. Яке серце б'ється під його кам'яною шкірою?

Виконайте перше, що можете:

А) Ваші спостереження дають нову інформацію про цю велику істоту. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Із саг вам відомо, що чудовисько залишає великі розбиті ділянки землі, з яких можна легко добувати каміння. Отримайте 2 скарби цього чудовиська.

017 Коли ви стоїте на голові чудовиська, вас накриває тінь. Ви інстинктивно обернулись і побачили масивну руку чудовиська, яка затуляє небо. Вона опускається, розрізаючи повітря, і вас огортає темрява.

Зазнайте . Якщо після цього трек здоров'я вашого персонажа заповнено, він гине. Якщо ваш персонаж не загинув, розмістіть його на вибраному випадковим чином суміжному тайлі, оскільки чудовисько відкинуло вас.

018 Зіткнувшись із потенційними нападниками, ви змогли врегулювати ситуацію без кровопролиття. Терплячість, яку ви проявили цього дня, запам'ятають надовго.

Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про безкровну перемогу; використайте знак посередника.



019 Наближаючись до трупа, ви відчуваєте запах, який викликає нудоту — аромат смерті. Ви повинні бути обережними, щоб уникнути мерзоти цього місця.

Випробуйте , щоб протистояти хворобі. Додайте +2, якщо ви везучі, і +4, якщо у вас є знак спустошення (i) або знак чуми (ii). Можете скинути 1 воду, щоб додати +4 до цього випробування.

11+ Вам вдалося уникнути зараженої сировини. Жодного ефекту.

6-10 Ви відчуваєте лоскіт у горлі. Зазнайте .

1-5 Ви почали кашляти. Зазнайте , потім додайте до викликів-загроз «Моровиця» (CZ03), якщо на стіні первісної печери ще немає знака чуми.



021 Величезна істота з рослин здіймається над верхівками дерев, але, спостерігаючи за нею, ви виявили її вразливі місця. Насправді завдяки вашому відкриттю ви зможете бути на рівних із цим могутнім чудовиськом.

Виконайте перше, що зможете:

А) Спостереження за велетенським вісником циклу дає вам нові уявлення про його природу. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Шляхи чудовиська добре відомі вашому народу. Пересуваючись, воно скидає корінці, наповнені липкою смолою, яку можна збирати. Отримайте 2 скарби цього чудовиська.

022 Чудовисько просувається до насіння з невблаганністю шторму. Воно контактує з насінням, і зелені щупальці стають безбарвними.

Виконайте перше, що зможете:

(продовження на наступній сторінці)

022
(продовж.)

А) Спостерігати, як насіння тьмяніє і стає попелястим. Якщо у вас є цілі «Догляд за саджанцями» (GN11), автоматично виконайте її.

Б) Спробувати забрати насіння. Розмістіть насіння на одному з верхніх вузлів чудовиська на свій вибір. Поки насіння міститься на планшеті чудовиська, цілі «Догляд за саджанцями» (GN11) досягти не можна. Після того, як персонаж зустріне із чудовиськом і досягне цього вузла, він може розмістити насіння на тайлі за своїм вибором, суміжному з тайлом чудовиська.

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

023

Серед суворих вершин ваш народ намагався знайти необхідні для процвітання в долині ресурси. Тепер, коли морози починають перетворювати осінь у зиму, ваше суспільство ухвалює важке рішення.

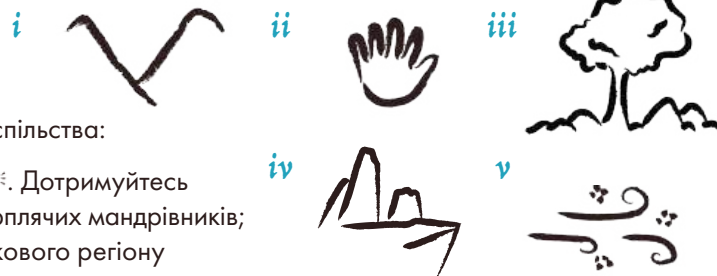
Закінчіть цей виклик.

Додайте до викликів-загроз «Пускаючи корені» (CA02).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Повернутися через печери, перш ніж їх засипле снігом. Збільште . Дотримуйтесь кроків на с. 69 правил, щоб зобразити на стіні первісної печери сагу про терплячих мандрівників; використайте знак прибуття (i), знак обережності (ii) та знак вашого початкового регіону (наприклад, Зелена долина [iii] або Піднебесне плато [iv]). Також кожен персонаж отримує за своїм вибором одну з таких рис: *терплячість* або *обережність*.

Б) Підготуватися до суворої зими. Зменште . Дотримуйтесь кроків на с. 69 правил, щоб зобразити на стіні первісної печери сагу про вперті небеса; використайте знак прибуття (i), знак льоду (v) та знак вашого початкового регіону (наприклад, Зелена долина [iii] або Піднебесне плато [iv]). Також кожен персонаж отримує за своїм вибором одну з таких рис: *допитливість* або *мстивість*.



024

Жахлива сцена наповнює вашу свідомість: великі щелепи з диму змикаються навколо вашого народу. Древа долини перетворюються на смолоскипи, а нажахані звірі тікають від полум'я. Навколо все крутиться й піднімається, і тепер перед вами відкривається величезна, безмовна долина, вкрита смертоносним попелом.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про небо, поглинуте попелом; використайте знак полум'я, оточивши його знаком загибелі.



025

Маленькі зелені пагони пробиваються крізь попелястий ґрунт там, де простувало чудовисько. Ви дивуетесь...

Виконайте перше, що зможете:

А) ...звідки воно могло з'явитися? Якщо на стіні первісної печери немає знака Вулканічних пусток,  990.

Б) ...як його хода може приносити водночас і смерть, і процвітання? Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

В) ...що привело його сюди? Розмістіть жетон таємниці на суміжному тайлі без персонажа, якщо це можливо.



028

Ви кинулися до зазубреної брови чудовиська, щоб завдати точного, приголомшливого удару по його чолу. Чудовисько здригнулося, спотикнулося, і його голова майже торкнулася землі. Ви безпечно зістрибнули.

Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Послабте усі його .

029

Насінина Заплутаності лежить глибоко в тунелях кореневища. Ви знову прямуєте в глибини, щоб урятувати Заплутаність, і цього разу у вас є мета.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

У тунелях кореневища вас гнітить темрява й складається враження, що земля тисне з усіх боків.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб просуватися далі. Персонаж додає +2, якщо має предмет із жетоном , і +2, якщо персонаж *невгамовний*.

12+ Ви рішуче просуваєтеся далі. Авантюра продовжується.

7-11 Страх змушує вас здригатися від кожної тіні. Втраťте . Авантюра продовжується.

1-6 Ви запанікували й вийшли з тунелю. Покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Ви знову досягли камери з насіниною й перед вами постає сфера колосальних розмірів. Її боки гладенькі, але ви відчуваєте тепло всередині. Вам доведеться діяти дуже обережно, щоб викопати її.

Звитязець: хтось повинен пройти випробування , щоб звільнити насінину. Додайте +2, якщо у вас є , +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви *мудрі*.

11+ Вам удалось звільнити насінину, не пошкодивши її. Авантюра продовжується.

1-10 Насінина міцно сидить у землі. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Тепер, коли насінина вільна, треба винести масивний об'єкт із тунелів.

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб перемістити насінину. Додайте +2, якщо у вас є мотузка, і +2, якщо ви *винахідливі*.

14+ Гуртом ви старанно витягуєте насінину з тунелів. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-13 Ви не зуміли досягти жодного прогресу. Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

030

Великі хмари, провісники майбутніх страждань, проносяться небом над недобудованим аванпостом. Сліди зірок, що освітлюють небо, здаються блідими й далекими...

Закінчіть цей виклик. Зменште  та збільште .

Однак надія не втрачена. Завдяки складному досвіду ваш народ розвинув нові навички, які полегшать виживання в долині. Ваше суспільство отримує такі властивості накидок: «Переслідувач здобичі» (MA01), «Шукач таємниць» (MA02), «Друг-провідник» (MA03), «Оберігач» (MA04). Запишіть їх у полі «Властивості накидок» на сторінці «Культура» в журналі. На початку кожного наступного виклику гравці вибиратимуть одну властивість накидки для кожного персонажа, базуючись на накидці цього персонажа (детальніше в розділі «Властивості накидок» на с. 65 правил).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Продовжувати будівництво, доки не вдарили морози. Зменште  та збільште , потім побудуйте аванпост (без сплати вартості) в зоні без вимог до будівництва (якщо такої зони немає, ви не можете вибрати цей варіант). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про холодну рішучість; використайте знак  та знак спустошення (i). Додайте до викликів-загроз «Свято пам'яті» (CA07). На початку наступного виклику додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08), «Шлях, повний таємниць» (GA11).

Б) Покинути незавершений аванпост та слідувати зоряним шляхом до нового дому. Перетворіть аванпост на руїни (переверніть накладку аванпосту на бік руїн; зазначте на карті аванпосту, що тепер це руїни). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обіцянку на обрії; використайте знак прибуття (ii) та знак . Додайте до викликів-загроз «Місце розради» (CA03). На початку наступного виклику додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08), «Шлях, повний таємниць» (GA11).



031	Чудовисько дивиться на вас, очікуючи підношення, і ви починаєте порпатися у торбі в пошуках подарунка... Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Зробіть чудовиську підношення. Якщо у вашому інвентарі є щонайменше 2 ресурси, скиньте будь-які 2 ресурси, щоб зменшити ворожість чудовиська на 1. Після чого продовжуйте зустріч. Б) Нічого не давайте. Збільште ворожість чудовиська на 1. Після чого продовжуйте зустріч.
034	Яскраві спори грибів заповнили ваш зір танцюючими образами місяця, що росте і зменшується із шаленою швидкістю. Ви пам'ятаєте, як спіткнулися в темряві та впали. Коли ви прийшли до тями, місяць привітав вас у післяобідньому небі, а в голові пульсувало в такт останнім залишкам зникаючого знамення. Завершіть цю дію розвідки глибин. Отримайте 1 з винагород, які ви підібрали під час цієї розвідки, а решту поверніть до запасу. Отримайте . Потім розмістіть свого персонажа на вибраний випадковим чином тайл у регіоні, де ви почали розвідку глибин, вибравши недосліджений тайл, якщо це можливо. Скиньте 1 воду або втраťте  від зневоднення та пульсуючого болю в голові.
035	Відгорнувши білий пил, ви знайшли давній, скам'янілий берег. Схоже, це корал. Якщо всі накладки заростів коралів вже розміщені, виберіть одну та вилучіть її з долини. Потім розмістіть неактивну накладку заростів коралів на вашому поточному тайлі. Додайте до своїх цілей «Зустріч із невимовним розумом» (GC11) .
037	Слова пророка просочилися прихованими каналами й досягли ваших вух: його адепти кажуть, що пророк позначений небесною мандрівницею. Адепти благоговійно шепочуть, що комета прибуде у величній колоні світла і створить новий світ за образом, який передбачив пророк. Щоб підготуватися, адепти в групах шукають рідкісні скарби, щоб умилювати комету прибути якнайшвидше! Додайте до своїх цілей «Шукати знаки комети» (GC03).
039	Небеса спалахують над вами, і за мить чути гуркіт. Повітря здригається, і небо розколюється. Додайте до викликів-загроз «Небеса опускаються» (CC04).
045	Ваш народ стирає руки до крові та гне спину, прагнучи змінити землю, але та не бажає піддаватися. Там, де ви вирубуєте дерева, вперто проростають нові паростки. Запаси насіння гниють, не дочекавшись, доки звільниться місце для їх посадки. Зрештою, ваш народ відмовився від проєкту, повернувшись до надійніших способів виживання. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зів'ялий урожай; використайте знак розбитої землі (i) та знак травництва (ii). i  ii 
046	Чудовисько з дивною цікавістю рухається до насінини. Повільно, обережно воно піднімає її з делікатністю, якої не очікуєш від його кам'яних рук. Ви відчуваєте, як від хвилювання волосся стає дибки, а потім насінина на мить зблискує. Чудовисько обертається і втуплює у вас кам'яний погляд, у якому може бути... розуміння? Воно вказує на обрій, позначивши напрям. Виконайте перше, що зможете: А) Спостерігати з благоговінням, як насінина кам'яніє. Якщо ціль «Зупинити цикл» (GN12) у грі й не досягнута, додайте на неї одну кров місяця. (продовження на наступній сторінці)

046
(продовж.)

Б) Слідувати в напрямку, куди вказує лапа чудовиська. Кожен персонаж отримує  до .

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

048

Насіння вашого суспільства плекається в підземних глибинах. Колись воно знову розквітне на поверхні.

Закінчіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про втечу під землю; використайте знак підземного світу. Перетворіть усі аванпости на руїни. Після цього, якщо немає доступних накладок аванпостів, виберіть одну та вилучіть її з долини. Побудуйте новий аванпост підземного типу (не витрачаючи ) і розмістіть його на вибраному вами тайлі, вибравши тайл із печерою або проваллям, якщо це можливо. Додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06). Коли ви почнете виконувати виклик «Зневага землі», автоматично виконайте «Контролювати аванпости» (GC09).



049

Ви обережно піднялися на велетенське обличчя чудовиська, уникнувши вируючих каменів. Можете завдати удару по товстій масці чудовиська.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Вдарити чудовисько. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Чудовисько втікає.

Б) Поспілкуватися із чудовиськом. Отримайте 2 скарби чудовиська, після чого продовжуйте зустріч.

052

Одного дня напруга через попередні розбіжності стала надто високою, щоб її витримати, і група людей вирушила геть, залишившись тільки в легендах...

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зниклих; використайте знак розколу. Зменште . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:



А) Попередити майбутні покоління про загрозу чужинців.

Запишіть «Відпочинок на тайлі, суміжному з одним або декількома тайлами з жетонами таємниці» у поле «Табу» на сторінці «Культура» журналу. Отримайте карту знань «Табу» (KN18), якщо у вас її ще немає. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про жахливе попередження; використайте знак розколу (i) та знак табу (ii).

Б) Поговорити про можливість возз'єднання. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обіцяне повернення; використайте знак посередника (iii).

059

Коли ви пробиралися в темряві, рука торкнулась чогось, схожого за відчуттями на кістку: сухе й давнє, але все ще тверде.

Випробуйте , щоб вивільнити кістки. Додайте +2, якщо ви мудрі, +2, якщо у вас є , і +2, якщо у вас є посох.

14+ Ви дістали й вивчаєте дивні кістки. Вони нагадують деяких істот долини. Отримайте 2 кістки. Отримайте .

9-13 Кістки тріснули й зламалися, коли ви їх витягували. Отримайте .

1-8 На ваш подив кістки розсипалися. Жодного ефекту.

061

Ви сидите на шпилі на голові чудовиська, і хмари кружляють навколо ваших ніг. Звідси вам видно все аж до високих стін долини.

Подивіться дві верхні карти колоди подорожей. Покладіть будь-яку кількість із них під низ колоди. Ви і це чудовисько отримуєте  до .

Після цього, якщо ворожість цього чудовиська 4 або нижче, завершіть зустріч, оскільки воно нахилиє ріг, щоб ви зішли. В іншому разі втрачте , якщо у вас немає мотузки.

065

Ви пробираєтеся глибоко в тунелі кореневища, не знаючи, з якими жахами можете зіткнутися в цьому дивному віддзеркаленні заплутаності...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

У тунелях ви відчуваєте вагу коренів і землі над собою.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб просунутися далі. Персонаж додає +2, якщо має предмет із жетоном  і +2, якщо він невгамовний.

12+ Ви рішуче просуваєтеся далі. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

7-11 Страх змушує вас здригтися від кожної тіні. Втраťте . Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-6 Ви панікуєте й виходите з тунелю. Покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Обігнувши виступ, ви опинилися в гнізді отруйних підземних мисливців. Доведеться боротися за своє життя!

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування  або , щоб битися. Персонаж додає +2, якщо він мистивий, і +4, якщо має сполюку.

11+ Ви проклали собі шлях крізь істот, їхні рідини розтікаються по землі. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Вас покусали й вжалили. На шкірі виступили болючі пухирі. Зазнайте  . Якщо всі персонажі отримали цей результат, персонаж може витратити  , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Глибоко в темряві ви натрапили на перешкоду. З-за неї доноситься запах гниття, який вам вже траплявся на поверхні. Тут він набагато їдкіший і зловісніший. Вам доведеться прорватися крізь бар'єр, щоб знайти джерело гниття.

Звитажець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти правильне місце, де слід копати. Додайте +4, якщо у вас є , +4, якщо у вас є , і +2, якщо ви винахідливі.

12+ Ви влучили в потрібне місце, зруйнувавши земляну барикаду. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

6-11 Тунель зловісно здригається. Витраťте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

1-5 Тунель руйнується! Авантюра зазнає невдачі, а кожен персонаж, що брав участь в авантурі, зазнає     .

068

Ваші спостереження свідчать, що комета тісно пов'язана з коралом: її проходження провіщає припливи та відпливи росту коралу.

А найдивніше, що ви помітили — істоти підземного світу долини не зазнають впливу коралу, попри його присутність у глибинах.

Здається, що у ваших руках фрагмент правди, але повна картина вислизає.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про корал і комету; використайте знак  та знак коралу (i).

Якщо на стіні первісної печери немає знака загибелі (ii), додайте знак корала (i), оточивши його знаком загибелі (ii). Ваше суспільство отримує властивість накидки «Доглядач коралів» (MA17).

Потім, якщо зараз Епоха 3, додайте «Викорчувати зарості» (GC02) до своїх цілей.



072

Вам сниться камінь, що пробивається крізь велику чашу неба. У вашому видінні друзки кераміки падають, лишаючи борозни в землі та здіймаючи хмари пилу в небо. Рослини в'януть і гниють, а тварини розпадаються на купи пошарпаної плоті та вибілених кісток.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про руйнівне видіння; використайте знак  та знак нещастя. Додайте до викликів-загроз «Час готуватися» (CC03).



073

Ви застрибнули на шию чудовиська, яка здіймається до хмар, немов великий міст. Гойдаючись, як листок, підхоплений сильним вітром, ви чіпляєтеся за кам'яну шкіру, поки істота рухається вперед.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного: (продовження на наступній сторінці)

- 073** (продовж.)
- А) Кинути приманку.** Скиньте 1 скарб чудовиська та витратьте , щоб завершити зустріч. Потім розмістіть чудовисько та свого персонажа на будь-якому тайлі в тому ж регіоні (не тягнучи карту подорожі).
- Б) Триматися з усіх сил.** Завершіть зустріч. Чудовисько втікає. Розмістіть свого персонажа на тайлі, куди воно втекло (не тягнучи карту подорожі).
- В) Намагатися дістатися верхівки чудовиська.** Продовжуйте зустріч.
-
- 074**
- Багато хто дослухається до слів дивного пророка, і ваші спроби спростувати їх виявилися марними. Внаслідок страхітливих видінь цієї постаті, її послідовники вирушили у віддалену частину долини, покинувши вашу сагу. Зимові сніги стерли їхні сліди. Навесні їхня доля все ще невідома, і страх шириться серед вашого знекровленого населення...*
- Завершіть цей виклик. Зменште   . Збільште   . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зниклу віру; використайте знак таємниці (i) та знак розколу (ii). Додайте до своїх викликів-загроз «Закопані вуглики ще можуть розгорітися» (CZ05) (навіть якщо раніше вже виконали його) і додайте до своїх цілей «Шукати знаки комети» (GC03).
-  
-
- 076**
- Ваш народ утратив надію на порятунок під цим почорнілим небом. Єдине, що залишається — втекти із цієї долини, перш ніж її повністю поглине корал...*
- Зменште     . Переверніть усі неактивні накладки заростів коралів на активний бік. Потім розмістіть усі нерозміщені накладки заростів коралів активним боком догори на вибрані вами тайли, вибираючи тайли без накладок, якщо це можливо. Ви повинні вибирати тайл, суміжний з іншими заростями коралів, якщо це можливо. Щоб визначити зону, киньте  й розмістіть накладку на А, якщо **1-2**; на Б, якщо **3-4**; на В, якщо **5-6**. Потім додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).
-
- 080**
- Чудовисько похитується, оглушене. Ви вкриваєте зброю кислотною речовиною, потім завдаєте удару знову і знову, доки у вашій руці не залишився лише тріснутий держак. Розтрощений череп чудовиська став м'яким, як глина, і решта його тіла повільно перетворюється на безформну масу, що просочується в землю. За кілька годин починається сильне тремтіння, що стрясає гори та провалля. Та незабаром воно вщухло, і про присутність чудовиська в долині нагадують лише шрами від його кроків та пам'ять про його силу.*
- Закінчіть цей виклик.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поваленого древнього; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком крові чудовиська (ii). Додайте знак крові чудовиська (ii) на бік легенди карти кожного персонажа, який брав участь у авантурі. Один із персонажів, який брав участь у авантурі, повинен скинути зброю, якщо це можливо.
-  
- Розмістіть лігво настороженого чудовиська на його поточному тайлі неактивним боком догори. Потім, якщо є якісь нерозміщені накладки відбитків від троці, розмістіть їх на випадково вибраних тайлах, суміжних із неактивним лігвом цього чудовиська. Для всіх розміщених у такий спосіб відбитків киньте  і розмістіть їх у відповідній зоні: на А, якщо **1-2**; на Б, якщо **3-4**; на В, якщо **5-6**. Якщо відбитки потрібно розмістити у зоні з накладкою, вилучіть накладку й замініть її викривленими відбитками.
- Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
-
- 083**
- Чудовисько нахилилося до насінини, торкнувшись її кігтем. Просто на ваших очах навколо насінини почала формуватися крижана оболонка, а тоді чудовисько підняло її й поклато собі на спину.*
- Виконайте перше, що зможете:
- А) Дозволити чудовиську забрати насінину.** Якщо ціль «Зупинити цикл» (GN12) є у грі й не досягнута, негайно виконайте її. (продовження на наступній сторінці)

083
(продовж.)

Б) Спробувати забрати насінину. Розмістіть насінину на одному з верхніх вузлів чудовиська на свій вибір. Поки насінина є на планшеті чудовиська, цілі «Догляд за саджанцями» (GN11) не можна досягти. Після того, як персонаж зустрінеся із чудовиськом і дістанеться цього вузла на схемі зустрічі, він може розмістити насінину на тайлі за своїм вибором, суміжному з тайлом чудовиська.

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі жетони його слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

084

Ви піднялися на величезну гранітну брову чудовиська. Відчувається лагідне гудіння зсередини істоти, коли між вами на мить встановлюється мовчазне єднання.

Можете скинути 1 скарб чудовиська, щоб зменшити його ворожість на 1. Якщо зробили це, застосуйте на свій вибір один із ефектів, описаних нижче, який збігається з поточним знаменням:

: отримайте  до . : послабте одну зі своїх недуг один раз. : отримайте  до .

: отримайте  до . : отримайте  до .

Потім завершіть зустріч.

085

Надавши ворогуючим сторонам спільну мету, ви зцілили розкол у вашому суспільстві.

Збільште  та збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про посередника; використайте знак посередника.



086

Піднімаючись на вершину схожого на маску обличчя чудовиська, ви бачите все майже до горизонту. На межі видимого кружляють і танцюють тіні, ймовірно, провіщаючи майбутнє. Ваш розум торкається розуму чудовиська.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Зіткнутися з розумом чудовиська й зусиллям волі прогнати його. Якщо  або  є поточним знаменням, збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

Б) Шукати знання в голові чудовиська. Якщо  є поточним знаменням, подивіться 3 верхні карти колоди ночі або колоди подорожей і покладіть будь-яку кількість із них під низ колоди.

В) Прослідувати за поглядом чудовиська до чогось удалині. Якщо  або  є поточним знаменням, розмістіть жетон таємниці на тайлі без персонажа на свій вибір.

Потім завершіть зустріч.

087

Завдяки зустрічам із чудовиськами ви привели свій народ до єдності у питанні цих гігантських істот.

Зменште . Потім виконайте перше, що зможете:

А) Ваш народ вирішив, що конфлікт неминучий, і спровокував чудовиськ. Якщо ворожість усіх чудовиськ 6 або вище, додайте до викликів-загроз «Вендета» (CB03). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про майбутнє зіткнення; використайте знак чудовиська з найвищою ворожістю та активним лігвом у долині, прикрасивши його знаком гніву (i) (див. «Прикрашальні знаки» у правилах на с. 70).

Б) Ваш народ прийшов до висновку, що співіснування можливе. Якщо будь-яке чудовисько має ворожість 5 або нижче, а  становить щонайбільше 14, додайте до викликів-загроз «Єдине бачення» (CB07). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про шлях об'єднання; використайте знак чудовиська з активним лігвом та найнижчою ворожістю в долині, а також знак посередника (ii).



089

Ви повернулися до насінини глибоко в тунелі кореневища. Невизначеність стискає ваше серце, коли ви наближаєтеся.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Тіні в тунелі здаються холоднішими, ніж зазвичай. Ваше призначення тисне на вас.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб просуватися далі. Персонаж додає +2, якщо має предмет із жетоном , +2, якщо він неугамовний, і +4, якщо у нього є знак достатку.

12+ Ви впевнено просуваєтеся вперед. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

7-11 Ви просуваєтеся із зусиллям, болісно усвідомлюючи тягар Заплутаності, що нависає над вами. Втраťте . Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-6 Невизначеність поглинула вас, і ви повернулися. Покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.



Ви пробралися в камеру з насінною. Товста оболонка захищає насінину від зовнішнього втручання, подібного до вашого, але ви готові до цього.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб зробити отвір до насінини. Додайте +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви хитрі.

11+ Ви легко пробилися крізь оболонку. Авантюра продовжується.

1-10 Оболонка не піддалася. Витраťте   або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

У вашому інвентарі є сировина, яка може допомогти вам вплинути на насінину.

Звитяжець: хтось повинен скинути рідкісну сировину, після чого пройти випробування , щоб застосувати речовину до насінини. Додайте +2, якщо ви зібрані, і +6, якщо ви скинули кров місяця.

14+ Тремтіння пронизує тунелі. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-13 Ви не досягли жодного прогресу. Витраťте   або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

090

Ви стоїте на спині чудовиська. Його кістяний хребет пульсує несподіваним теплом.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Вдарити зброєю між хребцями та спостерігати, як вона руйнується від контакту із чудовиськом. Якщо у вас є зброя в інвентарі, скиньте 1 зброю, щоб завершити зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Воно втікає.

Б) Вдарити кулаком між хребцями, відчуючи, як життя витікає з вас. Позначте наступний квадратик віку на карті вашого персонажа. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Воно втікає. Додайте знак цього чудовиська на бік легенди карти вашого персонажа.

В) Покласти руку на хребет, щоб скеровувати ходу чудовиська. Скиньте всі свої . Якщо у вас їх немає, позначте наступний квадратик віку на карті вашого персонажа. Чудовисько втікає. Зменште його ворожість на 1. Додайте знак цього чудовиська на бік легенди карти вашого персонажа.

092

Гучні кроки стрясають долину. Ви повернули голову й побачили жадливе видовище: істота незбагнених розмірів прокладає собі шлях землею. Сліди чудовиська йдуть із того місця, де ваші старійшини увійшли в долину, і велика хмара пилу здіймається в небо, коли прохід запечатується назавжди. Що б не готувало вашому народу майбутнє, це чудовисько відіграє в ньому свою роль.

Поверніть до коробки «Шлях, повний таємниць» (GA11). Додайте до викликів-загроз «Прибуття» (CA04).

093

Ви згадуєте історію свого народу — періоди ворожнечі та примирення, і розповідаєте про запальних людей, яких вдалося заспокоїти. Із поширенням історії в долині настає єдність і мир.

(продовження на наступній сторінці)

093
(продовж.)

Зменште 🧠🧠🧠. Якщо у такий спосіб потрібно буде зменшити нижче 0, отримайте 🌀 за кожну поділку, на яку потрібно було зменшити 🧠 нижче 0.

094

Чи могли коралові спори походити з комети? Ваш розум крутиться навколо такої можливості, поки ви спостерігаєте, як від небесної мандрівниці відколюється шматок і зникає за горизонтом. Впевненість і страх нарастають. Комета наближається, і часу на підготовку майже не залишилось.

Додайте до викликів-загроз «Час готуватися» (CC03).

095

Чудовисько трясеться, важко ступаючи, і гострі, як бритви, гребені на його спині загрозливо хитаються, навіть коли ви намагаєтеся підніматися ними. Зустріч із небезпекою розпалює вогонь у вашому серці.

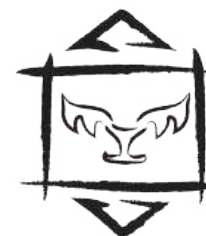
Отримайте 🌲 до 🌲.

096

Чудовисько прямує до підніжжя палаючої гори, ніби ведучи вас останнім безпечним шляхом крізь палючі хмари та удари блискавок, що увінчують шпиль.

Закінчіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про пустельного провідника; використайте знак ВН4, оточивши його знаком завершення. Додайте до викликів-загроз «Попелопад» (CY05). Додайте до своїх цілей на початку «Попелопаду» — «Неймовірний союз» (GY06).



097

Хаос переростає в насильство, відволікши вас від поточних цілей, і занурює народ у стан безладу. Жорстокі сутички загрожують зашкодити невинним, знищити споруди та порушити спокій усіх мешканців долини.

Збільште ворожість кожного чудовиська на 2. Киньте 🎲 для кожного аванпосту. Додайте +1 до результату за кожен жетон таємниці на тайлі цього аванпосту та на кожному суміжному тайлі, і +1 за кожен жетон слідів або чудовисько на тайлі цього аванпосту та на кожному суміжному тайлі. Потім застосуйте відповідний ефект для кожного аванпосту:

9+ Під час сутички розсипалися гарячі жарини й полум'я поширилося аванпостом. Перетворіть аванпост на руїни. Збільште 🧠🧠 та зменште 🧠🧠.

5-8 У цьому хаосі руйнується споруда. Персонаж на цьому тайлі зазнає 🗡️🗡️🗡️🗡️🗡️, інакше випадковим чином виберіть 1 споруду та зруйнують її. Збільште 🧠.

3-4 Ситуація все ще не певна, але зрештою на аванпості переважає здоровий глузд. Збільште 🧠.

1-2 На цьому аванпості не сталося нічого катастрофічного, і напруга потрохи спадає. Зменште 🧠.

098

Ви дослідили розлом попри побоювання свого народу. У величезному, задимленому кратері хтось із вас вступив у контакт із коралом і зупинив його ріст ціною власного життя. Однак, може статися так, що ваш народ не захоче цього чути, а все через вашу непокору...

Закінчіть цей виклик, а потім виконайте перше, що зможете:

А) Ваш народ схиляється до вашого рішення. Вони занадто виснажені кризою, щоб опиратися, тому настає неспокійний мир. Якщо 🧠 дорівнює 8 або нижче, додайте до викликів-загроз «Спокійний сезон» (CZ01) (навіть якщо ви вже раніше його виконали) та «Зневага землі» (CC06).

Б) Ваш народ розлючений вашими діями, і вас вигнали із суспільства попри загрозу загибелі вашого світу. Якщо 🧠 дорівнює 9 або вище, додайте до викликів-загроз «Людська зневага» (CC05).

- 099** На маківці чудовиська ви звели руку, щоб завдати фінального удару, але останньої миті завагалися. Вбити істоту, яка ввійшла в долину разом із вашими предками... ви зістрибнули, і тієї ж миті чудовисько здригнулося. Ви опинились на землі. Чудовисько нависло над вами, з його ран струменіє живиця. Воно дивиться на вас із новим усвідомленням. Ви відчуваєте, що на його думку ваше місце в долині змінилося.
- Закінчіть цей виклик.
- Збільште . Установіть ворожість настороженого чудовиська на «2». Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розірваний цикл; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак росту (ii). До кінця гри збільште на 1  та  усіх персонажів, які брали участь в авантурі на момент її завершення (максимум до 7). Додайте знак настороженого чудовиська та знак росту на бік легенди карти кожного із цих персонажів.
- Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
- 101** Таємниця чудовиська стала засобом для його підкорення. Ви дістали можливість тримати неймовірну силу чудовиська під контролем. За допомогою цього мітичного відкриття прийдешні покоління зможуть встановити взаємини із цією істотою на новому рівні. Але чи будуть вони використовувати отриману силу відповідально? Або ж влада над чудовиськом посіє насіння гордині та змусить їх забути про своє місце у величезному й могутньому світі природи?
- Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про таємницю чудовиська; використайте знак настороженого чудовиська та знак відкриття.
- Додайте до викликів-загроз «Свято пам'яті» (CA07) та «Попередження чудовиська» (CA10).
- 107** Ви — на верхівці вашого суспільства, але знову стикнулися з тими самими проблемами, які колись призвели до вашого вигнання...
- Завершіть цей виклик.
- Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про піднесеного; використайте знак спустошення (i) та знак повстання (ii). Додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06).
- 108** Ви створили довговічний монумент минулим поколінням. Догляд за цим місцем шани стало важливим завданням для вашого народу.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про написи; використайте знак писаря.
- Отримайте карту знань «Легенди» (KN15) та карту знань «Символи» (KN17).
- Ваше суспільство отримує властивість накидки «Оповідач легенд» (MA11).
- 109** Історія вашого народу переповідається з вуст в уста, від покоління до покоління. Вшановується пам'ять про героїв та діячів минулого. Проте із часом деякі уроки неминуче втрачаються, витікаючи крізь щілини колективної пам'яті.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про далекі дні; використайте знак таємниці.
- Отримайте карту знань «Легенди» (KN15).
- Ваше суспільство отримує властивість накидки «Оповідач легенд» (MA11).
- Покладіть усі карти легенд до торбинки, потім випадковим чином витягніть 2. Ці легенди — забуті. Поверніть їх до коробки. Ваше суспільство більше не може їх використовувати.



- 111 Під час розкопок ви знайшли перламутровий уламок. Він не схожий на жоден камінь, який ви бачили раніше: легший і пористіший за більшість порід такого розміру. Він кришиться від дотику. Можливо, існує спосіб, як із ним поводитися...
- Можете випробувати , щоб витягнути уламок зі стіни. Додайте +2, якщо ви невгамовні, +2, якщо у вас є , і +4, якщо у вас є  або знак корала.
- 12+ Отримайте 2 мертві корали.
- 8-11 Отримайте 1 мертвий корал.
- 1-7 Вам не вдалося вивільнити уламок. Жодного ефекту.
- 112 З кожним днем розповіді стають все більш узгодженими: тут — витоптана галявина, там — величезна розколина в землі. Щось могутнє й непередбачуване бродить околицями цього ізольованого місця. Ймовірно, воно прибуло одночасно з вами. Ваше суспільство прямує до роздоріжжя.
- Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- А) Підготуватися до захисту в майбутньому конфлікті. Збільште . Спроектуйте споруду «Частокіл» (ST11) (не витрачаючи ).
- Б) Шукати притулку глибше в долині. Додайте до своїх цілей «Крізь сніги» (GA06).
- 113 Протягом багатьох поколінь стара Заплутаність поступово в'яне й гине, земля стає запорошеною та сухою, адже квітучі джунглі спіткала хвороба. Проте одного дня насінина Заплутаності виростає, щоб перевершити свою «матір», створивши нову Заплутаність, у якій ваше суспільство зможе процвітати протягом незліченних поколінь.
- Збільште    та зменште   .
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про відроджену Заплутаність; використайте знак таємниці та знак Заплутаності.
- Ваше суспільство вистояло.
- Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!
- Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.
- 114 Задовольнивши свої інстинкти та повернувшись до лігва, чудовисько відпочиває.
- Насторожене чудовисько, яке виконало «Повернутися у дрімоту», стає сплячим.
- Після цього виконайте перше, що зможете:
- А) Якщо в долині є 1 або більше інших чудовиськ з активними лігвами, виберіть випадковим чином одне з них — воно стає настороженим. Розмістіть його фігурку на тайлі з його лігвом та призначте йому інстинкт (див. «Стани чудовиська» на с. 75 правил).
- Б) Якщо в долині немає інших чудовиськ з активними лігвами, розмістіть 4 жетони слідів на лігві чудовиська, яке стало сплячим. Вилучайте по 1 наприкінці кожного дня. Коли на лігві сплячого чудовиська не залишиться жетонів слідів, це чудовисько знову стає настороженим. Розмістіть його на тайлі з його лігвом та призначте йому інстинкт (див. «Стани чудовиська» на с. 75 правил).



116	Із плином сезону напруга між конфліктуючими сторонами загострюється дедалі більше. Коли група відступників покидали табір, вони забрали із собою багато працездатних людей, розділивши ваше населення й залишивши обидві групи вразливими. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розірвані зв'язки; використайте знак розколу.	
117	Ваші інстинкти підказують, що якась сутність у такий спосіб надсилає певне повідомлення, і ви сподіваєтеся, що зможете його витлумачити... Отримайте  та  до характеристики на свій вибір. Якщо у вас є знак чудовиська, натомість отримайте  та  до характеристики на свій вибір.	
119	Удар блискавки спричинив невелику пожежу, яка може поширитися... Додайте до своїх цілей «Загасити полум'я» (GZ20).	
121	Побудований вами аванпост швидкий у спорудженні та складається переважно зі споруд, які легко розібрати та перенести на інше місце. З роками ваш народ набрався майстерності в переміщенні своїх жител, що дає йому змогу з року в рік слідувати за стадами або займатися збиральництвом у найбагатших регіонах долини. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вільні шляхи; використайте знак каравану. Аванпости вашого народу можна переміщати під час та між викликами. Отримайте карту знань «Каравани» (KN09).	
126	Таємниця залишається нерозгаданою, тож ваш народ не може нічого вдіяти з тим, що лежить за межами їхнього розуміння. Закінчіть цей виклик. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку вашого суспільства: А) Змиритися, що дещо лишається недосяжним для людського розуміння. Зменште . Додайте знак таємниці (i) на бік легенди карти кожного персонажа. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про запитання без відповіді; використайте знак настороженого чудовиська та знак таємниці (i). Б) Ніколи не припиняти пошуки відповідей. Збільште до кінця гри  усіх персонажів на 2 (максимум до 7). Додайте знак росту (ii) на бік легенди карти кожного персонажа. Запишіть «Завершення виклику зі щонайменше 1 жетоном таємниці в долині» у поле «Табу» на сторінці «Культура» журналу. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про нескінченний пошук; використайте знак настороженого чудовиська та знак росту (ii). Після цього завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епісі 2.	  
129	Ви прямуєте до місця, де тіні й липкий страх причаїлись у кожному закутку. У тиші біля пустого лігва чудовиська ніхто не наважується говорити. Нікому невідомо, що чекає вас усередині. Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил). Чудовисько має якість входити та виходити із цього лігва, але спосіб, у який воно це робить, залишається загадкою. Вам доведеться знайти власний шлях. Гурт, диво: кожен повинен пройти випробування , щоб знайти вхід. Кожен персонаж додає +2 за кожен дослідницький предмет, який у нього є, і +2, якщо персонаж допитливий або безстрашний. 12+ Ви довідалися щось цікаве про чудовисько. Отримайте . Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується. 1-11 Ви не досягли жодного прогресу. Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею. (продовження на наступній сторінці)	

129
(продовж.)

Усередині лігва ви на кожному кроці бачите нагадування про його гігантського мешканця. Відбитки слідів, запах і навіть відлуння цього масивного звіра мають жакливу силу. Ви повинні зібрати волю в кулак, щоб продовжити!

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб подолати страх. Кожен персонаж додає +2, якщо має талісман, і +2, якщо він невгамовний або мстивий.

10+ Ви витримали цей потужний удар по уявленню про ваше місце в цьому світі. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-9 Ви ламаєтеся під тягарем доказів вашої незначущості у космосі. Покиньте авантюру, потім утечіть. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

У лігві ви наближаєтеся до невеликої камери, вирізаній в землі. Мабуть, чудовисько створило цю порожнину з якимось наміром. Що може бути всередині?

Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб прокрастися в лігво. Додайте +2, якщо у вас є плащ, і +2, якщо ви хитрі.

13+ Ви прослизнули всередину. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-12 Ви шкрябаєтеся біля входу, не в змозі проникнути всередину, і здається, що шум болісно відлунює по всьому лігву. Збільште ворожість чудовиська на 1. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

130

Холодна осінь стає прологом до морозної зими. У такий час без даху над головою навіть ранні заморозки завдають нищівного впливу. Хмари згущаються на горизонті, ховаючи світло зірок.

Закінчіть цей виклик. Зменште .

Проте надія ще жевріє. За час перебування в долині ваш народ розвинув нові навички виживання.

Ваше суспільство отримує такі властивості накидок: «Переслідувач здобичі» (MA01), «Шукач таємниць» (MA02), «Друг-провідник» (MA03), «Оберігач» (MA04). Запишіть їх у полі «Властивості накидок» на сторінці «Культура» в журналі. На початку кожного наступного виклику гравці вибиратимуть одну властивість накидки для кожного персонажа, базуючись на накидці цього персонажа (детальніше в розділі «Властивості накидок» на с. 65 правил).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Спонукаючи свій народ завершити будівництво аванпосту будь-якою ціною попри грозові хмари на горизонті. Зменште  та збільште , потім побудуйте 1 спроектовану споруду на одному з ваших аванпостів, не сплачуючи її вартості в ресурсах чи . Можете повторити це ще двічі. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про холодну рішучість; використайте знак  та знак спустошення (i). Додайте до викликів-загроз «Свято пам'яті» (CA07). Додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08), «Шлях, повний таємниць» (GA11).

Б) Повідомити своєму народу, що ви слідуєте за світлом зоряної річки до більш придатного дому. Перетворіть аванпост на руїни (переверніть накладку аванпосту на бік руїн; зазначте на карті аванпосту, що тепер це руїни). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обіцянку на обрії; використайте знак прибуття (ii) та знак . Додайте до викликів-загроз «Місце розради» (CA03). Додайте такі цілі: «Створити запаси» (GA03), «Знайти знамення» (GA07), «Розвести вогонь» (GA08), «Шлях, повний таємниць» (GA11).



132

Ваш народ знає, що комета незабаром повернеться оновленою, і звеличує її чудесну подорож до сонця. Святування стає галасливим, люди захоплені цим космічним дивом.

Кожен персонаж отримує  до характеристики на свій вибір. Якщо в нього є предмет із коралом, він може двічі послабити недугу або отримати  до характеристики на свій вибір.

134

У цій нещодавно відкритій частині долини ви знайшли звивисте плетиво ярів та заглибин. Із тріщин здіймається пара, проганяючи холод навіть у найсуворіші ночі.

(продовження на наступній сторінці)

134 (продовж.) Якщо в долині є 0 або 1 накладка геотермальних джерел, розмістіть таку на тайлі щойно доданої підставки під тайли місцевості. Виберіть недосліджений тайл без накладок, якщо це можливо. Киньте  і розмістіть накладку у відповідній зоні: А, якщо **1-2**; Б, якщо **3-4**; В, якщо **5-6**.

Див. «Геотермальні джерела» в писанні на с. 210.

136 Ваш народ звик жити в Заплутаності та навколо неї, ступаючи серед ліан у мерехтінні тіней величезних квітів. Ця земля вічної зелені та вибухових циклів росту годує ваш народ у наступні роки, внаслідок чого ваше населення зростає. Ваш зв'язок із землею поглиблюється...

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім збільште .

Після цього гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Почати будівництво всередині Заплутаності. Збільште . Можете розмістити до 1 аванпосту на тайлі Заплутаності (не витрачаючи  або ресурсів). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про дар Заплутаності; використайте знак заплутаності (i) та знак достатку (ii).

Б) Заборонити будівництво в Заплутаності. Запишіть «Будівництво аванпостів у Заплутаності» у поле «Табу» на сторінці «Культура» журналу. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про побожних збирачів; використайте знак табу (iii) та знак Заплутаності (i).



143 У найглибшій камері ви знайшли відполірований камінь, який відбиває зображення, наче стояча вода у ставку. Спочатку ви подумали, що бачите своє відображення. Проте, роздивившись уважніше, помітили, що це просто схожа на вас постать із незначними відмінностями з іншої гілки родовету. Ви зустрілися поглядом із цим знайомим незнайомцем, і цієї ж миті видіння заповнило вашу свідомість. Ви прокинулися й помітили, що дзеркальний камінь розбитий на дрібні скляні кубики, а у вашій голові пульсує від неймовірного знання.

Виконайте перше, що зможете:

А) Навіть коли видіння розвіялося, палаючий слід комети залишив післяобраз у вашому розумі. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GC05. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про яскравий шрам; використайте знак BH1 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (ii).

Б) Ви згадуєте вибілені кістки, що стукотять на сухому вітрі. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ08. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про наглу смерть; використайте знак BH1 (i), знак спустошення (iii) та знак , оточивши його знаком пророцтва (ii).

В) Образ теплої посмішки незнайомця затримується у вашій свідомості. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту ілі GZ10. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про провіщену зустріч, що не відбулася; використайте знак BH1 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (ii).

Г) Ваше тіло здригається від сили видіння. Якщо  або  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ16. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про руйнівне зіткнення; використайте знак BH1 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (ii).

Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епісі 2.



- 147** Завдяки силі, хитрості або ж завзяттю ви здолали чудовисько тричі. І коли світанок розсіяв темряву, ви побачили чудовисько на краю диких земель. Попри його величезний, непроникний вигляд, у вас складається враження, що воно дивиться на вас із ваганням. Воно відступило до свого лігва, і ви замислюєтеся, як ці ваші конфлікти із чудовиськом вплинуть на життя майбутніх поколінь.
- Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.
- Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про велику битву; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (ii).
- Див. «Прикрашальні знаки» у правилах на с.70.
- Додайте до викликів-загроз «Свято пам'яті» (CA07) та «Ніч штормів» (CA09).
- 149** Все глибше занурюючись у темряву, ви відчуваєте, що стіни стають дедалі вологішими, і повільно усвідомлюєте, що з вашого тіла починає капати. Вас починає лихоманити.
- Випробуйте , щоб протистояти хворобі. Додайте +2, якщо ви обережні, і +4, якщо у вас є знак чуми.
- 12+** Ви уникнули найгірших наслідків. Зазнайте .
- 6-11** Ви захворіли. Зазнайте .
- 1-5** Виконайте 6–11, потім додайте до викликів-загроз «Моровиця» (CZ03), якщо на стіні первісної печери немає знака чуми.
- 154** На вершині гори з великої кальдери вивергаються полум'я та дим. Блискавки прорізають хмари над горою. Вам доведеться діяти швидко, щоб запечатати велику пашу, перш ніж майбутнє вашого народу буде поховано під попелом.
- Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
- Грім стрясє небо, коли блискавки б'ють навколо країв кальдери. Потрібно швидко знайти укриття!**
- Гурт, погода:** кожен повинен пройти випробування , щоб знайти укриття. Персонаж додає 2, якщо він обережний, і 6, якщо чудовисько допомагає в авантурі.
- 10** У спалаху блискавки ви помітили виступ скелі й сховалися під ним. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.
- 1-9** Вас збив із ніг удар блискавки. Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- Задушливий дим вивергається з вогняної пащі. Треба пробитися крізь завісу з попелу.**
- Гурт, погода:** кожен повинен пройти випробування , щоб пройти далі. Персонаж додає 2, якщо він безстрашний, і 6, якщо чудовисько допомагає в авантурі. Можете скинути 1 воду, щоб додати 4 до результату.
- 12** Вам удалося не надихатися димом. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.
- 8-11** Ви просуваєтеся вперед, але надихались обпікаючим димом. Зазнайте . Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.
- 1-7** Ви блукаєте в диму, але не можете просунутися вперед. Зазнайте  і покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.
- У серці кальдери люто кипить магма, але, можливо, правильне підношення зможе вгамувати її лютю.**
- Зв'яжець:** хтось повинен скинути рідкісну сировину, корал, кров місяця, шовк чи трофей, потім пройти випробування , щоб кинути підношення в булькаючий басейн. Додайте 2, якщо ви скинули корал, кров місяця або шовк, 4, якщо ви скинули трофей, 2, якщо ви винахідливі, і 6, якщо чудовисько допомагає в авантурі.
- 14** У спалаху світла об'єкт потрапив у магму, і гора здригнулася, коли каміння почало тверднути над кальдерою. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.
- 1-13** Коли об'єкт згорає, розплавлене каміння вирує ще лютіше. Кожен персонаж у авантурі зазнає , після чого витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.



- 155** Ви навчилися краще поводитися з вогнем, і завдяки наполегливості ви впевнено розпалили вогонь тертям. Проте вас не покидає відчуття, що існують швидші способи отримати іскри.
- Отримайте карту знань «Розведення багаття» (KN06). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про підтримання жару; використайте знак полум'я. Спроектуйте «Яму для багаття» (ST02) (не витрачаючи ). Див. «Будівництво споруди» на с. 34 правил. Ваше суспільство отримує властивість накидки «Оберігач вогнища» (MA15). Додайте до своїх цілей «Таємні шляхи» (GA09).
- 
-
- 165** Могутня лапа чудовиська опустилася, розчавивши метеорит, у якому містилося серце корала. Гучний передзвін лунає всією долиною, коли стебла корала стають попелясто-сірими та відмирають. Хоча долина все ще понівечена від удару, але в наступні дні сюди повернулося відчуття нормальності. Під наглядом чудовиська ваш народ знову починає процвітати.
- Збільште  та зменште . Вилучіть накладку ударного кратера. Переверніть усі зарості коралів на неактивний бік. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про могутнього позачасового переможця; використайте знак корала (i) та знак чудовиська, оточивши його знаком завершення (ii).
- Ваше суспільство вистояло.
- Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світлину вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!
- Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.
- 
- 
- 
-
- 168** Ця постать розповідає про себе, ділячись власними радістю, горем та втратою. Вас переповнює бажання повернути її історію в живу пам'ять вашого народу.
- Отримайте   . Можете випадковим чином вибрати карту легенди, забуту вашим суспільством (з відкладених до коробки). Вона стає однією з карт легенд вашого суспільства.
-
- 175** Ви витягнули зі слизького океану істоту, яку раніше не бачили. У неї опукла голова й кілька мацаків, що судомно рухаються, поки ви тримаєте її в руках. Великі очі запитально дивляться на вас.
- Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
- А) Пожаліти істоту й повернути її в море. Істота ковзає назад у воду. Отримайте  .
- Б) Перевірити, чи годиться вона в їжу. Вона жилава, але повна життєдайної води попри життя в ртутному, токсичному морі. Отримайте 2 дичини та 4 води.
-
- 186** Усі дні темряви ви невтомно працюєте, щоб роздати їжу нужденним. Але ваші зусилля з розподілу їжі часто зводять нанівець панікери, які накопичують припаси. Проте ви й ваш народ не здається.
- Закінчіть цей виклик.
- Збільште . Додайте до своїх цілей «Небезпечні набіги» (GZ26). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про дні темряви; використайте знак почорнілого неба (i) та знак повстання (ii). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- (продовження на наступній сторінці)
- 
- 

186
(продовж.)

А) Шукати місце походження корала в дивній крижаній землі. Якщо на стіні первісної печери є знак Зоряного моря (iii), додайте до викликів-загроз «Промовляти за межі неба» (CC07).

iii

iv

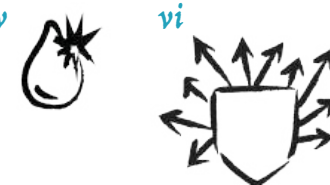


Б) Зіткнутися з давнім звиязцем, який зараз служить коралу. Якщо знак корала оточений знаком завершення (iv) на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Обранець комети» (CC08).

В) Розшукати лігво вашого стародавнього ворога. Якщо знак крові чудовиська (v) прикрашає знак чудовиська з неактивним лігвом на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Чудовисько комети» (CC09).

v

vi



Г) Відновити зв'язок із чудовиськом із давніх часів. Якщо знак чудовиська оточений знаком пов'язування (vi) на стіні первісної печери і це чудовисько має активне лігво в долині, додайте до викликів-загроз «Зв'язок із чудовиськом» (CC10).

Д) Втекти з долини раз і назавжди. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).

188

Під час розвідки глибин ви торкнулися внизу чогось вологого — схоже ви знайшли басейн дивної, сріблястої рідини. Повинна існувати якась хитрість, щоб зачерпнути цю дивну рідину...

Можете пройти випробування 🌀, щоб зачерпнути цю слизьку речовину. Додайте +2, якщо ви винахідливі, +2, якщо у вас є бурдюк, і +4, якщо у вас є знак крові місяця.

12+ Отримайте 2 крові місяця.

8-11 Отримайте 1 кров місяця.

1-7 Речовина вислизнула крізь пальці. Жодного ефекту.



193

Зарості коралів поширюються всією долиною з дивовижною швидкістю.

Розмістіть неактивну накладку заростів коралів на тайлі за своїм вибором. Виберіть тайл без накладок, якщо це можливо. Киньте 🎲 і розмістіть накладку у відповідній зоні: А, якщо **1-2**; Б, якщо **3-4**; В, якщо **5-6**. Якщо у такий спосіб накладку потрібно розмістити на іншу накладку, перекиньте кубик.

Повторіть цей процес один раз за кожен виклик, який ви розіграли в цій епосі (до цього), але ви не можете покласти більше 3 заростей. Додайте до своїх цілей «Відкрити таємницю коралів» (GB08) (якщо не досягли її раніше).

Після цього виконайте так багато з указанного, як зможете:

А) Ліси спотворюються від присутності корала. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте CF01–CF04 до колоди добування харчів у лісі.

Б) Степи кишать дивним новим життям. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте CP01–CP04 до колоди добування харчів у степу.

В) Заплутаність стає ще дивнішою, ніж зазвичай. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте CT01–CT04 до колоди добування харчів на галявині (якщо доступно).

Г) Щось зловісне з'являється вночі. Додайте NR01–NR02 до колоди ночі.

Д) Сама земля змінюється. Додайте JR01–JR03 до колоди подорожей.

На доданих картах добування харчів міститься такий бонусний ресурс: живий корал.

194

Темний вихор рухається під водою, і ви кинулися, щоб ухопити його. На ваш подив, щось ухопило вас у відповідь, і вода здійнялася вам назустріч. Ви боретесь, щоб дістатися поверхні, а ваша потенційна здобич прагне зникнути в глибинах.

(продовження на наступній сторінці)

194
(продовж.)

Випробуйте , щоб утримати! Додайте +2, якщо ви *безстрашні*, +4, якщо у вас є *рибальський* предмет, і +2, якщо у вас є знак .

13+ Ви втримали істоту, витягнувши її з глибини. Це велика риба, її луска виблискує на світлі. Отримайте 4 риби. Ваше суспільство отримує властивість накидки «Переслідувач річки» (MA06).

1-12 Ви втратили самовладання. Скиньте всі предмети, які ви використовували для рибальства.

195

Шпили падають, а стіни розламуються. Коралові пагони м'яко колишуться на руїнах ваших колись процвітаючих сіл, а вибілені кістки визирають з уламків зруйнованих домівок. Гнів повсталого чудовиська випробував на стійкість ваш народ і виявив, що вона недостатня.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про давню помсту; використайте знак корала (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (ii).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

A) Прийняти, що ваша сага закінчується разом із вашим народом. Ваша кампанія закінчується, а ваше суспільство зникає. Див. «Завершення кампанії» на с. 97 правил.

Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.

B) Самостійно прориватися, щоб уникнути загибелі. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



196

Скориставшись зброєю та проливши кров, ви змусили ватажків цієї групи відступників відмовитися від своїх планів, втекти або загинути. Без постатей, які могли б згуртувати, решта вашого народу відмовляється від своїх спроб відокремитися. Ваші жорстокі дії залишили шрами на сазі народу, і їхні наслідки можуть проявлятися протягом поколінь.

Зменште , збільште . Зобразіть сагу про суворі заходи; використайте знак бою (i) та знак розколу (ii).



197

Навіть перед лицем вашої агресії чудовисько залишається незворушним...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Що воно знає такого, чого не знаєте ви? Ви роззираєтеся в пошуках небезпеки...

Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб знайти безпечний шлях. Додайте +2, якщо ви *невгамовні*.

Перемога (дорівнює або більше): ви ведете інших, тримаючи свою групу поза полем зору чудовиська. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): чудовисько помітило вас, і ваша воля слабшає. Послабте усі свої . Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Крижана буря налітає, коли ви наближаєтеся до чудовиська. Руки примерзають до зброї, яку вони стискають, а лід роздирає легені.

Чудовисько, гурт, погода: кожен повинен пройти змагання  або  проти  чудовиська, щоб уникнути ушкодження. Персонаж додає +2, якщо має *одяг*, +2, якщо має предмет із жетоном , і +2, якщо він *обережний*.

Перемога (дорівнює або більше): ви продовжуєте попри труднощі. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): холод виснажив ваші сили. Зазнайте  й послабте всі свої покращення, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)

197
(продовж.)

Коли ви настільки наблизилися до чудовиська, що в змозі до нього торкнутися, воно ледь помітно посунулося, стежачи за вами. Ви вірите, що знайдений вами символ може знищити істоту, але видертися на її панцир, щоб намалювати цей символ, буде нелегко! Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб битися. Додайте +2, якщо у вас є зброя, і +4, якщо у вас є трофей.

Перемога (дорівнює або більше): використавши зброю, ви видряпали символ на панцирі. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

Поразка (менше): іній починає покривати тіло, а зброя розсипається. Скиньте одну зброю, якщо можете. Зазнайте  або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

199

У хаосі підготовки та подачі такої чудової трапези у вас ледь вистачило часу, щоб оцінити реакцію людей на неї. Але коли вогонь згас і розмови стихли, ви побачили, що люди мало не вилизують казани заради останніх крихт. На ранок тільки й розмов про щедрий бенкет.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім збільште   . Зменште   .

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розкішний бенкет; використайте знак бенкету (i) та знак достатку (ii).



200

Знайшовши життєво необхідні ресурси, створивши знаряддя та підготувавшись до будівництва прихистку, ваш народ міцно закріпився в долині. Але ширяться чутки про тінь, яка поглинає місяць, про хмари пилу та про виття, що відлунює від високих гір.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Додайте до викликів-загроз «Пускаючи корені» (CA02). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Надати пріоритет дослідженню долини. Як описано на с. 69 правил, зобразіть на стіні первісної печери сагу про нові горизонти; використайте знак прибуття (i), знак таємниці (ii) та знак вашого початкового регіону (наприклад, Зелена долина [iii] або Піднебесне плато [iv]). Потім кожен персонаж отримує одну з таких рис на вибір гравця: допитливий або обережний. На початку наступного виклику, після підготувань, розмістіть жетон таємниці на двох недосліджених тайлах на свій вибір (див. «Жетони таємниць» на с. 60 правил).

Б) Зосередити свої сили на накопиченні запасів на зиму. Збільште   . Як описано на с. 69 правил, зобразіть на стіні первісної печери сагу про витривалих мандрівників; використайте знак прибуття (i), знак достатку (v) та знак вашого початкового регіону (наприклад, Зелена долина [iii] або Піднебесне плато [iv]). Потім кожен персонаж отримує одну з таких рис на вибір гравця: везучий або терплячий.

Вибравши, завершіть виклик згідно з інструкціями в розділі «Завершення виклику» на с. 95 правил.



202

Великий успіх у полюванні дав вашому народу впевненість у майбутньому сезоні. Пізнання мисливських стежок долини забезпечує процвітання.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Зосередитися на лісах. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, зменште   , збільште   . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про мисливця серед листя; використайте такі знаки: мисливець (i), достаток (ii), Зелена долина (iii). Додайте FF14 до колоди добування харчів у лісі, якщо це можливо.

(продовження на наступній сторінці)



202
(продовж.)

Б) Зосередитися на степах. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, зменште , збільште . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про мисливця серед золотих трав; використайте такі знаки: мисливець (i), достаток (ii), Піднебесне плато (iv). Додайте FP14 до колоди добування харчів у степу, якщо це можливо.



В) Зосередитися на Заплутаності. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), зменште  та збільште . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про мисливця серед тіней; використайте такі знаки: мисливець (i), достаток (ii), Заплутаність (v). Додайте FT14 до колоди добування харчів на галявині.

Г) Справжній мисливець цурається харчів, знайдених серед бруду. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про славетного мисливця; використайте такі знаки: мисливець (i), достаток (ii), табу (vi). Запишіть «Споживання корінців вночі щонайменше одним персонажем» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Додайте знак мисливця на бік легенди кожної карти персонажа. Після цього виконайте так багато з указанного, як зможете:

- 1) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте FF14 до колоди добування харчів у лісі.
- 2) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте FP14 до колоди добування харчів у степу.
- 3) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), додайте FT14 до колоди добування харчів на галявині.

209

З-понад мінливого моря хмарних піків виринає земля...

Виконайте перше, що зможете:

А) Ви дивитесь на знайомий біом із нової перспективи. Якщо знак Піднебесного плато (i) є на стіні первісної печери або у вас немає нерозміщених підставок під тайли місцевості, отримайте .

Б) Ви потрапили в країну див. Якщо знака Піднебесного плато (i) немає на стіні первісної печери і у вас є щонайменше 1 нерозміщена підставка під тайли місцевості, ви відкриваєте цей регіон. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про землі, оповиті хмарами; використайте знак Піднебесного плато (i) та знак відкриття (ii). Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.

Крок 1. Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до вашого тайла, якщо це можливо.

Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі тайли Піднебесного плато (SP) в торбинку (крім стартового). Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3 (тільки для Епохи 1 та нескінченного режиму). Якщо це Епоха 1 (або ви граєте в нескінченному режимі), і в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте  й розмістіть льодовики відповідно до результату:

1-2 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.

3-4 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.

5 Виконайте обидва: 1–2 та 3–4.

(продовження на наступній сторінці)



Приклад розміщення нової підставки під тайли місцевості



НАСЛІДКИ

209
(продовж.)6 Киньте  знову й натомість прочитайте відповідні наслідки.1-3  8464-5  1346  446

210

Істота налітає на вас, і ви героїчно боретеся, можливо, мить, а можливо години. А потім...

Виконайте перше, що зможете:

- А) Згадати мить триумфу над звіром. Якщо ви *мстиві* або маєте знак губителя звірів (i), ви повалили істоту, і вона лежить нерухомо. Додайте 3 дичини, 1 панцир та 1 зуб до своїх винагород. Продовжуйте цю розвідку глибин.
- Б) Обдумати шлях тунелями. Якщо ви *хитрі*, маєте знак підземного світу (ii) або маєте мапу, то після короткої боротьби ви прослизнули в знайомий тунель і втекли. Можете  або продовжити цю розвідку глибин.
- В) Боротися та відштовхнути істоту. Після відчайдушного бою істота відступила, зникнувши в темряві. Втратьте  і зазнайте . Продовжуйте цю розвідку глибин.

i



ii



211

Ви повернулися на поверхню, обережно тримаючи в руках тендітний гриб. Протягом наступних днів ви розповсюджуєте його серед своїх аванпостів, і хвороба відступає.

Закінчіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про милість печери; використайте знак чуми (i) та знак підземного світу (ii). Ваше суспільство отримує властивість накидки «Цілитель» (MA14).

i



ii



212

*Ви зробили ще один крок і занурилися у воду набагато глибше, ніж очікували. Течія підхопила вас, тягнучи крізь земляні жолоби, які, ймовірно, перетинають підземний світ долини. У бурхливому потоці перед вами раптово з'явилася скеля й усе потемніло. Коли ви прийшли до тями, вже сутеніє, а в голові гуде, проте вгорі ви бачите небо.*Зазнайте  та втратьте . Завершіть цю дію розвідки глибин та втратьте всі винагороди, які ви підібрали. Розмістіть свого персонажа в тайлі на свій вибір, вибираючи тайл із озером, річкою або болотом, якщо це можливо.

214

Шлях до розлому може бути нелегким...

Виконайте перше, що зможете:

- А) Прослизнути до розлому непоміченим. Якщо є табу, яке повинне спрацювати, коли ви увійдете до ударного кратера,  502.
- Б) Підійдіть до розлому відкрито.  622.

218

*Коли ви проходили повз тушу, сморід приголомшив вас, і ви сперлись на неї рукою, щоб утримати рівновагу. Рука стала слизькою від якоїсь в'язкої рідини, що витекла з трупа.*Зазнайте . Якщо на стіні первісної печери є знак чуми, отримайте . В іншому разі додайте до викликів-загроз «Моровицю» (CZ03).

- 219** Мерехтливі тумани, що огортають долину, іноді породжують дивні образи, які обманюють ваші органи чуття. Ви вдивляєтесь у завихрення туману й бачите...
- Виконайте перше, що зможете:
- А) ...незвичайну межу біома. Якщо тайл, який ви досліджували, межує з іншим регіоном, і цей регіон також має щонайменше 1 недосліджений тайл, поміняйте місцями поточний тайл із недослідженим з іншого регіону на свій вибір. Якщо таких регіонів кілька, виберіть для обміну один із них.
- Б) ...групу об'єктів, які ви неправильно ідентифікували. Якщо є щонайменше 2 нерозміщені тайли того ж регіону, що й тайл, який ви досліджуєте (крім стартового тайла), виберіть випадковим чином один із цих тайлів. Скиньте тайл, який ви досліджували, і замініть його тим тайлом.
- В) ...загадкову подію. Розмістіть жетон таємниці на тайлі, який ви досліджували, і негайно його розіграйте.
-
- 222** Ви простягаєте руку до рідини на дні водойми. Попри те, що рідина міститься у воді, вона залишається відокремленою, ніби її огорожує якийсь бар'єр.
- Випробуйте , щоб дотягнутися до рідини. Додайте +2, якщо ви зібрані, і +4, якщо у вас є знак крові місяця.
- 11+** Ви рішуче зачерпнули трохи рідини. Отримайте 2 крові місяця.
- 8-10** Рідина вислизнула з вашого нерішучого хвату, а пальці затерпли. Отримайте 1 кров місяця й зазнайте .
- 1-7** Ви здригнулися, коли рідина зібралася навколо вас і почала затягувати дедалі глибше і глибше.  899.
-
- 223** У підземній водоймі щось ухватило вас за ногу й тягне глибоко під воду.
- Випробуйте , щоб звільнитися. Додайте +2, якщо ви хитрі, і +4, якщо у вас є знак губителя звірів.
- 12+** Ви відбилися від істоти і продовжуєте цю розвідку глибин. Отримайте .
- 6-11** Вас затягнула підземна течія, і зрештою ви опинилися на березі річки неподалік. Завершіть цю дію розвідки глибин. Потім розмістіть свого персонажа на вибраний випадковим чином тайл у регіоні, де ви почали розвідку глибин, вибираючи тайл із озером, річкою або болотом, якщо це можливо.
- 1-5** Виконайте 6–11, потім зазнайте .
-
- 224** Протягом наступних років символ, який ви вибрали для представлення свого народу, стає синонімом вашої присутності — дружнім знаком у краях, якими ви зазвичай подорожуєте, і символом «дому поруч» у диких місцях. Під цим щасливим знаком ви відчуваєте безпеку та удачу.
- Зменште   . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про знайдений символ; використайте знак знамення, зображений на жетоні таємниці на карті «Ткач міту». Ваше суспільство отримує властивість накидки «Байкар» (МА12).
-
- 227** Простеживши за мерехтливою зіркою, ви знайшли свій шлях у ще невідкритий куточок долини.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зоряний шлях; використайте знак вашого поточного регіону, знак відкриття та знак . Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.
- Крок 1.** Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до вашого тайла, якщо це можливо. Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.
- (продовження на наступній сторінці)



227
(продовж.)

Крок 2. Помістіть усі нерозміщені тайли вашого поточного регіону в торбинку. Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3 (тільки для Епохи 1 та нескінченного режиму): якщо це Епоха 1 (або ви граєте в нескінченному режимі), і в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте  і розмістіть льодовики у такий спосіб:

1-2 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.

3-4 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.

5 Виконайте обидва: 1–2 та 3–4.

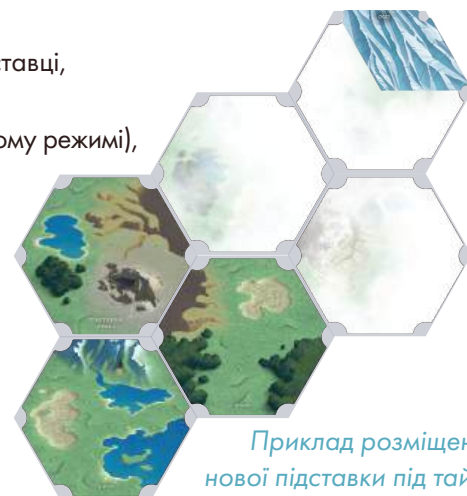
6 Киньте  знову й натомість прочитайте відповідні наслідки:

1-3  846

4-5  134

6  446

Наприкінці, поверніть карту «Найяскравіша з іскор» (JU03) до коробки.



Приклад розміщення
нової підставки під тайли
місцевості

228

Ви важко крокуєте по кризі, щоб розкрити...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Лігво чудовиська — це урвище, що спускається глибоко в крижану землю, куди ви повинні прорубати собі шлях.

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб прорубати шлях. Додайте +2, якщо у вас є , і +2 за кожен дослідницький предмет, який у вас є.

10+ Ви прорубали безпечний шлях для інших. Авантюра продовжується.

1-9 Поки персонажі чекали на краю безодні, вони промерзли від холоду. Кожен персонаж послаблює одне зі своїх покращень, потім персонаж витрачає  , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Блідо-блакитні тумани клубочаться навколо вас. З кожним кроком спускатися стає дедалі холодніше, і в якийсь момент повітря у ваших легенях стає схожим на гравій.

Гурт, погода: кожен повинен пройти випробування  або , щоб витримати холод. Персонаж додає +2, якщо в нього є предмет із жетоном , і +2, якщо в нього є одяг.

10+ Ви подолали крижані тумани. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-9 Ви починаєте замерзати. Послабте всі свої    , інакше зазнайте    . Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

На дні ями ви знайшли дивний гліф. Він змінюється та переливається, і ви починаєте розуміти: це сутність чудовиська. За допомогою цього гліфа можна знищити істоту, якщо хтось зможе його відтворити.

Чудовисько, звітяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб вивчити гліф. Додайте +4, якщо хоча б одну таємницю цього чудовиська було записано в журналі.

10+ Вам удалося запам'ятати мінливу форму, навіть коли вона танцювала, наче тіні у світлі багаття. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-9 Ваше око сіпається, а з носа починає йти кров. Гліф спотворюється й бореться, вирвавшись із вашої свідомості, перш ніж вам вдалося його схопити. Зазнайте   або послабте . Витратьте    , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

229

Корал залишається чимось незбагненим. Чи боїтесь ви, чи ненавидите, чи ображаєтеся на нього, але ваш розум не може його досягнути. Він поширюється долиною, як приплив, змітаючи ваш народ із земель їхніх предків, попри швидкоплинність вашого існування.

(продовження на наступній сторінці)

229
(продовж.)

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про незбагненне; використайте знак , знак нещастя (i) та знак Зоряного моря (ii).

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Прийняти, що ви зникнете разом зі своєю цивілізацією. Ваша кампанія закінчується, а ваше суспільство зникає. Див. «Завершення кампанії» на с. 97 правил. Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній на с. 97 правил.

Б) Боротися за своє виживання усіма можливими засобами. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



231

З роками великі квіти Заплутаності в'януть, її водні артерії забиваються мулом, а масивні ліани гниють. У серці цих джунглів оселилася якась гниль, яка забирає їхню життєву силу сезон за сезоном.

Перетворіть кожен аванпост у регіоні Заплутаності на руїни. Зменште   за кожен аванпост, який став руїнами у такий спосіб. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Заборонити затримуватися в Заплутаності. Запишіть «Відпочинок на тайлах Заплутаності» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Збільште  . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про заборонену долину; використайте знак табу (i) та знак Заплутаності (ii).

Б) Ризикнути небезпекою поширення гнилі. Зменште   . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поширення гнилі; використайте знак чуми (iii) та знак Заплутаності (ii).



234

На околиці аванпосту ви почули крики жаху й спостерігаєте, як тікають селяни. Звитяжець комети крокує до поселення. Ніхто крім вас не може виступити проти нього.

Пройдіть змагання вашої  проти  звитяжця корала, щоб битися. Додайте 2 до свого результату, якщо у вас є предмет із крові місяця. Додайте 4 до результату звитяжця корала за кожен суміжний тайл із активними заростями коралів.

Перемога: ви поборолись зі звитяжцем корала, відтіснивши його подалі від свого аванпосту. Коли ви його відштовхнули, густі коралові пагони огорнули його, затягнувши в безпечне місце. Отримайте  до .

Поразка: у місцях, де ваша шкіра торкнулася звитяжця корала, вона палає і вкривається пухирями. Вас обпалюють спори, що оточують його плоть. Зазнайте   .

235

Ви чуєте тріскотіння дрібних комах, чиї крики здалеку можна сплутати з голосами. Ці істоти з панцерами їстівні, а також вам відомо, що вони часто закопують цікаві предмети серед коріння чагарників.

Виберіть щось одне з указанного:

А) Ви знайшли великий шмат м'яса. Здається, він ще їстівний. Отримайте 2 дичини.

Б) Ви знайшли клубок рослинних волокон. Отримайте 2 волокна.

В) Ви знайшли відколотий зуб хижака. Отримайте 1 зуб.

236 У темряві повітря наповнюється смородом, і ваші органи чуття притуплюються. Ви трясете головою й відчуваєте гострий біль. Тут не можна залишатися.

Випробуйте ☹️, щоб знайти шлях у безпечне місце! Додайте 2, якщо ви *везучі*, і 2, якщо у вас є знак підземного світу.

12 Ви вийшли з печери неушкодженими. Отримайте 🌀.

8-11 Вам вдалося вийти з печери, кашляючи й задихаючись. Зазнайте ☠️.

1-7 Ви загубилися, і зрештою темрява печери поглинула вас. Згодом, прийшовши до тьми далеко від печери, ви помітили дивні сліди в пилюці навколо вас. Зазнайте ☠️☠️ і втечіть. Розмістіть жетон таємниці на тайлі, з якого втекли.



237 Досліджуючи конфлікт, ви виявили першопричину: після того, як одного з мешканців вашого села убив звір долини, частина людей почала вірити, що цих істот потрібно винищити. Інші ж вважають їх священними, оскільки вони випробовують рішучість вашого народу залишитися в цьому суворому місці.

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Схвалити план зменшення популяції хижаків. Збільште 👤 👤. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про винищення; використайте знак губителя звірів (i). Після цього виконайте так багато з указанного, як зможете:

- 1) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте FF14 до колоди добування харчів у лісі.
- 2) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте FP14 до колоди добування харчів у степу.
- 3) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), додайте FT14 до колоди добування харчів на галявині.

Б) Підкреслити важливість цих істот для вашої культури. Збільште 🧠🧠. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про священних звірів; використайте знак обережності (ii) та знак мисливця (iii). Запишіть «Бій із хижакон на тайлі без аванпосту» в поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).



238 Ви досягли успіху у вивченні корала та виявили важливий засіб захисту вашого народу. Хоча спори корала вражають легені тих, хто їх вдихає, кристали крові місяця забезпечують певний захист. Хмари спор розлітаються щойно ви наблизились.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім збільште 🧠🧠🧠🧠🧠. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про дивне лікування; використайте знак корала (i) та знак крові місяця (ii). Додайте до викликів-загроз «Небеса опускаються» (CC04).



239 Лід тріснув під ногами, і ви впали в холодну, блискучу водойму. Занурившись у вічність, ви помітили, що рідина мерехтить, мов місячне світло...

Додайте знак крові місяця на бік легенди вашої карти персонажа, потім поверніть карту свого персонажа до коробки. Створіть нового персонажа так, наче ваш персонаж загинув. Після цього поверніть «Пашу підземного світу» (JU10) до коробки та додайте до колоди подорожей «Погляд у глибину» (JQ02).



244 У момент, коли зима стискає долину в крижаних лещатах, ваш відчайдушний ривок через перевал досягає успіху. Куди цей прохід приведе ваш народ — невідомо. Але ваші нащадки виживуть, і їхня сага продовжиться на землі за межами долини ваших предків. Можливо, колись вони навіть повернуться в долину, щоб подолати її випробування.

(продовження на наступній сторінці)

244
(продовж.)

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про відбуття; використайте знак відбуття. Ваша кампанія закінчується, а ваше суспільство **зникає**. Див. «Завершення кампанії» на с. 97 правил. Проте не все втрачено, адже знання, здобуті вашими людьми, перейдуть новим поколінням!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.

Починаючи нову кампанію, можете як легенди додати будь-яку кількість карт забутих легенд для вашого нового суспільства. Також, починаючи нову кампанію, можете скопіювати будь-яку інформацію зі сторінок «Культура» та «Методи» свого старого журналу до нового.



245

Деякі люди почали шанувати чудовисько як вісника космічних сил, що формують світ. Чи то духи предків, чи божества-творці, чи небесний баланс, люди вірять, що чудовисько є провідником цієї сили і його слід задобрювати. Ви маєте вирішити, якої точки зору будете дотримуватись у цьому питанні.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

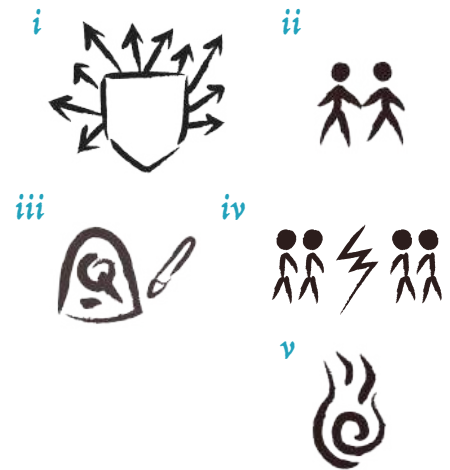
А) Приєднатися до зростаючого руху. Зменште  . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про космічного провідника; використайте знак настороженого чудовиська, оточивши його знаком пов'язування (i). Ваше суспільство отримує властивість накидки «Знавець чудовиськ» (MA18).

Б) Підтримати толерантність до різних шляхів. Збільште  . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про безліч шляхів; використайте знак настороженого чудовиська, знак посередника (ii) та знак писаря (iii).

В) Вигнати шанувальників чудовиська. Збільште   , зменште    .

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вигнанців за віру; використайте знак настороженого чудовиська, знак розколу (iv) та знак гніву (v).

Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.



248

Розлютившись від численних дрібних ран, чудовисько суне на ваші аванпости. На своєму шляху воно зносить дерева та каміння так легко, наче це гілки та пісок. Помстившись, воно повернулося до лігва, залишивши ваше суспільство в руїнах.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про помсту; використайте знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (i). Зменште      . На кожному з ваших аванпостів випадковим чином виберіть дві споруди та зруйнують їх.

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Присягнути помститися. Кожен персонаж отримує рису *мстивий*. Додайте до викликів-загроз «Здолати вічність» (CB08).

Б) Примиритися із судилищем чудовиська. Кожен персонаж отримує рису *терплячий*. Додайте до викликів-загроз «Єдине бачення» (CB07).

В) Шукати притулку в темряві, куди не дістануть могутні кроки чудовиська. Якщо знак підземного світу (ii) є на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Тунельні проходці» (CB09).



249

Ваші м'язи горять, а тіло тремтить від напруги, але ви повалили звияжця корала. Він намагається встати, але ви зібрали останні сили й завдали фінального удару. Коралове серце ледь б'ється в його грудях, а тоді розсипається. Цієї ж миті долина повниться звуками. Дзвін розноситься кораловими галявинами. Раптово він обривається, а корали перетворюються на мертві сірі стебла. З тілом звияжця корала стається те ж саме. Скам'яніле, воно стає дивним пам'ятником цьому дню.

(продовження на наступній сторінці)

249
(продовж.)

У наступні роки ваш народ живе в добробуті й заселяє всю долину. Проте комета досі палає в небі, і ваші нащадки замислюються, які хахи вона несе...

Збільште  та зменште . Переверніть усі накладки заростей коралів на неактивний бік. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про падіння звитяжця корала; використайте знак , знак бою (i) та знак корала (ii), оточивши його знаком завершення. Ваше суспільство **вистояло**.

Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світлину вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



ii



255

Здається, минули години від початку поєдинку з двійником, але жоден із вас не може взяти гору. І ось нарешті, схопивши камінь, ви оглушили його. Виснажені, ви знепритомніли, а прокинулися вже наодинці. Що то була за істота? Хто ви?.. Котрий з них ви?

Втраťте . По черзі для кожної зі своїх характеристик киньте  і змініть значення цієї характеристики на відповідний результат до кінця гри. Один раз після кидка  можете повернути  на протилежний бік, перш ніж записати нове значення характеристики (у вас всього один перекид для всіх кубиків). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про невідомого; використайте знак таємниці. Після цього поверніть карту «Інший» (JU08) до коробки.



268

Те, що спочатку здалося звичайною бійкою, насправді виявилось організованим нападом на вас! Боріться за своє життя!

Випробуйте  або , щоб битися. Додайте +2 за кожну зброю, яка є у ваших  слотах, і +2, якщо ви мстиві.

10+ Ви прорубали собі шлях на свободу! Втечіть на суміжний тайл.

6-9 Ви спробували втекти. Зазнайте .

1-5 Вас сильно поранили в бою. Зазнайте .

Потім додайте до своїх цілей «Небезпечні набіги» (GZ26).

274

Ваше полювання було затьмарене зловісним знаменням, і цей несприятливий поворот тримав у тривозі ваш народ аж до наступного сезону. Проте цей промах усе ще можна виправити, оскільки ритуал великого полювання ще триває.

Збільште . Кожен персонаж послаблює всі свої  один раз. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обряд під зловісним знаменням; використайте знак мисливця (i) та знак нещастя (ii).



276

Вашому народу не вдалося здобути перевагу над мисливцями півночі, і ті продовжили тиснути на вас у наступні роки.

Зменште , збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про крижані ікла; використайте знак спустошення. Додайте до колоди подорожей «Володіння хижака» (JU06), якщо це можливо.



279 Які б секрети не зберігало це чудовисько, вони міцно сплять у його могилі. Ви знайшли лише дивний жетон його стародавньої сили.
Закінчіть цей виклик.

Отримайте 1 скарб цього чудовиська. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про містичну силу древнього; використайте знак цього чудовиська, прикрасивши його знаком таємниці.



283 Ви нарешті вибралися з річки в місці, де ще не ступала нога вашого народу...

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обійми річки; використайте знак вашого поточного регіону та знак ✨. Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.

Крок 1. Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до вашого тайла, якщо це можливо. Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі тайли поточного регіону в торбинку (крім стартового). Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3 (тільки для Епохи 1 та нескінченного режиму). Якщо це Епоха 1 (або ви граєте в нескінченному режимі), і в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте 🎲 і розмістіть льодовики відповідно до результату:

- 1-2** 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.
- 3-4** 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.
- 5** Виконайте обидва: 1–2 та 3–4.
- 6** Киньте 🎲 знову й натомість прочитайте відповідні наслідки:
 - 1-3** 📖 846
 - 4-5** 📖 134
 - 6** 📖 446

Потім випадковим чином виберіть тайл у щойно розміщеній підставці, дослідіть його та розмістіть там свого персонажа.



Приклад розміщення нової підставки під тайли місцевості

287 У ці безпечні дні у вас є шанс підготуватися до суворих зим, які неодмінно повернуться.

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Накопичити ресурси. Додайте до своїх цілей «Створити запаси» (GA03).

Б) Поширити свої основні зернові культури. Додайте до своїх цілей «Сформувати ландшафт» (GA16). Виконавши цю ціль, зобразіть на стіні первісної печери сагу про культивування; використайте знак культивування (i).

В) Засіяти насіння на майбутнє. Якщо знак культивування (i) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Підготувати орні землі» (GB06).

Г) Розвивати спільну культуру. Якщо знак пісняра (ii) або знак писаря (iii) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Шукати символ» (GB09).

Д) Побудувати грандіозну цитадель. Якщо знак культивування (i) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Вирівняти ґрунт» (GB14).
(продовження на наступній сторінці)



287
(продовж.)

Е) Шукати прохід до Зоряного моря. Якщо знак Зоряного моря (iv) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Дослідити таємницю місяця» (GZ13).

Ж) Картографувати прихований світ. Якщо знак підземного світу (v) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Мандрівки в тіні» (GZ23).

Після цього можете витратити 6 , щоб вибрати та виконати інший пункт із цього списку. Можете зробити це будь-яку кількість разів.

iv



v



290

Через раптову грозу залишатися на рівнинній місцевості стає небезпечно!

Випробуйте , щоб передбачити шлях блискавки. Додайте +2, якщо ви *зібрані*, і +2, якщо у вас є мапа.

12+ Ви кинулися в невелику канаву, яку побачили раніше, і з трепетом спостерігаєте, як лютя хмар пронизує землю довкола. Розмістіть  на своєму тайлі.

8-11 Ви відчули, як навколо вас накопичується енергія, і кинулися на землю. Зазнайте .

1-7 Вас уразила блискавка. Зазнайте   .

291

Надмірне полювання виснажує популяції тварин у регіонах, заселених вашим народом. Вони відновлюються повільно, і ваше суспільство постає перед важким рішенням...

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Перетерпіти труднощі, пов'язані з надмірним полюванням. Зменште   . Після цього виконайте так багато з указанного, як зможете:

1) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, вилучіть FFO3 із колоди добування харчів у лісі.

2) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, вилучіть FPO9 із колоди добування харчів у степу.

3) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Вітряних схилів, вилучіть FM04 із колоди добування харчів у джунглях.

4) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), вилучіть FT04 із колоди добування харчів на галявині.

Б) Обмежити полювання на тварин. Збільште  .

В) Переосмислити старі вірування щодо раціону. Якщо у вас існує табу на вживання рослин (зерна, горіхів або корінців), вилучіть це табу та збільште   .

292

Конфлікт загострюється. Починаються сутички, і ви розумієте — якщо не вжити термінових заходів, ваше суспільство може розколотися в самій основі.

Додайте до своїх цілей «Згасити іскри» (GZ21), якщо ви ще не виконали її в цій епосі. В іншому разі зменште  .

293

Чудовисько осіло, оглушене. На його кам'яному обличчі не видно емоцій, які ви могли б розпізнати, але вібрація, яку ви відчуваєте на дотик, здається майже тужливою. Ви розумієте, що не можете вбити цю істоту, попри всі минулі конфлікти. Ви чекаєте кілька ударів серця, поки чудовисько обдумує свій наступний крок. Кам'яна істота важко зводиться на ноги, і замість відновлення атаки, гуркочучи, повертається до свого лігва.

Закінчіть цей виклик.

Збільште    . Установіть ворожість настороженого чудовиська на 2.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розірваний цикл; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак росту (ii).

(продовження на наступній сторінці)

i



ii



293
(продовж.)

До кінця гри збільште на 1 🌲 та ☀️ усіх персонажів, які брали участь в авантурі на момент її завершення (максимум до 7). Додайте знак настороженого чудовиська та знак росту на бік легенди карти кожного із цих персонажів.

Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



299

Відхиливши зі свого шляху останні звисаючі ліани, ви робите свої перші кроки в густі та вологі джунглі. Сонячне проміння пробивається крізь величезний купол із запашних квітів.

Виконайте перше, що зможете:

А) Прослизнути у знайомі тіні крізь раніше невідомий тунель. Якщо знак Заплутаності (i) є на стіні первісної печери, розмістіть свого персонажа на будь-якому тайлі Заплутаності, потім отримайте 🌀🌀🌀.

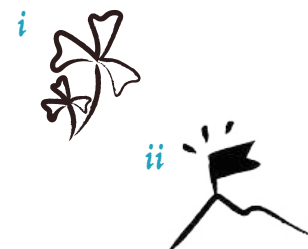
Б) Дослідити цей регіон величезних квітів. Якщо у вас є щонайменше 1 нерозміщена підставка під тайли місцевості, зобразіть на стіні первісної печери сагу про квіти, що ширяють в повітрі; використайте такі знаки: відкриття (ii), Заплутаність (i). Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.

Крок 1. Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до вашого тайла, якщо це можливо. Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі тайли Заплутаності в торбинку (крім стартового). Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Додайте до викликів-загроз «Під навісом» (CN01).

В) Дивні джунглі тимчасово розрослися на цій території, відкриваючи шлях, раніше заблокований горами. Якщо у вас немає нерозміщених підставок під тайли місцевості, випадковим чином виберіть тайл із регіону Заплутаності та розмістіть його суміжно до вашого поточного тайла, не в підставці під тайли місцевості. Розмістіть свого персонажа на цьому тайлі. До кінця виклику вважайте, що цей тайл міститься в регіоні Заплутаності (див. правила «Природи звіра» / «Nature of the Beast» на с. 4). Наприкінці виклику поверніть цей тайл до коробки. Усі жетони та накладки, які були на цьому тайлі тієї миті, повертають до коробки, а персонажі на цьому тайлі гинуть.



300

З-понад брови чудовиська ви завдали удару по його великій голові. Ваша зброя зі скреготом простромила брову чудовиська. Спочатку ви не помітили жодної реакції. Але потім отрута почала діяти, і з громовим гуркотом істота впала. Тріщини вкривають його величезне обличчя, а з його тіла струменіє бурхливий потік слизу, що розтікається по землі й просочується у ґрунт, перетворюючи той на почорніле багно. У передсмертному гніві щупальця чудовиська вирвалися із землі, стерши на пил працю вашого народу. Потім лози стають крихкими й ламаються. Істота остаточно згасла.

Закінчіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поваленого древнього; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком крові чудовиська (ii). Додайте знак крові чудовиська (ii) на бік легенди карти кожного персонажа, який брав участь у авантурі. Один із персонажів, який брав участь у авантурі, повинен скинути зброю, якщо це можливо.

Розмістіть лігво настороженого чудовиська на його поточному тайлі неактивним боком догори. Потім, якщо є якісь нерозміщені накладки викривлених відбитків, розмістіть їх на випадково вибраних тайлах, суміжних із неактивним лігвом цього чудовиська. Для всіх розміщених у такий спосіб відбитків киньте 🎲 і розмістіть їх у відповідній зоні: на А, якщо 1-2; на Б, якщо 3-4; на В, якщо 5-6.

Якщо відбитки потрібно розмістити у зоні з накладкою, вилучіть накладку й замініть її викривленими відбитками.

Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



302 *Допитливість і захоплення світом процвітають серед вашого народу, і ви прагнете нових знань про долину, яку називаєте домом.*

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Дослідити відкритий регіон. Якщо у вас є щонайменше 1 нерозміщена підставка під тайли місцевості й щонайменше 1 регіон із 3 розміщеними та 3 нерозміщеними тайлами, виберіть один із таких регіонів. Додайте 1 нову підставку до долини так, щоб вона торкалася вибраного регіону якомога більшою кількістю країв. Потім випадковим чином виберіть 3 тайли із цього регіону й розмістіть їх недослідженим боком догори у цій підставці з півночі на південь та зі сходу на захід.

Б) Випробувати стіни льоду. Якщо тайла льодовикової шапки (HX01a) в долині немає, додайте до своїх цілей «Крізь сніги» (GA06).

В) Вивчати знамення. Додайте до своїх цілей «Малюнки в небі» (GA24).

Г) Шукати новий регіон. Якщо на стіні первісної печери є знак льодовика (i), виберіть і додайте до своїх цілей одну з таких карт: «За зубчастим краєм» (GZ04), «Світ унизу» (GZ05), «Приховані землі» (GZ28), «Шукати колону тіней» (GY02) або «Шукати Заплутаність» (GN01).

Д) Шукати втрачених родичів. Якщо на стіні первісної печери є знак розколу (ii), додайте до своїх цілей «Шукати контакт» (GZ10).

Е) Шукати відповіді у минулому. Якщо в долині є руїни, додайте до своїх цілей «Приховані скарби» (GZ30) та «Відновити руїни» (GZ22).

Ж) Дослідити гробницю стародавнього чудовиська. Якщо в долині є неактивне лігво чудовиська, додайте до своїх цілей «Оглянути могилу» (GZ14).

Після цього можете витратити 6 , щоб вибрати та виконати інший пункт із цього списку. Можете зробити це будь-яку кількість разів.



303 *У заростях коралів ви знайшли...*

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Дивний візерунок утворився зі стебел корала, які гойдаються біля ваших ніг. Коли комета яскравішає, здається, що шлях перед вами стає яснішим.
Звитяжець, корал: хтось повинен пройти випробування , щоб розпізнати візерунок. Додайте +4, якщо  — поточне знамення.

11+ Ви впевнені, що мерехтіння світла вабить вас глибше в галявину. Авантюра продовжується.

1-10 Ви загубилися посеред галявини, і задушливі спори подразнюють ваші легені. Зазнайте  або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Занурюючись глибше в галявину, ви раптом відчуваєте на собі погляди. Тут є істоти, що метушаться серед пагонів на вітрі. І вони голодні.
Корал, гурт, ризик: кожен персонаж повинен пройти випробування  щоб відігнати істот. Кожен персонаж додає +2, якщо у нього є предмет із жетоном .

9+ Вам вдалося втримати істот на відстані. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-8 Невидима істота боляче вкусила вас, після чого відступила в безпеку корала в очікуванні вашої загибелі. Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Ви пробралися до місця, яке має бути центром галявини. Одне велике стебло височіє над іншими.

Звитяжець, корал, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб наблизитися до стебла. Додайте +4, якщо у вас є предмет із корала або предмет із крові місяця, і +4, якщо  — поточне знамення.

12+ Ви наблизилися до стебла, і воно відкрилося перед вами, ніжно торкнувшись вашого обличчя. І тут раптово вся галявина починає в'янути. Переверніть накладку заростей коралів на неактивний бік і додайте знак корала на бік легенди вашої карти персонажа. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-11 Ніхто не наважився наблизитися. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.



- 309** Ви знайшли джерело проблеми та викоринили її, завдяки чому в долині запанував мир.
Установіть  на 0. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про процвітання та мир; використайте знак посередника.
Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. 
- 310** Ви з'ясували, що частина ваших людей накопичують ресурси й відмовляються ділитися ними з іншими в ці скрутні часи.
Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
А) Забезпечити спільне використання ресурсів, вигнавши тих, хто відмовляється. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вигнання; використайте знак розколу (i).  
Б) Дозволити зберегтись нерівності в ресурсах. Збільште  і зменште . Додайте «Бурчання біля вогнища» (NN01) до колоди ночі, якщо це можливо. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про муки голоду; використайте знак спустошення (ii).  
- 311** Без аванпосту ваш народ є вразливим перед завиванням вітрів та крижаними ночами. Втрати зростають, ваш народ опинився на межі катастрофи. Крім того, з'являються дивні знаки. Мерехтлива комета падає високо в небі, а сліди якоїсь великої істоти, що бродить долиною, стають дедалі чіткішими...
Закінчіть цей виклик.
Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
А) Продовжувати боротьбу за виживання в долині. Зменште  та збільште . Хоча ваш народ постраждав, він також опанував нові технології, які можуть мати вирішальне значення між виживанням та загибеллю. Ваше суспільство отримує такі властивості накидки: «Переслідувач здобичі» (MA01), «Шукач таємниць» (MA02), «Друг-провідник» (MA03), «Оберігач» (MA04). Запишіть їх у полі «Властивості накидок» на сторінці «Культура» в журналі. На початку кожного наступного виклику гравці вибиратимуть одну з властивостей накидки для кожного персонажа, базуючись на накидці цього персонажа (детальніше в розділі «Властивості накидок» на с. 65 правил). Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про похмурі мандри; використайте знак  та знак спустошення (i). Додайте до викликів-загроз «Прибуття» (CA04).  
Б) Покинути долину в надії, що ваші нащадки ще колись сюди повернуться. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про гіркий відступ; використайте знак відбуття (ii) та знак спустошення (i). Ваша кампанія закінчується, а ваше суспільство зникає. Див. «Завершення кампанії» на с. 97 правил.
Проте не все втрачено, адже знання здобуті вашими людьми, перейдуть новим поколінням. Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил. Починаючи нову кампанію, можете додати будь-яку кількість карт забутих легенд для вашого суспільства як легенди. Також, починаючи нову кампанію, можете скопіювати будь-яку інформацію зі сторінок «Культура» та «Методи» свого старого журналу до нового.
- 312** Ніби схопивши бога за бороду, ви зупинили цикл смерті та відродження Заплутаності. Вона поступово відновлюється, а скверна залишилася лише в спогадах. Але десь все ще дімає прихована насінина Заплутаності, в очікуванні дня, коли вона зможе вивільнитися, і цикл почнеться знову.
Збільште  та зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про збереження Заплутаності; використайте знаки крові місяця (i) та Заплутаності (ii).  
Ваше суспільство вистояло.
Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!
(продовження на наступній сторінці)

312
(продовж.)

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



317

Ви здригнулися від несподіваного ворухіння в сумці й відкинули її, розсипавши навколо ресурси. Ви бачите, як із сумки виповзає корал, рухаючись у бік далеких заростей. Перелякані, ви захоплено спостерігаєте, як корал об'єднується з мертвими гілками на галявині, і ті розквітають.

Переверніть накладку заростей коралів на активний бік. Потім двічі послабте кожну з ваших недуг і отримайте .

319

Хижак завалився на вас, збивши на землю своєю вагою. Його нижня щелепа рухалася, поки світло в очах не згасло. Хижак помер.

Отримайте 3 дичини, 1 панцир та 1 зуб. Додайте до своїх цілей «Випробування мисливця» (GA05).

321

Посеред ландшафту несподівано виринає неочікуваний об'єкт. Здається, це...

Випадковим чином виберіть недосліджений тайл, суміжний із вашим тайлом. Виберіть тайл без накладок, якщо це можливо, а тоді виконайте перше, що зможете:

А) Незвичайна межа біома. Якщо вибраний тайл межує з іншим регіоном, і той регіон також має щонайменше 1 недосліджений тайл, поміняйте місцями поточний тайл із недослідженим тайлом із того регіону. Якщо таких регіонів кілька, виберіть для обміну один із них.

Б) Руїни, яких немає в оповідках вашого народу. Якщо знак розколу є на стіні первісної печери, і є щонайменше 1 нерозміщена накладка аванпосту, розмістіть накладку руїн у зоні на свій вибір на недослідженому тайлі без накладки.

В) Дивні тріщини та щілини. Якщо є щонайменше 1 нерозміщена накладка геотермальних джерел, розмістіть неактивну накладку геотермальних джерел у зоні на свій вибір на недослідженому тайлі без накладки (див. «Геотермальні джерела» в писанні на с. 210).

Г) Масивна стіна льоду. Якщо є щонайменше 1 нерозміщена накладка льодовика, розмістіть накладку льодовика в зоні на свій вибір на недослідженому тайлі без накладки.

Д) Загадкова подія. Розмістіть жетон таємниці на тайлі.



323

Чудовисько спостерігає за вами з байдужим виразом...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

...і страх охопив серце. Істота височіє понад лінією дерев. Як здолали таке створіння?

Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб очолити наступ. Додайте +2, якщо ви невгамовні.

Перемога (дорівнює або більше): ви згуртували людей, і вони сліднують за вами. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): ваша рішучість похитнулася. Витратьте   , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)

323

(продовж.)

Чудовисько видало рев і вгатило кам'яним кулаком об землю. Шматки ґрунту летять у вашу сторону.

Чудовисько, гурт, ризик: кожен повинен пройти змагання  або  проти  чудовиська, щоб уникнути пошкоджень. Кожен персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, і +2, якщо він обережний.

Перемога (дорівнює або більше): ви прослизнули крізь град каміння неушкодженими. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): ви отримали травму від влучання каменя. Покиньте авантюру або зазнайте  й послабте всі свої покращення. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Кулак чудовиська й досі на землі — це ваш шанс залізти на нього. Точний удар по маківці може його повалити, але хто здатен на таку неймовірну точність?

Чудовисько, звитяжець: хтось повинен пройти змагання  або  проти  чудовиська, щоб битися. Додайте +2, якщо у вас є зброя, і +4, якщо у вас є трофей.

Перемога (дорівнює або більше): ви поцілили зброєю в потрібне місце. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

Поразка (менше): ваша зброя відскочила від кам'яної пластини на голові чудовиська, і воно відмахнулося від вас кам'яною рукою, немов від комах. Зазнайте                                      

332 *Суперечка переросла в бійку, і раптом пролилася кров. Група войовничо налаштованих людей чинить безлад на ваших аванпостах. Коли їх проганяють, вони тікають у дику місцевість.*

Закінчіть цей виклик. Зменште . На кожному з ваших аванпостів зруйнуйте дві вибрані випадковим чином споруди. Перетворіть аванпост на руїни, якщо у такий спосіб на аванпості не залишилося споруд. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про кривавий розкол; використайте знак бою (i) та знак розколу (ii).



333 *Ви не змогли закріпитися в долині, тож багато ваших людей загинуло під натиском снігів. Щоб вижити, вашому народу потрібно вжити рішучих заходів.*

Виконайте перше, що зможете:

А) Втекти з долини. Якщо ви граєте кампанію, вилучіть усі свої виклики-загрози, потім додайте «Відбуття» (CZ09) до викликів-загроз.

Б) Залишити долину в пошуках нових людей, і повернутися колись у майбутньому. Якщо ви граєте в нескінченному режимі, знайдіть у колоді подій «Втрачені легенди» (EM10) та відкладіть її в бік. Перетасуйте колоду подій, потім помістіть «Втрачені легенди» зверху. Після цього збільште  на 12. Вилучіть усі руїни, потім перетворіть усі аванпости на руїни.

339 *Після грандіозної какофонії руйнування тиша охопила долину. Небо ховається в хмарах пилу. Здається епіцентром катастрофи був перевал, яким ви потрапили в долину.*

Якщо знак таємниці є на стіні первісної печери, отримайте . Потім руйнівна поява чудовиська до невпізнання змінює долину. Виконайте такі кроки.



Крок 1. Входячи в долину, чудовисько руйнує прохід, яким ви увійшли. Переверніть стартовий тайл. Покладіть усі накладки, що були на цьому тайлі, на неактивний бік (наприклад, аванпост на цьому тайлі стає руїнами).

Крок 2. Із хмар пилу виходить чудовисько. Виберіть чудовисько, яке не має своєї накладки лігва в долині, якщо це можливо, і яке не має свого знаку на стіні первісної печери, якщо це можливо. Це чудовисько з'являється в долині, як описано на с. 74 правил.

Крок 3. Чудовисько займає лігво. Розмістіть лігво цього чудовиська на стартовому тайлі. Киньте  і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-3; В, якщо 4-6. Якщо лігво потрібно розмістити поверх іншої накладки (наприклад, руїн), вилучіть ту накладку з долини. Якщо у цього чудовиська є неактивне лігво в долині, натомість переверніть його активним боком догори.

Крок 4. Громовий удар відкрив нові шляхи, які дають змогу дістатися вглиб долини.

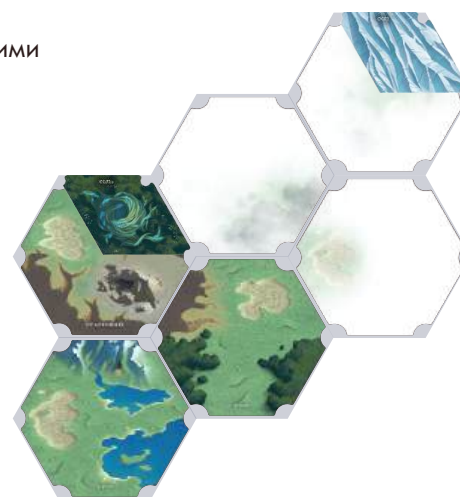
Якщо ваша долина має 2 або менше підставок, розширте свою долину, виконавши такі кроки.

Крок 1. Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до вашого тайла, якщо це можливо. Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі нерозміщені тайли вашого початкового регіону в торбинку. Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

(продовження на наступній сторінці)

Приклад розміщення
нової підставки під
тайли місцевості



339
(продовж.)

Крок 3. Якщо в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте  і розмістіть льодовики відповідно до результату:

1-2 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.

3-4 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.

5 Виконайте обидва: 1–2 та 3–4.

6 Киньте  знову і натомість прочитайте відповідні наслідки: **1-3**  846, **4-5**  134, **6**  446.

342

Кулінарні експерименти відкрили вам очі на новий цікавий інгредієнт із навколишнього середовища, який може надати стравам гостроти або покращити їх смак...

Виконайте так багато з указанного, як зможете:

А) Ви помітили, що птахи та комахи часто роблять гнізда в лісі на деревах. Додайте EF01–EF03 до колоди добування харчів у лісі.

Б) Дерева тут ростуть не так купчасто, як у лісах, але птахи та комахи все ще знаходять місця для гніздування. Додайте EP01–EP03 до колоди добування харчів у степу.

В) У Заплутаності багатьом крилатим істотам добре живеться, і вони будують тут свої гнізда. Якщо ви граєте з доповненням «Природа звіра», додайте EG01–EG03 до колоди добування харчів на галявині.

347

Ви побували в прихованому царстві під долиною та повернулися на землю сонячної благодаті. Ваш успішний приклад надихнув людей подорожувати в глибинах.

Тепер можете зануритися в підземний світ долини. Отримайте карту знань «Розвідка глибин» (KN07).

Повні правила шукайте в розділі «Розвідка глибин» на с. 82 правил гри. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про підкорені глибини; використайте знак підземного світу.



348

Переважно дослідження корала викликають у вас спантеличення. Видається, що картина насправді ширша, але ви поки що не можете її досягнути.

Збільште    . Додайте до викликів-загроз «Небеса опускаються» (CC04). Потім виконайте так багато з указанного, як зможете:

А) Ліси спотворені присутністю корала. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте CF01–CF04 до колоди добування харчів у лісі.

Б) Степи кишать дивним новим життям. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте CP01–CP04 до колоди добування харчів у степу.

В) Заплутаність стає більш химерною, ніж зазвичай. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте CT01–CT04 до колоди добування харчів на галявині (якщо доступно).

Г) Щось зловісне з'являється вночі. Додайте NR01–NR02 до колоди ночі.

Д) Сама земля змінюється. Додайте JY04 до колоди подорожей.

На доданих картах добування харчів міститься такий бонусний ресурс: живий корал.

349

Обшукуючи лігво, ви розгребли сухе листя та прадавні ліани й знайшли камеру, наповнену перламутровими квітами. Ви торкнулися однієї квітки й вона розкрилася, посилавши видіння у вашу свідомість. Це те, що колись було? Чи те, що тільки буде? Або ж щось, чому ще можна запобігти?

Виконайте перше, що зможете:

А) Ви бачите, як щось величезне кидає тінь на землю. Якщо  або  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GC02. Гравець, який останнім виконав випробування *звитязця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження.

(продовження на наступній сторінці)

349
(продовж.)

Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про поширення змін; використайте знак BH2 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).



Б) Вода струменить закутком вашої свідомості в темряві, поки ви шукаєте порятунку.

Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ09. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про чудодійне зцілення; використайте знак BH2 (i), знак спустошення (ii) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).

В) Коли видіння зникає, приплив адреналіну пронизує хребет. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ07. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про ще не проливу кров; використайте знак BH2 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).

Г) Ваше тіло трясеться, аж доки ви не прокинулися, ваші м'язи напружені, а дихання утруднене. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ17. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про відчайдушний союз; використайте знак BH2 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).

Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.

353

Відкритий простір печери вабить вас щось намалювати.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Залиште свій знак на порожній стіні. Якщо на карті розвідки глибин 2 або менше знаків знамення, додайте один знак знамення на пусте місце на карті.

Б) Вивчіть знаки, щоб отримати підказки до викликів у тінях підземного світу. Якщо на карті розвідки глибин вже є три або більше знаків знамення, застосуйте ефект, що відповідає одному зі знаків знамення на стіні, у такий спосіб:

 — отримайте  до .

 — двічі послабте 1 зі своїх недуг;

 — отримайте  до .

 — отримайте  до .

 — отримайте  до .

В) Дізнайтеся історію долини зі знаків. Якщо на карті розвідки глибин є щонайменше 1 знак знамення, отримайте  за кожен знак на тій карті.

358

Створені вами різьблені пам'ятники зберігають минуле на відстані простягнутої руки. Майбутні покоління вашого народу пишатимуться цими грандіозними роботами.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Після цього зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про різьблені пам'ятники; використайте знак писаря. Отримайте карти знань «Легенди» (KN15) та «Символи» (KN17), якщо у вас їх ще немає.



363

Земля здригнулася під ногами, коли якась масивна кінцівка скинула із себе залишки вікового сну. Ви тікаєте, а озирнувшись, бачите, що все повернулося на місце, але з'явилася тріщина...

Кожен персонаж на вашому тайлі втікає. Потім виконайте перше, що зможете:

(продовження на наступній сторінці)

363
(продовж.)

А) Потривожене руйнуванням землі, чудовисько вирвалося зі свого давнього лігва, сповнене енергії та люті. Якщо поточна епоха 2 або пізніша, і знак розбитої землі є на стіні первісної печери, переверніть накладку лігва чудовиська активним боком догори на тому тайлі, з якого ви втекли. Це чудовисько з'являється в долині (див. правила на с. 74). Після цього, якщо в долині є інше активне лігво, додайте до викликів-загроз «Зіткнення Титанів» (CZ08).

Б) Гуркіт поступово вщухає. Розмістіть жетон таємниці на тайлі, з якого ви втекли.



372

Знамення сповістили вас, що чудовисько глибоко пов'язане з життям цього світу. Його кроки змінюють землю, а завдяки знаменням ви вірите, що можете передбачити його бажання.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Вшанувати чудовисько. Зменште . Зменште ворожість настороженого чудовиська на 3. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про священний зв'язок; використайте знак настороженого чудовиська, оточивши його знаком пов'язування (i). Додайте знак того чудовиська на бік легенди кожної карти персонажа. Ваше суспільство отримує властивість накидки «Знавець чудовиськ» (MA18).

Б) Пояснити, що чудовисько злиться, коли хтось із вас порушує табу. Якщо знак табу (ii) є на стіні первісної печери, зменште на 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про стародавній закон; використайте знак настороженого чудовиська та знак табу, оточивши його знаком пов'язування (i).

В) Записати переміщення чудовиська для майбутніх поколінь. Якщо знак писаря (iii) або пісняра (iv) є на стіні первісної печери, збільште . Зменште ворожість настороженого чудовиська на 1. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вісника дикої природи; використайте знак настороженого чудовиська та знак писаря (iii) або знак пісняра (iv) (виберіть той, який вже є на стіні первісної печери). Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до с. 196 писання, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.

i



ii



iii



iv



378

Ваші поля вродили, і ви зібрали врожай до настання зими. У наступні сезони та роки ваш народ процвітає, а ваша популяція зростає до нових, небачених розмірів.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Потім збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про землеробів; використайте знак розбитої землі (i), знак достатку (ii) та знак культивування (iii). Ваше суспільство отримує властивість накидки «Зодчий» (MA16).

Додайте до викликів-загроз «Цитадель» (CB10) та «Спокійний сезон» (CZ01) (навіть якщо ви вже виконали її).

i



ii



iii



382

Прибуття комети принесло зміни в долину, але ваш народ зміг адаптуватися до нових небезпек і злигоднів, які принесла ця трансформація. Проте гнів від цих змін палає в серцях населення...

Збільште . Потім виконайте перше, що зможете:

А) Ваш народ неохоче погоджується втілити ваші наміри. Якщо дорівнює 12 або менше, додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06).

Б) Ваш народ звинувачує вас у цій катастрофі. Додайте до викликів-загроз «Людська зневага» (CC05).

386

Ви вирушили в моторошні глибини гробниці чудовиська...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

(продовження на наступній сторінці)

386

(продовж.)

Ззовні не очевидно, як потрапити в гробницю. Вам доведеться знайти шлях усередину.

Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти лазівку. Додайте +1 за кожен дослідницький предмет, який є в учасників авантюри, +2, якщо ви *зібрані*, і +4, якщо в журналі записано одну або більше таємниць цього чудовиська.

10+ Ви знайшли шлях всередину. Авантюра продовжується.

1-9 Ви зрозуміли, що в лігво проникнути неможливо. Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Прослизнувши до тріщини, ви раптом почули гарчання. Тут оселилися хижакі. У вас є шанс відігнати їх, перш ніж вони нападуть!

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування  або , щоб відігнати звірів. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном , +2, якщо у вас є *зброя*, і +2, якщо ви *мстиві*.

11+ З люттю, яка перевершує звірину, ви відігнали хижаків, перш ніж вони напали! Авантюра продовжується.

1-10 Хижаки нападають. Кожен персонаж повинен розіграти зустріч із хижакі. Якщо персонаж вирішує втекти, він повинен покинути авантюру. Після цього, якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею. В іншому разі авантюра продовжується.

Липка темрява огортає вас, і ви наближаєтеся до вузького переходу над глибокою прірвою. Ви повинні ступати обережно, щоб не впасти...

Чудовисько, звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб перетнути прірву. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном . Можете скинути до 3 скарбів цього чудовиська, і додати +2 за кожен скинутий у такий спосіб.

14+ Промінь світла прорізав темряву, відкривши дещо... несподіване. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-13 Гнітюча темрява тисне на вас, і ви відступаєте. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

388

Ваш народ перейшов на рідкісну дієту, яка базується не на овочах чи м'ясі як основному джерелі харчування. Ви стоїте перед вибором: продовжувати споживати ці дивні харчі чи шукати більш доступні варіанти.

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Зробити ці незвичайні продукти основою вашого раціону. Якщо на карті цілі є щонайменше 1 жетон меду, спроектуйте «Пасіку» (SM04) (не витрачаючи ). Якщо на карті цілі є щонайменше 1 жетон яєць, спроектуйте «Курник» (SM05) (не витрачаючи .

Б) Сконцентруватися на пошуку харчів рослинного походження. Якщо на карті цілі є щонайменше 1 жетон овочів, отримайте  та додайте до своїх цілей «Травництво» (GA04).

В) Зосередити зусилля на полюванні. Якщо на карті цілі є щонайменше 1 жетон м'яса, отримайте  та додайте до своїх цілей «Випробування мисливця» (GA05).

391

У темряві ви побачили, як світяться очі хижака. Звір із хітиновими пазурами кинувся на вас, тож доведеться захищатися.

Зустріньтеся з хижакі (див. «Зустрічі з дикими тваринами» на с. 48 правил). Вступивши в бій, додайте +2, якщо маєте смолоскип. Якщо вирішите *відступити*, то застосовуєте результат 1–9 та втрачаєте всі свої винагороди.

392

Доклавши зусиль і проявивши терплячість, вам вдалося заспокоїти чудовисько. Гучно стогнучи на всю долину, воно повертається до свого дому. Ви замислюєтеся, яким стане ваш народ після того, як побачив гнів чудовиська: обережним чи сміливим.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про заспокоєння; використайте знак настороженого чудовиська та знак посередника. Додайте до викликів-загроз «Єдине бачення» (CB07).



393 Відлуння вимерлого чудовиська чути крізь віки. Його громоподібні кроки залишилися лише в оповідках вашого народу, а діти пустують у тіні величезного кургану. Але з кожним роком зростає жах від можливого повернення чудовиська...

Збільште  . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Заборонити своєму народу наблизитися до грізної гробниці. Якщо в долині є неактивне лігво, запишіть «Відпочинок на тайлі з неактивним лігвом чудовиська» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі.

Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Збільште  . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про страхітливую могилу; використайте знак чудовиська, яке має неактивне лігво у долині, та знак табу.

Б) Відправити когось одного оглянути лігво. Якщо в долині є щонайменше 1 неактивне лігво, виберіть неактивне лігво чудовиська в долині та персонажа, який пройде випробування . Якщо результат 10+, зменште    та додайте знак того чудовиська на бік легенди карти цього персонажа. За будь-якого іншого результату легенда цього персонажа буде забута на початку наступної епохи (див. «Забуті легенди» на с. 72 правил).

В) Що то були за чутки? Мабуть, звичайні забобони. Якщо в долині немає неактивних лігв, жодного ефекту.



394 Вам не вдалося витягти насінину із Заплутаності. Великі джунглі приречені. Без спадкоємиці земля навколо в'яне. Лише через покоління долина стає посушливою пустелею. Щоб вижити, вашому народу доведеться залишити долину своїх предків.

Закінчіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про приречений сад; використайте знак спустошення (i), знак нещастя (ii) та знак Заплутаності (iii). Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



398 Крізь шкіру черв'яка ви відчуваєте вологу землю. Ви ковзаєте кореневими ходами, йдучи на кислий присмак гниття. Смерть торкнулася величезного зеленого світу над вами, і настав час бенкету. Ви прокинулися налякані та розгублені.

Виконайте перше, що зможете:

А) Ваш сон — повна нісенітниця. Хіба що... ні, цього не може бути. Якщо знак загибелі (i) є на стіні первісної печери, послабте усі свої покращення та отримайте  за кожне покращення, яке ви послабили у такий спосіб.

Б) Ви впевнені, що це не сон, а фатум. Це те, що чекає на ваш народ. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про погризені корені; використайте знак розбитої землі (ii), оточивши його знаком загибелі (i). Потім поверніть «Коріння світу» (NT03) до коробки.



400 Вигнані зі своїх домів і розчавлені непосильною ношею ізоляції, ці персонажі зникли серед легенд...

Закінчіть цей виклик. Усі ваші персонажі гинуть і стають легендами. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зневажених героїв; використайте знак корала (i) та знак нещастя (ii). Додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06).



402 Ваш досвід підказує, що цю купу відходів варто дослідити. Вона вже не надто свіжа, отже її власник точно не вештається десь поруч. Обережно нишпорячи, ви знайшли кілька цікавих предметів, які тварина тут закопала. У неї досить різноманітний раціон.

Виберіть щось одне з указанного:

(продовження на наступній сторінці)

402
(продовж.)

- А) Пір'я свідчить, що серед її здобичі були птахи. Отримайте 2 пір'я.
Б) Заплутаний клубок шкіри — залишки якоїсь тварини. Отримайте 1 шкуру.
В) Ви сподіваєтеся, що потріскані та висушені кістки не належали комусь, кого ви знали. Отримайте 1 кістку.

403

Коріння чудовиська проникло глибоко в долину. Там, де пройшла істота, ні з того ні з сього з'являються пагони, які перетворюються на тернові зарості на викривлених останках чудовиська. Ці тернові ліси небезпечні, але забезпечують вас достатньою кількістю харчів — дичиною та хижаками.

Видаліть усі накладки викривлених відбитків з долини, потім розмістіть активну накладку викривлених відбитків на кожному тайлі з жетоном слідів. Виберіть для їх розміщення зону А, Б або В, вибираючи зону без іншої накладки і з озером, болотом або річкою, якщо це можливо. Докладні правила про викривлені відбитки див. у писанні на с. 212.

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

406

Ви уявляєте особу та описуєте її так яскраво та витончено, що люди навколо вогнища відчують, ніби знають її. Ця постать прокладає свій шлях у вічність, рухаючись від вашої свідомості крізь вуха слухачів до літописів легенд.

Використовуючи процес створення персонажа на с. 6 правил, створіть нову карту персонажа й одразу додайте її до легенд вашого суспільства. Можете самостійно вибрати її вік. Створивши персонажа, виберіть і виконайте щось одне з указанного:

- А) Наділіть персонажа власними сильними або слабкими сторонами, щоб зробити його більш реальним. Змініть значення однієї з характеристик персонажа на значення однієї зі своїх характеристик.
Б) Припишіть цьому персонажу вчинок, що віддзеркалює ваш власний. Додайте один із ваших знаків на бік легенди карти цього персонажа.
В) Додайте часточку власної особистості цій мітичній постаті. Додайте одну з ваших рис персонажу.

Потім поставте позначку в полі легенди нової карти персонажа. Додайте її до легенд вашого суспільства.

407

Оглянувши заражену ділянку регіону, ви з'ясували, що хвороба Заплутаності вже дісталася до коренів, на яких повиростали дивні вузли. Ви шукаєте й зрізаєте якомога більше вузлів по всій Заплутаності, і, здається, хватка чуми слабшає. Проте може настати день, коли скверна повернеться, і доведеться вирушати кореневими шляхами на пошуки джерела недуги. А поки залишається лише чекати, сподіваючись, що Заплутаність відновиться самостійно.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про відступ гнилі; використайте знак Заплутаності (i) та знак розбитої землі, оточивши його знаком загибелі (ii).



409

Навіть коли воно височіє над вами, ви споглядаєте, як чудовисько відступає від світла. Там, де світло торкається кам'яної шкіри, чудовисько починає танути, наче лід. Протягом кількох болісних хвилин рухомий ліс відступає, залишивши після себе великі калюжі розплавленої плоті. В одній із калюж ви знайшли камінь.

Завершіть цю зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «розколотий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Розколотий камінь» (IT88).

- 410** Чудовисько повернулося до свого великого палаючого дерева, щоб заснути. Коли воно зайшло в порожню лісову ущелину, світло дерева згасло.
Закінчіть цей виклик.
Зобразіть на стіні первісної печери сагу про сплячий вогонь; використайте знак ВН4 та знак ✨. Переверніть накладку лігва ВН4 на неактивний бік. Усі інші чудовиська стають сплячими на початку наступного виклику. Додайте до викликів-загроз «Попелопад» (СУ05).
- 411** Вивчаючи місце, де чудовисько зробило крижану борозну в землі, ви знайшли кілька предметів. Це дивно, але на них видно сліди обробки людиною.
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
А) Пояснити значення цього об'єкта. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.
Б) Взяти собі щось із купи реліквій. Отримайте карту знань «Нишпорити» (KN12). Потім можете виконати дію «Нишпорити» (не витрачаючи ✨). Якщо у вас є знак реліквії, можете додати 1 кров місяця або шовк до торбинки під час дії нишпорення.
- 414** Хвороба поширюється неконтрольовано, безжально пронісшись вашими аванпостами.
Для кожного тайла зі спалахом хвороби, киньте 🎲. Додайте +2, якщо на цьому аванпості є вигрібна яма.
1-3 Зменште 👤 👤, потім кожен персонаж на цьому тайлі зазнає 🦠.
4-5 Зменште 👤. Кожен персонаж на цьому тайлі зазнає 🦠.
6+ Кожен персонаж на цьому тайлі зазнає 🦠.
7+ Жодного ефекту.
- 415** Чудовисько з великим інтересом розглядає підношення, низько схиливши голову, щоб краще бачити.
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
А) Запропонувати вишуканий витвір. Якщо у вашому інвентарі є оброблена сировина або предмет, скиньте 1 оброблену сировину або предмет, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «райдужний», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Райдужна шкіра» (ІТ89).
Б) Попорпатися в кишені у пошуках чогось. Якщо у вашому інвентарі є щонайменше 1 сировина, скиньте 1 сировину, щоб отримати 1 волокно. Потім завершіть зустріч.
В) Нічого не давати. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2.
- 416** Крихкий шматок відпалої шкіри чудовиська повільно розсипається на порох під променями сонця. Здається, всередині щось сховано...
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
А) Замислитися над освітленням сонцем каменем. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.
(продовження на наступній сторінці)



416
(продовж.)

Б) Розбити камінь. Отримайте 2 глини. Якщо у вас є , натомість отримайте 1 панцир.

417

Рука чудовиська опускається до вас, але на його кам'яній шкірі багато великих тріщин від спеки. Ви прослизнули в одну з таких тріщин і чекаєте, поки рука пройде повз, а тоді безпечно спускаєтеся тілом чудовиська.

Завершіть зустріч. Після цього отримайте  до .

418

Давні образи грозовими хмарами згущаються над вашим народом. І ось починається буря. Формуються фракції, спалахують сутички. Обриваються зв'язки, проливається кров, але наприкінці переможців немає. Кількість утрачених життів — неприйнятна, тож ворогуючі сторони погоджуються на хитке перемир'я. Але час від часу насильство знову спалахує в колись мирній долині, а грозові хмари звинувачень і помсти нікуди не зникають.

Встановіть  на 10. Зменште  на 8. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про криваві дні; використайте знак бою (i) та знак спустошення (ii). Додайте «Циклічність насильства» (JE06) до колоди подорожей та «Відкрити ворожнечу» (NN02) до колоди ночі.



420

Під Заплутаністю ви знайшли велику насінину. Може, саме з неї виникла сама Заплутаність? Вас охоплює трепет перед цим великим циклом життя.

Отримайте .

421

Розглядаючи сліди від коренів великого чудовиська, ви помітили, що вони обережно оминають ділянку випаленої землі.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Поміркувати над випаленою ділянкою землі. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Знову розпалити вогнище, щоб відігнати чудовисько. Послабте одне з покращень чудовиська на свій вибір. Якщо у вас є предмет із жетоном  або на вашому тайлі є жетон , натомість послабте усі покращення чудовиська.

422

Сліди чудовиська палають неприродним полум'ям, від якого в'януть рослини та тікають тварини.

Розмістіть жетон виснаження на кожному тайлі з жетоном слідів. Кожен персонаж на тайлі з жетоном слідів зазнає .

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

423

Чутно, як вода стікає з льодовика, а десь у даліні шелестять гілки. Десь за льодовиком повинен рости великий ліс.

Отримайте . Додайте до своїх цілей «Світ унизу» (GZ05).

424	Потом, кров'ю та наполегливою працею ви винесли насінину Заплутаності на світло дня. Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про насінину Заплутаності; використайте знак росту (i) та знак Заплутаності (ii). Додайте до викликів-загроз «Новий розквіт» (CN05).
425	Вкриті попелом сліди чудовиська наповнюються зеленим квітучим життям. Вилучіть усі жетони виснаження з тайлів зі слідами, потім розмістіть жетон таємниці на кожен із цих тайлів. Після цього вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).
426	Ваша розвідка глибин закінчилась у величезній печері. Ви чуєте плюскіт води. Мабуть, попереду озеро, і ви прямуєте на звук. Від води йде крижане світіння, яке освітлює сусідній берег. Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил). Ця камера може бути захищена від корала, але це не означає, що тут немає інших небезпек. Зв'язець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб виявити небезпеки. Додайте +1 за кожен дослідницький предмет, який у вас є, +2, якщо у вас є предмет із жетоном , і +2, якщо ви обережні. 10+ Ви майже впевнені, що тут безпечно. Авантюра продовжується. 1-9 Темрява може приховувати ще багато небезпек. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею. Встановлення навіть базового аванпосту під землею — справа не з простих. Для початку вам потрібно прорубати вентиляційні шахти, щоб зможти розпалювати вогонь. Зв'язець: хтось повинен пройти випробування , щоб виконати задумане. Додайте +2, якщо у вас є , і +2, якщо у вас є . Можете скинути до 3 жетонів деревини зі свого інвентарю. Якщо зробите це, додайте +2 за кожен деревину, скинуту в такий спосіб. 12+ Ви переробили печеру відповідно до своїх потреб. Авантюра продовжується. 1-11 Ви не змогли спорудити необхідні земляні насипи. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею. Вам потрібно чітко позначити маршрут до підземного притулку, якщо хочете, щоб ваш народ зміг жити там постійно. Зв'язець: хтось повинен пройти випробування , щоб залишити орієнтири. Додайте +4, якщо у вас є знак писаря (i), +2, якщо у вас є знак достатку (ii), +4, якщо у вас є мапа та +2, якщо ви допитливі. 12+ Ви створили набір орієнтирів, які допоможуть людям безпечно дістатися до камери. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль. 1-11 Вам не вдалося створити зрозумілу систему. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
428	Ви помітили невеликі тріщини, що з'явилися над бровою чудовиська, де світло зробило його шкіру крихкою... Виберіть і виконайте щось одне з указаного: (продовження на наступній сторінці)



428

(продовж.)

А) Під вашими могутніми прицільними ударами тріщини поглиблюються. Від голови чудовиська відколюється великий шматок і падає на землю. Якщо у вас є  або  — поточне знамення, завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «руйнівний», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Руйнівний осколок» (IT85).

Б) Ви на мить розслабились, і чудовисько скинуло вас зі своєї голови. Зазнайте . Завершіть зустріч. Потім тікайте.

430

Ви нервово піднімаєте погляд від казанів, щоб зрозуміти, чи смакує ваша страва. Навколо вогнища люди метушаться, бурчать і без ентузіазму колупають їжу у своїх мисках. Ніхто не просить добавки.

Якщо «Основна страва» незавершена, збільште   . Зменште кількість отриманого зараз неспокою на  за кожну страву, яку ви приготували в цій партії.

Якщо «Накопичити запаси» незавершена, збільште    . Зменште кількість отриманого зараз неспокою на  за кожні 2 жетони (округляючи вгору), що були на цій карті цілі.

431

Чудовисько очікувально дивиться на вас, розраховуючи на підношення. Чи ви підготувалися?

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Зробити підношення чудовиську. Якщо у вашому інвентарі є оброблена сировина або предмет, скиньте 1 оброблену сировину або предмет, щоб зменшити ворожість чудовиська на 1.

Б) Залишити його без подарунка. Збільште ворожість чудовиська на 1.

Потім продовжте зустріч.

432

Вас зносить униз за течією, нестримний потік кидає вас із боку в бік. Невідомо, де ви опинитеся. Ваша доля в руках річки.

Виконайте перше, що зможете:

А) Вас занесло в недосліджену область. Якщо ваш поточний тайл має щонайменше 2 суміжні відкриті краї, і є щонайменше 3 нерозміщені тайли вашого поточного регіону (не рахуючи стартовий тайл), і ваша долина має щонайменше 1 нерозміщену підставку,  283.

Б) Вас знесло у несподіваному напрямку. Якщо на одному або кількох суміжних тайлах є озеро, річка або болото, виберіть випадковим чином один із цих тайлів і перемістіть туди свого персонажа (не тягнучи карту подорожі).

В) Ви потрапили в загату на річці. Утраťте  . Отримайте 1 деревину та 1 волокно.

434

Світло комети привело вас до самотнього коралового стебла. Воно легенько тремтить у такт вашому диханню.

Випробуйте , щоб дізнатися більше про долину. Додайте +2, якщо ви допитливі, і +2, якщо у вас є знак корала.

11+ Ви простягнули руку й торкнулися стебла; воно пульсує, а тоді його колір тьмяніє. Отримайте 1 мертвий корал. Можете отримати , або можете витратити , щоб послабити один раз 1 зі своїх недуг.

7-10 Ви нерішуче тягнетесь до корала, але він відступає. Отримайте .

1-6 Ви швидко йдете геть. Жодного ефекту.



438

Крізь тумани ви побачили їх: величних гігантських гірських плазунів. Ці ходячі пагорби рухаються крізь їдкий туман, вони — останні залишки життя в регіоні під хмарами.

Виконайте перше, що зможете:



А) Вкрай обережно ввійти в це царство туманів. Якщо знак туману (i) є на стіні первісної печери, розмістіть свого персонажа на будь-якому тайлі Вітряних схилів із гірським плазуном, потім отримайте

Б) Досліджуйте цю землю ляхних завихрень і ходячих снів. Якщо у вас є щонайменше 2 нерозміщені підставки під тайли місцевості, зобразіть на стіні первісної печери сагу про тумани, що стеляться; використайте знак , знак відкриття (ii) та знак туману (i). Додайте до своїх цілей «Провідники в тумані» (GZ25). І нарешті, підготуйте Вітряні схили, як описано в писанні на с. 214.

В) Здається, тумани поширилися на інший регіон, на якийсь час перетворивши його на небезпечну зону. Якщо у вас немає нерозміщених підставок під тайли місцевості, виберіть випадковим чином тайл із регіону Вітряних схилів і розмістіть його суміжно до вашого поточного тайла за межами підставки. Розмістіть свого персонажа на цей тайл. До кінця виклику вважайте, що цей тайл належить до регіону Вітряних схилів (див. писання на с. 214). Наприкінці виклику поверніть цей тайл до коробки. Усі жетони та накладки, які були на цьому тайлі тієї миті, повертають до коробки, а персонажі на цьому тайлі гинуть.

439

Залишилися єдина надія — втекти з долини, перевіривши свій народ через перевал. Ви збираєте з духом і ведете їх у цю подорож, щоб вирватися з лещат зими.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

На шляху до перевалу починається снігопад. Кінцівки потроху німіють, у той час як біла ковдра вкриває долину.

Гурт, погода: кожен повинен пройти випробування , щоб подолати ці умови. Персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, +2, якщо у нього є предмет із жетоном , і +2, якщо він невгамовний.

11+ Ви проклали шлях крізь все глибший сніг, а вашими слідами можуть йти інші. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Хватка зими — міцна. Ви спотикаєтеся й намагаєтеся втриматися на ногах, просуваючись крізь сніг. Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею. Якщо авантюра завершується невдачею у такий спосіб, розмістіть жетон на цьому тайлі.

Надія тане, і ваших людей охоплює переляк. Хтось повинен їх надихнути!

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб підняти дух вашого народу. Додайте +1 за кожного персонажа в авантурі, у якого є карта легенди. Додайте +4, якщо ціль «Накопичити запаси» досягнута.

13+ Ви розповідаєте про виконану роботу, про предків, чії історії пам'ятаєте. Натхненні люди знаходять сили продовжувати. Авантюра продовжується.

1-12 Сніг поглинув ваші слова, і ваш народ розвертається. Завершіть авантюру, потім розмістіть жетон на цьому тайлі.

Гуркіт страшенно налякав вас, а тоді ви споглядаєте, як величезний шар снігу спускається схилом перевалу, загрожуючи поховати вас і перекрити шлях до втечі!

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування або , щоб ухилитися від хвилі снігу, перетинаючи перевал. Додайте +2, якщо у вас є дослідницький предмет, +2, якщо ви обережні, і +6, якщо ціль «Благати чудовисько» досягнута. Можете зазнати до 4 , щоб додати до результату +1 за кожен , отриману у такий спосіб (ви не можете добровільно стати недієздатними).

13+ Не озираючись, ви мчите вперед, а потік снігу переслідує вас. Проте ви відчуваєте, що хтось позаду вас стримує сніг. Чи може це бути чудовисько? Ваші предки? Сама долина? Немає часу озиратися, щоб переконатися. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-12 Ваш персонаж похований у снігах. Він навіки залишився в долині. Якщо всі персонажі отримали цей результат, 475.

- 440 Чума охопила землю в часи між епохами, виснаживши ваші поселення.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про злиденний рік; використайте знак спустошення (i) та знак чуми (ii). Зменште  . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- A) Перетерпіти руйнівні дії чуми. Зменште  на .
- B) Примусово впровадити санітарні системи. Якщо ви спроектували вигрібну яму, додайте одну таку споруду до кожного з ваших аванпостів, який її не має (не витрачаючи  або ресурси). Якщо аванпост вже має максимальну кількість споруд, випадковим чином виберіть одну з поточних споруд і зруйнують її, щоб додати нову споруду. Збільште  .
- B) Вжити завдяки вашим приготуванням. Якщо кожен із ваших аванпостів має вигрібну яму, жодного ефекту.
- 442 Серед кісток прадавніх звірів та первісних каменів ви спостерігаєте покоління Заплутаності, що квітнуть, вмирають і знову квітнуть. Ви бачите велику насініну: дитя Заплутаності?
- Отримайте  до  та .
- 443 Ви пробираєтеся крізь пилові завихрення навколо лігва чудовиська, щоб знайти...
- Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
- Опуклі насипи, з яких утворене кам'яне житло чудовиська, що важко пробити. Можливо, знайшовши слабкі місця, вам вдасться пробитися всередину.
- Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб пробити стіну. Додайте +2, якщо у вас є , і +2 за кожен дослідницький предмет, який у вас є.
- 10+ Вам удалося вдарити по слабкому місцю стіни, виявивши мережу проходів. Авантюра продовжується.
- 1-9 Вам не вдалося знайти місце входу. Витратьте   або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- У звивистому лабіринті тунелів вами все більше оволодіває клаустрофобія.
- Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб зберегти спокій. Персонаж додає +2, якщо в нього є предмет із жетоном , і +2, якщо він невгамовний.
- 10+ Ви впевнено рухаєтеся до своєї мети. Авантюра продовжується.
- 1-9 Ви панікуєте й починаєте вибиратися з тунелів! Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.
- Звивисті тунелі врешті-решт приводять вас до камери з басейном агресивної кислоти. Можливо, саме за допомогою цієї речовини чудовисько створює тунелі? Якщо так, то, ймовірно, її можна нанести на зброю, щоб пробитися крізь невразливу кам'яну шкіру істоти.
- Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб зібрати трохи речовини. Додайте +4, якщо одну або більше таємниць цього чудовиська записано в журналі.
- 10+ Вам вдалося зібрати трохи слизу. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.
- 1-9 Через незграбність частина речовини ляпнула на вас. Зазнайте    . Витратьте   або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- 445 На верхівці істоти дрож пробирає руку, що тримає зброю. Ця істота — вісник життя й смерті. Та навіть якби ви змогли її вбити, чи є у вас на це право? Чи її загибель зупинить цикл сезонів та життів? Чи стане вбивство цієї жадливої, досконалої істоти мухою, яку навіки замкнено в бурштинову довершеність? Під час цих роздумів ви втратили свідомість, а коли прокинулися, побачили, що ваша зброя перетворилася на живу гілку, увінчану квітами. Чудовиська ніде не видно. Але ви знаєте, що воно все ще спостерігає за вами. Ви не відчуваєте злоби в його прихованому погляді.
- (продовження на наступній сторінці)



445
(продовж.)

Збільште . Установіть ворожість чудовиська на 2. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розірваний цикл; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак росту (ii). До кінця гри збільште на 1  та  усіх персонажів, які брали участь в авантурі на момент її завершення (максимум до 7). Додайте знак настороженого чудовиська та знак росту на бік легенди карти кожного із цих персонажів. Якщо персонаж, який останнім пройшов змагання авантури, має *зброю*, а жоден інший персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище не має предмета, в назві якого є «живильний», той персонаж повинен скинути одну *зброю* та отримати предмет «Живильний паросток» (IT90).

Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



446 *Крізь тумани долини ви побачили величезний, циклопічний моноліт. Що б раніше не населяло цю дивну споруду, воно пережило багато обертів сонця й місяця.*

Виконайте перше, що зможете:

А) Із трепетом оглянути цю величезну гробницю. Якщо є щонайменше 1 нерозміщена накладка лігва чудовиська, виберіть випадковим чином одну з них і розмістіть на тайлі в щойно доданій підставці під тайли місцевості.

Киньте  і розмістіть її у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6. Її потрібно розмістити в зоні без іншої накладки. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про стародавню гробницю; використайте знак чудовиська, лігво якого ви розмістили в такий спосіб, та знак відкриття.



Б) Запанікувати, не осмілюючись поглянути на стародавній обеліск, що пронизує тумани. Розмістіть жетон таємниці на кожному тайлі без персонажа в щойно доданій підставці під тайли місцевості. Потім втечіть на вибраний випадковим чином тайл, який не міститься в щойно доданій підставці під тайли місцевості.

Детальні правила для лігв чудовиськ описані в «Довіднику накладок» на с. 210 писання.

447 *У темряві під долиною чути відлуння кроків. Ваш народ навчився використовувати підземні ворота. Подорожі між аванпостами стали буденною справою, а швидке й безпечне пересування дало поштовх у розвитку знань і культури, навіть коли ви заселили всю долину.*

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розкопані шляхи; використайте знак розбитої землі (i) та знак підземного світу (ii).

Наприкінці цього виклику завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



448 *У світлі місяця ви стали мішенню великого хижого птаха. Він пікірує вниз, загрожуючи схопити вас, наче здобич!*

Випробуйте , щоб утриматися на землі. Додайте +2, якщо ви *невгамовні*, і +2, якщо у вас є предмет із жетоном .

12+ Ви подивилися на птаха з викликом. Останньої миті він звернув убік, залишивши навколо пір'їни. Отримайте 2 пір'я.

8-11 Птах пролетів повз вас. Вітер, який здійняли його крила, ледь не скинув вас із гори, довелося схопитися за щось. Якщо у вас є скельний гак або посох, жодного ефекту. В іншому разі зазнайте .

1-7 Птах підхопив вас і поніс у небо. Ви відчайдушно боретеся, намагаючись вирватися, але його хватка міцна. Зрештою, він кинув вас у гніздо, і ви втекли, поки він будив своє голодне потомство. Втраťте  та зазнайте , потім розмістіть свого персонажа на вибраний випадковим чином недосліджений тайл, якщо це можливо, після чого дослідіть цей тайл. В іншому разі розмістіть свого персонажа на інший тайл на свій вибір, вибравши тайл із гороу, якщо можливо.

- 449 Ви зблизька освітили велике обличчя чудовиська, і його маска тріснула. Зануривши руку в тріщину, ви дещо схопили. Звідти щось почало текти й чудовисько струсило вас зі своєї могутньої голови. Ви впали. І прокинулися в калюжі, а у вашій руці все ще б'ється те, що ви схопили.
- Збільште ворожість чудовиська на 1. Завершіть зустріч. Чудовисько втікає. Зазнайте 🦋🦋.
- Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «симбіотичний», отримайте 2 дичини; в іншому разі отримайте предмет «Симбіотичне яйце» (IT93).
-
- 452 Після серії підлаштованих зіткнень із новими хижаками, ви змусили цих істот навчитися поважати силу людства. У долині настало напружене перемир'я.
- Наприкінці дня можете закінчити цей виклик.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зламані ікла; використайте знак губителя звірів.
- 
-
- 461 Поверхня рогу чудовиська кришиться, коли ви піднімаєтесь угору. Несподівано під рукою відколовся шматок, і ви знайшли дещо неочікуване...
- Збільште ворожість чудовиська на 1. Завершіть зустріч. Чудовисько втікає.
- Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «п'ятьманий», отримайте 2 скарби чудовиська. В іншому разі отримайте предмет «П'ятьмана куля» (IT92).
-
- 473 На світлі чудовисько стає млявим та неповоротким, ніби на нього тисне щось невидиме. Воно повільно віддаляється, намагаючись уникнути повного заціпеніння.
- Завершіть зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.
-
- 475 Ваш народ відчайдушно шукає шлях утечі. Ви нищпорите в кожній тріщині та ущелині в пошуку виходу з долини, та не можете його знайти. Настала остання зима — сага вашого народу стихла, а її відлуння розчинилося у вітрах та снігах.
- Ваше суспільство зникає. Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світлину вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!
- Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Початок наступних кампаній» у правилах на с. 97. Або можете перейти до гри в нескінченному режимі після кампанії, яку описано на с. 97 правил.
- 
-
- 478 Осколок прорізав покров хмар, перетворивши великі небесні гори на туман. Коли він врізався в землю, з гучним тріском попадали дерева та зрівнялися із землею гори. На ваших очах серед руїн почали з'являтися коралові щупальця. На цьому видіння закінчується.
- Розмістіть неактивні зарості коралів на тайлі на свій вибір, вибираючи недосліджений тайл без накладки, якщо це можливо. Киньте 🎲 і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6. Якщо там немає персонажа, розмістіть на цьому тайлі жетон таємниці.
- Потім поверніть карту «Розгалуження шляхів» (NY01) до коробки.

481 Коли останні сліди вашої цивілізації зникли під коралом, ви перестали впізнавати свій народ. Можете приєднатися до тих, хто йде за звитяжцем комети, або втекти в дикі землі. Все, знайоме вам з дитинства, зникло назавжди.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про незбагненне майбутнє; використайте знак корала (i) та знак нещастя (ii). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

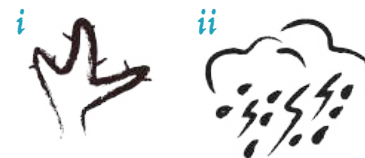
А) Прийняти обійми комети. Ваша кампанія закінчується, і ваше суспільство зникає.

Див. «Закінчення кампанії» на с. 97 правил.

Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Початок наступних кампаній» у правилах с. 97. Або можете перейти до гри в нескінченному режимі після кампанії, як описано с. 97 правил.

Б) Боротися за своє майбутнє попри ціну. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



482 Голоднеча штовхнула ваш народ до межі. Цей час скрути надовго запам'ятається вашому народу.

Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про гіркий рік; використайте знак спустошення. Додайте «Бурчання біля вогнища» (NN01) до колоди ночі, якщо це можливо.



484 На маківці чудовиська ви помітили, як його кам'яна шкіра потріскалася й стала крихкою під палючим сонцем. Можливо спробувати залатати тріщини, щоб принести йому полегшення?

Завершіть зустріч. Можете скинути 2 скарби цього чудовиська, щоб зменшити його ворожість на 1.

485 У дні між епохами чудовисько мститься. Його напад спустошив одне з ваших сіл і змусив його мешканців тікати. Вони розпорошилися по всій долині. Покоління виростають у страху перед звіром, що затуляє небо...

Виберіть чудовисько з активним лігвом у долині та найвищою ворожістю. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про години хвилювань; використайте знак спустошення (i) та знак цього чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (ii).

Випадковим чином виберіть аванпост, який стане руїнами. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Зустріти чудовисько силою зброї. Зменште  на .

Б) Заборонити своєму народу надалі втручатися в справи чудовиська. Запишіть «Відпочинок на тайлі з активним лігвом чудовиська» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Збільште . Додайте знак табу (iii) до саги, яку ви щойно зобразили.

В) Покинути регіон, де живе чудовисько. Перетворіть кожен аванпост у регіоні з лігвом чудовиська на руїни.



486 Ви спускаєтеся пасмом білого волосся чудовиська з його кошлатої брови, тримаючи особливо цікавий предмет перед його очима. Чудовисько дивиться з великим зацікавленням. Звідкись із його хутра з'являється щось невелике. Здається, воно пропонує обмін.

486	Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Провести обмін. Якщо у вашому інвентарі є оброблена сировина або предмет, скиньте 1 оброблену сировину або предмет, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «симбіотичний», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Симбіотичне яйце» (IT93). Б) Відмовитися від обміну. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2.	
490	<i>Ваші пошуки джерела чорнильного сліду на небі закінчилися розчаруванням на краю долини. У наступні дні дим розсіюється, вивірюючись із пам'яті. Можливо, ваші нащадки відкриють те, що вислизнуло від вас...</i> Зобразіть на стіні первісної печери сагу про дим, що клубочиться; використайте знак  та знак таємниці.	
491	<i>Ви зловили дивну істоту з м'яким тілом і кількома кінцівками. В її шлунку ви знайшли річ, яка може бути знаряддям. Ця істота проковтнула його? Знаряддя виготовлено сільським жителем або ж кимось невідомим?</i> Отримайте 1 кістяний ніж (червоний 2344). Додайте код цього предмета до відомих вашому суспільству методів у розділ «Методи» в журналі.	
492	<i>Ваші спроби раз і назавжди приборкати чудовисько провалилися. Його відплата налетіла, як буря, знищивши найвеличніші творіння вашого народу й розбивши всі сподівання на цю епоху...</i> Зменште  за кожного жетон на карті «Перемогти чудовисько». Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про вічний гнів; використайте знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (i). По черзі для кожного аванпостів, гравці гуртом повинні вибрати й виконати щось одне: А) Битися до кінця. Киньте . Зруйнують відповідну кількість споруд на свій вибір на аванпості та зменште  на таку ж кількість. Б) Тікати від чудовиська. Перетворіть аванпост на руїни. Зменште   . В) Відволікти чудовисько даниною, щоб люди змогли втекти. Якщо знак достатку (ii) є на стіні первісної печери, і в журналі записано дві або більше таємниці цього чудовиська, перетворіть аванпост на руїни. Можете вибрати цей варіант лише раз. Потім завершіть цей виклик та епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.	i  ii 
493	<i>Ви зустріли чужинців. Коли ви спробували наблизитися, вони подали знак зупинитися. Вам доведеться завоювати їхню довіру, якщо ви бажаєте встановити глибші відносини.</i> Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил). <i>Наблизившись до табору, ви помітили, що його мешканці насторожені. Хтось повинен першим порушити напружену тишу. Звитяжець: хтось повинен пройти випробування  або , щоб привітати новоприбулих. Додайте +2, якщо ви терплячі. Можете скинути до 2 жетонів харчів зі свого інвентарю. Якщо зробите це, додайте +2 за кожного скинутий харч.</i> 12+ Незнайомці відповіли на ваше привітання взаємністю. Авантюра продовжується. 1-11 Напруга не спала. Збільште , після цього витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею. (продовження на наступній сторінці)	

493
(продовж.)

Залишивши гарне перше враження, ви підійшли до їхнього вогнища. Мешканці табору говорять мовою, яка загалом зрозуміла, але не до кінця вам знайома. Ви повинні вивчити їхні звичаї, щоб зберегти їхню прихильність.

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб знайти спільну мову. Персонаж додає +2, якщо у нього є карта легенди, і +4, якщо у нього є .

11+ Ви знайшли багато спільного між вашими народами. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Мабуть, ви відкололися від цих людей достатньо давно, бо зараз ви не можете знайти нічого спільного. Якщо всі персонажі отримали цей результат, скиньте карту легенди або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Вам комфортно поруч із чужинцями, хоча ви тільки-но зустрілися. Щоб отримати запрошення до їхнього дому, вам потрібно зробити їм подарунок, як свідчення ваших добрих намірів.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування  і скинути предмет або сировину, щоб зробити подарунок. Додайте +2, якщо ви винахідливі. Якщо ви скинули предмет, додайте +2. Якщо ви скинули рідкісну сировину, додайте +4.

12+ Чужинці роблять вам чудовий подарунок у відповідь. Покладіть 1 корал, 1 кров місяця та 1 шовк до торбинки, потім витягніть одну сировину та отримайте її в необробленому стані. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-11 Здається, ваша щедрість не вразила чужинців. Збільште . Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

494

Люди почали хворіти в нових локаціях. Здається, ці випадки стаються після подорожей між селами.

Для кожного тайла з аванпостом, киньте . Додайте +2, якщо в аванпості є вигрібна яма.

1-2 Додайте спалах хвороби на цей тайл, потім кожен персонаж на цьому тайлі зазнає .

3-4 Додайте спалах хвороби на цей тайл.

5+ Жодного ефекту.

495

Ви ухилилися від небезпечних шипів на спині чудовиська, прямуючи до безпечної гриви. Досягнувши вершини панцира, ви залякли, побачивши обернену голову чудовиська, яка прошиває вас поглядом. Ви швидко обмірковуєте, який дар можете піднести...

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Віддайте витончено оброблену сировину. Якщо у вашому інвентарі є оброблена сировина, скиньте 1 оброблену сировину, щоб отримати  до характеристики на свій вибір.

Б) Висмикніть кілька обірваних клаптиків хутра та волокон із дна своєї торби. Збільште ворожість чудовиська на 1. Потім завершіть цю зустріч.

497

Ви точно не знаєте, що це означає, але воно точно не віщує нічого доброго.

Додайте до викликів-загроз «Небеса опускаються» (CC04) .

498

Чудовисько, яке блукає долиною, посміливішало.

Кожне насторожене чудовисько отримує  до кожної зі своїх характеристики.

- 499** Чудовисько закінчило розкопки. Воно виглядає задоволеним своїми досягненнями. У місці розкопок утворився крижаний насип. Розмістіть активну накладку замерзлих відбитків на одному тайлі з жетоном слідів на свій вибір. Для кожної накладки, яку ви розміщуєте в такий спосіб, виберіть зону без накладки і з проваллям, якщо можливо. Див. правила замерзлих відбитків у писанні на с. 212. Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).
- 502** Страх вашого народу перед розломом ускладнює спроби наближення до ударного кратера. Щоб дістатися відносної безпеки, яку дає розлом, вам доведеться уникати груп громадян, що панікують... Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
До вас наближається патруль, але, можливо, вам вдасться знайти укриття, щоб не потрапити їм на очі...
Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб уникнути переслідувачів. Додайте +4, якщо на суміжному тайлі є печера або провалля, +2, якщо у вас є плащ, і +2, якщо ви хитрі.
12+ Ви уникнули патруля. Отримайте  до . Після цього продовжуйте цю авантюру, перейшовши до  622.
10-11 Деякий час вас переслідували, але вам удалось відірватися. Збільште . Продовжуйте цю авантюру, перейшовши до  622.
1-9 Переслідувачі атакували вас, але вам удалось прорватися на свободу. Зазнайте  , потім збільште  . Ви покидаєте авантюру, після чого втікаєте. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.
- 503** Ви знаєте, що поштовхи походять із дивного підземного світу долини й передують появі нових заростів коралів. Оглянувши все довкола, ви помітили перламутрове щупальце й швидко схопили його, щойно воно стало неактивним. Отримайте 1 мертвий корал. Якщо знак корала є на стіні первісної печери, натомість отримайте 2 мертві корали. 
- 504** Велике чудовисько прибуло в долину. Випадковим чином виберіть чудовисько без лігва в долині. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про велике прибуття; використайте знак цього чудовиська. Після цього це чудовисько з'являється в долині; воно стає настороженим (див. «Поява чудовиська» у правилах на с. 74). Розмістіть його лігво на тайлі без накладки і з одним або кількома природними об'єктами, які відповідають уподобанням чудовиська, якщо це можливо.
- 505** Ці зусилля є справою не одного, а багатьох поколінь. Ви дали старт процесу, але розумієте, що завершувати його будуть ваші нащадки. Поки що рослини, яким ви віддали перевагу, ростуть невеликими острівцями по всій долині, але з кожним роком їх чисельність зростає. Можете закінчити цей виклик наприкінці будь-якого дня. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
А) **Зосередитися на лісах.** Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, збільште   . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про садівників дерев; використайте такі знаки: травництво (iii), достаток (iv), Зелена долина (i). Додайте FF13 до колоди добування харчів у лісі, якщо можливо.
Б) **Зосередитися на степах.** Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, збільште   . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про хранителів рівнин; використайте такі знаки: травництво (iii), достаток (iv), Піднебесне плато (ii). Додайте FP13 до колоди добування харчів у степу, якщо можливо.
(продовження на наступній сторінці)



505
(продовж.)

В) Зосередитися на Заплутаності (якщо доступно). Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), збільште . Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про цвітіння квітів; використайте такі знаки: травництво (iii), достаток (iv), Заплутаність (v). Додайте FT13 до колоди добування харчів на галявин, якщо можливо.



Г) Уникати червоного м'яса сухопутних тварин. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обіцянку землі; використайте такі знаки: травництво (iii), достаток (iv), табу (vi). Запишіть «Споживання дичини вночі щонайменше одним персонажем» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Додайте знак травництва на бік легенди кожної карти персонажа. Потім виконайте так багато з указанного, як зможете:

- 1) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте FF13 до колоди добування харчів у лісі.
- 2) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте FP13 до колоди добування харчів у степу.
- 3) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), додайте FT13 до колоди добування харчів на галявині.

506

Чудовисько зосередилося на гуркоті грому.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

- А) Здійняти шум, щоб залякати чудовисько. Якщо у вас є , завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Чудовисько втікає.
- Б) Стояти в тиші. Якщо у вас  3 або вище, завершіть зустріч. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «сліпучий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Сліпуча кров» (IT99).
- В) Поспішно відступити. Завершіть зустріч. Утечіть.

508

Вашому суспільству не вдалося закріпитися в долині, тож ви повинні пережити сувору зиму без постійного житла. Та все ж у цій долині надія для вас ще жевріє.

Зменште . Додайте до викликів-загроз «Місце розради» (CA03).

509

Стоячи під розлюченим чудовиськом, ви граєте заспокійливу ноту. Чудовисько дивиться на вас, його розпирає від цікавості. Проте воно не рухається, поки звучить музика, а ви в цей час відступаєте. З висоти до вас спускається й розкривається величезна квітка, показуючи щось несподіване.

Завершіть зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «шепітливий», отримайте 2 скарби чудовиська. В іншому разі отримайте предмет «Шепітливі пасма» (IT87).

511

Чудовисько залишило після себе на землі звивистий слід спіралеподібних борозен. Оглядаючи цей зигзагоподібний шлях, ви починаєте замислюватися, чи не записує воно щось у своїх слідах...

Виберіть і виконайте одне з указанного:

- А) Проаналізувати дивний знак. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

(продовження на наступній сторінці)

511
(продовж.)

Б) Шукати знаки з історії вашого народу в цьому візерунку. Отримайте карту знань «Легенди» (KN15), якщо у вас її ще немає, тоді потягніть карту легенди. Якщо у вас уже є карта легенди, натомість можете вибрати карту легенди, яку ваше суспільство забуло, і повернути її до легенд вашого суспільства, після чого вибрати знак із цієї карти та додати його на бік легенди вашої карти персонажа.

512

Невдале велике полювання викликало невпевненість вашого народу в майбутньому. Хоча врожаю достатньо, щоб прогодувати людей, цього року ікла зими глибоко впилися в душі вашого народу.

Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про невдале полювання; використайте знак нещастя.



514

Легенда пропонує перейняти естафету у вашій боротьбі та знову ступити у світ, щоб протистояти великій кризі сьогодення. Однак доведеться сплатити ціну: ви зникнете в туманах легенд.

Виберіть карту легенди та скопіюйте всю інформацію з неї на нову карту персонажа, крім поля «легенда». Потім поставте позначку в полі легенди на вашій поточній карті персонажа. Замініть вашу поточну карту персонажа щойно створеною картою.

515

Ви почали говорити, і хвиля пройшла хутром чудовиська, коли воно заспокоїлося. Коли ви закінчили свою розповідь, пасмо шерсті чудовиська торкнулося вас, просигналізувавши про підтримку ваших намірів.

Зменште ворожість чудовиська на 1. Отримайте  до двох характеристик на свій вибір. Потім завершіть зустріч.

516

Глибокий розлом у землі вказує на місце, де чудовисько присіло низько до землі, намагаючись вловити незбагнений сигнал.

Виберіть і виконайте одне з указанного:

А) Оглянути глибокий розлом. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Постукати по землі, щоб подати сигнал чудовиську. Чудовисько отримує  до однієї з його характеристик на ваш вибір. Якщо на вашому тайлі є , натомість додайте .

517

Рука чудовиська опустилася, і у вас потемніло в очах. Коли ваші розрізнені чуття повертаються, навколо панує темрява. Від стін, що вас оточують, лунає звук розламування каменів. Ви всередині чудовиська. Усвідомлюючи, що діяти потрібно швидко, ви почали пошуки в темряві. Камінь під вами злегка вібрує, і ви рухаєтеся туди, де вібрація посилюється, доки не знаходите гладку субстанцію. Тягнучи з усіх сил, ви вириваєте її зі стіни. Гучне ревіння вирвалося з глибин чудовиська, викинувши вас зсередини на землю. Ви втратили свідомість, а коли прокинулися, рука все ще міцно стискала аномальну сировину...

Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «п'ітьмянний», отримайте 2 скарби чудовиська. В іншому разі отримайте предмет «П'ітьмяна куля» (IT92).

521

Залишений чудовиськом розлом на землі ретельно оминає одне дерево. Стоячи біля цього дерева, ви побачили гніздо птахів, їхня мелодійна пісня звучить аж до небес. Чудовисько пощадило птахів через їхню пісню?

Виберіть і виконайте одне з указанного:

(продовження на наступній сторінці)

521

(продовж.)

А) Оглянути візерунок. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Уважно послухати спів птахів, щоб зрозуміти дії чудовиська. Додайте ▲ до 🗨, або ▲ до 🗨, якщо у вас є 🎵. Додайте знак пісняра на бік легенди вашої карти персонажа.



525

Чудовисько стрімко втекло звідсіля. Його копита залишили глибокі похилі сліди.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Йти по слідах, щоб дізнатися, чому воно рухалося так швидко. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Зазирнути всередину слідів. Якщо ☁ — поточне знамення, отримайте 3 води та ▲ до 🌊 або 🗨.

528

Високо на короні чудовиська ви злегка торкнулися його рогів, і чудовисько повернулося, ніби шукаючи щось невидиме позаду себе...

Виберіть і виконайте одне з указанного:

А) Продовжити вистукувати ритм, щоб воно почало рухатися. Завершіть зустріч. Чудовисько втікає. Можете розмістити свого персонажа на тайл, куди воно втекло (не тягнучи карту подорожей). Потім збільште ворожість чудовиська на 2, якщо на тайлі, на який ви перемістилися, немає ▲.

Б) Спуститися до безпечного місця, щойно воно відволічеться. Завершіть зустріч, чудовисько втікає. Потім збільште ворожість чудовиська на 1, якщо на вашому тайлі немає ▲.

531

Ви сподіваєтеся, що вираз чудовиська свідчить про його інтерес до вас, а не про голод. Знаючи, як воно реагує на спогади, ви починаєте переказувати історію...

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Переказати легенду. Якщо у вас є карта легенди, скиньте її, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «шепітливий», отримайте 1 скарб чудовиська. В іншому разі отримайте предмет «Шепітливі пасма» (IT87).

Б) Вигадати нову історію. Якщо у вас є покращення до 🗨 або 🌲, послабте одне з них, щоб завершити зустріч.

В) Нічого не вигадувати. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1.

544

Ваша наполегливість і завзяття допомогли вам продовжувати займатися збиральництвом попри зростаючий вплив корала. У такий спосіб ви зробили регіони, де збираєте харчі, більш безпечними для вашого народу.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про рішучість; використайте знак корала (i) та знак відкриття (ii). Виконайте так багато з указанного, як зможете:

А) Ви навчаєтеся рухатися між деревами з грацією тіні. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, вилучіть FF06 з колоди добування харчів у лісі та покладіть її до коробки.

(продовження на наступній сторінці)



544
(продовж.)

Б) У степах ви непомітно ховаєтесь між травами. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, вилучіть FP06 з колоди добування харчів у степу та покладіть її до коробки.

В) Ви ковзаєте високими кронами Заплутаності, уникаючи найнебезпечніших загроз. Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), вилучіть FT06 з колоди добування харчів на галявині та покладіть її до коробки.

549

Ви граєте спокусливу мелодію і чудовисько починає слідувати за вами. Воно продовжує рухатися в заданому напрямку, навіть коли музика стихає, весело погойдуючись і трощачи дерева та пагорби під своїм величезними, звивистими кроками.

Завершіть зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

552

Лікуючи пораненого в бою, ви відкрили моторошну істину: у декого з ваших людей кров світиться дивним кораловим сяйвом. Є ті, хто вважає цих людей проклятими, тоді як інші стверджують, що це благословення небесної мандрівниці.

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Прийняти позначених коралом. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про благословення небесної мандрівниці; використайте знак  та знак корала (i).

Б) Вигнати позначених коралом. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про порушену довіру; використайте знак розколу (ii). Запишіть «Обробка корала на тайлі з аванпостом» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).



556

Ви встромили зброю велетню в бік, і з нього почало литися бурштинове світло, огортаючи вас, наче смола з рани дерева. Падаючи, істота видала глухий, моторошний клич. Ви заворожено дивитеся в її велике, палаюче око, доки його світло не згасає. Піднявшись із зусиллям на ноги перед величезним трупом, ви побачили, що кожне дерево, кожна квітка, кожна рослина в межах видимості зникли. Довкола утворилося попелище.

Завершіть цей виклик.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поваленого древнього; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком крові чудовиська (ii). Додайте знак крові чудовиська (ii) на бік легенди кожного персонажа, який брав участь у цій авантурі. Один із персонажів, який брав участь у авантурі, повинен скинути зброю, якщо може. Потім на карті персонажа, який успішно пройшов останнє змагання авантури, перекресліть поле «Легенда» та будь-які ще невідмічені поля віку.

Цей персонаж більше не старіє. Якщо він загине під час виклику, повертайте його карту до стосу доступних персонажів на початку кожного наступного виклику. Додайте знак чудовиська на бік легенди карти цього персонажа.

Розмістіть неактивне лігво цього чудовиська на його поточному тайлі. Потім, якщо є ще нерозміщені накладки обпалюючих відбитків, розмістіть їх на вибраних випадковим чином суміжних до неактивного лігва чудовиська тайлах. Для всіх розміщених у такий спосіб відбитків киньте  і розмістіть у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6. Якщо відбитки потрібно розмістити в зоні з накладкою, вилучіть накладку й замініть її обпалюючими відбитками.

Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



558

Ваші зусилля налагодити зв'язки із чужинцями виявилися марними. Вони вирушили туди, звідки прийшли, де б це місце не було. Деякі члени вашого суспільства вважають, що це на краще, але інші побоюються, що ця зустріч може бути початком великого конфлікту...

Закінчіть цей виклик.

(продовження на наступній сторінці)

558
(продовж.)

Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зниклих; використайте знак таємниці (i) та знак розколу (ii).



ii



560

Ви мчите назустріч битві колосального масштабу. Страх стискає серце. Ви знаєте, що потрібно зробити, щоб схилити шальки терезів на свою користь. Коли навколо вас тріскаються скелі й валяться ліси, ви шукаєте в собі мужність, щоб кинути виклик такій незбагненній могутності.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Коли ви наближаєтесь до розлючених титанів, у небо злітають величезні каменюки.

Чудовисько, гурт, ризик: кожен повинен пройти змагання проти меншої одного із чудовиськ, щоб уникнути поранень. Персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, і +2, якщо він обережний.

Перемога (дорівнює або більше): ви прослизнули без пошкоджень. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): якщо ви не відступите, вас розтопчуть! Зазнайте інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Покинувши хаос бою, ви потрапили в дивну тишу, яку порушує лише рев чудовиськ, що борються. Щоб допомогти одному з них отримати перевагу в битві, вам потрібно знайти височину!

Звитяжець, диво: хтось повинен пройти змагання проти меншої одного із чудовиськ, щоб знайти вигідну позицію. Додайте +4, якщо ваш тайл має морену або гору, і +2, якщо ви безстрашні.

Перемога (дорівнює або більше): ви помітили перспективне місце й ведете групу вгору. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): витратьте або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Тепер ваша позиція дає змогу застрибнути на спину одного із чудовиськ і провести атаку, щоб на деякий час відволікти його та дати перевагу іншому. Це ваш шанс: ви готові?

Чудовисько, гурт: кожен повинен пройти випробування проти більшої одного із чудовиськ, щоб стрибнути. Персонаж додає +2, якщо у нього є щонайменше один зі скарбів будь-якого чудовиська, і +2, якщо він невгамовний.

Перемога (дорівнює або більше): ви застрибнули на спину чудовиська й швидко завдали відволікаючого удару. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): ви сполотніли від такої перспективи. Витратьте або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Здається, ви дісталися до вразливого місця. Принаймні, у будь-якої іншої істоти воно там. Треба вдарити з усієї сили!

Чудовисько, звитяжець: хтось повинен вибрати чудовисько для атаки, після чого пройти змагання або з цього чудовиська, щоб битися. Додайте +2, якщо у вас є зброя, і +2, якщо ви мстиві.

Перемога (дорівнює або більше): з легендарною люттю ви завдали смертельного удару чудовиську. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

Поразка (менше): ваша зброя безсило відскочила. Витратьте або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

561

Тонкі чуття чудовиська виявляють зміни в навколишньому середовищі. Торкаючись рогу, ви можете впливати на напрямок його руху.

Завершіть зустріч. Розмістіть свого персонажа й це чудовисько разом на суміжному тайлі (не тягнучи карту подорожей).

562

Ви поклали сировину на павутину, та раптом її щось смикнуло. Вона зникла на сусідньому дереві за межами вашого поля зору. До вас опускається інша чаша, в якій лежить інша сировина. Ви щойно обмінялися з істотою, що живе на дереві? Та коли ви намагаєтесь знайти цю істоту, то чуєте лише клацання, яке віддаляється вглиб крони, куди не сягає око. А за мить щось зісковзнуло з вершини дерева, зникнувши за краєм хребта. Як дивно. Ви повертаєтесь, щоб забрати свою здобич.

Якщо ви запропонували шовк або тканий шовк, отримайте 1 живий корал і 1 кров місяця. В іншому разі отримайте 2 жетони тканого шовку.

- 565** Ревучи й опираючись з останніх сил, чудовисько зникає під напливом корала. Позбувшись останньої великої перешкоди, в наступні дні корал поширюється долиною, наче пожежа. Ваша цивілізація також зникає, не витримавши цього натиску.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про початок кінця; використайте знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком корала (i), та знак спустошення (ii). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- А) Залишитися біля трупа чудовиська, поки корал захоплює долину.**
Ваша кампанія закінчується, і ваше суспільство зникає.
Див. «Закінчення кампанії» на с. 97 правил. Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!
- Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби» див. «Початок наступних кампаній» у правилах с. 97. Або можете перейти до гри в нескінченному режимі після кампанії, яку описано с. 97 правил.
- Б) Залишити свого древнього супутника, щоб оспівати його історію в інших долинах.**
Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).
- 571** Комета проноситься небом, а тоді зникає на сонці. Через кілька хвилин вона виринає з сіпучого саява, мерехтячи від полум'я й жару.
- Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
- А) Увіковічнити цю подію в історії.** Витратьте ☉☉☉, щоб зобразити на стіні первісної печери сагу про відродження корала; використайте знак корала та знак ☀.
- Б) Уважно спостерігати, щоб більше дізнатися про космос.** Отримайте ☉☉.
- 572** У вируючій хмарі спор ви помітили звияжця корала. Цей древній блукає в мерехтливому тумані, який розступається, коли ви кидаєтеся йому назустріч.
- Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
- Ці літаючі порошинки корала спалахують, коли ви наближається, перетворюючись на крихітні, пекучі іскри. Скрізь, де вони торкаються шкіри, утворюються пухирі, що лопаються.
- Корал, гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування 🌳, щоб рухатися далі. Персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, +4, якщо у нього є талісман із крові місяця, і +2, якщо він невгамовний.
- 12+** Зціпивши зуби, ви продовжуєте попри біль. Авантюра продовжується.
- 1-11** Спорі обпекли вас, і ви кричите від болю. Зазнайте 🌳🌳, інакше покиньте авантюру. Потім витратьте ⚡, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- Звияжець корала стискає кулак. Навколо вас із землі виповзають щупальця живого корала, намагаючись спіймати в симетричний клінч.
- Корал, гурт: кожен повинен пройти випробування 🌀, щоб ухилитися. Персонаж додає +2, якщо у нього є 🌳 або +4, якщо у нього є предмет із крові місяця з 🌳, +4, якщо у нього є талісман із крові місяця, і +2, якщо він везучий.
- 12+** Ви вислизнули від відростків корала, що намагаються схопити вас, і стрибнули на звияжця.
- 1-11** Ви в пастці. Єдиний вихід — прориватися на волю. Зазнайте 🌳🌳🌳, інакше покиньте авантюру. Потім витратьте ⚡⚡ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- (продовження на наступній сторінці)



572

(продовж.)

Опинившись перед звитяжем корала, ви знаєте, що маєте лише мить, щоб завдати удару!

Корал, звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб битися. Додайте +2, якщо у вас є зброя з крові місяця, +4, якщо у вас є трофей, і +2, якщо ви мстиві.

13+ Ваш удар влучив у ціль. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

9-12 Удар не влучив, але ви створили нову можливість для атаки. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше виконайте 1–8.

1-8 Звитяжець відстрибнув, ухилившись від вашого удару. Поверніться до другої експедиції цієї авантюри.

573

Ваша пісня стає дикою й несамовитою, від чого чудовисько ще більше збуджується, намагаючись встигнути за піснею. Зрештою, воно виснажилося та пішло геть, залишивши після себе ділянку моху. Ви відгорнули мох і натрапили на щось дивне.

Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.

Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «мерехтливий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Мерехтливий мох» (IT86).

575

Часта й різноманітна взаємодія із чудовиськом дала вам певні знання про його єство. Так, воно могутнє і невіддільно пов'язане зі світом навколо. Його сила значно перевищує силу будь-якої людини, проте вона не безмежна. Чим би воно не було, ви вірите, що воно буде важливим для майбутнього вашого народу.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Порадити своєму народу уникати лігв чудовиськ. Зменште . Зменште ворожість настороженого чудовиська на 2. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про могутнього сусіда; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак табу (iv). Запишіть «Відпочинок на тайлі з лігвом чудовиська» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

Б) Збирати ресурси поблизу відбитків чудовиська. Збільште . Збільште ворожість настороженого чудовиська на 3. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про багатство землеробів; використайте знак настороженого чудовиська, знак розбитої землі (ii), знак достатку (iii), та знак таємниці (vii).

В) Припустити, що чудовисько є божественним охоронцем табу вашого народу. Якщо знак табу (iv) є на стіні первісної печери, зменште  на 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про стародавній закон; використайте знак настороженого чудовиська, знак таємниці (vii) та знак табу, оточивши його знаком пов'язування (v).

Г) Занотуйте переміщення чудовиська для майбутніх поколінь. Збільште . Зменште ворожість чудовиська на 1. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вісника дикої природи; використайте знак настороженого чудовиська та знак писаря (vi).

Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.



582

Ваше полювання збігається зі знаменнями, які віщують достаток у наступному році. Звісно, попереду чекає ще багато роботи, адже велике полювання триває.

Зменште . Кожен персонаж отримує  до  або . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про сприятливе полювання; використайте знак мисливця та знак кожного знамення, яке ви знайшли на карті добування харчів під час виконання «Уполювати звіра-знамення».



- 584** *На кам'яній брові чудовиська ви помітили жорсткий, міцний мох, що проростає в тріщинах і щілинах.*
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
- А) Ви витягнули частину моху, від чого чудовисько здригнулося.** Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Отримайте 3 волокна.
- Б) Ви помітили мерехтливу ділянку серед моху й відрізали її.** Якщо у вас є , завершіть зустріч. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «мерехтливий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Мерехтливий мох» (IT86).
- В) Ви з'їжджаєте мохом, щоб втекти.** Завершіть зустріч. Отримайте  до .
-
- 586** *Сидячи на гриві чудовиська, ви розумієте, що воно бажає почути історію вашого народу. Пасма на голові чудовиська колихаються, ніби вбираючи кожне ваше слово. Коли ви завершили розповідь, воно обережно опустило вас на землю, а тоді розгребло землю лапою.*
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
- А) Переказати давню розповідь.** Якщо у вас є карта легенди, скиньте її, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «симбіотичний», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Симбіотичне яйце» (IT93).
- Б) Вигадати якусь нісенітницю, сподіваючись, що вона звучатиме переконливо.** Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Отримайте 1 сонячний камінь.
-
- 588** *Завершивши свою жахливу справу, чудовисько з гуркотом віддаляється, залишаючи за собою сліди спустошення.*
До кінця виклику (або до кінця поточної події в нескінченному режимі), коли ви потрапляєте на тайл із лігвом цього чудовиська або однією з його накладок, розміщуйте жетон виснаження на цьому тайлі. Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).
-
- 590** *Від звуку грому світло чудовиська ніби тьмяніє. Ви нахилилися, щоб доторкнутися до його великого хребта...*
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
- А) Обережно покласти руку на хребет і відчутти, як усередині струменіє тепло.** Зменште ворожість чудовиська на 2. Можете замінити його інстинкт на «Повернутися у дрімоту» (BT20). Потім, якщо  — поточне знамення, зітріть 1 позначку віку на своїй карті персонажа.
- Б) З усієї сили стиснути хребет.** Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.
-
- 591** *З несамовитою люттю чудовисько мчить до ваших аванпостів, женучи ваш народ перед собою. Вам нема де сховатися.*
Завершіть цей виклик.
Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- А) Тримати оборону на аванпостах.** Зменште    . Для кожного зі своїх аванпостів киньте  і виконайте таке: якщо **1-2**, перетворіть цей аванпост на руїни; якщо **3-5**, випадковим чином виберіть на аванпості дві споруди, які буде зруйновано; якщо **6**, зменште . До кінця гри збільште  на 2 (максимум до 7) кожного персонажа.
(продовження на наступній сторінці)

591
(продовж.)

Додайте знак росту (iv) на бік легенди кожної карти персонажа. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про пустельні дні; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (iii).

Б) Тікати від люті чудовиська. Збільште . Перетворіть усі аванпости на руїни. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про відчайдушну втечу; використайте знак розбитої землі (ii) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (iii).

Потім завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.



592

Ваші пошуки починаються у величезній печері. Корал займає частину камери, але його розростання зупинилося біля шиплячої тріщини, що прорізає підлогу...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Ви стоїте на краю шиплячої тріщини. Хтось мусить першим залізти всередину.

Зв'яжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб залізти всередину. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном , +2, якщо ви *безстрашні*, і +1 за кожен *дослідницький* предмет, який у вас є.

11+ Ви впевнено пробралися в шиплячу тріщину. Авантюра продовжується.

1-10 Ваша рішучість похитнулася. Витратьте або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Усередині тріщини стіни слизькі, як мокре каміння, і гострі, як вулканічне скло. Спуск стає ризикованим, на кожному повороті є небезпека глибоких порізів.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб безпечно спуститися. Персонаж додає +2, якщо у нього є *одяг*, +2 за кожен *дослідницький* предмет, який у нього є, і +2, якщо він *обережний*.

10+ Ви безпечно спустилися. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-9 Ви сильно порізулись. Зазнайте , інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Гостра речовина на стінах дуже нагадує кристалізовану кров місяця, яка виринає з ями в підлозі та виділяє їдкий пар. На дні тріщини немає ознак корала. Мабуть, кров місяця відштовхує його. Тут мало рідини, але можете спробувати зібрати достатню для зразка кількість.
Зв'яжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб безпечно зібрати кров місяця. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном , +2, якщо у вас є знак крові місяця, і +2, якщо ви *винахідливі*. Можете скинути 1 воду, щоб додати +4.

13+ Зразок чималий. Отримайте 3 жетони крові місяця. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

9-12 Зразок мізерний, але придатний. Отримайте 1 жетон крові місяця. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-8 Густі випари здолали вас. Зазнайте або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.



593

Ви ретельно вивчаєте зорі та їхні візерунки. Вам здається, що навіть рухи чудовиська вписуються у великий, космічний візерунок.

Ваше суспільство отримує властивість накидки «Знавець чудовиськ» (MA18).

594

Внутрішнім оком ви дивитеся згори на розлогі крони дерев. Ви зараз на вершині високої гори? Світ нахилиється вперед, і від гуркоту вашої ходи хитаються крони. Ви прийняли форму звіра неймовірних розмірів, що крокує землею, керований первісними інстинктами. Дерева розлітаються, мов листя, коли ви просуваєтеся лісом. Ви прокинулися, обливаючись потом. Вас не покидає жажлива впевненість, що десь далеко цей звір цілеспрямовано крокує вперед...

(продовження на наступній сторінці)

594
(продовж.)

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Потягнутися до невідомого розуму. Якщо є щонайменше 1 чудовисько, чий знак не зображено на стіні первісної печери, випадковим чином виберіть одне з таких чудовиськ. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про первісний розум; використайте знак цього чудовиська та знак таємниці. Збільште  та отримайте  до .

Б) Шукати знання про це чудовисько. Можете витратити  або збільшити , щоб вибрати чудовисько з активним лігвом у долині. Перетасуйте його нерозкриті карти таємниць, потягніть одну й розкрийте її (див. «Таємниці чудовиськ» на с. 81 правил).



595

Піднімаючись уздовж хребта, ви шепочете щось собі під ніс. Чудовисько зупинилося й витягнуло шию, ніби прислухавшись. Ця зупинка дає вам змогу легко піднятися далі.

Можете скинути карту легенди, щоб зменшити ворожість чудовиська на 1. Потім продовжте зустріч.

596

Шукаючи знамення, ви отримали відповіді. Прагнучи знайти кожне знамення, ви обходите всі вулканічні пустки і дорогою бачите знаки. Хмари пари вириваються з тріщин у землі. Палаюча магма сяє, наче сонце. Іскри вилітають із вершини вогняної гори, як хаотичні зірки. Гнів гори наростає, наближаючись до якоїсь поки невідомої кульмінації. Ще дивнішим є те, що відлюдькувате, бурштинове чудовисько, яке мешкає в цьому регіоні, здається, також відчуває це збурення і тому вештається біля підніжжя гори...

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім додайте до викликів-загроз «Виверження» (CY04). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про гнів гори; використайте знак полум'я (ii) та знак почорнілого неба (i). Зрештою, виконайте перше, що зможете:

А) Обсипане попелом чудовисько прямує до вулканічної пустки. Якщо знак ВН4 (iii) вже є на стіні первісної печери, перемістіть лігво цього чудовиська на вибраний випадковим чином тайл Вулканічної пустки. Киньте  і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.

Б) Обсипане попелом чудовисько з'являється в долині. Підготуйте ВН4, як описано в розділі «Поява чудовиська» на с. 74 правил. Розмістіть його лігво на вибраний випадковим чином тайл Вулканічної пустки. Киньте  і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.



597

Коли ви завернули в темний поворот, то помітили декілька фігур. Вони в зловісному настрої, і до вас долітає їхнє бурмотіння про загибель і руйнування. Ви побоюєтесь, що ця зустріч може перерости в конфлікт.

Випробуйте  або , щоб битися. Додайте +2, якщо ви мстиві, і +4, якщо у вас є знак бою.

10+ Коли ворожа група наблизилася, ви розігнали їх кількома влучними ударами.

Вони втікають і ховаються в тіні. Вилучіть жетон таємниці та помістіть його на «Хаос посилюється», потім отримайте .

7-9 Вони кинулися на вас, але вам вдалося відбити напад, отримавши лише кілька порізів та синців. Зазнайте , потім перемістіть жетон таємниці на інший тайл, вибираючи найближчий тайл без персонажа, якщо це можливо.

1-6 Вороги накиннулися на вас, сиплячи удари та прокляття. Зазнайте . Перемістіть жетон таємниці на інший тайл, вибираючи суміжний із аванпостом тайл без персонажа, якщо це можливо.



599

Завдяки вашому сміливому вчинку, величезну пащу полум'я запечатано. Дим розсіюється, а магма остигає. Насильство землі вивітрилося з пам'яті вашого народу, і настали часи процвітання в долині.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про запечатані ворота; використайте знак полум'я (i) та знак Вулканічної пустки (ii). Ваше суспільство вистояло.

(продовження на наступній сторінці)



599
(продовж.)

Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



606

Сяйливі очі чудовиська фокусуються на символі, який ви показуєте...

Виберіть і виконайте одне з указанного:

А) Провести пальцем по символу на брові чудовиська. Завершіть зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Воно втікає. Можете вилучити його мету та всі його жетони слідів, потім замініть його поточний інстинкт на «Сліди відродження» (BY05).

Б) Стерти символ. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Чудовисько втікає.

609

Погрозами та вмовляннями ви змусили групу відступників передумати, і в долині встановилася напружена стабільність. Хоча вам більше не загрожує криза від втрати великої кількості людей, проте дехто все ще зникає вночі, а бурчання навколо вогнищ посилюється.

Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розсіювання; використайте знак розколу. Додайте «Бурчання біля вогнища» (NN01) до колоди ночі, якщо це можливо.



612

У глибинах лігва ви знайшли вигнуте кістяне стебло, на вершечку якого росте квітка кольору трупної блідості. Квітка розкривається. Вона мерехтить полум'ям, і на вас накочується видіння. Коли ви прокинулися, то помітили, що кімната заповнена попелом, а дивне стебло зникло. Подія, яку ви бачили, була минулим чи майбутнім? Чи якимось чином і минулим, і пророцтвом?

Знайдіть карту цілі GY07. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про поширення змін; використайте знак BH4 (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (ii).



Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Перейдіть до писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епосі 2.

614

Ваша аудиторія ловить кожне ваше слово, адже розповідь повертає до життя великих героїв, а також до випробувань і криз, які вони подолали.

Зменште , потім виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Віддати належне силі героя з минулого. Виберіть карту легенди (призначену або не призначену) без знака росту, потім виберіть одну з характеристик цієї карти легенди. До кінця гри збільште цю характеристику на 2 (максимум до 8). Додайте знак росту на бік легенди цієї карти.

Б) Пов'язати свою ситуацію з уроками минулого. Виберіть карту легенди (призначену або не призначену), потім виберіть рису вашого персонажа, якої немає на цій карті легенди. Додайте цю рису до карти легенди.

В) Доповнити випробування героя. Виберіть карту легенди (призначену або не призначену), потім виберіть знак на стіні первісної печери, якого немає на цій карті. Додайте його на цю карту легенди.

Потім поверніть «Бурчання біля вогнища» (NN01) до коробки.



618

Ваш розум торкається корала. Ви відчуваєте, як далеко внизу в долині вода хлюпоче біля ніг. Ви відчуваєте ніжне світло далеких зірок, не обмежених небом. Ви відчуваєте повзання крихітних ніжок по вашій шкірі в десятках інших світів. І ви відчуваєте інтелект, який торкається вашого власного, впізнаючи у вас мислячу істоту.

Повернувшись у долину, ви з'ясували, що корал відступив до групи заростів навколо розлому. Хоча життя в долині змінилося, та в наступні дні та тижні корал не поширюється. Ви навчаєте свій народ спілкуватися з коралом, і вам відкриваються дива з-за меж зірок...

Збільште  та зменште . Вилучіть усі накладки заростів коралів, які не суміжні з тайлом ударного кратера, потім переверніть усі позосталі накладки заростів коралів на неактивний бік.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про позачасовий зв'язок; використайте знак Зоряного моря (i) та знак корала, оточивши його знаком завершення (ii). Ваше суспільство **вистояло**. Отримайте карту знань «За межами» (KN20).

Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



622

Ви прямуєте до розлому...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

У полі вашого зору з'явився край розлому. Він зубчастий, навколишнє каміння перетворилося на скло від сили удару. Спускатися доведеться вкрай обережно.

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб безпечно спуститися. Додайте +1 за кожен дослідницький предмет, який у вас є, і +2, якщо ви **безстрашні**.

11+ Ви безпечно спустилися. Авантюра продовжується.

1-10 Ви скотилися схилом, сильно порізавшись об зазубрини скла. Зазнайте . Авантюра продовжується.

У заглибині в центрі розлому ви наближаєтеся до монументального каменю, який розтрощив поверхню долини. Пагони корала легенько погойдуються навколо нього, рухаючись у такт нечутного ритму. Тріщина тягнеться вгору однією зі сторін великого каменя. Здається, це найкраще місце, щоб сховатися, але що чекає всередині?

Корал, гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб пролізти всередину. Персонаж додає +2, якщо у нього є знак корала.

11+ Ви пробрались у тріщину. Всередині ви виявили кам'яну порожнину — оболонку, в якій висить серце корала. Воно б'ється прямо над вами. Авантюра продовжується.

1-10 Спори корала заповнили легені, викликавши кашель та задуху. Якщо всі персонажі отримали це результат, зазнайте  або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Биття великого серця вабить вас у темряву. Хтось повинен наблизитися...

Хтось повинен вступити в контакт із серцем. Виберіть персонажа, який бере участь в авантурі.

Додайте знак корала на бік легенди карти цього персонажа, потім позначте поле «Легенда» на цій карті.



624

Ви перечепилися в серці заростів коралів і дзвін розриває ваш розум та скручує світ у вузол. У центрі сяє щупальце корала. (продовження на наступній сторінці)

624
(продовж.)

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Зібрати сяючі цибулини. Отримайте 3 живі корали. Потім виберіть неактивні зарості коралів у долині та переверніть їх активним боком догори, якщо можливо.

Б) Поспілкуватися з коралом. Ваш внутрішній зір переноситься в локацію, пов'язану із цим місцем завдяки коралу. Розмістіть жетон таємниці на іншому тайлі на свій вибір, вибираючи тайл із заростями коралів, якщо можливо.

В) Приспати корал. Скиньте 1 кров місяця, щоб перевернути неактивним боком догори активні зарості коралів на свій вибір.

625

Вкриті бульбашками сліди чудовиська утворюють візерунок, схожий на листя. Це велике створіння... творить мистецтво просто для власної втіхи? Чи може, це був танець?

Виберіть і виконайте одне з указанного:

А) Вивчити деталі візерунка. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська.

Б) Поглянути на весь візерунок здалеку. Якщо у вас є карта легенди з двома або більше знаками, можете скинути її, щоб додати один із цих знаків на бік легенди своєї карти персонажа.

635

Із силою та люттю ви відігнали коралових хижаків. Коли кількість цих вісників корала зменшилася, деякі зарості перейшли у сплячий стан.

Виберіть до двох активних накладок заростів коралів та переверніть їх на неактивний бік.

640

Ви долаєте велетенські крижані покрови, що тануть. Стоячи понад хмарами, ви вдивляєтеся в очі величезного трупа, і...

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про крижаний підйом; використайте знак вашого початкового регіону, знак льодовика (i) та знак відкриття (ii). Потім виконайте перше, що зможете:

- А) ...бачите землю, торкнуту хмарами, яка відбивається на гладкій поверхні черепа. Якщо ваш початковий регіон — Зелена долина, перейдіть до 984.
- Б) ...чуєте шепіт вітру в деревах за льодовиком. Якщо ваш початковий регіон — Піднебесне плато, перейдіть до 423.
- В) ...помічаєте щось справді несподіване. Перейдіть до 928.



642

Чудовисько завершило свою таємну розвідку. Що ж воно шукало?

Розмістіть жетон таємниці на кожному тайлі з жетоном слідів.

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

644

Світло падає на тушу тварини. Схоже, що вона тут лежить не надто довго, тому з м'ясом все має бути добре.

- Випробуйте 🐾, щоб витягнути тушу. Додайте +2, якщо ви винахідливі, і +2, якщо у вас є 🦷.
- 13+ Ви витягнули тушу з-під нещодавнього обвалу. Отримайте 2 дичини, 1 кістку та 1 шкуру.
- 9-12 Вам удалося відокремити шматок туші. Отримайте 1 дичину та 1 шкуру.
- 1-8 Ваші зусилля дестабілізували морену, і навколо вас починає падати каміння. Зазнайте 🪨.

- 652** Злива посилюється й вода починає переливатися через край провалля, загрожуючи перетворити його на несподівану річку! Випробуйте , щоб видертися нагору. Додайте +2, якщо ви *безстрашні*, і +2, якщо у вас є скельний гак.
- 12+** Ви з останніх сил піднялися стіною провалля в безпечне місце. Отримайте 1 воду.
- 8-11** Потік ударив вас, але вам удалось схопитися за звисаючий куш і витягнути себе з бурхливої води. Зазнайте .
- 1-7** Вас знесло течією. Зазнайте , втраťте один вибраний випадковим чином предмет і втечіть на випадковий суміжний тайл.
-
- 654** Ви тягнетеся до води, коли раптом із глибини вистромила рука. Вона схопила вас, намагаючись вибратись на поверхню, але натомість затягує вас усе глибше.
- Виберіть у коробці карту персонажа зі знаком крові місяця (ii). Він може бути молодим або старим, але не легендою. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про замерзлого; використайте знак крові місяця (ii) та знак таємниці (i). Поверніть «Погляд у глибину» (JQ02) до коробки. Потім виконайте перше, що зможете:
- А) **Боротися з древнім.** Якщо обидві ваші  і  вищі, ніж у вибраного персонажа, ви змогли відбитися. Зазнайте  та отримайте . Поверніть вибраного персонажа до коробки.
- Б) **Зісковзнути під поверхню.** Поміняйте свою поточну карту персонажа на карту з коробки. Додайте знак крові місяця (ii) на бік легенди карти вашого попереднього персонажа, потім помістіть ту карту в коробку. Наприкінці виклику ваш новий персонаж залишається серед доступних персонажів, а ваш попередній персонаж залишається в коробці.
-   
-  
-
- 658** Ви майже вигравіювали знак на панцирі чудовиська. Одним потужним змахом ви завершуєте символ. Чудовисько завмирає. А тоді панцир вибухає, як хвиля, що розбивається об берег. Здається, істота перетворюється на рідину. Залишки панцира тануть, як іній навесні, а синя кристалічна кров чудовиська розливається навколо. Великі струмки крижаної рідини протікають повз вас, просочуються в землю та стікають у лігво чудовиська. Ґрунт, по якому тече кров, замерзає, наче настала морозна зима.
- Закінчіть цей виклик.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поваленого древнього; використайте знак бою (i) та знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком крові чудовиська (ii). Додайте знак крові чудовиська (ii) на бік легенди карти кожного персонажа, який брав участь у авантурі. Один із персонажів, який брав участь у авантурі, повинен скинути зброю, якщо може.
- Розмістіть неактивне лігво настороженого чудовиська на його поточному тайлі. Потім, якщо є нерозміщені накладки замерзлих відбитків, розмістіть їх на вибраних випадковим чином тайлах, суміжних до неактивного лігва чудовиська. Для всіх розміщених у такий спосіб відбитків, киньте  і розмістіть їх у відповідній зоні: А, якщо **1-2**; Б, якщо **3-4**; В, якщо **5-6**. Якщо відбитки потрібно розмістити у зоні з накладкою, вилучіть накладку й замініть її замерзлими відбитками.
- Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
-   
-  
-
- 667** Задушливий попіл закриває небо. У наступні дні повітря стає гірким, а земля кислою. Для вашого народу залишаються лише два варіанти: втекти або перетерпіти. Обидва — тяжкий бій за саме життя.
- Зменште  на . Потім, якщо  дорівнює 0, перейдіть до  966. В іншому разі гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- А) **Триматися до гіркого кінця.** Додайте до викликів-загроз «Попелопад» (CY05).
- Б) **Відчайдушно шукати вихід із долини.** Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).

671

Ви використовуєте припаси, щоб купити лояльність людей і контролювати їх. Харчі мають допомогти тримати їх у покорі, але без запасів ви сильно постраждаєте взимку.

Закінчіть цей виклик.

Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про домінування; використайте знак обережності (i) та знак спустошення (ii). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Шукати походження корала в дивній та крижаній країні. Якщо знак Зоряного моря (iii) є на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Промовляти за межі неба» (CC07).

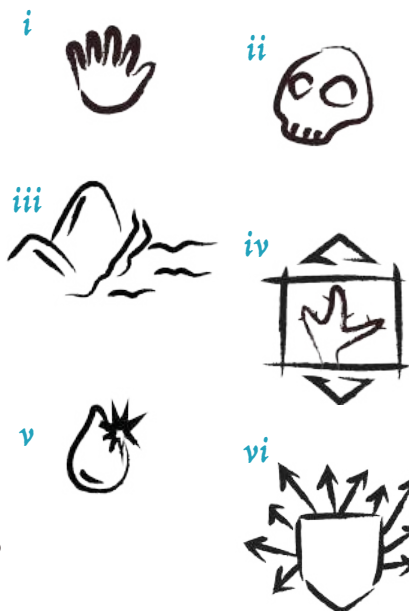
Б) Зіткнутися з давнім звиязцем, який зараз служить коралу. Якщо знак корала оточений знаком завершення (iv) на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Обранець комети» (CC08).

В) Розшукати лігво вашого стародавнього ворога. Якщо знак крові чудовиська (v) прикрашає знак чудовиська з неактивним лігвом на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Чудовисько комети» (CC09).

Г) Відновити зв'язок із чудовиськом із давніх часів.

Якщо знак чудовиська оточений знаком пов'язування (vi) на стіні первісної печери, і це чудовисько має активне лігво в долині, додайте до викликів-загроз «Зв'язок із чудовиськом» (CC10).

Д) Втекти з долини раз і назавжди. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



675

Хвороба охопила ваші села. Без засобів для боротьби із цією невидимою смертю ваш народ просто намагається вижити. Та в живих залишаються не сильні чи молоді, а просто щасливчики.

Закінчіть цей виклик.

Зменште  на 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про смерть, що шириться; використайте знак спустошення (i) та знак чуми (ii). Киньте  для кожного персонажа та застосуйте відповідний результат: **1-2** Персонаж гине. **3-6** Жодного ефекту.



676

Зі страшенним гуркотом одне чудовисько валить іншого й видає рев, ніби кидаючи виклик самим небесам...

Розіграйте змагання  між двома настороженими чудовиськами, додаючи +2 до результату кожного чудовиська за кожен їхній жетон слідів на «Колосальній баталії». За кожен жетон слідів переможеного чудовиська на «Колосальній баталії», зменште  , якщо на стіні первісної печери знак цього чудовиська не оточений знаком пов'язування (i).

Потім закінчіть цей виклик. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зіткнення гігантів; використайте знак кожного настороженого чудовиська та знак розбитої землі (ii). Переверніть лігво переможеного чудовиська неактивним боком догори.



677

Ви простягнули руку, щоб торкнутися дивної рідини.

Випробуйте  , щоб схопити рідину. Додайте +2, якщо ви *зібрані*, і +4, якщо у вас є знак крові місяця.

10+ Отримайте 1 кров місяця.

7-9 Крижана речовина вислизає крізь пальці. Втратьте .

1-6  899.



682

У тому, що колись було тілом стародавнього чудовиська, ви знайшли дивний скарб. Піднявши його, ви відчули, як ваше тіло наповнилося жахливою силою.

Відповідно до того, неактивне лігво якого чудовиська ви досліджували, відкладіть указані карти з колоди предметів (не дивлячись на їхній лицьовий бік). Якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має *трофей*, у назві якого є щось спільне з назвою карти предмета (наприклад, «симбіотичний» або «руйнівний»), то такі карти не потрібно відкладати.



IT85, IT86



IT87, IT88



IT92, IT93



IT99, IT100



Перетасуйте відкладені предмети, після чого випадковим чином отримайте один із них, а інший поверніть до колоди.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про стародавній *трофей*; використайте знак реліквії (i) та знак чудовиська, чиє неактивне лігво ви досліджували.

686

Під ласкавим сонячним промінням саджанець почав проростати. Його ніжні зелені пагони шукають поживні речовини в навколишньому середовищі. Якщо його не підживлювати та не поливати, він зів'яне так само, як і решта Заплутаності.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Насінина з тунелів кореневища не тільки велика, а ще, здається, має незвичайні властивості та потреби. Щоб їх зрозуміти, ви повинні використати всі свої знання про Заплутаність.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб дослідити насінину. Додайте +2, якщо ви *зібрані*, і +4, якщо у вас є знак Заплутаності. Можете витратити 1 . Якщо зробили це, додайте +4 до результату.

12+ Вивчаючи насінину, ви помітили, що її пагони тягнуться до землі. Ви припускаєте, що їй буде краще, якщо її закопати, відтворивши природний хід речей. Авантюра продовжується.

1-11 Ви в глухому куті. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Ви беретеся закопувати насінину в живильний ґрунт.

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб насипати ґрунт. Персонаж додає +2, якщо у нього є , а також +2, якщо у нього є  і він *винахідливий*. Персонаж може скинути 1 рослину сировину. Якщо він зробить це, додайте +4 до його результату.

11+ Ви закопали насінину в родючий ґрунт. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Здається, що ґрунт, який ви використали, не зовсім підходить. Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Сховавши насінину в захисному пагорбі з бруду та рослинності, ви поливаєте її, щоб стимулювати ріст.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб стимулювати ріст насінини. Додайте +2, якщо у вас є предмет з , і +2, якщо ви *мудрі*. Можете скинути 1 воду. Якщо зробили це, додайте +2 до результату. Якщо у вас є , можете скинути 1 кістку, шкуру або нутроші, щоб додати +6 до результату.

15+ Ви успішно піджили саджанець. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-14 Ваші зусилля марні. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

688

Бурмотіння переходить у крики, які дедалі лютішають. Скоро може пролитися кров.

Додайте «Відкриту ворожнечу» (NN02) до колоди ночі, якщо це можливо. В іншому разі зменште .

- 690** Ви креслите візерунок на спині чудовиська, і воно застигає...
Виберіть і виконайте щось одне з указанного:
А) Спробуйте скерувати чудовисько. Завершіть зустріч. Чудовисько втікає двічі. Розмістіть свого персонажа на кінцевому тайлі, який воно досягне в такий спосіб.
Б) Відішліть чудовисько геть. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає тричі.
- 691** Ваш відчайдушний експеримент — багатонадійний. Мороз скував насініну, і вона починає впадати в сплячку. Можливо, Заплутаності не потрібно помирати!
Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.
Зобразіть на стіні первісної печери сагу про крижане спасіння; використайте знак , оточивши його знаком завершення. Додайте до викликів-загроз «Новий етап процвітання» (CN05).
- 692** Ви пробрались крізь повзучі ліани й виявили...
Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
...дивний жолоб у землі. Клубок кам'янистих пагонів, залишених чудовиськом, запечатує вхід, не даючи вам пробратися всередину. Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб зламати цю сплетену печатку. Додайте +2, якщо у вас є , і +2 за кожен дослідницький предмет, який у вас є.
11+ Ви пробились крізь печатку. Авантюра продовжується.
1-10 Ваші знаряддя для копання відскакують від кам'янистих ліан. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
Коли ви розламали печатку, вас обдало сильним смородом. Чудовисько явно прагнуло стримати цю речовину, що виривається з глибин землі.
Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб залишатися пильним. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном .
10+ Ви відступаєте назад, і хмара накопичених смердючих випарів повільно пропливає повз. Листя на її шляху в'яне. Після цього продовжуйте авантюру.
1-9 Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.
Ви підійшли до мутного, шиплячого ставка. Що це за неземна отрута з найглибших земних надр?
Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб змастити свою зброю в булькаючій рідині. Додайте +4, якщо в журналі записана щонайменше одна таємниця цього чудовиська.
12+ Ви занурили зброю в рідину, і та огидно шипить, перетворюючи зброю на знаряддя для повалення великого звіра. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.
1-11 Ваша рішучість зникла, і ви відступаєте від водойми. Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- 693** Ви йдете по сліду ліан. Що далі ви заходите, то густішою та щільнішою стає рослинність. Зрештою ви досягли справжньої стіни з рослин. Вона видається непроникною для людини. Але має бути якийсь прохід...
Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
Стіна з ліан, звісно, виглядає непроникною, але ви вмієте прорубувати собі шлях...
Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб прорубати собі прохід. Персонаж додає +2, якщо у нього є , +4, якщо у нього є , і +2, якщо він мстивий.
13+ Ви прорубуєте отвір у зеленій барикаді. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.
(продовження на наступній сторінці)



693
(продовж.)

1-12 Здається, що на місці кожної зрізаної ліани виростають дві інші. Вони розмножуються? Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Прорвавшись крізь зовнішню стіну, ви опинились у болоті. Пробираючись трясовиною серед коренів великої рослини, ви несподівано для себе усвідомили, що тонете!

Гурт, ризик: кожен персонаж повинен пройти випробування , щоб його не засмоктало болото. Персонаж додає +2, якщо у нього є мотузка або посох, і +2, якщо він обережний.

11+ Ви знайшли тверду ділянку з коренів і витягнули себе із цього багна. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Ви борсаєтесь, але багно далі піднімається навколо вас. Зазнайте    . Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Нарешті опинившись на твердій землі, ви дивуєтесь м'якому світлу, яке проникає крізь густі крони над головою. Ваше замилювання перериває голодне гарчання: ви наткнулися на гніздо хижаків!

Гурт, ризик: кожен персонаж повинен зустрітися з хижаким (див. «Зустрічі з дикими тваринами» на с. 48 правил), використовуючи результати нижче для бою замість звичайних результатів. Персонаж додає +2, якщо в нього є предмет із жетоном  або жетон  міститься на його тайлі. Якщо персонаж вирішує тікати, він розіграє звичайні результати, після чого залишає авантюру; якщо всі персонажі тікають, авантюра завершується невдачею.

12+ Ви прогнали істот. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-11 Вас сильно поранено під час нападу хижаків. Зазнайте    . Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

694

Вам удалось пережити важкий сезон. Ви знайшли спосіб вижити попри всі незгоди.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім збільште   .

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про важко здобуту винагороду; використайте знак достатку.



697

У видінні ви повзете на животі величезною молочною рівниною. Під вами м'яко рухаються хмари та вода.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Вихори свідомості кружляють навколо вас. Щоразу, занурюючи руку в потік, ви потрапляєте в інше видіння, інше місце.

Звитязець, сон: хтось повинен пройти випробування , щоб поглянути навколо очима корала. Додайте +2, якщо у вас є предмет із корала, і +2, якщо ви допитливі. Можете скинути будь-яку кількість живих коралів, щоб додати +2 за кожен скинутий у такий спосіб жетон.

11+ Ваш розум розширюється, коли ви досягаєте землі з-за меж. Червона вітряна рівнина. Спіральні чорні водойми, усіяні зірками. Авантюра продовжується.

1-10 Ви не можете досягнути те, що наповнює ваші чуття. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Бурхливий розум корала приголомшує. Але в його спогадах кружляють знайомі думки. Можливо, ви зможете схопитися за одну й доплести на ній до безпеки, ніби на дрейфуючій колоді під час шторму.

Звитязець, сон: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти щось спільне. Додайте +2, якщо у вас є , +4, якщо у вас є знак піснярів, і +2, якщо ви везучі. Можете скинути будь-яку кількість живих коралів, щоб додати +2 за кожен скинутий у такий спосіб жетон.

12+ Ви знайшли щось спільне, за що можна вхопитися, і здається, розум корала реагує. Можливо, вам вдасться образно зобразити цю ідею для кращого розуміння. Авантюра продовжується.

1-11 Вам не вдалося знайти щось, що ви могли б розділити з таким величезним і дивним розумом. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)

697
(продовж.)

Ваш пліт розуміння хиткий і крихкий. Він пливе поверхнею величезної свідомості, яка загрожує поглинути вас.

Звитяжець, сон: хтось повинен пройти випробування , щоб запропонувати співіснування. Додайте +4, якщо у вас є знак корала, +2, якщо у вас є *інструмент*, і +2, якщо ви *зібрані*. Можете скинути будь-яку кількість живих коралів, щоб додати +2 за кожен скинутий у такий спосіб жетон.

13+ Коралові пагони сплітаються, утворивши обличчя, схоже на ваше. Ви відчуваєте, як його розуміння зростає у вашому спільному сприйнятті, і ви бачите себе його очима: маленького, дивного й тендітного. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-12 Корал реагує, його пагони дико смикаються. Ви відчуваєте розгубленість від вашого послання. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

699

Ви стоїте на краю провалля й дивитеся вниз. Ви знаєте, що десь там є шлях до дивного й зеленого царства. Потрапляння туди може стати великим досягненням, яке пам'ятатимуть майбутні покоління.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Край провалля підступний. Спуск його звивистими проходами є викликом.

Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти шлях на дно провалля. Додайте +4, якщо у вас є знак підземного світу (i), і +2, якщо ви *винахідливі*.

10+ Ви спустилися з натренованою грацією. Авантюра продовжується.

1-9 Перша ж опора прогнулася під вашою вагою, і ви швидко вибираєтесь назад нагору. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

У прохолодній темряві провалля кожен звук грає на нервах. Рішучість вашої групи похитнулась.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб подолати темряву. Персонаж додає +2, якщо у нього є предмет із жетоном , +2, якщо він *допитливий*, і +4, якщо у нього є знак таємниці (ii).

11+ Ви гукаєте, і звук знайомого голосу є рятівним колом у темряві. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Ваші нерви натягнулись як струна, й паніка починає брати гору. Втраťте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Звивисті коридори провалля створили клубок шляхів у вашій свідомості. Ви повинні розплутати цей клубок і знайти шлях, щоб дістатися до земель за межею.

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб зорієнтуватися в проходах. Додайте +2, якщо у вас є мапа, +2, якщо ви *терплячі*, і +4, якщо у вас є знак прибуття (iii).

10+ Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-9 Проблукавши кілька годин, ви вийшли на поверхню далеко від пункту призначення. Покиньте авантюру і втечіть, потім утратьте . Інший персонаж, який бере участь в авантурі, повинен спробувати пройти це випробування. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

i



ii



iii



701

Ви не можете не здригнутися при думці про те, що трапилося з одним із ваших поселенців у глибинах розлому, і що це може віщувати для решти...

Закінчіть цей виклик.

Збільште  . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зниклих; використайте знак таємниці (i) та знак корала, оточивши його знаком завершення (ii). Додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06).

i



ii



703

Вам не вдалося ні втекти, ні відволікти підземну істоту, тож доведеться боротися за виживання.

Ви повинні пройти випробування , щоб битися. Додайте +2, якщо ви мстиві.

13+  210.

8-12 Ви відігнали істоту, але вона встигла вас поранити. Зазнайте  та втраťте .

1-7 У сутичці ви отримали поранення і впустили те, що зібрали під час розвідки глибин. Виконайте 8–12, потім утратьте всі свої винагороди. Отримайте рису мстивий.

704

Ви приступаєте до відновлення руїн. Вдихнути життя в це місце буде непросто, але ви вірите, що це можливо.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

У руїнах часто оселяються небезпечні істоти, і хтось повинен їх прогнати.

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб оглянути руїни на предмет небезпек. Додайте +2, якщо ви обережні, і +2, якщо у вас є дослідницький предмет.

11+ Ви вигнали всіх небезпечних тварин з руїн. Авантюра продовжується.

1-10 У руїнах вас поранила небезпечна істота. Зазнайте . Потім витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Фундаменти багатьох споруд дали тріщини й потребують серйозного ремонту.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб відремонтувати фундаменти. Додайте +2, якщо у вас є . Можете скинути до 3 жетонів мінеральної сировини. Додайте +3 за кожну скинуту глину, +1 за кожну іншу мінеральну сировину, скинуту в такий спосіб.

12+ Ви відновили фундаменти споруд аванпосту. Авантюра продовжується.

1-11 Фундаменти надто сильно пошкоджені. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Укріпити фундаменти недостатньо, щоб зробити руїни знову придатними для життя. Потрібно дещо поремонтувати та поприбирати, щоб це місце знову стало домом.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб створити домашній затишок. Додайте +4, якщо у вас є мітла, і +4, якщо у вас є знак укріплення. Можете скинути до 4 жетонів деревини. Додайте +2 за кожну скинуту в такий спосіб деревину.

14+ Ви з радістю назвете це місце домом! Завершіть авантюру й відновіть руїни до аванпосту. Для цього створіть нову карту аванпосту. Виберіть до 2 споруд, записаних у руїнах, і впишіть їх у нову карту.

10-13 Ваші зусилля дають надто скромні результати: споруди не підлягають відновленню. Відновіть руїни до аванпосту. Створіть нову карту аванпосту без споруд.

1-9 Аванпост потребує більше зусиль, ніж ви думали. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.



706

Коли ви стоїте на голові чудовиська, він із голодним виразом дивиться на полум'я у ваших руках...

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Зробити підношення вогнем. Якщо у вас є предмет із жетоном  або  є на вашому тайлі, скиньте цей жетон , щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Воно втікає. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «сифоновий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Сифоновий камінь» (IT100).

Б) Розмахувати факелами, доводячи чудовисько до шаленства. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає. Вилучіть його мету та всі жетони слідів, потім замініть його поточний інстинкт на «Шлях руйнації» (BY04).

- 708** *Погодувати чудовисько виявилось вдалою стратегією. Хоча створіння таких гігантських розмірів не зможе прогледуватися лише вашими мізерними підношеннями, та здається, воно схвалює ваші дії. Коли промені світла прорізали темряву, ви прокинулись і знайшли біля вашого села дивні скарби: рослини, яких ви ніколи не бачили, та блискуче каміння з невідомих глибин. Майбутні покоління отримають користь від цих дивних багатств, і, можливо, прагнутимуть надалі робити підношення чудовиську. Із часом чудовисько може стати об'єктом шанування для вашого народу.*
- Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.
- Зобразіть на стіні первісної печери сагу про шанування; використайте знак настороженого чудовиська та знак бенкету.
- Додайте до викликів-загроз «Свято пам'яті» (CA07) та «У тінях долини» (CA08).
- 709** *Коріння чудовиська закручується й молотить землю поблизу вас. Ви змушені ухилитися та перекочуватися, щоб уникнути їх. Високо вгорі його голова вертиться в хмарах. Ви знаєте, що воно шукає воду. І хоча ви ніколи не зможете втамувати його спрагу, вода має на нього суттєвий вплив. Коли частина коренів біля вас згуртувалася, щоб жадібно поглинути воду, серед переплєтених лоз з'явився рясний врожай дивних харчів.*
- Завершіть зустріч. Отримайте 3 овочі на свій вибір.
- 711** *Чудовисько врізалось в центр розлому, і ви мчите його величезними слідами! Комета в небі опустилась низько. З неї висипалися щупальця спор, які тягнуться до втраченого уламка, що впав у долині. Це возз'єднання може поглинути долину, якщо ви зараз щось не вдієте.*
- Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).
- Оболонка комети складається з інертного корала, міцного та кам'янистого. Вам доведеться прокласти собі шлях. Чудовисько реве й кидається вперед.**
- Чудовисько, звияжець, корал:** хтось повинен пройти випробування 🌲, щоб підбадьорити чудовисько. Додайте +2, якщо у вас є талісман, +2, якщо у вас є трофей, і +2, якщо ви мудрі. Додайте на свій вибір 🍷 або 🌲 чудовиська до результату.
- 20+** Чудовисько з легкістю проламало оболонку. Авантюра продовжується.
- 1-19** Оболонка тріснула, але витримала. Послабте кожне покращення чудовиська один раз. Потім витратьте ⚡ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- Спори, що опускаються, утруднюють дихання, липнуть до тіла чудовиська, обпікаючи його.**
- Чудовисько, корал, гурт, ризик:** кожен повинен пройти випробування 🌊, щоб очистити чудовисько. Персонаж додає +2, якщо у нього є мітла, і +2, якщо він винахідливий. Персонаж може скинути до 1 крові місяця, щоб додати +4 до результату.
- 12+** Вам удалося достатньо очистити шкіру чудовиська, щоб воно кинулося вперед для наступного удару. Авантюра продовжується.
- 1-11** Зазнайте 🌪. Послабте всі покращення чудовиська. Потім витратьте ⚡ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
- Усередині розламаної оболонки б'ється велике серце корала. У повітрі стає дедалі більше спор, які обпікають і вас, і чудовисько.**
- Чудовисько, звияжець, корал, ризик:** хтось повинен пройти випробування 🕸, щоб скерувати чудовисько. Додайте +2 за кожен предмет із крові місяця, який має персонаж у авантурі, і +4, якщо ви зібрані. Додайте на свій вибір 🌊 або 🕸 чудовиська до результату.
- 22+** Чудовисько завдало вирішального удару. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.
- 1-21** Удар чудовиська зрикошетив від залишків оболонки. Кожен персонаж зазнає 🌪. Потім витратьте ⚡ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.



713	Попри витрачений на дослідження час, вам не вдалося розкрити таємниці Заплутаності. Ваш народ починає вірити, що це небезпечне місце, повне мерехтливих тіней і непередбачуваних звірів. Дітей лякають розповідями про жахи, які з ними стануться в Заплутаності, якщо вони поткнуть туди носа... Збільште . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства: А) Бути обережними серед тінистих галявин. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про тінь від листя; використайте знак обережності (i) та знак Заплутаності (ii). Б) Заборонити затримуватися серед листя, що тріпоче на вітрі. Зменште . Запишіть «Виконання дії, яка розміщує жетон виснаження на тайлі Заплутаності» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про голодний ліс; використайте знак табу (iii) та знак Заплутаності (ii).
716	Чудовисько з апетитом з'їло великий шмат ґрунту. Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Переглянути пережоване каміння в пошуках інформації. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська. Б) Залишити камінь, щоб приманити чудовисько. Скиньте 1 мінеральну сировину, щоб отримати  до , потім зменште ворожість чудовиська на 1. В) Взяти камінь із купи. Отримайте 1 оброблену мінеральну сировину на свій вибір.
717	Чудовисько схопило вас великим, кам'яним кулаком, коли ви стояли на його високій короні. Ви висите над його величезною пащею, що перемелює камені. Засунувши руку в сумку, ви вихопили камінь, який може стати вашим порятунком! Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Кинути камінь чудовиську. Якщо у вашому інвентарі є щонайменше 1 мінеральна сировина, скиньте 1 або більше такої сировини, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1 за кожну скинуту в такий спосіб сировину. Б) Впасти. Завершіть зустріч. Зазнайте .
719	Ваші сподівання стали реальністю: велика цитадель зростає з року в рік. Ваш народ процвітає в тіні цього колоса, зведеного людськими руками, й історія цього міста стає невід'ємною частиною саги вашого народу. Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Зменште , збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про величне місто; використайте знак регіону, де ви побудували місто, та знак міста. Наприкінці цього виклику завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
721	Ваші кроки здіймають пил там, де висохла вся вода. Піщаний ґрунт хрустить під ногами. Виберіть і виконайте одне з указанного: А) Дослідити пересохлу землю. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська. (продовження на наступній сторінці)



721 (продовж.)	Б) Полити сухий пил, допомагаючи травам прорости з надприродною швидкістю. Отримайте 1 волокно. Можете скинути 1 воду, щоб натомість отримати 1 волокно та 2 корінці.
723	Створені вами пісні стали культурним надбанням вашого народу. Ці мелодії поєднують теперішнє, минуле та майбутнє. Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім зобразить на стіні первісної печери сагу про піснярів; використайте знак пісняра. Тепер ваше суспільство має доступ до легенд. Отримайте карту знань «Легенди» (KN15) та «Пісні» (KN16). Ваше суспільство отримує властивість накидки «Оповідач легенд» (MA11).
724	Чудовисько поглинає воду навколо себе, і в долині стає дедалі важче знайти цю життєдайну речовину. Земля тріскається, губи пересихають, починається справжня посуха. До кінця цього виклику кожен персонаж може отримувати щонайбільше 1 жетон води щодня. Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).
725	Попіл тонким шаром вкриває сліди чудовиська. Вони досі тліють. Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Оглянути горизонт, щоб побачити, куди й чому прямувало чудовисько. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська. Б) Покопирсатися в попілі. Якщо у вас є предмет, на який можна розмістити жетон , можете додати жетон  до цього предмета.
726	Ви майже завершили знак. Залишилося зробити один штрих, щоб подряпини на панцирі набули завершеного вигляду. Ви переконані, що це покладе край існуванню чудовиська. Але цієї миті у вас зникає бажання до боротьби. Це не тріумфальна перемога, а лише кінець життя, сумний, яким він і має бути. Ви відступили й опустили зброю. Чудовисько дивиться на вас, але крижані вітри вщухли, і воно не робить спроб атакувати. Закінчіть цей виклик. Збільште . Установіть ворожість настороженого чудовиська на 2. Зобразить на стіні первісної печери сагу про розірваний цикл; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак росту (ii). До кінця гри збільште  та  на 1 (максимум до 7) кожного персонажа, який брав участь у авантурі на момент її завершення. Додайте знак настороженого чудовиська та знак росту (ii) на бік легенди карти кожного із цих персонажів. Потім завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
727	Проведене вами дослідження хвороби, на яку страждає Заплутаність, не задовольняє вашу цікавість і не розвіює страхи вашого народу. Що б не вразило квітучі джунглі, це за межами ваших знань. У наступні роки регіон повільно вмирає, відкриваючи під собою інший ландшафт. Збільште . Перетворіть кожен аванпост у регіоні Заплутаності на руїни. Зменште  за кожен аванпост, який став руїнами в такий спосіб. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства: (продовження на наступній сторінці)



727
(продовж.)

А) Заборонити затримуватися в Заплутаності. Запишіть «Відпочинок на тайлах Заплутаності» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про заборонену долину; використайте знак табу (ii) та знак Заплутаності (i).

Б) Ризикнути попри небезпеку поширення гнилі. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поширення занепаду; використайте знак спустошення (iii) та знак Заплутаності (i).



728

Ви стрибнули на щелепу чудовиська й повисли на ній. Воно вас не бачить, але змінює свою позу, і ви усвідомили, що воно може вас відчувати. Але чудовисько точно зацікавиться камінням перед ним.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Повести чудовисько на кам'яний бенкет. Якщо на суміжному тайлі є природний об'єкт, де можна виконати дію видобутку, виберіть один із цих об'єктів, щоб завершити зустріч. Розмістіть свого персонажа та чудовисько на тайлі із цим об'єктом (не тягнучи карту подорожі). Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «розколотий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Розколотий камінь» (IT88).

Б) Кинути шматочок каменя. Скиньте мінеральну сировину, щоб завершити зустріч. Чудовисько втікає. Зменште його ворожість на 1.

В) Упасти на землю, коли чудовисько спробує вас струсити. Завершіть зустріч. Зазнайте .

729

Ваш народ упав у шал діяльності, вирушаючи все далі в пошуках припасів. Поспішаючи завершити проєкт, вони турбують різноманітну флору та фауну долини.

Киньте  і спроєктуйте споруду з переліку нижче відповідно до результату (не витрачаючи ):

- 1-2 Навіс з очерету (ST01);
- 3 Ловці дощу (ST15);
- 4 Сакви для зберігання (ST03);
- 5 Вигрібна яма (ST05);
- 6 Жорновий камінь (ST08).

Потім побудуйте цю споруду на аванпості з найменшою кількістю споруд (не витрачаючи  або ресурси).

731

Завдяки вашим драконівським методам контролю запасів харчів удалося зберегти життя частині людей, але тягар вибору, хто житиме, а хто — ні, є непосильним для однієї людини.

Закінчіть цей виклик.

Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про контроль; використайте знак обережності (i) та знак нещастя (ii). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Шукати походження корала в далеких, зоряних землях. Якщо знак Зоряного моря (iii) є на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Промовляти за межі неба» (CC07).

(продовження на наступній сторінці)



731
(продовж.)

Б) Зіткнутися з давнім звиязцем, який зараз служить коралу. Якщо знак корала оточений знаком завершення (iv) на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Обранець комети» (CC08).

В) Розшукати лігво вашого стародавнього ворога. Якщо знак крові чудовиська (v) прикрашає знак чудовиська з неактивним лігвом на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Чудовисько комети» (CC09).

Г) Відновити зв'язок із чудовиськом із давніх часів. Якщо знак чудовиська оточений знаком пов'язування (vi) на стіні первісної печери, і це чудовисько має активне лігво в долині, додайте до викликів-загроз «Зв'язок із чудовиськом» (CC10).

Д) Втекти з долини раз і назавжди. Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09).



732

Ви втратили рівновагу, і течія каналу затягнула вас під воду. Борючись за ковток повітря в бурхливому потоці, ви не можете зорієнтуватися в просторі. Коли ви нарешті потрапили на світло, то з'ясували, що опинилися в струмку на іншому боці долини.

Зазнайте 🏠🏠🏠. Завершіть цю дію розвідки глибин та втрайте всі підібрані винагороди. Розмістіть свого персонажа на тайлі на свій вибір, вибираючи тайл з озером, річкою або болотом, якщо це можливо.

733

Коли згасло відлуння спустошення й осів пил, лють чудовиська вичерпалася.

Для кожного тайла з аванпостом та жетоном слідів, киньте 🎲 та застосуйте результат нижче, додаючи +1, якщо ворожість чудовиська 5 або менше:

1-2 Чудовисько залишило лише розтрощений кратер. Перетворіть аванпост на руїни. Зменште 🧑 на 🎲.

3-4 Чудовисько пронеслося околицею аванпосту. Виберіть випадковим чином 2 споруди на аванпості. Зруйнують їх. Зменште 🧑🧑.

5-6 Чудовисько пошкодило аванпост і налякало мешканців. Виберіть випадковим чином 1 споруду на аванпості. Зруйнують її. Збільште 🧑.

Потім вилучіть жетон мети цього чудовиська та всі його жетони слідів. Ця карта залишається призначеною йому.

736

Ви знаєте, що в таких місцях чудовисько залишає купки цінного для нього ресурсу. Ви могли б зібрати цей ресурс або примножити його кількість, щоб надіслати чудовиську повідомлення.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Зробити підношення, щоб заспокоїти чудовисько. Скиньте 1 скарб чудовиська, щоб зменшити його ворожість на 2.

Б) Взяти об'єкт собі. Отримайте 1 скарб чудовиська.

743

Чудовисько розлючене через напад вашого народу. Тепер воно спускається до вас, як розгніваний поранений бог.

Коли це чудовисько активується в наступній фазі чудовиська, замість слідування своєму інстинкту воно проходить випробування 🌊, щоб простувати до найближчого тайла з персонажем. Воно додає +3, якщо його ворожість 6 або вище.

16+ Чудовисько просувається тричі до цього тайла.

12-15 Чудовисько просувається двічі до цього тайла.

1-11 Чудовисько просувається один раз до цього тайла, потім отримує 🗡 до кожної своєї характеристики.

(продовження на наступній сторінці)

743
(продовж.)

Тоді, якщо чудовисько потрапило на тайл з одним або декількома персонажами, гравці повинні вибрати одного із цих персонажів для зустрічі із чудовиськом.
Додатково, якщо воно потрапило на тайл з аванпостом, збільште , потім виберіть випадковим чином одну споруду на цьому аванпості та зруйнують її.

744

Ви споглядаєте далеке місце, яке ховається за туманами невизначеності. Здригнувшись, ви прокидаєтеся і...

Виконайте перше, що зможете:

А) Сон виринає з вашої свідомості в долину. Якщо є щонайменше 1 нерозміщена підставка під тайли місцевості і є хоча б один регіон із щонайменше 1 розміщеним тайлом та щонайменше 3 нерозміщеними тайлами (не рахуючи стартового тайла), виберіть випадковим чином один із цих регіонів та розширте долину, виконуючи такі кроки.

Крок 1. Додайте нову підставку під тайли місцевості до вашої долини. Розмістіть її суміжно до тайла на свій вибір. Це має бути тайл, що відповідає вибраному перед цим регіону, якщо можливо. Підставку треба розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

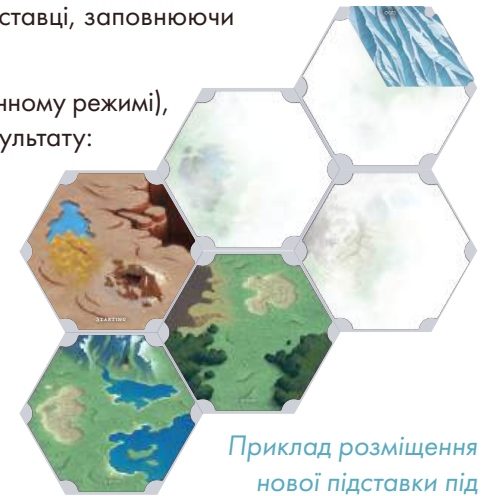
Крок 2. Помістіть усі нерозміщені тайли цього регіону в торбинку (за винятком стартового тайла). Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3 (тільки для Епохи 1 та нескінченного режиму). Якщо це Епоха 1 (або ви граєте в нескінченному режимі), і в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте  і розмістіть льодовики відповідно до результату:

- 1-2** 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.
- 3-4** 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.
- 5** Виконайте обидва: 1-2 та 3-4.
- 6** Киньте  знову і натомість прочитайте відповідні наслідки:
 - 1-3**  846
 - 4-5**  134
 - 6**  446

Потім поверніть «Далекий сон» (NU07) до коробки.

Б) Сон зникає, як ранковий туман, залишаючи по собі лише росяні натяки на межі свідомості. Збільште .



Приклад розміщення нової підставки під тайли місцевості

749

Ви бризнули водою у величезну морду чудовиська. Наче у відповідь, із чудовиська вирвався величезний потік, відкинувши вас подалі. Коли вам нарешті вдалося вибратися з потоку, виявилось, що ви тримаєте в руці незвичайний предмет.

Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Розмістіть свого персонажа на суміжному тайлі на свій вибір, вибираючи тайл з озером, річкою або болотом, якщо можливо (не тягнучи карту подорожі).

Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «мерехтливий», отримайте 2 волокна; в іншому разі отримайте предмет «Мерехтливий мох» (IT86).

754

Попри всі ваші зусилля, насінина Заплутаності не може розростися. Саджанець всихає й твердне, поки скверна поглинає те, що залишилося від його матері. Можливо, колись у результаті великої повені чи пожежі насінина Заплутаності знову прокинеться, але наразі велич квітучих джунглів залишається лише в піснях та історіях вашого народу. Із плином поколінь долина пересихає, а ґрунт стає крихким, і вашому народу доводиться шукати нового притулку, забравши із собою пам'ять про Заплутаність.

(продовження на наступній сторінці)

754
(продовж.)

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про крихку землю; використайте знаки відбуття (i) та Заплутаності (ii). Замініть стартовий тайл Заплутаності на стартовий тайл іншого регіону, якщо це можливо. Після цього випадковим чином замініть якомога більше інших тайлів Заплутаності недослідженими тайлами того регіону. Ваше суспільство **зникає**.

Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Початок наступних кампаній» у правилах с. 97. Або можете перейти до гри в нескінченному режимі після кампанії, яку описано на с. 97 правил.



ii



755

Слідуючи за чутками й клаптиками незвичайних хмар, ви шукаєте край обпалюючих туманів і блукаючих пагорбів.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Хмара — могутнє знамення.

Звитяжець, погода: хтось повинен пройти випробування ☹️, щоб витлумачити знак. Додайте +2, якщо у вас є *талісман*, і +2, якщо ви *зібрані*.

10+ Ви помітили напрямок руху цих клаптиків. Авантюра продовжується.

1-9 Ви не спромоглися зрозуміти цей знак. Витратьте ⚡️⚡️ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Подорожуючи долиною під знаком хмари, ви наблизилися до незвичайного проходу. Місцеві рослини поцятковані дивними плямами, а ґрунт сухий та крихкий. Зайшовши в прохід, ви потрапили в хмару дивних випарів, які чіпляються та обпікають шкіру.

Гурт, погода: кожен повинен пройти випробування 🐉, щоб уникнути туманів. Персонаж додає +2, якщо в нього є *дослідницький предмет*, і +2, якщо він *обережний*.

12+ Ви пройшли крізь випари, відчувши лише незначний дискомфорт. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-11 Зазнайте 🐉🐉, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Випари густішають. Пробираючись крізь них, ви спершу почули повільний, скреготливий гуркіт. Коли туман трохи розсіявся, перед вами постав пагорб, який рухається у вашу сторону. Він дуже неспішно наближається, повільно крокуючи гігантськими ногами.

Звитяжець, диво: хтось повинен пройти випробування 🌲, щоб залізти на гірського плазуна. Додайте +2, якщо у вас є *мотузка*, +2, якщо у вас є *скельний гак*, +2, якщо у вас є 🦷, і +2, якщо ви *безстрашні*.

13+ Ви застрибнули на спину істоти, щоб знайти маленький світ, розташований на її величезних плечах. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-12 Ви відступили. Витратьте ⚡️⚡️ або 🌀, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

761

З вершини рогу чудовиська ви бачите...

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) ...багату кам'яну жилу, де чудовисько може побенкетувати. Якщо на вашому тайлі є природний об'єкт, де б ви могли виконати дію видобутку, виберіть такий, щоб завершити зустріч. Виконайте дію видобутку на цьому природному об'єкті (не витрачаючи ⚡️, як зазвичай). Зменште ворожість чудовиська на 2.

Б) ...що навколо нема нічого цікавого. Така ваша поведінка дратує чудовисько. Завершіть зустріч. збільште ворожість чудовиська на 1.

В) ...безпечне місце, щоб зістрибнути. Завершіть зустріч. Витратьте 🌀, щоб отримати 🏠 до 🌲.

- 764** Зростаюче населення створює значний тиск на долину, і земля зaledве утримує ваш народ. Вільних ліжок бракує навіть на найбільших аванпостах. Починає накопичуватися сміття, загрожуючи поширенню хвороб.
- Збільште . Якщо аванпостів менше ніж 4, збільште . Кожен персонаж на тайлі з аванпостом без вигрібної ями зазнає . Після цього, якщо знак чуми є на стіні первісної печери, отримайте ; в іншому разі додайте до викликів-загроз «Моровицю» (CZ03).
- Наприкінці ночі розмістіть жетон виснаження на кожному тайлі з аванпостом.
- 765** Вас затягнув потік. Темна вода наповнила легені та чуття. Ви прийшли до тями від плюскоту води біля ніг, сонце хилиться до заходу.
- Зазнайте  та втраťте . Потім , розмістивши свого персонажа на тайлі на свій вибір, вибираючи тайл з озером, річкою або болотом, якщо це можливо. Якщо ви безстрашні або везучі, отримайте .
- 766** Глибоко в шматку замерзлої крові місяця вам видно щось, що нагадує людську фігуру, замкнену невідомо скільки часу в містичній крижині. До неї не дістатися крізь лід, але ви помітили сумку, що виступає із затверділого шматка люмінесцентного каменю.
- Можете виконати дію «Нишпорити» не витрачаючи . Якщо зробите це, додайте 1 додаткову кров місяця до торбинки.
- 772** Протягом року спостерігалися різні знаки, але жоден із них не став символом ідентичності вашого народу як суспільства.
- Додайте . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про безліч знаків; використайте знак розколу.
- Потім завершіть цей виклик та завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.
- 773** Ви розбризкали воду по спині чудовиська, і рослинність пробилася крізь опаловий камінь його шиї. Ви зірвали яскраво-зелений паросток і чудовисько завмерло. Ви падаєте з його гороподібного боку, втративши свідомість ще не долетівши до землі. Прокинувшись, ви помітили паросток у своїй руці. Чудовисько зникло.
- Завершіть зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Зазнайте .
- Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «живильний», отримайте 2 волокна, в іншому разі отримайте предмет «Живильний паросток» (IT90).
- 774** Із поширенням вашого народу долиною культурна єдність стає все більш важливою. Ви шукаєте шляхи для зміцнення зв'язків.
- Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:
- А) Розібратися зі старими шрами та образами. Додайте до своїх цілей «Згасити іскри» (GZ21).
- Б) Полювати на легендарну здобич. Додайте до своїх цілей «Уполювати звіра-знамення» (GA17).
- В) Гордо співати свої саги. Додайте до своїх цілей «Пісня й оповідка» (GA21).
- Г) Вирізьбити символи вашої культури для майбутніх поколінь. Додайте до своїх цілей «Закарбувати в камені» (GA20).
- (продовження на наступній сторінці)



774
(продовж.)

Е) Культивувати спільні вірування. Якщо знак пісняка (i) або знак писаря (ii) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Шукати символ» (GB09).



Після цього можете витратити 6 , щоб вибрати та виконати інший пункт із цього списку. Можете зробити це будь-яку кількість разів.

776

Щоб зрозуміти хворобу, що вразила Заплутаність, ви повинні особисто оглянути уражені ділянки. Ви починаєте на галявині, де все зів'яло.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Ліани на галявині в'ялі, а їхня кора міцна. Для кращого розуміння вам потрібно розрізати їх та взяти зразки.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб взяти зразки ліан. Додайте +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви допитливі.

Додайте +1 за кожен жетон на «Зразку листя» (GN04) або +6, якщо ця ціль досягнута.

14+ Ви помітили, що ближче до коріння стан ліан погіршується. Авантюра продовжується.

1-13 Ви не знайшли нічого цікавого. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Ви шукаєте кореневу систему великих рослин Заплутаності, закопуючись у ґрунт у пошуках підземного вузла.

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб копати. Персонаж додає +2, якщо у нього є , і +2, якщо він винахідливий.

10+ Ви розкопали клубок коріння. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-9 Ви порпаєтесь у пухкій землі, але нічого не знаходите. Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Знайшовши коріння, вам потрібно його докладно вивчити, але його міцний зовнішній шар може стати проблемою.

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб вивчити коріння. Додайте +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви зібрані. Додайте +1 за кожен жетон на «Зразку листя» (GN04) або +6, якщо ця ціль досягнута.

15+ Ви розрубали коріння, всередині виявилась маса отруйних гнійних вузлів. Мабуть, це і є симптом скверни. Та чи означає це, що її джерело в глибинах землі? Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-14 Ця проблема збила вас із пантелику. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

777

На світанку ви бачите те, чого найбільше боялися — чудовисько прямує до вашого села. Чи то з презирства, чи з невігластва, воно трощить ваші споруди та змушує народ утікати.

Зменште  на 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про жахливий день; використайте знак настороженого чудовиська, прикрасивши його знаком гніву (див. «Прикрашальні знаки» у правилах на с. 70).

Додайте до викликів-загроз «У тінях долини» (CA08).



783

Ви з'ясували, що серед вашого народу сформувалася фракція, яка вважає, що вам потрібно вполювати чудовисько, аби назавжди позбутися цієї загрози.

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Погодитися на план полювання на чудовисько. Зменште . Виберіть чудовисько з найвищою ворожістю і збільште його ворожість на 3. Додайте до викликів-загроз «Ніч штормів» (CA09).

Б) Встановити табу на наближення до чудовиськ. Зменште . Зменште ворожість кожного чудовиська на 3. Запишіть «Переміщення на тайл із настороженим чудовиськом» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

(продовження на наступній сторінці)

783
(продовж.)

В) Переконати людей, що співіснування можливе. Один персонаж повинен пройти випробування , щоб припинити ескалацію. Додайте +2, якщо ви *мудрі*. Додайте +2, якщо у вас є знак посередника, і +4, якщо у вас є знак чудовиська з найвищою ворожістю.

11+ Ви чітко роз'яснили наслідки такого плану. Зменште . Зменште ворожість кожного чудовиська на 1.

9-10 Люди невдоволені, але зрештою погодилися. Збільште .

1-8 Група людей вирушила, щоб завдати удар чудовиську. Збільште .

Збільште ворожість кожного чудовиська на 3. Додайте до викликів-загроз «Ніч штормів» (CA09).



784

Вам відомо, що чудовисько харчується певними каменями. Ви порпаєтесь у сумці в пошуках чогось, що б утамувало його голод.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Нагодувати чудовисько добірним шматком. Якщо у вашому інвентарі є жетони сировини, скиньте 1 із них, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «сочиться», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Камінь, що сочиться» (IT91).

Б) Розчарувати великого поїдача каменів. Збільште ворожість чудовиська на 1, потім завершіть зустріч.

785

Перед вами стоїть самотнє чудовисько, його велика корона з рогів тягнеться аж до неба. Хто ви такі, щоб протистояти істоті, кожен крок якої віщує вогняну загибель і водночас відродження з попелу?

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Коли ви наблизилися, бурштинове світло, яке випромінює цей звір, позбавило вас сил для атаки...

Чудовисько, гурт, ризик: кожен повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб знайти шлях крізь світло, що виснажує.

Персонаж додає +2, якщо у нього є предмет із *корала* або *крові місяця*, і +2, якщо він *терплячий*.

Перемога (дорівнює або більше): ви знайшли шлях, який дав змогу зберегти сили. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): світло виснажило вас. Послабте всі ваші покращення двічі. Авантюра продовжується.

Чудовисько зрушує з місця, коли ви до нього наблизилися. Воно швидко кружляє навколо вашої групи та залишає палаючі сліди.

Доведеться спритно уникати полум'я, щоб спіймати його!

Чудовисько, гурт, ризик: кожен повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб ухилитися від вогню. Персонаж додає +2, якщо у нього є плащ, і +2, якщо він *хитрий*.

Перемога (дорівнює або більше): ви прорвалися крізь вогняні сліди неушкодженими. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): зазнайте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Діставшись до чудовиська, ви повинні видертись по його кістяних боках. Шипи трохи допомагають, але все одно доводиться докладати надлюдських зусиль.

Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб видертися на нього. Додайте +2, якщо у вас є мотузка, +2, якщо у вас є скельний гак, +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви *мстиві*.

Перемога (дорівнює або більше): ви деретеся вгору, сили покидають вас із кожним новим хватом. Зменште  або  на 1, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею. В іншому разі продовжуйте авантюру.

Поразка (менше): ви зірвалися з боку звіра. Зазнайте , потім покиньте авантюру. Інший персонаж, який бере участь в авантурі, повинен спробувати пройти це випробування. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Видершись на чудовисько, ви стискаєте бурштинову намистину. Саме повітря починає кричати, а з руки злазить шкіра, коли ви втискаєте дорогоцінний камінь у могутню грудну клітину.

Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб витримати біль. Додайте +2, якщо у вас є *талісман*, +4, якщо у вас є *трофей*, і +2, якщо ви *невгамовні*.

(продовження на наступній сторінці)

785 (продовж.)	Перемога (дорівнює або більше): ви занурили намистину глибоко в бурштинове світло всередині чудовиська. Зменште свою  або  на 1. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль. Поразка (менше): позначте одне поле віку свого персонажа. Якщо в такий спосіб ви позначаєте поле легенди, ваш персонаж негайно гине. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.
790	Чудовисько повернуло величезну голову, щоб поглянути на вас, поки ви стоїте на його хребті. Воно не відводить погляд від вогню. Виберіть і виконайте одне з указанного: А) Нагодуйте чудовисько полум'ям. Завершіть зустріч. Чудовисько втікає двічі. Вилучіть жетон виснаження з кожного тайла, яким у такий спосіб пересувалося чудовисько. Б) Загасити полум'я. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «сифоновий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Сифоновий камінь» (IT100).
797	Ви почали сутичку із чудовиськом і, зрештою, прогнали його до лігва. Істота відступила всередину і не з'являється багато наступних сезонів... Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства: А) Насолоджуватися своєю перемогою над чудовиськом. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про кінець бурі; використайте знак настороженого чудовиська, прикрашеного знаком гніву (i) (див. «Прикрашальні знаки» у правилах на с. 70). Б) Підтримуйте вогонь пильності, на випадок, якщо чудовисько повернеться. Якщо знак полум'я є на стіні первісної печери, збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про вартових, що присягнули вогнем; використайте знак полум'я, оточивши його знаком пов'язування (ii). Завершіть поточну епоху. Правила продовження поточної кампанії в Епосі 2 див. на с.196 писання.
801	Ваш бенкет згадуватимуть ще довгі роки. Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім зменште  та збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про осінній достаток; використайте знак бенкету (i) та знак достатку (ii).
811	Уздовж глибокої борозни, яка утворилася від руху чудовиська, ви підмітили шматки корала, яких воно ретельно уникало. Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Простежити вигини шляху. Якщо до чудовиська прикріплена нерозкрита карта таємниці, розкрийте її та занотуйте отриману інформацію у відповідне поле журналу на сторінці чудовиська. Б) Зібрати уламки коралів. Отримайте 1 мертвий корал. Якщо у вас є живий корал або предмет із <i>корала</i>, натомість отримайте 1 живий корал.
813	Ви вивчили чудовисько й з'ясували, що попри свою могутність, воно така ж жива істота, як і ви. Воно пересувається долиною не безцільно. У нього є мета — ресурси, життєво важливі для існування. Дізнавшись про чудовисько більше, ваш народ почав сприймати його як могутню силу природи, яку потрібно поважати. До того ж, поведінка цього титана створює для вас нові можливості в долині, відкриваючи в надрах землі приховані, рідкісні ресурси. Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства: (продовження на наступній сторінці)



813

(продовж.)

А) Порадити своєму народу уникати місць, де проходило чудовисько. Зменште . Зменште ворожість настороженого чудовиська на 2. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про могутнього сусіда; використайте знак настороженого чудовиська, знак обережності (i) та знак табу (iv). Запишіть «Відпочинок на тайлі з накладкою відбитків чудовиська» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

Б) Використовувати руйнівні переміщення чудовиська, щоб зібрати більше дорогоцінної срібної рідини. Якщо знак крові місяця є на стіні первісної печери, збільште . Збільште ворожість настороженого чудовиська на 3. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про багатство крові місяця; використайте знак настороженого чудовиська, знак таємниці (v) та знак крові місяця, оточивши його знаком пов'язування (ii).

В) Скористатися руйнівними відбитками чудовиська для подальшого вивчення таємниць, прихованих під долиною. Якщо знак підземного світу є на стіні первісної печери, збільште . Збільште ворожість настороженого чудовиська на 3. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про виявлені глибини; використайте знак настороженого чудовиська, оточивши його знаком пов'язування, знак таємниці (v) та знак підземного світу, оточивши його знаком пов'язування (iii). Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Див. писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епоху 2.



814

Нападники могли б посміливішати завдяки попереднім успіхам, але ви продемонстрували їм свою твердість та силу. Пролито надто багато крові, але кризі покладено край.

Зменште , зменште  на 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про тих, кого змусили замовчати; використайте знак бою (i) та знак спустошення (ii).



815

Чудовисько дивиться на вас із зацікавленням та очікуванням. Ви знаєте, що воно не любить корали, але вам цікаво, що станеться, якщо їх йому запропонувати...

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Запропонувати коралову дрібничку. Якщо у вашому інвентарі є живий корал або предмет із *корала*, скиньте живий корал або предмет із *корала*, щоб завершити зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 3. Чудовисько втікає. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «розколотий», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Розколотий камінь» (IT88).

Б) Подумати двічі й запропонувати безпечніший жетон. Якщо у вашому інвентарі є оброблена сировина або предмет, скиньте оброблену сировину або предмет, щоб завершити зустріч. Зменште ворожість чудовиська на 1. Отримайте 1 скарб цього чудовиська.

В) Швидко відступити, нічого не запропонувавши. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 2.

816

Небо виє. Ви задрали голову й помітили над собою велику розколину. На її передньому краї видно комету. Від неї відколовся та почав падати шматок. Виття обірвалося короткою тишею. А потім вас збила з ніг хвиля шуму й хаосу. Неймовірний удар назавжди змінив долину.

Виконайте такі кроки, щоб розіграти цей удар:

Крок 1. На місці удару все миттєво випарувалося. Виберіть тайл у долині. Це має бути тайл із заростями коралів, якщо це можливо. Вилучіть усі накладки із цього тайла. Розмістіть на нього накладку ударного кратера (HX01b). Кожен персонаж на вибраному тайлі стає легендою. Відповідні гравці створюють собі нових персонажів.

Крок 2. Ударна хвиля зруйнувала навколишню територію. Вилучіть усі накладки з кожного тайла, суміжного з ударним кратером. Якщо у такий спосіб ви повинні вилучити лігво чудовиська, натомість воно стає неактивним (чудовисько з неактивним лігвом не може стати настороженим). А кожен персонаж на тайлах, що постраждали в такий спосіб, зазнає .

(продовження на наступній сторінці)

816
(продовж.)

Крок 3. Руйнування поширюється далі. Переверніть усі накладки на неактивний бік на кожному тайлі, суміжному з тайлом, що прилягає до ударного кратера. Якщо в такий спосіб має стати неактивним лігво чудовиська, натомість збільште ворожість цього чудовиська на . Кожен персонаж на тайлах, що постраждали в такий спосіб, зазнає .

Крок 4. Шалені вітри та уламки, що падають, загрожують усій долині. На всіх інших тайла в регіоні з ударним кратером та в усіх суміжних регіонах кожен персонаж зазнає , якщо на його тайлі немає . Потім, якщо такий тайл містив аванпост, виберіть випадковим чином 2 споруди на цьому аванпості та зруйнують їх.

Крок 5. Зарості коралів швидко поширюються від ударного кратера. Розмістіть по одній накладці заростів коралів на суміжних із ударним кратером тайлах без інших накладок, якщо це можливо. Для визначення зони киньте : А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.

Крок 6. Химерні трансформації починають відбуватися з флорою та фауною долини. Виконайте так багато з указанного, як зможете:

А) Ліси починають дивним чином змінюватися: якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, додайте CF02 до колоди добування харчів у лісі.

Б) Серед знайомих трав у степах проросли дивні стебла: якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, додайте CP02 до колоди добування харчів у степу.

В) Попри всю химерність Заплутаності, тут теж помітна незвичайна присутність: якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте ST02 до колоди добування харчів на галявині (якщо доступно).

Крок 7. Хаос поширюється, а разом із ним паніка та відчай серед вашого народу. Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Попри ваші зусилля, паніка охоплює широкі маси. Збільште та зменште . Додайте до своїх цілей «Хаос посилюється» (GC01).

Б) Попередити своїх людей, щоб вони уникали ударного кратера. Якщо знак обережності (i) є на стіні первісної печери, запишіть «Переміщення до ударного кратера» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

В) Шукати притулок у глибинах. Якщо i знак таємниці (ii), i знак підземного світу (iii) є на стіні первісної печери, додайте до своїх цілей «Втеча під землю» (GC10).



817

Наблизившись до лігва чудовиська, ви виявили його, оповитого щупальцями корала. Величезний звір, на якого ви покладали всі надії, в пастці.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Корал, який оточив лігво, перейшов у сплячий стан, перетворившись на кам'яний бар'єр. Вам доведеться пробитися крізь нього!

Корал, гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб пробити бар'єр. Додайте +2, якщо у вас є , +4, якщо у вас є і +2, якщо ви винахідливі.

12+ Ви розбили корал, і він розпався, відкривши достатньо великий прохід. Авантюра продовжується.

1-11 Ви лише виснажили себе. Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

У самому серці лігва ви знайшли чудовисько, обплутане коралом. Живі щупальця товсті, як ліани, і міцні, як сухожилля.

Чудовисько, корал, гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб звільнити чудовисько. Персонаж додає +2, якщо у нього є , +4, якщо у нього є предмет із крові місяця з , і +2, якщо він мудрий.

13+ Ви знищили вдосталь щупалець, щоб звільнити одну з кінцівок чудовиська. Після цього величезний звір зміг підвестися на ноги, розірвавши решту щупалець на своєму шляху. Після цього продовжуйте авантюру.

1-12 Попри всі ваші зусилля, коралові ліани тримають міцно. Вони відростають майже так само швидко, як ви їх розрізаєте. Якщо всі персонажі отримали цей результат, зазнайте або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)

817

(продовж.)

Чудовисько може й вільне, але його переповнює лють відчаю. Вам потрібно спрямувати цю лють, щоб воно не розчавило вас у панічному гніві.

Чудовисько, звияжець, корал: хтось повинен пройти випробування , щоб заспокоїти чудовисько. Додайте +4, якщо щонайменше одна таємниця цього чудовиська записана в журналі, і +2, якщо ви *зібрані*. Додайте +4, якщо ворожість чудовиська 5 або менше. Можете скинути до 3 скарбів чудовиська, щоб додати +2 за кожен скинутий у такий спосіб жетон.

14+ Чудовисько подивилося вам прямо в очі й заспокоїлося. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

9-13 Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

1-8 Зазнайте    , оскільки чудовисько, борючись, спричинило обвал у своєму лігві. Потім виконайте 9–13.

818

Ваш народ започаткував традицію щосезонного переміщення, що дає вам змогу полювати та рибалити, не виснажуючи природні ресурси землі.

Наприкінці будь-якого дня можете завершити цей виклик.

Додайте до викликів-загроз «Спокійний сезон» (CZ01) (навіть якщо раніше ви вже його виконали).

Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про сезонну міграцію; використайте знак каравану (i), знак мисливця (ii) та знак достатку (iii).

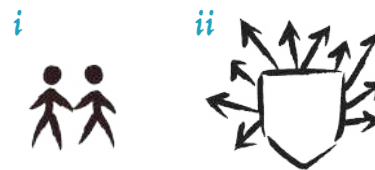


821

Обраний символ об'єднав ваших людей. Із плином віків цей символ став синонімом вашої унікальної культури.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Потім зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про об'єднуючий знак; використайте знак посередника (i) та знак пов'язування (ii), який оточує той самий знак знамення, що й на жетоні на карті «Ткачі міту». Додайте цей знак знамення на бік легенди карти кожного персонажа. Потім виконайте одне з указанного відповідно до цього знамення:



А) Грозова хмара стала символом влади у вашій культурі. Якщо знамення — , кожен ваш персонаж отримує рису *невгамовний*. Кожному персонажу без знака росту (iv) на боці легенди його карти до кінця гри збільште  на 1 (максимум до 7), потім додайте знак росту (iv) на бік легенди його карти персонажа.

Б) Комета стала символом вашого народу. Вона уособлює вашу стійкість та пристосованість. Якщо знамення — , кожен ваш персонаж отримує рису *винахідливий*. Кожному персонажу без знака росту (iv) на боці легенди його карти до кінця гри збільште одну найнижчу характеристику на 3 (максимум до 8), потім додайте знак корала (iii) та знак росту (iv) на бік легенди його карти персонажа.



В) Завіса таємничості навколо місяця набрала значущості у вашій культурі. Якщо знамення — , кожен ваш персонаж отримує рису *мудрий*. Кожному персонажу без знака росту (iv) на боці легенди його карти до кінця гри збільште  на 1 (максимум до 7), потім додайте знак росту (iv) на бік легенди його карти персонажа.



Г) Життєдайне сонце стало символом вашого народу. Якщо знамення — , кожен ваш персонаж отримує рису *безстрашний*. Кожному персонажу без знака росту (iv) на боці легенди його карти до кінця гри збільште  на 1 (максимум до 7), потім додайте знак росту (iv) на бік легенди його карти персонажа.

Д) Холодні та блискучі зірки почали символізувати далекі прагнення вашого народу. Якщо знамення — , кожен ваш персонаж отримує рису *хитрий*. Кожному персонажу без знака росту (iv) на боці легенди його карти до кінця гри збільште  на 1 (максимум до 7), потім додайте знак росту (iv) на бік легенди його карти персонажа.

Після цього закінчіть цей виклик та завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.

823 Настала зима. Рослини на полях зів'яли. Можливо, ця спроба була приречена із самого початку. Згаявши надто багато часу, тепер ваш народ мусить поспішно збирати припаси, щоб пережити сувору зиму.

Закінчіть цей виклик. Потім зменште  та збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поля, що всохли; використайте знак розбитої землі та знак .



824 Ваш народ заклав життєво важливі підвалини для процвітання ваших нащадків у долині.

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити цей виклик.

Якщо закінчуєте цей виклик у такий спосіб, збільште . Додайте до викликів-загроз «Спокійний сезон» (CZ01) та до своїх цілей — «Шлях, повний таємниць» (GA11).

Додайте до викликів-загроз «Закопані вуглики ще можуть розгорітися» (CZ05) (навіть якщо вже виконали його раніше).

830 Два чудовиська вороже дивляться одне на одного. Долина стає їхнім полем бою.

Виберіть випадковим чином два чудовиська з активними лігвами в долині. Кожне з них стає настороженим. Додайте до своїх цілей «Колосальна баталія» (GZ16) та «Схилити терези» (GZ17).

831 У саяві комети чудовисько заціпеніло. Ви легко наблизились до нього.

Отримайте  до . Продовжуйте зустріч.

832 Високо в небі місяць зберігає свої таємниці. Ходять чутки, що знайдена вами кров місяця може містити в собі якесь прокляття, що виходить за межі людського розуміння.

Закінчіть цей виклик.

Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про місячну вуаль; використайте знак  та знак таємниці.

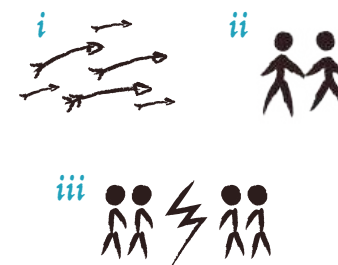


833 У довгі дні між епохами стародавні чвари переросли в жорстокий конфлікт.

Зменште . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Прогнати тих, хто відмовляється залишити минуле в минулому. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про криваві дні; використайте знак бою (i) та знак розколу (iii).

Б) Підняти проблемні питання в надії на примирення. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про важкі істини; використайте знак посередника (ii).



838 Навколо ваших аванпостів поширилися чутки, що пророк передбачив безпрецедентну катастрофу: звір гниття, що точить коріння Заплутаності, перетворить її на пісок. Великі квітучі джунглі підтримують ваш народ, і їхня загибель означатиме кінець вашого звичного укладу. Пророк стверджує, що Заплутаність повинна отримати належне. Що ви мусите оновити її жертвою, адже вона стільки дає вашому народу.

Додайте до своїх цілей «Розвідку підземель» (GN06) та «Корінь проблеми» (GN07).

839 Помста — гірка отрута, проте ваш народ занадто звик до її смаку. У тінях ваших аванпостів ворогуючі угруповання часто зводять рахунки між собою.

Додайте «Циклічність насильства» (JE06) до колоди подорожей, якщо це можливо. В іншому разі зменште .

841 Із зубчастої гірської вершини ви оглядаєте землю вогню та попелу. Велика гора здригається. З неї підіймається дим, який наче чорнильний змії поглинає небо. Що може вижити на такій пустельній землі?

Виконайте перше, що зможете:

А) Вирушити в знайомий край полум'я та тіньового скла. Якщо знак Вулканічної пустки (ii) є на стіні первісної печери, розмістіть свого персонажа на будь-якому тайлі Вулканічної пустки, потім отримайте .

Б) Дослідити цю землю вогню. Якщо у вас є щонайменше 1 доступна підставка під тайли місцевості, зобразіть на стіні первісної печери сагу про землі, що торкнулось полум'я; використайте такі знаки: відкриття (i), , Вулканічна пустка (ii). Додайте до своїх цілей «Зловісний початок» (GY03). Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.

Крок 1. Додайте до вашої долини нову підставку під тайли місцевості. Розмістіть її суміжно до свого тайла, якщо це можливо. Підставка повинна бути розміщена так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі тайли Вулканічної пустки в торбинку (крім стартового тайла) та перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3. Якщо є щонайменше 1 нерозміщена накладка геотермальних джерел, виберіть випадковим чином тайл Вулканічної пустки й розмістіть активну накладку геотермальних джерел на цьому тайлі.

Киньте  і розмістіть її у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.

Крок 4. Якщо знак ВН4 (iii) є на стіні первісної печери, перемістіть його лігво на випадковий тайл без накладки у Вулканічній пустці. В іншому разі чудовисько з'являється в долині; розмістіть його лігво на випадковому тайлі без накладки у Вулканічній пустці.

В) Потік лави тимчасово вкрив інший регіон шаром попелу. Якщо у вас немає нерозміщених підставок під тайли місцевості, виберіть випадковим чином тайл із регіону Вулканічної пустки й розмістіть його суміжно до вашого поточного тайла за межами підставки. Розмістіть свого персонажа на цей тайл. До кінця виклику вважайте, що цей тайл належить до регіону Вулканічної пустки (див. «Харчі та Міти», в правилах доповнення на с. 8). Наприкінці виклику поверніть цей тайл до коробки. Усі жетони й накладки, які були на цьому тайлі тієї миті, повертають до коробки, а персонажі на цьому тайлі гинуть.

Наприкінці будь-якого дня можете завершити цей виклик.

843 Ви наблизилися до моторошного, палаючого дерева, щоб дізнатися...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Довкола дерева здійснюється стіна диму, притуплюючи ваші чуття при наближенні до нього.

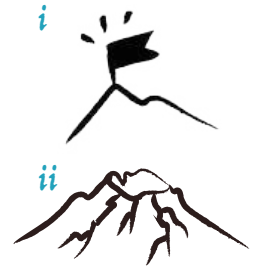
Зв'яжець: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти шлях уперед. Додайте +2 за кожен дослідницький предмет, який ви маєте, і +2, якщо ви зібрані.

10+ Ви знайшли шлях крізь клуби диму. Авантюра продовжується.

1-9 Заблукавши й надихавшись диму, ви ледь вибралися назовні. Зазнайте . Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

З-за димової завіси несподівано з'явилося дерево, його вогняне листя освітлює небо над вами. Розжарене листя почало опадати, й вам доводиться ухилятися, щоб уникнути опіків.

(продовження на наступній сторінці)



843
(продовж.)

Гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб наблизитися до дерева. Додайте +2, якщо ви *везучі*, і +4, якщо щонайменше одну таємницю цього чудовиська записано в журналі.

11+ Ніби вальсуючи, ви пройшли до безпечного підніжжя дерев, ухилившись від палючого листя. Авантюра продовжується.

1-10 Зазнайте , інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

Високо в дуслі дерева щось виблискує в мерехтливому світлі листопаду. Мабуть, ця річ важлива для чудовиська...

Звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб залізти всередину. Додайте +2, якщо у вас є предмет із жетоном , +2, якщо у вас є , і +2, якщо ви *винахідливі*.

12+ Ви засунули руку всередину й витягнули щось дивовижне. Отакої! Це гаряча бурштинова намистина, яка пульсує. Ви швидко загорнули її й сховали у сумку. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-11 У вас здали нерви, й ви відступили. Послабте всі свої покращення двічі. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

845

Ваші слова падають, як дощ на розпечені жаринки, охолоджуючи розпалені пристрасті. Зараз у вас є шанс змусити людей припинити старі суперечки, якщо ви наважитесь підняти складні питання та постати перед важкою правдою.

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Загладити конфлікт лагідними словами. Зменште .

Б) Попросити інших визнати свою частку провини в конфлікті. Збільште . Поверніть «Відкриту ворожнечу» (NN02) до коробки.

846

Ви знайшли сліди якихось велетенських істот, які мігрували цим регіоном, ймовірно великою зграєю.

Розмістіть 1 жетон таємниці на кожному недослідженому тайлі в підставці.

848

Панцирний хижак неквапно вийшов з-за скель, обтрусився і тепер із настороженою цікавістю дивиться на вас.

Додайте до своїх цілей «Друг із великими зубами» (GN16).

849

Різні суперечливі тлумачення нещодавніх подій сіють розбрат серед ваших людей. Розмови біля багаття стали напруженими...

Додайте «Бурчання біля вогнища» (NN01) до колоди ночі, якщо це можливо. В іншому разі збільште .

852

Звитяжець комети знову наблизився до поселення, і знову ви кинулися йому навперейми. Проте цього разу в його очах спалахнуло впізнання, і він швидко крокує у ваш бік. Сплячий корал обвився навколо його тіла, утворивши панцир, який вам буде важко пробити.

Пройдіть змагання вашої  проти  звияжця корала, щоб битися. Додайте +2 до вашого результату, якщо у вас є предмет із *крові місяця*. Додайте +3 до результату звияжця корала за кожен суміжний тайл з активними заростями коралів.

Успіх: ваша лють змусила звияжця корала відступити, його панцир тріснув під вашим натиском. Коли ви завдали останнього удару, броня розсипалася, залишивши по собі лише хмару мерехтливих спор. Звитяжець корала якимось чином вислизнув. Отримайте  до .

Невдача: ви завдали серію ударів, але не змогли пробити панцир. А тоді звияжець корала завдав удару у відповідь, і ви відчули, як під вагою удару зламалися кістки. Зазнайте .

857 Незвичайна активність корала минула, коли комета зникла з неба на кілька місяців. Яким би не був зв'язок між ними, ваш народ поки не зміг його розгадати.

Отримайте .

870 Серед пекучого попелу та задушливих хмар ваші пошуки знамення видаються марною тратою часу. Які фрагменти ви зможете скласти до купи із цього неповного повідомлення? Вас не полишає відчуття, що ви не підготувалися до якоїсь прийдешньої кризи. Більше того, що густішим стає дим, то активнішим стає чудовисько...

Додайте до викликів-загроз «Виверження» (CY04). Зобразіть на стіні первісної печери сагу про обпалені надії; використайте знак ВН4 (i) та знак полум'я (ii). Потім виконайте перше, що зможете:

А) Обсипане попелом чудовисько прямує до вулканічної пустки. Якщо знак ВН4 (i) вже є на стіні первісної печери, перемістіть його лігво на вибраний випадковим чином тайл у Вулканічній пустці. Киньте  і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.

Б) Обсипане попелом чудовисько з'являється в долині. Підготуйте ВН4, як описано в розділі «Поява чудовиська» на с. 74 правил. Розмістіть його лігво на вибраний випадковим чином тайл Вулканічної пустки. Киньте  і розмістіть його у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.



871 У сні ваш погляд лине понад хмари. З висоти зірок ви споглядаєте спляче чудовисько в його лігві. Пролітають століття, покриваючи лігво пилом епох.

Виберіть випадковим чином нерозміщене лігво чудовиська й розмістіть його на тайлі без накладки і з одним або кількома природними об'єктами, які відповідають уподобанням чудовиська, якщо це можливо. Киньте  і розмістіть це лігво у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про первісну колиску; використайте знак відкриття та знак чудовиська, чие лігво ви розмістили в такий спосіб.

Детальні правила для лігв чудовиськ є в «Довіднику накладок» на с. 210 писання.

Потім поверніть «Непроглядні сні» (NZ02) до коробки.



875 Зненацька чудовисько ніби прокинулося з якогось трансу. Слідуючи невідомому пориву, воно помчало ландшафтом, і земля потріскалась від його кроків.

Розмістіть активну накладку відбитків від трощі на кожному тайлі з жетоном слідів. Для кожної накладки, яку ви розміщуєте в такий спосіб, виберіть зону без накладки та з водним об'єктом (озеро, болото або річка), якщо це можливо. Детальніші правила відбитків від трощі див. у писанні на с. 211.

Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).

878 Без припасів та нових мисливських угідь ваш народ опинився в смертельній пастці. З одного боку голод, а з іншого — наближення холодів. Вам довелося вирушити на полювання під час снігопадів, розуміючи, що дехто з ваших людей не повернеться з крижаних земель.

Зменште . Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про люту зиму; використайте знак льоду (i) та знак спустошення (ii).

Додайте до своїх викликів-загроз «Закопані вуглики ще можуть розгорітися» (CZ05) (навіть якщо раніше вже виконали його).



881	Видіння величезного, мерехтливого моря заповнює вашу свідомість. Сріблясті води сяють і кружляють у світлі зірок. З морських глибин виринає зубчастий крижаний кристал. Отримайте . Виберіть випадковим чином два тайли з регіону Зоряного моря. Можете поглянути на їхній досліджений бік не більше 1 хв (не показуючи іншим гравцям). Потім поверніть ці тайли до коробки. Можете описати їх іншим гравцям без часового обмеження. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про мерехтливе море; використайте знак крові місяця (ii) та знак таємниці (i).	i  ii 
882	Час відмотується назад навколо чудовиська. Сухожилля та шкіра обтягують його стародавні кістки. Завдяки вашій жертві велетень відроджується. З подивом та жахом ви спостерігаєте, як масивна істота виходить зі свого древнього лігва... Збільште . Переверніть неактивне лігво чудовиська на активний бік. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про повернення древнього; використайте знак цього чудовиська та знак розбитої землі. Це чудовисько з'являється в долині (див. правила на с. 74). Потім, якщо в долині є щонайменше 2 активних лігва чудовиськ, додайте до викликів-загроз «Зіткнення титанів» (CZ08).	
883	Лють чудовиська жахає, воно трощить усе на своєму шляху, чавить кожного, кому не пощастило опинитися не в тому місці. Для кожного тайла з аванпостом та жетоном слідів, киньте  та застосуйте результат, додавши +1, якщо ворожість чудовиська 5 або менше: 1-4 Чудовисько залишило лише розтروшений кратер. Перетворіть аванпост на руїни. Зменште  на . 5 Чудовисько пронеслось околицею аванпосту. Виберіть випадковим чином 2 споруди на аванпості. Зруйнують їх. Зменште  . 6 Чудовисько пошкодило аванпост та налякало мешканців. Виберіть випадковим чином 1 споруду на аванпості. Зруйнують її. Збільште . Потім вилучіть усі жетони слідів цього чудовиська та призначте йому інстинкт «Знищення» (BT18).	
885	Чудовисько крокує до насінини, його щупальця переплітаються з її зеленими пагонами. З боку це має вигляд, наче чудовисько годує інший організм, допомагаючи йому рости! Виконайте перше, що зможете: А) Дозволити насініні прорости. Якщо ціль «Догляд за саджанцями» (GN11) зараз в грі і її не досягнуто, виконайте її негайно. Б) Безсило спостерігати, як насінина розмірзається. Якщо ціль «Зупинити цикл» (GN12) зараз у грі і її не досягнуто, вилучіть із неї всю кров місяця. В) Зміцнити духом завдяки дару чудовиська. Кожен персонаж отримує  до . Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).	
886	Ви знаєте, що страх чудовиська перед коралом можна використати, щоб відлякати його. Звір утікає щоразу, коли контактує з пагонами корала та коли ці пагони розквітають під світлом комети. Тепер ви використовуєте їх, щоб прогнати чудовисько з певної місцевості. Завершіть зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 1. Чудовисько втікає.	
887	Ви простромили пульсуюче серце коралового чудовиська. Воно здригнулося в передсмертній агонії. Пролунав голосний передзвін, після чого корали по всій долині стали попелястими й змертвілими. (продовження на наступній сторінці)	

887
(продовж.)

Збільште  та зменште . Переверніть усі накладки заростів коралів та лігво коралового чудовиська на неактивний бік.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про коралову помсту; використайте знак цього чудовиська, знак бою (i) та знак корала, оточивши його знаком завершення (ii). Ваше суспільство **вистояло**.

Вітаємо! Ви завершили кампанію «Саги кам'яної доби»! Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



888

Ви придушили повстання, але не вирішили основної проблеми.

Встановіть  на 4. Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про розсіяний попіл; використайте знак бою. Потім додайте «Бурчання біля вогнища» (NN01) до колоди ночі, якщо це можливо.



889

Протягом наступних років ваш народ знайшов шляхи, що ведуть глибше в долину, і вам відкрилося багато химерних див...

Коли ви зайшли занадто глибоко, в долині сталось безліч дивних подій. Виконайте так багато з указанного, як зможете:

- А) Додайте JE01–JE04 та JU01–JU11 до колоди подорожей.
- Б) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини (VV), додайте JV01–JV06 до колоди подорожей.
- В) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато (SP), додайте JS01–JS06 до колоди подорожей.
- Г) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Вітряних схилів (MH), додайте JM01–JM05 до колоди подорожей.
- Д) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зоряного моря (SS), додайте JQ01–JQ03 до колоди подорожей.

Що довше ви залишаєтесь у долині, то більше її див та жахів відкриваються перед вами в нічний час. Виконайте так багато з указанного, як зможете:

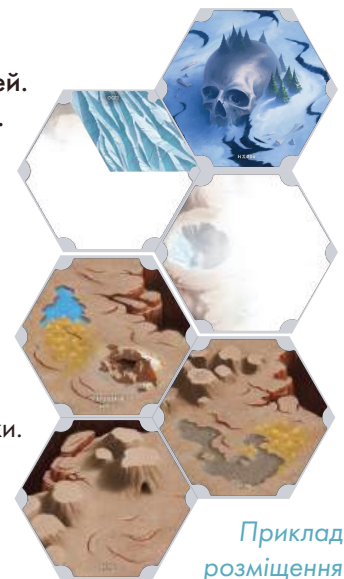
- А) Додайте NU01–NU16 до колоди ночі.
- Б) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини (VV), додайте NV01–NV03 до колоди ночі.
- В) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато (SP), додайте NP01–NP03 до колоди ночі.

І тоді під час дослідження ваш народ знайшов останній великий оплот могутніх льодовиків. Виконайте такі кроки.

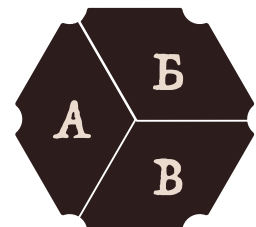
- Крок 1.** Додайте до вашої долини нову підставку під тайли місцевості. Цю підставку потрібно розмістити суміжно до найпівнічнішого тайла так, щоб вона торкалася якомога більшої кількості країв першої підставки.
- Крок 2.** Помістіть усі нерозміщені тайли вашого початкового регіону до торбинки.
- Крок 3.** Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть їх недослідженим боком догори у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.
- Крок 4.** Розмістіть накладку льодовикової шапки (HX01a) поверх найпівнічнішого тайла в щойно розміщеній підставці.
- Крок 5.** Киньте  та розмістіть льодовики на щойно розміщених тайлах відповідно до результату:

- 1-2** 1 льодовик у зоні А будь-якого тайла без накладки.
- 3-4** 1 льодовик у зоні Б будь-якого тайла без накладки.
- 5** Виконайте обидва: 1-2 і 3-4.
- 6** 1 льодовик у зоні Б та 1 льодовик у зоні В будь-якого тайла без льодовикової шапки.

(продовження на наступній сторінці)



Приклад
розміщення
нової
підставки під
тайли місцевості



889
(продовж.)

Доповнення «Природа звіра» (Nature of the Beast)

Якщо ви граєте з доповненням «Природа звіра», виконайте так багато з указанного, як зможете:

- А) Додайте JN01–JN04 до колоди подорожей.
- Б) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте JT01–JT06 до колоди подорожей. В іншому разі додайте до своїх цілей «Шукати Заплутаність» (GN01).
- В) Додайте NX01–NX07 до колоди ночі.
- Г) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте NT01–NT03 до колоди ночі.
- Д) Додайте FF15 до колоди добування харчів у лісі.
- Е) Додайте FP15 до колоди добування харчів у степу.
- Ж) Додайте DN01 до колоди розвідки глибин (навіть якщо ви ще її не розблокували).
- И) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності, додайте до викликів-загроз «Під навісом» (CN01).

Доповнення «Харчі та міти» (Meals & Myths)

Якщо ви граєте з доповненням «Харчі та міти», виконайте так багато з указанного, як зможете:

- А) Додайте JY01–JY07 до колоди подорожей.
- Б) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Вулканічної пустки, додайте JW01–JW03 до колоди подорожей.
- В) Додайте NM01–NM10 до колоди ночі.
- Г) Додайте до викликів-загроз «Бенкет на віки» (CY01).

890 *Завдяки ретельним пошукам ви з’ясували, що послання так званого пророка спотворене, але містить зерно істини. Велика небезпека справді нависла над долиною, і ви повинні зустріти її віч-на-віч. Не з дикими, змовницькими перешіптуваннями, з якими ви стикалися раніше, а з ясною впевненістю та важко здобутими знаннями.*

Наприкінці будь-якого дня можете закінчити виклик. Потім виконайте перше, що зможете:

- А) Послання повідомляє про гниль під вашими ногами. Якщо знак розбитої землі оточений знаком загибелі (i) на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Гниль із глибин» (CN03). Вважайте, що цей виклик із кризою і часовим проміжком у сезон.
- Б) Віруючі стверджують, що скоро світу настане кінець. Його поглине смертельний білий попіл. Якщо знак полум’я оточений знаком загибелі (ii) на стіні первісної печери, додайте до викликів-загроз «Обпікаючий попіл, блискучі таємниці» (CY03). Вважайте, що цей виклик із кризою і часовим проміжком у сезон.
- В) Лідер бурмоче щось про велику космічну єдність, що наближається до долини. Додайте до викликів-загроз «Час готуватися» (CC03). Вважайте, що цей виклик із кризою і часовим проміжком у сезон.



891 *Ви успішно перемістили аванпост на нові землі, багаті дичиною.*

До кінця цього виклику не розміщуйте жетони виснаження, виконуючи дії добування харчів та рибальства.

893 *Ваші зусилля відтіснити корал дали певні результати, але пил в повітрі не вийде зупинити сокирою чи вогнем. Рослини в’януть і гинуть — харчів стає дедалі менше.*

Зменште  . Додайте до викликів-загроз «Зневага землі» (CC06).

895 *Чудовисько повільно рухається серед спор корала, які заповнюють повітря навколо вас, даючи вам можливість легко залізти. У процесі ви знайшли дивний об’єкт у заглибині гребеня його спини. Ви могли б скористатися коралом, щоб подразнити область навколо та звільнити предмет, але чудовисько може це помітити...*
(продовження на наступній сторінці)

895

(продовж.)

Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Використати корал, щоб розхитати об'єкт. Скиньте живий корал зі свого інвентарю або предмет із *корала*, щоб завершити зустріч. Збільште ворожість чудовиська на 3. Чудовисько втікає. Потім, якщо персонаж, тварина-супутник або споруда-сховище має предмет, у назві якого є «симбіотичний», отримайте 2 скарби чудовиська; в іншому разі отримайте предмет «Симбіотичне яйце» (IT93).

Б) Вирішити не дратувати чудовисько. Продовжуйте зустріч.

899

Ви впали в дивну водойму, і ця речовина липне до шкіри, щойно ви почали тонути. Холод розтікається по всьому тілу так, наче ви стоїте надворі посеред безмісячної зимової ночі. Крихітні цятки світла розпливаються перед очима, як зірки. Ви не знаєте скільки часу кружляєте в цій речовині. Потім холод і темрява поглинули вас.

Додайте знак крові місяця на бік легенди вашої карти персонажа, потім поверніть свою карту персонажа до коробки. Створіть нового персонажа так, ніби ваш персонаж загинув. Додайте «Погляд у глибину» (JQ02) до колоди подорожей.



903

Розмови перетворилися на суперечки, а суперечки — в конфлікти. Напруга зростає, і ви боїтеся, що це може підштовхнути декого до радикальних дій.

Додайте «Застережний знак» (JE03) до колоди подорожей, якщо це можливо. В іншому разі збільште .

907

Хвилі плещуться об берег ртутного океану, і ви помітили у воді обличчя. Спочатку вам здалося, що це просто відображення, але поступово воно виринуло на поверхню. Це людська постать, вкрита затверділою кров'ю місяця. Ви витягаєте тіло на берег, відламуючи від нього дивний камінь. Поки ви це робили, постать почала ворухнутися, кашляти, а тепер дивиться на вас поглядом із вічності.

Виберіть карту персонажа зі знаком крові місяця з тих, що є в коробці. Він може бути молодим або старим, але не легендою. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про замерзлого; використайте знак крові місяця (i) та знак таємниці (ii). Поверніть «Погляд у глибину» (JQ02) до коробки. Потім виберіть щось одне для свого персонажа:

А) Молити древнього про мудрість. Виберіть  або . Можете замінити своє значення характеристики значенням характеристики цього персонажа з коробки. Якщо зробите це, додайте знак росту (iii) на бік легенди вашої карти персонажа.

Б) Попросити древнього взятися за вашу справу. Замініть вашу поточну карту персонажа вибраною картою персонажа. Ваш попередній персонаж не використовуватиметься до кінця цього виклику. Наприкінці виклику поверніть вибраного персонажа зі знаком крові місяця (i) до коробки.



908

Тумани в проваллях стеляться низько, крізь них проступає земля...

Виконайте перше, що зможете:

А) Ви дивитесь на знайомий біом із нової перспективи. Якщо знак Зеленої долини (i) є на стіні первісної печери або у вас немає нерозміщених підставок під тайли місцевості, отримайте .

Б) Ви потрапили в країну див. Якщо знака Зеленої долини (i) немає на стіні первісної печери і у вас є щонайменше 1 нерозміщена підставка під тайли місцевості, ви відкрили цей регіон. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про зелені низини; використайте знак Зеленої долини (i) та знак відкриття (ii). Потім розширте свою долину, виконавши такі кроки.



(продовження на наступній сторінці)

908
(продовж.)

Крок 1. Додайте до вашої долини нову підставку під тайли місцевості. Розмістіть її суміжно до свого тайла, якщо це можливо. Підставка має бути розміщена так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв уже розміщених підставок. Якщо існує кілька варіантів розміщення, виберіть один із них випадковим чином.

Крок 2. Помістіть усі тайли Зеленої долини в торбинку (крім стартового). Перемішайте їх. Потім по одному витягніть три тайли й розмістіть їх недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Крок 3 (тільки для Епохи 1 та нескінченного режиму). Якщо це Епоха 1 (або ви граєте в нескінченному режимі), і в долині менше ніж 6 накладок льодовиків, киньте  і розмістіть льодовики відповідно до результату:

1-2 1 льодовик у зоні А одного з тайлів без накладки.

3-4 1 льодовик у зоні Б одного з тайлів без накладки.

5 Виконайте обидва: 1-2 та 3-4.

6 Киньте  знову й натомість прочитайте відповідні наслідки.

1-3  846

4-5  134

6  446

913

Коли ви повільно пробиралися крізь крижану рідину, здавалося, що світ перевертається. Рухаючись за бульбашками на поверхню, ви хапаєте ротом повітря. Холод відступив, коли рідина стекла з вас. Ви насилу підвелися на далекому березі. Біля ваших ніг плескотить сріблясте море, а над головою мерехтять холодні зірки. Проте їхній візерунок вам знайомий. А найдивнішим є синьо-зелений місяць, що сходить вдалині, закриваючи собою небо.

Виконайте перше, що зможете:

А) Ви знаєте це місце, але як же захопливо відчувати його власними чуттями. Якщо знак Зоряного моря (i) є на стіні первісної печери, завершіть цю дію розвідки глибин. Отримайте всі винагороди, які ви підібрали. Розмістіть свого персонажа на будь-якому тайлі в регіоні Зоряного моря, вибираючи тайл із печерою, якщо це можливо. Потім отримайте .

Б) Яке чудове місце для дослідження. Якщо у вас є щонайменше 1 доступна підставка під тайли місцевості, завершіть цю дію розвідки глибин. Отримайте всі винагороди, які ви підібрали. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про холодні кроки; використайте знак відкриття (iii), знак Зоряного моря (i) та знак підземного світу (ii). Також підготуйте Зоряне море, як описано в писанні на с. 216.

В) Ви крадькома досліджуєте, відчуваючи крижаний подих жаху на шиї. Якщо у вас немає доступних підставок під тайли місцевості, виберіть випадковим чином тайл із регіону Зоряного моря й розмістіть його так, щоб він не торкався вашої долини. Розмістіть свого персонажа на цьому тайлі. До кінця виклику вважайте цей тайл частиною регіону Зоряного моря (див. писання на с. 216). Також вважайте, що цей тайл містить печеру для виконання дії розвідки глибин. Наприкінці виклику поверніть цей тайл до коробки. Усі жетони та накладки, які були на цьому тайлі тієї миті, повертають до коробки, а персонажі на цьому тайлі гинуть.



914

Ваші тунелі прорізають підземний світ долини. Та в цій темряві ви відкрили двері тінювим мисливцям. Гігантські членистоногі, що нишпорять у мороці глибин, увірвалися в одне з ваших сіл, зруйнували будівлі та затягнули нещасних мешканців униз. Коли сюди прийшли розвідники із сусіднього села, щоб з'ясувати обставини, то знайшли лише величезний кратер.

Закінчіть цей виклик.

Земля поглинає кожен аванпост із входом у глибини. Перетворіть аванпости на цих тайлах на руїни. Зменште   за кожен поглинутий аванпост. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

(продовження на наступній сторінці)

914
(продовж.)

А) Полишити напризволяще тих, хто загубився в підземному світі. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про поглинуту територію; використайте знак розбитої землі (i), знак спустошення (ii) та знак табу (iii). Вилучіть із долини усі руїни аванпостів, які були поглинуті під час цього виклику. Запишіть «Виконання дії розвідки глибин» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

Б) Уперто боротися, щоб повернути свої міста. Якщо i знак губителя звірів (iv), i знак мисливця (v) є на стіні первісної печери, збільште  та зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про звірів, що чигають у темряві; використайте знак підземного світу (vi), знак спустошення (ii) та знак табу (iii). Запишіть «Виконання дії розвідки глибин без зброї» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

В) Провести сміливу рятувальну операцію під землею. Якщо i знак відкриття (vii), i знак таємниці (viii) є на стіні первісної печери, збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про прихованих охоронців знань; використайте знак підземного світу (vi), знак таємниці (viii) та знак табу (iii). Запишіть «Виконання дії розвідки глибин без мапи» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18).

Потім завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.



915

Лютуючий буревій збив вас із ніг, і ви полетіли в прихований світ унизу. Падаючи крізь туман, ви помітили шанс на порятунок: однею тонку нитку, якою грається вітер. Ви потягнулися до неї, і вона обвила вашу руку. Після цього щось потягнуло вас угору, геть від палючих туманів. Коли ви нарешті піднялися на спину гірського плазуна, вашого рятівника вже ніде не було видно, залишився лише клубок шовку.

Отримайте 1 шовк. Отримайте . Додайте до своїх цілей «Провідники в тумані» (GZ25).

916

Знаючи про землі по той бік, ви наблизилися до високих гір. Якщо зможете подолати цю велику кам'яну перепону, то відкриєте новий регіон для дослідження.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Гори важко здолати навіть за найсприятливіших умов, тож хтось повинен розвідати шлях для всієї групи.

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб піднятися на гору. Додайте +2, якщо у вас є скельний гак, +2, якщо у вас є мотузка, і +4, якщо у вас є знак льодовика (i).

9+ Ви з неймовірною легкістю піднялися по прямовисній скелі. Авантюра продовжується.

1-8 Ви почали невдало, гостре каміння дряпає шкіру й загрожує порізати руки під час сходження.

Зазнайте  або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

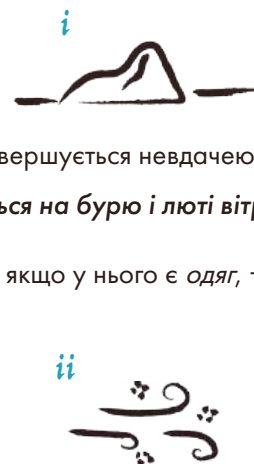
Проклавши надійний шлях, група впевнено просувається вперед. Та настрій псується, коли на обрії збирається на бурю і люті вітри вдаряються об схил гори.

Гурт, погода: кожен повинен пройти випробування , щоб знайти притулок під час бурі. Персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, +2, якщо у нього є плащ, +2, якщо у нього є предмет із жетоном , і +4, якщо у нього є знак льоду (ii).

11+ Ви знайшли притулок і проклали до нього шлях. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-10 Шалена буря застала вас на схилі скелі й штовхає на гостре каміння. Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)



916
(продовж.)

Буря минула, але схил гори тепер слизький і небезпечний. Падіння може стати смертельним, а знайти безпечний маршрут буде непросто.

Звитяжець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб знайти безпечний шлях.

Додайте +2, якщо у вас є дослідницький предмет, і +4, якщо у вас є знак прибуття (iii).

10+ Ви спритно піднялись безпечним шляхом. Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-9 Ви послизнулись і почали падати. Зазнайте . Витратьте  або скиньте мотузку чи скельний гак, щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

iii



917

У минулому чудовисько захищало ваш народ у долині. Тепер ви наближаєтесь до великого звіра, щоб попросити про останню послугу: допомогти вашому народу вижити.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Ви наблизилися до лігва чудовиська з підношенням. Якщо цей зв'язок і має якесь значення, то нехай він має значення саме зараз!

Чудовисько, звитяжець: хтось повинен пройти випробування  і скинути сировину або предмет як подарунок. Додайте +2, якщо сировина — скарб чудовиська, +2, якщо це рідкісна сировина, +2, якщо ви скинули предмет, і +6, якщо цей предмет — трофей.

Додайте +2 за кожну таємницю цього чудовиська, записану в журналі.

12+ Велетенська голова чудовиська повільно повернулася до вас. Авантюра продовжується.

1-11 Здається, чудовисько не помітило вас. Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Велика голова чудовиська схилилася до вас. Душа тікає в п'яти під його поглядом.

Чудовисько, гурт: кожен повинен пройти випробування , щоб проявити стійкість. Персонаж додає +2, якщо він невгамовний, і додає +2 за кожну таємницю цього чудовиська, записану в журналі.

13+ Вам вдалося проявити стійкість. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-12 Покиньте авантюру і втечіть. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Чудовисько не реагує. Як пояснити все про себе цій істоті? Ви простягнули руку до його великої голови й почали говорити, відчайдушно сподіваючись, що чудовисько зрозуміє.

Чудовисько, звитяжець: хтось повинен пройти випробування , щоб поспілкуватися. Додайте +2 за кожну таємницю цього чудовиська, записану в журналі.

14+ Чудовисько відвернулося від вас і направилося до якоїсь тільки йому відомої мети. Чи зрозуміла істота ваші палкі прохання? Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-13 Здається, чудовисько нічого не зрозуміло. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

918

Чудовисько затуляє горизонт попереду. Звір зі стародавніх мітів, оживлений силою корала. Щупальця пульсуючого корала обвивають древні кістки, і чудовисько рухається до вас із гнівом, який не здатна вгамувати навіть смерть.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Навколо чудовиська утворився панцир зі сплячого корала, а живі щупальця оживляють тіло всередині. Вам потрібно розбити панцир, щоб дістатися до його вразливої серцевини.

Чудовисько, звитяжець, корал: хтось повинен пройти змагання  проти  коралового чудовиська, щоб битися. Додайте +2, якщо у вас є  або , або +4, якщо у вас предмет із крові місяця з  або , і +2, якщо ви хитрі.

Перемога (дорівнює або більше): з великими зусиллями ви розбили панцир, оголивши тріпочуче коралове серце в грудях чудовиська. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): щупальця живого корала вилазять назовні, щоб відновити завдану вами шкоду, і ви почали задихатися від спор, які з'являються в місці появи щупалець. Зазнайте . Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

(продовження на наступній сторінці)

918
(продовж.)

Ще більше розлючене вашим нападом, чудовисько завдало удару у відповідь. Його громоподібна атака трощить землю навколо вас! Чудовисько, корал, гурт: кожен повинен пройти змагання  або  проти  коралового чудовиська, щоб уникнути поранень. Додайте +2, якщо у вас є одяг, +2, якщо у вас є талісман із крові місяця, і +2, якщо ви везучі.

Перемога (дорівнює або більше): ви присіли під літаючими уламками. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): камінь влучив вам прямо в груди, збивши з ніг. Зазнайте . Якщо всі персонажі отримали цей результат, витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Коли у ваших вухах дзвенить і пил розсіюється, у вас з'являється шанс. Хтось може кинутися по витягнутій кінцівці чудовиська, а потім завдати удару крізь тріщину в його панцирі, щоб знищити тріпочуче коралове серце!

Чудовисько, звияжець, корал: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська. Додайте +2, якщо у вас є зброя з крові місяця, +4, якщо у вас є зброя-трофей, і +2, якщо ви мстиві.

Перемога (дорівнює або більше): ви з усіх сил увігнали зброю в коралове серце, простромивши його! Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

Поразка (менше): чудовисько підкинуло вас у повітря, і ви з тріском приземлилися. Скиньте будь-яку зброю, яку ви використовували під час випробування. Зазнайте . Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше поверніться до попереднього кроку експедиції.

919

Мирні дні добігають кінця без якихось пригод, але на обрії вже вимальовується невизначеність...

Закінчіть цей виклик, потім збільште  .

924

Ви кинулись на чудовисько...

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

...і усвідомлення того, що ви скоїли, накриває вас, коли кам'яне обличчя істоти нависло над вами. Чудовисько таке велетенське, таке древнє. Як ви могли сподіватися протистояти йому?

Чудовисько, звияжець: хтось повинен пройти змагання  проти  чудовиська, щоб очолити атаку. Додайте +2, якщо ви безстрашні.

Перемога (дорівнює або більше): ви зібрались із силами, а інші послідували за вами. Авантюра продовжується.

Поразка (менше): ваша рішучість похитнулася. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

Коли ви наблизилися до чудовиська, навколо вас ожив ліс — з ґрунту проросли щупальця, заважаючи вашому руху. Зберігайте обережність, щоб вас не проштрикнули!

Чудовисько, гурт, ризик: кожен повинен пройти змагання  або  проти  чудовиська, щоб уникнути пошкоджень. Персонаж додає +2, якщо у нього є зброя, і +2, якщо він обережний.

Перемога (дорівнює або більше): вам удалося пробитися крізь терни. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

Поразка (менше): вас проштрикнули шипи. Зазнайте                  

929 У темряві глибоких тунелів кореневища ви не знайшли відповідей, які допомогли б урятувати Заплутаність. Дехто з ваших людей вважає, що Заплутаність утрачено, і єдиний вихід — піти геть, але інші вірять, що її все ще можна врятувати.

Збільште . Перетворіть кожен аванпост у регіоні Заплутаності на руїни. Зменште  за кожен аванпост, який став руїнами в такий спосіб. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Шукати нові землі за межами скверни. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про втрачену гавань; використайте знак відбуття (i) та знак Заплутаності (ii). Додайте до викликів-загроз «Відбуття» (CZ09) .

Б) Подвоїти зусилля, щоб урятувати залишки Заплутаності попри великі втрати серед ваших людей. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про ціну боротьби з гниллю; використайте знак спустошення (iii) та знак Заплутаності (ii). Зменште  на  та збільште , потім додайте до викликів-загроз «Глибоко похована надія» (CN04).



931 Ваш народ з острахом стежить за шляхом комети. Ніби у відповідь на це земля здригнулась і тріснула, як бруд, струшений зі спини якогось великого звіра. Люди панікують, а на ваших аванпостах виникають неконтрольовані пожежі.

Переверніть кожну неактивну накладку заростів коралів на активний бік. На кожному аванпості виберіть випадковим чином 1 споруду та зруйнують її, якщо один або більше персонажів на цьому тайлі не скине сумарно 2 води.

932 Ваше привітання та підношення прийняті, і нові друзі повели вас до свого дому. Там багато знайомих вам артефактів та споруд. Святкуючи біля їхніх вогнищ, ви впевнилися, що ці люди — ваші давно втрачені родичі, з якими ви возз'єдналися.

Збільште  на 6. Побудуйте новий аванпост на найвіддаленішому від аванпосту тайлі без накладки (не витрачаючи ). Киньте  3 рази та додайте споруди до аванпосту відповідно до результату (перекидайте дублікати): яма для багаття (ST02), якщо 1-2; дім зцілення (ST10), якщо 3; сторожова вежа (ST19), якщо 4; сад (ST20), якщо 5; монумент небес (ST13), якщо 6. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про возз'єднання; використайте знак посередника.



934 Вам залишилося лише спостерігати за двома титанами, що зустрілися в поєдинку, рівняючи ліси та схили гір із землею під час свого епічного протистояння. І ось нарешті один виявився сильнішим і кинув розтрощене тіло переможеного на землю. На мить у долині запала тиша під пильним поглядом свого нового володаря.

Розіграйте змагання  між двома чудовиськами. Зменште  на 6, якщо знак чудовиська-переможця не оточений знаком пов'язування (i) на стіні первісної печери.

Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про руйнівний поєдинок; використайте знак кожного настороженого чудовиська та знак розбитої землі (ii).

Потім закінчіть цей виклик. Переверніть лігво переможеного чудовиська на неактивний бік.



939 Коли ваш дослідницький загін намагається перетнути льодовикову рівнину, ви стикаєтеся з прямовисними скелями, штормовими вітрами та крижаним холодом. Щоб вижити, вам знадобиться витримка, винахідливість та належні знаряддя.

Розпочніть авантюру, як описано нижче (див. «Авантюри» на с. 60 правил).

Ви наблизились до масивної стіни льодовика. Попри холод, у вас на потилиці виступає піт від величі побаченого.

Гурт, ризик: кожен повинен пройти випробування , щоб піднятися стіною. Персонаж додає +2, якщо у нього є скельний гак, +2, якщо у нього є мотузка, і +4, якщо у нього є .

(продовження на наступній сторінці)

939
(продовж.)

9+ Вам удалось піднятися на скелю і знайти крижану рівнину. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-8 Лід і земля під вами прийшли у рух, і ви болісно зісковзнули вниз по скелі. Витратьте  або , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше зазнайте  і покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

На вершині льодовика ви побачили безкрайню рівнину замерзлої землі, поорану зубчастими виступами льоду. Коли ви почали свій важкий шлях цією рівниною, над вашими головами почали збиратися хмари, а сніжинки зловісно кружляли на вітрі.

Гурт, погода: кожен повинен пройти випробування , щоб витримати холод. Персонаж додає +2, якщо у нього є одяг, і +2, якщо він безстрашний.

9+ Ви стійко витримуєте пронизливий вітер. Якщо хоча б один персонаж отримав цей результат, авантюра продовжується.

1-8 Ваші кінцівки страшенно німіють від холоду, і ви відчуваєте, як сили покидають ваше тіло. Продовжувати — самогубство! Зазнайте  або витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше покиньте авантюру. Якщо всі персонажі покидають авантюру, авантюра завершується невдачею.

Хмари розсіялися, але яскраво-біла верхівка льодовика засліплює й дезорієнтує вас. Оточені неблаганним блиском, ви повинні знайти шлях. Зв'язець, ризик: хтось повинен пройти випробування , щоб прокласти курс через крижану рівнину. Персонаж додає +2 за кожен дослідницький предмет, який у нього є, і +2, якщо він зібраний.

10+ Завершіть цю авантюру та пов'язану ціль.

1-9 Ваша група заблукала серед пустельної білої одноманітності льодовика. Витратьте , щоб знову спробувати пройти це випробування, інакше авантюра завершується невдачею.

940

Ваші спроби спорудити величну цитадель для свого народу не увінчались успіхом. Із плином сезонів та років ваш народ переконався, що її ніколи не вдасться добудувати. Із часом люди заселили незавершені частини міста такими, якими вони були, і подальше будівництво стало неможливим. Зрештою, великі прикордонні мури, якими ви відгородилися століття тому, зникли в буйстві відродження дикої природи, і багато людей покинули цитадель. Нащадки тих, хто залишився, живуть серед залишків марнославства минулих століть.

Закінчіть цей виклик.

Зменште . Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Чіплятися за примарну славу, якої б ви могли досягти. Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про покинуту роботу; використайте знак розбитої землі (i) та знак нещастя (ii). Зменште кожному персонажу  на 1 (але не нижче 1) і збільште  на 2 (максимум до 7) до кінця гри. Потім додайте знак росту (iii) та знак нещастя (ii) на бік легенди карт цих персонажів.

Б) Дозволити собі забути про амбіції й невдачі. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про забутий шлях; використайте знак розбитої землі (i) та знак таємниці (iv). Коли наприкінці епохи ваші поточні персонажі стануть легендами, виберіть випадковим чином половину з них. Ці карти легенд тепер забуті; покладіть їх до коробки, ваше суспільство не може їх використовувати.

Після цього завершіть епоху. Див. писання на с. 204, щоб розпочати Епоху 3.

i



ii



iii



iv



948

Чутки, які ширяться навколо пророка, стверджують, що ця особа побачила великого вогняного звіра, який вивергав на землю полум'я, спопеляючи вашу цивілізацію за її гріх гордині. Попередження пророка вашому народу просте: ви повинні нагодувати велике полум'я, перш ніж воно забере те, чого забажає.

Додайте до своїх цілей «Позначити знамення» (GY04).

966 Смертоносне покривало вкрило долину, а замість весни настала зима. Кістки нашого народу зникли під попелопадом, збережені для якоїсь невидимої епохи, яка ще не настала. Співці ваших саг змовкли.

Зобразіть на стіні первісної печери сагу про фінал, вкритий попелом; використайте знак почорнілого неба (ii) та знак спустошення (i). Ваше суспільство зникає.

Цей кінець далекий від радісного, але він може бути повчальним для майбутніх народів, які населятимуть долину. Щоб увіковічнити світліну вашої стіни первісної печери та побачити малюнки інших людей, запрошуємо вас поділитися своєю сагою зі спільнотою!

Щоб продовжити грати в «Сагу кам'яної доби», див. «Гра в нескінченному режимі після кампанії» або «Початок наступних кампаній» на с. 97 правил.



973 Пошуки привели вас до дивного масивного кургану. Може, це якась споруда? Лігво якоїсь стародавньої істоти? Могила?

Виберіть випадковим чином нерозміщене лігво чудовиська й розмістіть його на тайлі у щойно розміщеній підставці під тайли місцевості. Накладку лігва потрібно розмістити на недослідженому тайлі без накладки, якщо це можливо. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про стародавню гробницю; використайте знак чудовиська, чиє лігво ви розмістили в такий спосіб, та знак відкриття.

Детальні правила для лігв чудовиськ містяться в «Довіднику накладок» на с. 210 писання.



975 Лють небес обрушується на землю, підпалюючи рослини довкола! Виберіть і виконайте щось одне з указанного:

А) Можливо, ваш народ міг би приборкати силу вогню?.. Додайте до своїх цілей «Розвести вогонь» (GA08).

Б) Неконтрольований вогонь — небезпечний, але вам відомо, як швидко його загасити. Якщо знак полум'я є на стіні первісної печери, послабте 🔥 на вашому тайлі двічі. Потім отримайте 🔥.



977 Отруйні тумани навколо вас раптом спалахнули стовпом вогню.

Випробуйте 🌫️, щоб вчасно відскочити. Додайте +2, якщо ви обережні, і +4, якщо у вас є знак полум'я.

12+ Ви уникли основного вибуху вогню, отримавши лише легкі опіки. Зазнайте 🦴.

6-11 Вибух збив вас із ніг. Зазнайте 🦴🦴.

1-5 Полум'я завдало вам добрячих опіків. Зазнайте 🦴🦴🦴🦴. Скиньте усі ваші предмети з жетоном 🔥.



978 Ви розв'язали проблему, яка розділила ваш народ, та в процесі долину поглинув хаос. І хоча ворогуючі фракції погодилися скласти зброю, кров уже пролита, і справжній мир здається майже недосяжним.

Встановіть 🧑 на 3. Зменште 🧑. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про хиткий компроміс; використайте знак обережності (i) та знак посередника (ii).



981 Із ртутного моря ви виловили щось зовсім несподіване: скам'янілий шматок корала. Дивно, але ця сировина більше ніде в цьому регіоні вам не траплялась.

Отримайте 1 мертвий корал та 🔥🔥.

982 *Спалах світла засліпив вас та змусив відвернутися. Розплющивши очі, ви усвідомили, що ви більше не в печері. Хоча у вас паморочиться в голові, ви відчуваєте приплив сили.*

Зазнайте  і отримайте  до кожної характеристики. Виберіть інший досліджений тайл у долині та перемістіть туди свого персонажа, якщо це можливо. Потім виконайте перше, що зможете:

А) Ви усвідомили, що до вас повернулася юнацька сила. Якщо персонаж старий, зітріть або перекресліть позначку в полі «Старий» на карті цього персонажа. Ваш персонаж знову «Молодий».

Б) Ця дивна подія подарувала вам мудрість, не зіставну з вашими роками. Якщо персонаж молодий, виберіть одну з указаних рис і додайте до карти цього персонажа: *допитливий, везучий або мудрий*.

Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про дивну знахідку; використайте знак таємниці.

Також поверніть «Невідоме» (JU07) до коробки.



983 *Разом із вами в долину прибуло велетенське чудовисько. Свідчення його присутності вже неможливо заперечити. Деревя переламані, наче гілочки, сліди від кроків такі глибокі, мов пересохлі озера. Проте ви ще не зустріли самого звіра. Яка ж істота може так змінювати світ, просто пересуваючись?*

Додайте до викликів-загроз «Прибуття» (CA04). Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Задуматися, яка істота могла спричинити все це. Якщо є щонайменше 1 чудовисько, чий знак відсутній на стіні первісної печери, виберіть випадковим чином одне із цих чудовиськ. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про невидимого гіганта; використайте знак вибраного чудовиська та знак таємниці.

Б) Пригадати, що ви бачили ознаки істоти, яка підходить під цей опис. Отримайте .



984 *Ви вдивляєтеся в посушливий безмежний краєвид високого плато. Земля тут здіймається до небес і різко обривається глибокими ущелинами вічної темряви.*

Отримайте . Додайте до своїх цілей «За зубчастим краєм» (GZ04).

986 *У лігві ви виявили масивну крижану стіну, прикрашену дивними позначками чудовиська. Коли ви дивитесь на стіну, зображення оживають, відтворюючи численні сцени, які змагаються за домінування у вашій свідомості. На мить одна з них стає чіткою — одне майбутнє серед купи варіантів.*

Виконайте перше, що зможете:

А) Пігмент на стіні закручується у величезну, задушливу хмару, і ви похитнулися, приголомшені її величчю. Якщо  або  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GC10. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про світанок, що не настав; використайте знак ВНЗ (i), знак підземного світу (ii) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).

Б) Коли видіння згасло, у вухах дзвенять крики гніву, а в ніздрі вдаряє запах крові. Якщо  або  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ06. Гравець, який останнім виконав випробування *звитяжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про передбачений розкол; використайте знак ВНЗ (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).

(продовження на наступній сторінці)



986
(продовж.)

В) Спотикаючись, ви відійшли від заплутаних позначок, одне лігво зливається з іншим. Якщо  — поточне знамення, знайдіть карту цілі GZ15. Гравець, який останнім виконав випробування *зв'язжця*, може поглянути на цю карту не більше 1 хв, потім повертає її в колоду цілей і може описати її вміст іншим гравцям без часового обмеження. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про позачасове сховище; використайте знак ВНЗ (i) та знак , оточивши його знаком пророцтва (iii).



Наприкінці цього виклику завершіть поточну епоху. Див. писання на с. 196, щоб продовжити свою кампанію в Епоху 2.

988

Надмірне збиральництво порушило цикли росту рослин. З кожним поколінням стає дедалі важче знаходити життєво важливі продукти харчування. Ваш народ постав перед важким вибором...

Гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

А) Не забороняти надмірне збиральництво. Зменште . У кожному із зазначених регіонів вилучіть указані карти з колод добування харчів, якщо це можливо:

- 1) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Зеленої долини, вилучіть FF09 з колоди добування харчів у лісі.
- 2) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Піднебесного плато, вилучіть FP07 з колоди добування харчів у степу.
- 3) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Вітряних схилів, вилучіть FM04 з колоди добування харчів у джунглях.
- 4) Якщо в долині є щонайменше 1 тайл Заплутаності (і цей регіон доступний), вилучіть FT03 з колоди добування харчів на галявині.

Б) Обмежити збиральництво рослин. Запишіть «Збір 3 або більше овочів за один день» у поле «Табу» на сторінці «Культура» в журналі. Отримайте карту знань «Табу» (KN18). Збільште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про ощадливий урожай; використайте такі знаки: обережність (i), травництво (ii), табу (iii).



В) Переглянути старі табу щодо раціону. Якщо у вас існує табу на вживання м'яса (риби або дичини), вилучіть це табу та збільште .

990

Вашу увагу привернула чорна хмара вдалині. Вона рухається горизонтом, за межами досяжності.

Якщо знак Вулканічної пустки є на стіні первісної печери, отримайте . В іншому разі додайте до своїх цілей «Шукати колону тіней» (GY02).

992

Коли день перетворюється на ніч, зникає впевненість у реальності світу. На поверхню вирвалася прихована напруга, і під зниклим сонцем запанував хаос.

Зменште  на . Кожен персонаж на тайлі з аванпостом зазнає , якщо він не *хитрий* або *мудрий*.

993

Ви важко занедужали. Вранці ви почули, як кашляють інші...

Якщо знак чуми є на стіні первісної печери, отримайте . В іншому разі додайте до викликів-загроз «Моровиця» (CZ03).



№	ЗАПИС	
994	<i>Вшановуючи в піснях діяння предків, ваші персонажі заслужили власне місце у пантеоні легенд.</i> Зменште . Зобразіть на стіні первісної печери сагу про піснярів; використайте знак піснярів. Отримайте карту знань «Легенди» (KN15).	
995	<i>Чудовисько проковтнуло майже всі плоди долини, залишивши небагато для інших...</i> До кінця цього виклику (або до кінця поточної події в нескінченному режимі) кожен персонаж може отримати не більше 1 овоча на день за дію добування харчів. Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте цьому чудовиську інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).	
996	<i>Вас накрив каменепад!</i> Випробуйте , щоб вибратися з-під купи. Додайте +2, якщо ви <i>хитрі</i>, і +2, якщо у вас є . 11+ Ви без проблем звільнилися з кам'яних лещат. Жодного ефекту. 8-10 Ви викрутили собі руку, щоб звільнитися. Зазнайте . 1-7 Звільнення — виснажливий і болісний процес. Зазнайте і втраťте .	
997	<i>Одного похмурого світанку обсипане попелом чудовисько з'явилося на околиці вашого села. Воно ніби кличе вас. Ви відчуваєте, що ваш давній зв'язок із цим чудовиськом зараз особливо важливий.</i> Отримайте . Розмістіть BH4 на тайлі, суміжному з тайлом із аванпостом. Розмістіть на карті цілі «Вивчити обсипане попелом чудовисько» (GY05).	
998	<i>Звитяжець комети наближається до села. Вам уже видно, як поширюється корал, хмара спор висить у повітрі, загрожуючи поглинути це місце. Ви готуетесь зустріти того, хто піддався силі небесної мандрівниці. Він піднімає руку, і щупальця живого корала виростають із землі, розітнувши вашу плоть!</i> Пройдіть змагання вашого проти звитяжця корала, щоб битися. Додайте +2 до вашого результату, якщо у вас є предмет із <i>крові місяця</i>. Додайте +2 до результату звитяжця корала за кожен суміжний тайл з активними заростями коралів. Успіх: ви кинулись на звитяжця корала, уникнувши нищівних щупалець. Ваш удар потрапив у ціль, і звитяжець корала відступив, зникнувши у вируючому тумані спор. Додайте до . Невдача: завдяки стрімким рухам звитяжець корала уник ваших ударів і завдав нищівного контрудару. Зазнайте .	
999	<i>Лють чудовиська вщухла, і воно повільно попленталося до свого лігва. На певний час чудовисько задовольнило свою потребу самоствердитися.</i> За кожен тайл із аванпостом та жетоном слідів зменште та збільште . Кожен персонаж на тайлі з жетоном слідів зазнає . Потім вилучіть мету цього чудовиська та всі його жетони слідів. Призначте йому інстинкт «Повернутися у дрімоту» (BT20) (замінивши його попередній інстинкт).	





ЗНАМЕННЯ ХМАРИ



ЗАПИС

ВН1	Хмари збираються навколо голови чудовиська, від чого його кам'яниста шкіра вкривається росою. Ви спостерігаєте, як чудовисько якийсь час переслідує хмару, і весь цей час вода стікає по його боках. Може, воно так п'є? Отримайте 2 води.
СА05	На обрії видніється тонка смужка хмар, і ви замислюєтеся, чи потрібно поливати свої рослини. Якщо на карті «Зерна успіху» (GA14) є щонайменше 1 жетон, можете скинути 3 води, щоб додати ще один жетон на ту ціль.
СВ08	Хмари зловісно повзуть понад горами, не віщуючи нічого доброго. Можете витратити , щоб отримати  до характеристики на свій вибір.
СС04	Величезні клуби пилу, що заповнили долину, змусили вас відмовитися від подорожей поверхнею. Ймовірно, в підземеллі зараз безпечніше. До кінця наступного дня, якщо ваше суспільство має карту знань «Розвідка глибин» (KN07), можете витратити  замість , щоб виконувати дію розвідки глибин.
СZ08	Рев чудовиськ розноситься долиною, неначе грім. Краще не потрапляти їм під ноги. Можете витратити , щоб отримати  до .
ЕМ04	Темні хмари збираються на обрії. У вашій уяві спалахують блискавки, і ви готуєтеся до можливих пожеж. Можете витратити , щоб отримати  до .
ЕМ08, ЕМ09	Кроки чудовиська стрясають землю. Ці збурення досягають навіть небес, розганяючи хмари над головою. Ви прислухаєтеся до відлуння. До кінця наступного дня зменште вартість аналізу чудовиська до  .
ЕМ10	У хмарах ви побачили обличчя прадавнього предка. Якусь мить воно витало, а тоді видіння зникло. Якщо ваше суспільство має карту знань «Легенди» (KN15), можете витратити , щоб отримати карту легенд.
FF01	Вашу увагу привернула хмара, гнана вітром, і ви помітили наближення бурі. Виконайте перше, що зможете: А) Досвід підказує, що завдяки цим хмарам у вас незабаром буде багато чистої води. Якщо знак  є на стіні первісної печери, можете витратити 1 , щоб отримати 2 води. Б) Ви вважаєте, що прийдешні бурі можуть стати вам у пригоді. Випробуйте , щоб отримати шанс зібрати ресурси. Додайте +2, якщо ви винахідливі, і +2, якщо ви хитрі. 12+ Вам відомо, що під час дощу тварини ховаються, і ви вирушили на пошуки їхніх лігв. Полювання виявилось вдалим. Припиніть добування харчів і отримайте 2 м'яса, 1 кістку і 1 шкуру. Потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про плач неба; використайте знамення . (продовження на наступній сторінці)



ЗАПИС

FF01
(продовж.)

9-11 Хмари означають дощ, а дощ — чисту воду. Ви підготували бурдюк і чекаєте під деревом. Отримайте 2 води, після цього продовжуйте добування харчів.

1-8 Це просто хмара. Ви подумки відзначили це, але продовжили займатися своїми справами. Отримайте ☯ і продовжуйте добування харчів.

FM06

Ви помітили гніздо під невеликим чагарником. На жаль, воно порожнє. Але вам саянула ідея: тумани в цьому місці можуть приховати вас, поки ви лежатимете й чатуватимете на власника гнізда.

Розіграйте перше, що зможете:

А) Запам'ятати розташування гнізда й рухатися далі. Отримайте ☯, потім продовжуйте добування харчів.

Б) Розграбувати гніздо, щоб отримати припаси. Припиніть добування харчів і отримайте 1 дичину, 1 корінець, 1 перо і 1 волокно.

FP06

Коли хижак кинувся на вас, угорі промайнула тінь. Швидка грозова хмара, яка несеться рівнинами? Знамення додає вам відваги, і схоже, що звір відчуває вашу рішучість.

Виконайте перше, що зможете:

А) Зустрітися зі звіром. Отримайте ▲ до 🐾 або 🌊, потім зустріньтеся з хижак. Додайте до своїх цілей «Випробування мисливця» (GA05).

Б) Вдарити в слабе місце звіра, про яке ви чули в історіях вашого народу. Якщо знак губителя звірів є на стіні первісної печери, натомість отримайте ▲ до 🐾 або 🌊, потім зустріньтеся з хижак.



FT10

Помітивши хмару, що пропливає повз, ви вирішили сховатися від хижаків у її тіні.

Можете пройти випробування 🌞, щоб сховатися від хижак. Додайте +2, якщо ви хитрі.

7+ Виберіть одну карту з хижак і вилучіть її з вашого ряду.

1-6 Ваша спроба сховатися марна. Припиніть добування харчів і зустріньтеся з хижак.

GA11

Тоненька смужка хмар привернула вашу увагу до чогось несподіваного...

Можете витратити ☯, щоб розмістити жетон таємниці на тайлі без персонажа на свій вибір, вибираючи тайл із горою, якщо це можливо.

GA13

Рухливі хмари забезпечили вам певний захист, відкидаючи тіні на долину.

Наступного разу, коли ви сьогодні зустрінете чудовисько, можете вважати його ворожість на 2 нижчою (але мінімум 1).

GZ16

Промені світла проникають крізь хмари, щоб освітити гідний уваги об'єкт...

Якщо на вашому тайлі є лігво чудовиська, можете витратити ☯☯, щоб отримати 1 його скарб.

IT52

Ви сидите в тиші й розмірковуєте про хмари. Часом вони здаються величезними твердими горами в небі, а іноді — шаленими, закрученими вихорами, які приносять із собою дощ і гнів. Ви думаєте про концепції сили, непорушності та змін. Можливо, варто залишити тут невеликий насип із каміння, щоб закарбувати ці думки.

(продовження на наступній сторінці)



ЗАПИС

IT52
(продовж.)

Виконайте перше, що зможете:

- А) Побудувати насип, розмірковуючи про своє життя. Якщо знак росту є на карті вашого персонажа, отримайте ☯.
- Б) Зняти талісман і покласти його поверх інших каменів, поставивши в душі крапку. Скиньте талісман із хмарного каменю. Якщо зробите це, збільште до кінця гри свою 🏠 на 1 (максимум до 7) й отримайте рису безстрашний. Додайте знак росту на бік легенди вашої карти персонажа.



JA04

Ви полишили невдалі спроби зорієнтуватися, і ваш розум лине до далеких хмар у небі. Вони плывуть, несені вітром, неначе великі гори без якоїсь мети, але завжди потрапляють куди хочуть. Так буде й з вами. Ви дозволяєте вітру підхопити вас і рушаєте далі.

Замість розіграшу цієї карти подорожей, отримайте ☯. Потім виконайте перше, що зможете:

- А) Слідувати за вітром до знайомих стежок. Якщо знак ☯ є на стіні первісної печери, отримайте ☯.
- Б) Ретельно занотувати стежку, яку показав вам вітер. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про пориви вітру; використайте знак ☯ і знак таємниці.



JB01

У схованці ви знайшли...

Виконайте перше, що зможете:

- А) ...щось справді унікальне. Якщо в долині є активне лігво чудовиська, замість розіграшу цієї карти подорожей відкладіть відповідні карти предметів із колоди предметів (не дивлячись на їхній лицьовий бік). Якщо у когось із персонажів цієї миті є будь-який трофей з такою ж назвою, то відповідну карту відкладати не потрібно (якщо доступних карт немає, перейдіть до «Б»).



IT85, IT86



IT87, IT88



IT92, IT93



IT99, IT100

- Б) ...дивні знаки, що збивають вас із пантелику. Отримайте ☯☯.

JE04

Із хмар, що кружляють над головою, формуються гігантські обличчя.

Отримайте ☯.

JE05

Вгорі хмари змінюють напрям руху, і світло плямами падає на пригірок. На обрії просвіт у хмарах відкрив щось ще більш інтригуюче...

Замість розіграшу цієї карти подорожей розмістіть жетон таємниці на тайлі без персонажа на свій вибір.

JE07

Дим від вогнищ вашого народу викликав у вас лють, яка наростає, мов грозова хмара.

Отримайте 🏠 до 🌲.



ЗАПИС

JM01	Ви побачили клаптик шовку, що тягнеться від масивної антени гірського плазуна, наче біла пухнаста хмаринка. Якщо потягнути за нього, можливо, вам вдасться керувати звіром! Якщо ваша 🦊 4 або більше, то під час розіграшу цієї карти подорожей можете вибрати тайл самостійно, а не випадковим чином.
JM02	Замість того, щоб намагатися оминати палючі тумани, ви щільніше прикрили обличчя одягом і дозволили їм хвилями пропливти повз. Ваше суспільство отримує властивість накидки «Провідник у тумані» (MA19).
JM05	Ви пересуваєтеся в тумані стежками, створеними вітром, і дістаєтеся місця призначення. Розігравши цю карту подорожей, розмістіть свого персонажа на тайлі в регіоні Вітряних схилів (MH) на свій вибір (не тягнучи карту подорожі).
JY05	Здається, скоро в хмарах з'явиться просвіт. Якщо ви протримаєтеся ще трохи, має потеплішати. Можете випробувати 🌲 замість 🦊, проходячи випробування на цій карті. Після випробування, незалежно від результату, можете витратити 🌀, щоб 📖 990.
KN04	Повз пропливає хмара, що несе воду в долину. Ви замислюєтеся, чи можна якось зібрати цю воду... Спроекуйте споруду «Ловці дощу» (ST15) (не витрачаючи ⚡).
PR01A	Ви бачите хвилясті обриси хмар скрізь: і в небі, де вони можуть набувати багатьох форм, і в мистецтві вашого народу, і навіть в обрисах самої долини. Через таку розповсюдженість іноді хмара — це просто хмара, і вона не несе в собі якихось додаткових сенсів. Але це також і урок, бо іноді навіть у чомусь буденному є прихований зміст, і лише уважний спостерігач може його розгледіти. «Спостерігай, — каже хмара, — я можу мати вигляд безлічі невинних речей, але всередині мене може ховатися гуркіт могутньої бурі та невимовна лють». Жодного ефекту.
PS03	Каламутні глибини віддзеркалюють хмару, хоча в темному небі над вами такої хмари не видно. Ви простягнули руку в глибини й витягнули... Можете виконати дію нишпорити (не витрачаючи ⚡), додавши до торбинки кров місяця.
PV10	Хмара проноситься над водою, сигналізуючи про зміну погоди. Виберіть і розіграйте щось одне: А) Знайти знамення серед хмар. Отримайте 🌀. Б) Стежити за негодою. Витратьте 🌀, щоб подивитися 3 верхні карти колоди подорожей і покласти будь-яку кількість із них під низ колоди.
SP06	Грозова хмара набула форми черепа, чиє обличчя нависло над вами. Блискавка зловісно тріскотить у сухому повітрі. Зважитися пройти крізь цю бурю рівнозначно тому, щоб подивитися в обличчя смерті. (продовження на наступній сторінці)



ЗАПИС

SP06
(продовж.)

Виберіть і розіграйте щось одне:

А) Стикнутися з бурею, щоб довести свою рішучість. Киньте  й застосуйте результат:

1 Зазнайте . Додайте знак нещастя на бік легенди вашої карти персонажа.

2-6 Отримайте рису *невгамовний* і  до характеристики на свій вибір. Додайте знак  на бік легенди вашої карти персонажа.

Б) Сховатися в низині, доки буря не мине. Отримайте  до характеристики на свій вибір.



ST13

З вершини монумента ви спостерігаєте за далекою грозовою хмарию, яка насувається з-за горизонту. Вона ідеально вписується в круглий портал у центрі кам'яного монумента. Хмара несе в собі силу блискавки й дощу.

Отримайте  до .

TT07

Закручене коріння утворило дивний візерунок, можливо, воно обплітало щось, чого тут більше немає?

Отримайте 1 волокно і  до . Додайте до викликів-загроз «Опале зів'яле листя» (CN02), якщо ще не закінчили його

VV02

Перед вами величезна гора, обплетена спіраллю з ліан. Вершина цієї гори оточена грозовими хмарами. Лють неба потріскує між кристалічними шипами ліан, і ви відчуваєте, як вона стікає в землю навколо вас. Чи зможете ви піднятися на цей шпиль?

Виконайте перше, що зможете:

А) Прийняти те, що небо — лише для хмар. Якщо знак  вже є на стіні первісної печери, отримайте  до .

Б) Прагнути найвищих вершин. Випробуйте , щоб піднятися. Додайте +2, якщо ви *хитрі*, і +2, якщо у вас є мотузка.

12+ Здається, ви піднімалися годинами, ухиляючись від спалахів енергії. З вершини ви оглянули долину. Можете вибрати один недосліджений тайл, подивитися на нього 30 с, потім покласти його на місце недослідженим боком догори. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про велике сходження; використайте знак  і знак відкриття.

9-11 Ви насилу дісталися до середини гори і, вирішивши, що розсудливість — найкраща частина доблесті, повернули назад. Утраťте  й отримайте  до .

1-8 Ви встигли подолати лише частину шляху, коли вас уразила дуга блискавки. Ви впали з небес. Зазнайте  й отримайте .



VW03

З дурної примхи ви вирушили на пересохлі рівнини пустки. Вас привабили сюди дивні візерунки, але що саме ви сподівалися тут знайти? Явно, не воду...

Отримайте 1 глину і  до  і до . Потім витратьте 2 води або втраťте .



ЗНАМЕННЯ КОМЕТИ



ЗАПИС

СС04	Руйнівна поява комети спустошила долину, і ви марно намагаєтеся збагнути, що ж сталося. Можете витратити , щоб отримати  до .
CF02	На вузлуватому дереві є старий шрам у формі комети. Поза сумнівом, цей знак набагато старіший за нещодавні коралові зарості. Виберіть і виконайте щось одне з указанного, перш ніж продовжити добування харчів: А) Прискіпливо вивчити знак. Отримайте . Б) Поглянути в небо в пошуках відповідей. Витратьте , щоб подивитися верхню карту колоди ночі, потім поверніть її на верх колоди або покладіть під низ колоди.
CF04	Покритий коралами звір підвівся й клацає щелепами, але не нападає одразу. Він розташувався між вами та іншими кораловими заростями. Можливо, він захищає поширення коралів. Чи є спосіб не здаватися загрозою в його очах? Якщо у вас немає предмета з <i>корала</i>, ви зустрічаєте хижак за звичайними правилами. Якщо у вас є предмет із <i>корала</i>, випробуйте , щоб зустрітися з хижак. Додайте +2, якщо ви <i>невгамовні</i>. Додайте +1 за кожен живий корал у вашому інвентарі (максимум +3). 14+ Хижак опустився назад на землю. Він нахилив голову, ніби оглядаючи вас. Його вусики кілька разів смикнулися, потім він розвернувся й пішов геть. Поверніть цю карту (CF04) до коробки. 10-13 Хижак не атакував, але продовжив сердито клацати щелепами. Ви повільно відступили. Негайно припиніть добування харчів. 1-9 Негайно зустріньтеся із хижак. Ви повинні <i>битися</i>, зменшивши ваш сумарний результат на 4.
CO01B CO02B CO03B	У запорошеному кораловому полі ви побачили шрам у формі палаючої комети. Отримайте 1 мертвий корал.
CP02	Дивний знак у сліді тварини змусив вас зупинитися: присутність корала тут відчувається особливо сильно. Виберіть і виконайте одне з указанного, перш ніж продовжити добування харчів: А) Вивчити сліди. Отримайте . Б) Обережно роззірнутися навколо. Витратьте , щоб вилучити одну карту з вашого ряду.
CP04	Покритий коралами звір підвівся й клацає щелепами, але не нападає одразу. Він розташувався між вами та іншими кораловими заростями. Можливо, він захищає поширення коралів. Чи є спосіб не здаватися загрозою в його очах? Якщо у вас немає предмета з <i>корала</i>, ви зустрічаєте хижак за звичайними правилами. Якщо у вас є предмет із <i>корала</i>, випробуйте , щоб зустрітися з хижак. Додайте +2, якщо ви <i>невгамовні</i>. Додайте +1 за кожен живий корал у вашому інвентарі (максимум +3). 14+ Хижак опустився на землю. Він нахилив голову, ніби оглядаючи вас. Його вусики кілька разів смикнулися, потім він розвернувся й пішов геть. Поверніть цю карту (CP04) до коробки. 10-13 Хижак не атакував, але продовжив сердито клацати щелепами. Ви повільно відступили. Негайно припиніть добування харчів. 1-9 Негайно зустріньтеся із хижак. Ви повинні <i>битися</i>, зменшивши ваш сумарний результат на 4.



ЗАПИС

СТ02	Промінь світла пробивається крізь отвір у листку над головою. Здається, щось гаряче пропало листок. Ви пригадуєте розповідь сільського старійшини про палаючий камінь, що впав з неба посеред поля. Виберіть і виконайте одне з указанного: А) Уважно вивчити знак. Отримайте Б) Поглянути в небо в пошуках відповідей. Витратьте , щоб подивитися на верхню карту колоди подорожей, потім поверніть її на верх колоди або покладіть під низ колоди. Після цього продовжуйте добування харчів.
СТ04	Покритий коралами звір підвівся й клацає щелепами, але не нападає одразу. Він розташувався між вами та іншими кораловими заростями. Можливо, він захищає поширення коралів. Чи є спосіб не здаватися загрозою в його очах? Якщо у вас немає предмета з <i>корала</i>, ви зустрічаєте хижак за звичайними правилами. Якщо у вас є предмет із <i>корала</i>, випробуйте , щоб зустрітися з хижак. Додайте +2, якщо ви <i>невгамовні</i>. Додайте +1 за кожен живий корал у вашому інвентарі (максимум +3). 14+ Хижак опустився на землю. Він нахилив голову, ніби оглядаючи вас. Його вусики кілька разів смикнулися, потім він розвернувся й пішов геть. Поверніть цю карту (СТ04) до коробки. 10-3 Хижак не атакував, але продовжив сердито клацати щелепами. Ви повільно відступили. Негайно припиніть добування харчів. 1-9 Негайно зустріньтеся з хижак. Ви повинні <i>битися</i>, зменшивши ваш сумарний результат на 4.
FP04	На вузлуватій корі дерева ви знайшли звивистий знак. Розкопавши коріння дерева, ви виявили шматок перламутрової сировини. Отримайте 1 мертвий корал. Потім виконайте перше, що зможете: А) Уважно роздивитися знайомі особливості корала. Якщо знак корала є на стіні первісної печери, отримайте . Б) Покопатися в корінні. Додайте до своїх цілей «Дивний корал» (GZ03).
IT46	У небесних знаках ви побачили не нагадування про невизначеність, а знаки знання. Можете витратити . Якщо зробите це, випробуйте , щоб вивчити знаки. Додайте +2, якщо ви <i>зібрані</i>, і додайте +4, якщо у вас є знак . 12+ Отримайте , до , і . 8-11 Отримайте і до . 1-7 Цього разу ви не змогли розпізнати знак. Жодного ефекту.
IT47	У миті тиші ви відчули, як дивний корал, що висить у вас на шиї, м'яко пульсує. Здається, він це робить у ритмі вашого серцебиття. Послабте кожну зі своїх недуг один раз.
IT56	Ви сидите в тиші й розмірковуєте над сенсом комет. Комета з'являється лише на мить, іноді просто як лінія в небі, іноді як вогняна смуга на горизонті. Така раптова й стрімка, вона залишає надто мало, щоб її можна було досягнути. Здається, частинки неба спускаються в долину. Можливо, колись вони належали до цього місця, або, можливо, їм судилося залишитися в небі. (продовження на наступній сторінці)



ЗАПИС

IT56
(продовж.)

Ви подумали, що вам варто залишити тут невеликий насип із каміння, щоб закарбувати ці думки.

Виконайте перше, що зможете:

А) Поміркувати про те, як шлях небесної мандрівниці відображає ваше власне життя. Якщо знак росту є на карті вашого персонажа, отримайте .

Б) Залишити талісман із корала на верхівці насипу, але згадки про нього не покинуть вас до кінця життя.

Скиньте карту «Кораловий талісман» (IT56). Якщо зробите це, до кінця гри збільште одну найнижчу характеристику на 2 (максимум до 7) й отримайте рису *зібраний*. Додайте знак росту на бік легенди вашої карти персонажа.



JR02

Коли ви дивитеся на цей незвичайний корал, то не можете не замислитися про корал у більш широкому сенсі...

Якщо знак корала є на стіні первісної печери, отримайте . В іншому разі додайте до своїх цілей «Дивний корал» (GZ03).



JU02

Комета перетинає обрій, коли сутеніє, і ви сповнені рішучості слідувати за нею. Пробираючись крізь зарості, ви торуєте свій власний шлях.

Ваше суспільство отримує властивість накидки «Сутінковий блукач» (MA09).

MH06

Розпечена, схожа на магму кров сочиться з великої тріщини на спині цього гірського плазуна. Весь звір палає, ніби всередині нього розтопили піч.

Виконайте перше, що зможете:

А) Відчути тепло. Якщо вже є жетон , натомість отримайте  до .

Б) Дивитися, як тріскотить полум'я. Розмістіть жетон  на цьому тайлі.

ST13

З вершини монумента в сутінках ви помітили вогняну комету. Вона ідеально вписується в круглий портал у центрі кам'яного монумента. Комета — це загадкове знамення.

Отримайте  до .

VV09

Перед вами лежить неймовірно велика яєчна шкаралупа. Вона розколота й суха. Її білок був би океаном, а жовток — островом.

Відганяючи думки про смачні їстівні землі, ви замислились, що могло з неї вилупитися? Обстежуючи затінені ділянки яйця в пошуках безпечного місця для відпочинку, ви знайшли на краю шкаралупи незвичайний кристалічний порошок.

Можете розмістити жетон  [2] на вашому тайлі. Потім, якщо ви винахідливі, отримайте «Блискучий порошок» (IT65).

TT06

Величезна, хітинова оболонка височіє над вами. Глибокий шрам на панцирі нагадує слід комети в небі...

Можете пройти випробування , щоб залізти всередину величезного розлому. Додайте +2, якщо у вас є талісман, і +2, якщо ви невгамовні. Можете витратити , щоб додати +4.

13+ Ви залізли всередину, і вас огорнула непроглядна темрява. Отримайте рису *зібраний*.

1-12 Ви злякано відступили перед глибокою темрявою. Втечіть.



ЗНАМЕННЯ МІСЯЦЯ



ЗАПИС

ВН1	У місячному світлі тьмянний мох на шкурі чудовиська стає блискучим і майже світиться. Ви вражені суворою красою цього могутнього створіння. До кінця випробування можете проаналізувати це чудовисько за замість .
ВН3	Місячне світло виблискує на великій сфері, розташованій на спині чудовиська. Який зв'язок із місяцем може мати ця істота? До кінця випробування можете проаналізувати це чудовисько за замість .
СІ01	Місяць мерехтить між горами — єдине знайоме обличчя в долині серед дивних, нових краєвидів. Якщо у вас немає , можете витратити , щоб отримати 2 до .
ЕМ08, ЕМ09	Місяць світить високо вгорі — далекий і безпристрасний свідок ходи чудовиська. Ви замислюєтеся про те, що він бачив за незліченні еони. Якщо є активне чудовисько, можете скинути 1 його скарб, щоб отримати .
FF05	На хутрі прекрасної здобичі ви помітили знак, який нагадує крижаний серпик місяця. Проїшовши слідами істоти звивистими лісовими стежками, ви вийшли на галявину, залиту крижаним світлом. Припиніть добування харчів, потім виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Зібрати рослини й воду в цьому містичному гаю. Отримайте 3 води і 2 корінця. Б) Дивитися з подивом. Отримайте .
FP01	У струмку ви побачили сніжно-білу поверхню місяця. Вона відбивається в брижах, що лишаються, коли пропливає прекрасна рибина. Ви потягнулися, щоб упіймати її, та вона вислизнула з рук так само легко, як і місячне відображення на поверхні води. Ви розмірковуєте... Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) ...звідки взялася риба? Отримайте 2 до . Б) ...чи криється якийсь космічний сенс у цій красі? Отримайте . Потім продовжуйте добування харчів. Виконуючи збиральництво, ви не можете отримати із цієї карти бонусний ресурс — рибу.
FP10	Світло далекого місяця виблискує на панцирі хижака. Можливо, слід обійти істоту... Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Проаналізувати істоту, що повільно човгає вперед, пробуючи землю на смак. Отримайте . Б) Рухатися з підвітряного боку істоти, щоб вона не почула ваш запах. Витратьте , щоб видалити 1 карту з хижаків із вашого ряду. Потім продовжуйте добування харчів.



ЗАПИС

FT08	Тонка смужка місяця відбивається в струмку перед вами. Придивившись, ви помітили дивну рідину, що просочується краєм русла. Можете припинити добування харчів. Якщо зробите це, отримайте 1 кров місяця.
GZ01	У легендах вашого народу розповідається, що стадні звірі затримуються в місцях із густою рослинністю. Там вони харчуються. Можете витратити , щоб розмістити жетон таємниці на тайлі без персонажа, вибираючи тайл із лісом або степом, якщо це можливо.
GZ02	Ви пригадали чутки, ніби кров місяця іноді мерехтить у глибоких печерах, коли місяць височіє на небосхилі. Коли наступного разу сьогодні будете виконувати видобуток у печері, вважайте, що вартість виконання дії видобутку там — .
GZ13	Місяць мерехтить над головою, ніби запрошуючи вас пізнати його таємниці. Протягом наступного дня, якщо  не є поточним знаменням, будь-який персонаж може витратити , щоб вважати  поточним знаменням до кінця дня.
NX01a	Череп неймовірних розмірів височіє перед вами. Ви не можете досягнути його розумом. Звідки він узявся? Де решта кісток? Невже колись існували створіння більші за чудовиськ? А може він... людський? Ви намагаєтесь зібратися з думками, та усі можливі відповіді розвіюються, наче дим. Випробуйте , щоб все обдумати. Додайте +2 за кожну рису, яку маєте, і +2 за кожен знак, який маєте. 30+ Можливо, сама таємниця могутніша за відповідь. Отримайте . Отримайте карту знань «За межами» (KN20). 1-29 Напевно, деякі таємниці не мають розгадки.
KN17	Ви відчуваєте бажання побачити велич серпика місяця. Виконайте перше, що зможете: А) Відшукати вигравіюваний знак місячної величі. Якщо знак  є на стіні первісної печери, можете витратити , щоб отримати 1 карту легенди зі знаком  на ній. Б) Вигравіювати знак місячної краси. Зобразіть на стіні первісної печери сагу про місячну велич; використайте знак .
IT46	Ваша сила волі міцна, і ви вважаєте знаки в небі не поганими знаменнями, яких слід боятися, а уроками-дороговказами про долину, які вони можуть вам передати. Можете витратити . Якщо зробите це, випробуйте , щоб вивчити знаки. Додайте +2, якщо ви зібрані, і +4, якщо у вас є знак таємниці. 12+ Ви поглянули в корінь вашої проблеми. Отримайте , , і  до характеристики на свій вибір. 10-11 У вашій свідомості почала формуватися ідея. Отримайте  і  до . 8-9 Ви заспокоїлися, побачивши знайомі знаки. Отримайте  до . 1-7 Цього разу вам не вдалося знайти нічого цінного в небесних явищах. Жодного ефекту.





ЗАПИС

IT55

Ви сидите в тиші й розмірковуєте над значенням місяця. Далека й чужа істота в небі, чия форма спотворюється й змінюється, чия поверхня холодна й пошрамована, як у льодовика. Ви обдумуєте концепції таємниці, самотності та мінливості. Можливо, варто залишити тут невеликий насип із каміння, щоб закарбувати ці думки.

Виконайте перше, що зможете:

А) Думки про кам'яний насип не покидають вас навіть після того, як ви полишили його. Якщо знак росту є на карті вашого персонажа, отримайте

Б) Камінь на вершечку — це талісман із крові місяця, і ви відчуваєте легкість, залишивши його. Скиньте карту «Талісман із крові місяця» (IT55). Якщо ви зробите це, до кінця гри збільште на 1 (максимум до 7) і отримайте рису зібраний. Додайте знак росту на бік легенди вашої карти персонажа.



JA05

Коли ви сидите на самоті, місяць вітає вас дружнім саявом. Він дивиться на вас згори й мерехтить. Ви відчуваєте, що можете простягнути руку й доторкнутися до нього, і розумієте, що ваші друзі бачать той самий місяць. Виконайте перше, що зможете:

А) Раптом відчути себе вже не самотнім. Якщо знак є на стіні первісної печери, отримайте і до .

Б) Загубитися в таємницях місяця. Додайте до своїх цілей «Кров місяця» (GZ02).

JE06

Місяць дивиться на ваш конфлікт, такий же спокійний і мовчазний. Ви вдивляєтеся в нього. У закутку вашого розуму зароджується ідея. Ймовірно, якщо ви поділитесь цим почуттям з іншими, ви зможете розігнати агресивну групу...

Замість того, щоб розігравати цю карту подорожей, можете пройти випробування , щоб розірвати це коло. Додайте +2, якщо ви обережні.

11+ Ви проявили красномовство і група розійшлася. Зменште до . Поверніть цю карту подорожей (JE06) до коробки.

6-10 Ваша промова переконала людей відступити... поки що. Зменште .

1-5 Люди почали кричати, розлючені вашою софістикою. Збільште до .

PR01B

Ви помічаєте серпик місяця усюди: у нічному небі, у мистецтві вашого народу, у самій долині. Хоча дехто бачить його холодним і байдужим, зловісним знаменням невідомого, ви бачите в ньому провідника в таємницю дивної небесної мандрівниці, що вабить вас до ще глибших таємниць. «Пам'ятайте, — каже він, — знання слід шукати навіть у темряві. Спостерігайте за всім, що вас оточує. Там є багато таємниць».

Жодного ефекту.

PV02

Віддзеркалення місяця на поверхні води береться брижами. Він такий далекий, але водночас близький. Ви потягнулися до нього й помітили під поверхнею щось несподіване.

Можете закінчити рибалити. Якщо ви зробите це, випробуйте , щоб підчепити невідому сировину. Додайте +2, якщо у вас є спис, і +4, якщо у вас є сітка. Можете витратити , щоб додати +1 за кожне витрачене .

13+ Ви витягнули з води незвичайний предмет. Якщо жоден персонаж, споруда або тварина-супутник ще не має такого предмета, отримайте IT93.

1-12 Ви шубовснули в річку. Зазнайте невдачі в місці вашого рибальства.



ЗАПИС

SN02	Ви бачите, як рятівник виє на місяць. Що він говорить цій великій місячній кулі своєю проникливою піснею? Подивіться верхню карту колоди ночі. Якщо її знамення , отримайте . Потім поверніть її на верх колоди або покладіть під низ колоди.
SP02	Великі камені здіймаються із землі перед вами. Обходячи їх по периметру, ви не можете позбутися думки, що вони утворюють якийсь візерунок. Можливо, ви зможете зрозуміти це з висоти хребта на півночі. Можете пройти випробування , щоб піднятися на хребет. Додайте +2, якщо у вас є мотузка, і +2, якщо у вас є скельний гак. Можете витратити до 3 , додайте +1 за кожен витрачений . 12+ Ваша подорож минула без пригод. З вершини хребта, дивлячись понад проваллями, ви побачили, що камені утворюють півмісяць. Він нагадує місяць, який плавно піднімається над горизонтом. Потім або отримайте , або подивіться 3 верхні карти колоди ночі й покладіть будь-яку кількість із них під низ колоди. 6-11 Вас покинула мужність і ви повернулися на безпечнішу землю. Втратьте  і отримайте рису <i>обережний</i>. 1-5 Ви впали на дно прірви й витратили цілий день, щоб вибратися. Зазнайте  й втратьте .
SS01	Ви вдивляєтеся в глибоку безодню темного моря перед собою. Дна не видно. Вас поступово охоплює бажання дізнатися, що криється там, у її чорній глибині. Випробуйте , щоб протистояти потягу глибин. Додайте +2, якщо ви невгамовні або мудрі. Зменште ваш результат на 4, якщо ви допитливі. 14+ Ви пересилили себе. Установіть вашу характеристику  на 7. Отримайте рису <i>зібраний</i>. Додайте знак росту на бік легенди вашої карти персонажа. 6-13 Ви спіткнулися й ледь не впали в провалля. Зазнайте . Отримайте рису <i>обережний</i>. 1-5  899.
ST13	З вершини монумента на тлі яскраво-блакитного неба видніється тьмянний білий місяць, який нетерпляче чекає завершення дня й настання ночі. Місяць — це вісник невідомого, яке очікує вас попереду. Отримайте  до .
ST26	Усередині прихованої брами вас вабить по-справжньому дивне місце. Ви зібрали мужність у кулак, щоб зайти всередину... Виконайте перше, що зможете: А) Впевнено крокувати в знайоме місце. Якщо у вас є знак Зоряного моря (i), можете розмістити свого персонажа на будь-якому тайлі Зоряного моря (SS) з печерою. Б) Випробувати свої мужність, щоб зайти у портал. Випробуйте . Додайте +2, якщо ви безстрашні, і +4, якщо у вас є знак крові місяця (ii). 14+  913. 8-13  881. 1-7 Ваша рішучість похитнулася, коли ви побачили блідий, запилений ландшафт і море срібла. Втратьте .





ЗАПИС

VV05

Ваш погляд падає на три дивні стовпи, що резонують. Мов осінній іній, вас огорнула меланхолія. На межі сприйняття ви чуєте шепіт голосів із минулого.

Можете пройти випробування , щоб розрізнити голоси минулого. Додайте +2, якщо ви *зібрані*. Можете витратити до 3 , щоб додати +1 за кожен витрачений .

12+ Ви прислухалися до шепоту, і ваш розум вирушив у подорож разом із легендами минулих епох. Після цього виберіть знак на стіні первісної печери та додайте його на бік легенди карти вашого персонажа. Якщо на стіні первісної печери немає жодного знака, якого ще немає на карті вашого персонажа, натомість отримайте  .

8-11 Вас затягнув хор голосів. Утраťте  і отримайте рису *зібраний*.

1-7 Ви загубилися серед какофонії еонів. Утраťте .

VW02

Ви помітили вхід до печери за виступом прямо під вами. Ваша цікавість взяла гору, і ви почали спускатися, коли раптом скеля під вами обвалилася!

Отримайте будь-які 2 мінеральні сировини на свій вибір. Після цього, якщо у вас немає мотузки, зазнайте  .



ЗНАМЕННЯ ЗІРКИ



ЗАПИС

ВНЗ	Здається, що зоряна стежка вигинається над чудовиськом під час його пересування. У вас замакітрилося в голові, а коли ви прийшли до тями, то опинилися в несподіваному місці. Після зустрічі із чудовиськом утратьте , потім розмістіть свого персонажа на будь-якому тайлі в долині (не тягнучи карти подорожей), вибираючи тайл із річкою, якщо це можливо.
CN04	У пелюстках однієї величезної квітки ви помітили зіркоподібні знаки. Простеживши за цими знаками через сплетіння ліан, ви знайшли калюжу соку, що накапала з рослини. Отримайте 3 смоли.
FF07	Символ в одному зі слідів схожий на зірку. Йдучи по слідах, ви петляли лісом і, зрештою, загубились. За якийсь час ви опинилися в несподіваному місці, ваш шлях здався то коротшим, то довшим, ніж був насправді. Закінчивши добування харчів, виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Повернутися назад своїми слідами. Отримайте . Б) Продовжувати мандрівку цим несподіваним місцем. Розмістіть персонажа на тайлі з лісом на свій вибір (не тягнучи карту подорожей).
FM02	Вдивляючись у струмок у пошуках риби, ваш зір на мить розфокусувався, і ви помітили крихітні відблиски світла на поверхні води. Ви підвели погляд і крізь клуби пурпурових хмар помітили зірки в нічному небі. Хоча вони далекі, але той факт, що в цьому чужому місці є щось знайоме, принесло вам розраду. Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Знайти розраду в знайомих зірках. Отримайте  до , потім продовжуйте добування харчів. Б) Сприйняти це як знак припинити випробовувати долю. Отримайте 2 води і  до двох характеристик на свій вибір. Потім припиніть добування харчів.
FT01	Сліди всіяні зіркоподібними відмітками... Закінчивши добування харчів, виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Повернутися назад своїми слідами. Отримайте . Б) Продовжувати йти до несподіваного місця. Розмістіть свого персонажа на тайлі з галявиною на свій вибір (не тягнучи карту подорожей).
GN15	Поверхня річки всіяна зоряним світлом... Якщо на вашому тайлі є річка, озеро або болото, можете витратити , щоб отримати 1 рибу.
IT36	Коли опустилися сутінки, від позначок на мапі стало мало користі. Однак, ви занотували самі зірки, щоб вони допомагали вам орієнтуватися. До кінця цього дня, виконуючи дію переміщення, перш ніж тягти карту подорожей, отримайте  до .
IT46	Знамення вашого народу стають для вас дороговказами. (продовження на наступній сторінці)



ЗАПИС

IT46
(продовж.)

Можете витратити ⚡. Якщо зробили це, випробуйте 🌲, щоб вивчити знаки. Додайте +2, якщо ви *зібрані*, і +4, якщо у вас є знак таємниці.

12+ У вас виникла нова ідея! Отримайте ⚡ і 2 до 🌀. Отримайте 🌀.

10-11 Здається, у вас вимальовується ідея. Отримайте 🌀 і 2 до 🌀.

8-9 Ви походите навколо, розминаючи м'язи в процесі роздумів. Отримайте 2 до 🌀.

1-7 Цього разу ви не змогли впізнати знак. Жодного ефекту.



IT51

Ви сидите в тиші й розмірковуєте над значенням зірок. Вони течуть по нічному небу величезними потоками, наче річка, і водночас кожна з них є гострою скалкою в темряві, як ніж з річкового каменю. Ви обдумуєте концепції руху й відокремлення одного від іншого. Можливо, вам варто залишити тут невеликий кам'яний насип, щоб запам'ятати ці думки.

Виконайте перше, що зможете:

А) Ваш насип — це невелике свідчення пройденного вами шляху. Якщо знак росту є на карті вашого персонажа, отримайте 🌀.

Б) Коли ви поклали на насип шорсткий талісман із річкового каменю, той став ідеальним завершенням. Скиньте карту «Талісман із річкового каменю» (IT51). Якщо зробили це, до кінця гри збільште 🌀 на 1 (максимум до 7) й отримайте рису *хитрий*. Додайте знак росту на бік легенди карти вашого персонажа.



JE01

Над головою палає знайома зірка, і ви сприйняли це як сприятливе знамення перед майбутньою зустріччю.

Додайте 1 до 🌲. Якщо ви *хитрі*, натомість додайте 2 до характеристики на свій вибір.

JT01

В одній із пелюсток ви впізнали знак зірки. Він відплив у небо, зникнувши з поля зору.

Отримайте 🌀🌀.

JU03

Найяскравіша зірка привернула вашу увагу до візерунка, який раніше залишався непоміченим вашим народом...

Виконайте перше, що зможете:

А) Спостерігати за миготінням зірки. Якщо знак ⚡ є на стіні первісної печери або якщо в долині немає недосліджених тайлів, отримайте 🌀.

Б) Подивитися туди, куди вказує зірка. Якщо в долині є щонайменше 1 недосліджений тайл, виберіть недосліджений тайл у долині і подивіться на нього протягом 30 с, потім покладіть його на місце недослідженим боком догори. Після цього зобразіть на стіні первісної печери сагу про сузір'я; використайте знак відкриття та знак ⚡.



JU11

Коли ваша голова виринула над водою, світ почав крутитися. На мить ви помітили зірки і встигли зорієнтуватися по них, щоб дістатися до безпечного місця.

Замість того, щоб розігравати цю карту подорожей, можете розмістити свого персонажа на будь-якому тайлі з річкою на свій вибір (не тягнучи карту подорожей).

KN20

Коли зоряне світло проникло в очі, космічна істина наповнила ваш розум. Ви бачите, як величезні брили землі падають із неба, формуючи світ, і куби, що провалюються в первісну безодню. Цивілізації виникають і перетворюються на пил. Чудовиська виростають і замовкають навіки. Коли здається, що ви більше не зможете це витримати, вас відкинуло назад у знайомий світ із часткою справжнього знання, яке назавжди закарбувалося у свідомість.

Ваше суспільство отримує властивість накидки «Всевидючий» (MA20).



ЗАПИС

MH05	<i>Блиск зірок у нічному небі заломлюється мільйони разів у дивних, холодних кристалах, що виступають зі спини цього гірського плазуна.</i> Потягніть 5 верхніх карт колоди ночі, переверніть їх горілиць і покладіть назад наверх колоди ночі (не змінюючи порядок). Можете дивитися на верхню відкриту карту в будь-який час. Грайте із цими відкритими картами, доки не потягнете всі 5 або доки не доведеться перетасувати колоду (якщо колоду слід перетасувати, переверніть усі карти долілиць).
PS02	<i>Холодне зоряне світло мерехтить на поверхні ртутного моря. Стежка світла веде вас до крижаного мосту, що перетинає вируjące море.</i> Отримайте ☉. Закінчивши рибальство, розмістіть свого персонажа на суміжному тайлі, не тягнучи карту подорожей.
PV11	<i>Під поверхнею води ви помітили темну постать, яка виблискує в зоряному світлі.</i> Додайте до своїх цілей «Річкові скакуни» (GN15). Закінчивши рибальство, поверніть досліджену карту (PV11) до коробки.
SP08	<i>Морена розходиться навсібіч, відбиваючи крижане світло небес. Коли ваш погляд блукає всередині неї, ви бачите мерехтливий потік зоряного світла.</i> Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Спостерігати, як світло протікає крізь вашу руку. Отримайте ☉☉. Б) Закрутити світло в шовкову нитку. Якщо у вашому інвентарі є шовк, можете скинути його, щоб упіймати світло. Отримайте рису <i>хитрий</i>. В) Замкнути світло в перлину, створену із чистої безодні. Якщо у вас є «Пітьмяна куля» (IT92), а знака росту немає на боці легенди вашої карти персонажа, до кінця гри збільште свою ☼ на 2 (максимум до 8), потім додайте знак росту на бік легенди карти вашого персонажа.
SS03	<i>На вершині самотнього пагорба нічне небо шириться, заповнюючи ваші чуття. Зірки дивляться вниз на вашу цілковиту тимчасовість.</i> Випробуйте ☀, щоб зосередитися. Додайте +2, якщо ви безстрашні або винахідливі, і +4, якщо у вас є знак відкриття (i). 14+ Ви — це ви. До кінця гри збільште свою ☀ до 7. Отримайте рису <i>зібраний</i>. Додайте знак росту (ii) на бік легенди карти вашого персонажа. 6-13 Ця мить проходить, але ви все ще відчуваєте потрясіння. Втраťте всі ▲. 1-5 Вас долають сумніви. До кінця гри встановіть свою ☀ на 1 і отримайте рису <i>обережний</i>.
ST13	<i>У сутінках ви сидите на вершині монумента й спостерігаєте, як зірки заповнюють небо. Кожна з них пронизує темряву, доки все небо не починає палати.</i> Отримайте ▲ до ☼.
TT03	<i>Високо вгорі на пелюстці ви помітили зіркоподібний знак, що тремтить на вітрі.</i> Розмістіть жетон таємниці на вибраному випадковим чином суміжному тайлі.
VV07	<i>Усередині величезного черепа ви розпізнали візерунок із тріщин, який нагадує вам далекі зірки. Під якими зірками ходив цей титан?</i> Подивіться 3 верхні карти колоди подорожей. Можете покласти будь-яку кількість на верх або під низ колоди в будь-якому порядку. Потім, якщо ви <i>зібрані</i>, отримайте ☉.
VW04	<i>Ви обшукуєте тліюче попелище лісу. Дим заповнює легені, але ви знайшли єдиний, обнадійливий паросток.</i> Отримайте ▲ до 🌱. Можете витратити ☉☉☉, щоб зменшити 🧛. Потім зазнайте 🧛, або 🧛 якщо у вас є плащ.





ЗНАМЕННЯ СОНЦЯ



ЗАПИС

CA05	Рослини долини насолоджуються теплими променями сонячного світла. Ви уважно спостерігаєте... Можете витратити ⚡, щоб отримати ☼.
CB07	Символ сонця — це потужний образ, що нагадує вам про безмежний потенціал кожного дня, який чекає попереду. Якщо знак ☼ є на стіні первісної печери, можете витратити ☼, щоб отримати ▲ до характеристики на свій вибір.
CY01	М'які промені сонця зігрівають вас, викликавши бажання задоволено потягнутися. Можете витратити ⚡, щоб додати ▲ до 🍷 або 🌊.
EM04	Сонце палає високо вгорі, і ви хвилюєтеся, що рослини стали надто сухими й легкозаймистими. Можете витратити ☼, щоб отримати ▲ до 🌊.
FF03	Спекотне полуденне сонце пробивається в прогалини між деревами. Подорож лісом пробудила у вас спрагу. Виберіть і виконайте щось одне з указанного: А) Зробити кілька глибоких ковтків зі своїх запасів. Якщо у вашому інвентарі є вода, скиньте 1 воду, щоб отримати ▲ до характеристики на свій вибір. Б) Ще трохи потерпіти спрагу. Послабте всі свої ▲ один раз.
FF07	Ви помітили в багнюці дивний відбиток копита. Придивившись уважніше, ви впізнали в ньому обриси сонця — знака достатку й росту. Виконайте перше, що зможете: А) Насолоджуватися теплими сонячними променями. Якщо знак ☼ є на стіні первісної печери, отримайте ▲ до характеристики на свій вибір. Потім продовжуйте добування харчів. Б) Йти освітленою сонцем стежкою до прекрасної галявини з купою ресурсів. Отримайте 1 горіх, 1 зерно, 1 гриб, 1 волокно, 1 смолу і 3 ☼, потім зобразіть на стіні первісної печери сагу про великий достаток; використайте знак ☼. Після цього припиніть добування харчів.
FF15	У вузлуватій корі дерева ви примітили символ, який нагадує вам сонце. Простеживши за світлом вгору по дереву, ви знайшли пташине гніздо. Додайте до своїх цілей «Пернате братство» (GN13). Закінчивши добування харчів, поверніть досліджену карту (FF15) до коробки.
FP15	Попереду вас степом крадькома стрибає якась істота. Вона видається не такою боязкою, як інші, і ви помічаєте сонячний знак на її хутрі. Додайте до своїх цілей «Польові збирачі» (GN17). Закінчивши добування харчів, поверніть досліджену карту (FP15) до коробки.
FT11	На черепі хижака ви розпізнали сонячний знак. Час перетворює на пил навіть наймогутніших. Якщо у вас є ▲ до 🌲, можете скинути його, щоб отримати 1 панцир або 1 зуб. В іншому разі отримайте ▲ до 🌞.



ЗАПИС

GB10	Ви відчуваєте на собі сонячне проміння, і це додає вам упевненості. Можете витратити , щоб отримати  до .
IT24	Сонце світить, птахи співають. Прекрасний день для прогулянки! До кінця дня, виконуючи дію переміщення, перш ніж тягти карту подорожей, отримайте  до .
IT42	Краса долини надихає вас скласти пісню. Виконайте з указаного все, що зможете: А) Якщо на вашому тайлі є ліс або степ, розмістіть  на IT42. Б) Якщо на вашому тайлі є гора або провалля, розмістіть  на IT42. В) Якщо на вашому тайлі є озеро або річка, розмістіть  на IT42. Протягом наступної ночі, замість виконання дії  на IT42, можете розподілити  з неї між персонажами на вашому тайлі.
IT45	Ви відчуваєте силу звіра, що пробуджується у вашому серці. Випробуйте , щоб опанувати первісну силу. Додайте +2, якщо ви зібрані, і +2, якщо у вас є тварина-супутник. 12+ Отримайте  і  до . 10-11 Отримайте  і  до . 8-9 Отримайте  до . 1-7 Цього разу вам не вдалося опанувати енергію.
IT46	Ви не відводите погляд. Вдивляючись у небесний знак, ви розумієте, що знамення мають глибші значення. Можете витратити . Якщо зробили це, випробуйте , щоб вивчити ці знаки. 12+ Отримайте , , і  до . 10-11 Отримайте  і  до . 8-9 Отримайте  до . 1-7 Цього разу вам не вдається впізнати знак.
IT53	Ви сидите в тиші й розмірковуєте над значенням сонця. Це найяскравіший об'єкт, що панує в небі. Сонячне тепло та світло живлять долину, що робить можливим існування вашого народу. Ви обдумуєте концепції людяності, життя та відповідального господарювання. Можливо, вам варто залишити тут невеликий кам'яний насип, щоб запам'ятати ці думки. Виконайте перше, що зможете: А) Ви залишили насип як невелике, викарбуване в камені, нагадування. Якщо знак росту є на карті вашого персонажа, отримайте . Б) Ви поклали сонячний камінь на вершину насипу, і тепло сонця лагідно обіймає вашу спину. Скиньте карту «Талісман із сонячного каменю» (IT53). Якщо зробили це, до кінця гри збільште свою  на 1 (максимум до 7) і отримайте рису винахідливий. Додайте знак росту на бік легенди карти вашого персонажа.





ЗАПИС

JВ01	Ви продовжуєте копати, світло від сонця грайливо мерехтить на чомусь на дні ямі... Випробуйте , щоб продовжити копати. Додайте +2, якщо ви винахідливі, і +4, якщо у вас є . Можете витратити до 3 , щоб додати +1 за кожен витрачений . 14+ Ви із шаленою швидкістю розкопали камінь, не схожий на жоден, який ви бачили раніше. Якщо жоден персонаж, споруда або тварина-супутник не має його, отримайте ІТ88. 1-13 Ви виснажилися. Втраťте .
MН01	Коли сонце в зеніті, ви підійшли до краю спини гірського плазуна та намагаєтеся щось розгледіти крізь море туманів. Ви вже бачили цей масивний панцир раніше. Ймовірно, це рештки давно вимерлої іншої гігантської істоти. Розпечене сонце виблискує на його гладкій поверхні, і раптом просто на ваших очах цей панцир починає рухатися! Рух майже непомітний, але ви точно впевнені в побаченому, бо від нього долинає низький гуркіт. Отримайте рису невгамовний. Якщо ви вже невгамовні, натомість отримайте .
PS01	Сонячне світло мерехтить на темній поверхні води, але ви не відчуваєте тепла. Отримайте . Якщо ви зібрані, натомість отримайте  .
PV09	Сонячне світло м'яко виблискує на поверхні води, відкривши вашому погляду справді велетенську рибину. Зловити таку істоту було б уловом гідним легенди! До кінця цієї дії рибальства, вважайте запас верхньої течії — 5 риб, а її базову складність — 8. Якщо ви успішно розіграєте одне або більше місць кльову на цій течії, отримайте   і зобразіть на стіні первісної печери сагу про найбільшу рибу; використайте знак достатку. Якщо ви зазнаєте невдачі, втраťте один предмет, який ви використовували для рибальства, і зазнайте  .
SP04	З іншого хребта ви помітили темні знаки на поверхні сусіднього плато. Вам потрібно піднятися вище, щоб краще їх роздивитися. Можете пройти випробування , щоб піднятися. Додайте +2, якщо у вас є посох. Можете витратити до 3 , щоб додати +2 за кожен витрачений . 12+ Ваша подорож минула без пригод. З вершини хребта ви зрозуміли, що візерунок неймовірно схожий на сонце у вас над головою. Такий збіг здається вам не випадковістю, але що це може означати? Ви розмірковуєте над можливими варіантами. Якщо знак  є на стіні первісної печери, отримайте  ; в іншому разі зобразіть на стіні первісної печери сагу про гірський краєвид; використайте знаки Піднебесного плато і . Потім ваше суспільство отримує властивість накидки «Торуючий шлях» (МА10). 1-11 Подорож виснажила вас. Утраťте .
ST13	Ви піднялися сходами до монумента й спостерігаєте за сходом сонця, яке ідеально вписується в круглий портал у центрі кам'яного монумента. Отримайте  до характеристики на свій вибір.
TT05	Сонце освітлює западину попереду. Крізь неї видно мерехтіння світла. Виберіть інший тайл Заплутаності або суміжний з ним тайл. Можете розмістити свого персонажа на тому тайлі (не тягнучи карту подорожей).
VW01	Усупереч здоровому глузду, ви піднімаєтеся вище, щоб краще все роздивитися. Але ваші намагання перериває раптовий потік лави з вулкана! Розмістіть жетон таємниці на суміжному тайлі, вибираючи недосліджений тайл, якщо це можливо. Після цього, якщо у вас немає посоха, скиньте випадковим чином 2 ресурси зі свого інвентарю.





ЖОВТІ МЕТОДИ

1110	Ви змайстрували намисто з пір'я! Воно слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам упевненості у своїх силах. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з пір'я» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT43). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1111	Ви змайстрували мотузку! Вона знадобиться під час досліджень. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мотузка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT29). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1120	Ви змайстрували намисто із зубів! Воно слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам упевненості у своїх силах. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто із зубів» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT44). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1122	Ви змайстрували волокушу! Це прості сани, які можна тягнути за собою і перевозити сировину. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Волокуша» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT27). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1135	Ви змайстрували пращу! За її допомогою можна кидати каміння зі смертоносною точністю, тож вона чудово підходить для полювання. Ви також зробили невеликий мішечок для зберігання каміння, щоб завжди мати його під рукою. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Праща» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT31). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1163	Ви змайстрували намисто з панцира! Це намисто слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам упевненості у своїх силах. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT45). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2114	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2123	Із твердої, загостреної палиці, прикріпленої до руків'я, могло б вийти корисне знаряддя. А якщо спрямувати палицю назовні... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
2130	Зміцнена, різьблена деревина й оброблені нутрощі тварин — корисні ресурси, але таке їх розташування не дає ніякої користі. Можливо, якщо поставити шматок деревини вертикально, а нутрощі прив'язати до кожного кінця... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.

2134	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2142	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2152	Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Ви збираєте шматки зміцненої деревини й починаєте майструвати щось надзвичайне. Ви створили планер! Попри його розмір, він неймовірно легкий! І, розбігшись, із ним можна ширяти в повітрі на дуже велику відстань. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Планер» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT82). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2153	Ви підозрюєте, що шкіру можна натягнути на зміцнену деревину, щоб створити якусь конструкцію, але деревину слід розташувати вертикально (спрямувавши вгору або вниз), щоб споруда була вища. Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ✂) або повернути її у свій інвентар.
2156	Ви могли б виготовити знаряддя із сонячного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2211	Ви змайстрували волокушу! Це прості сани, які можна тягнути за собою і перевозити сировину. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Волокуша» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT27). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2220	Ви змайстрували атлатль! Тримавши атлатль, ви вкладаєте в нього спис, і в такий спосіб отримуєте потужний важіль, що дає змогу метати спис набагато далі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Атлатль» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT79). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2222	Із двох шматків деревини, покладених поруч, не вдається створити нічого корисного. Можливо, варто повернути один із них або зміцнити один зі шматків над вогнем... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ✂) або повернути її у свій інвентар.

2224	Ви змайстрували киянку з хмарного каменю! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка з хмарного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT23). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2235	Ви змайстрували барабан! Цей музичний інструмент може підбадьорити вас і ваших супутників. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Барабан» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT39). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2254	Хоча із цієї форми міг би вийти спис, та округлий хмарний камінь не є підходящим наконечником. Вам знадобиться щось гостріше. Проте хмарний камінь гарно підходить для потужної ударно-дробильної зброї або знаряддя... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
2263	Ви змайстрували тесло з панцира хижака! Тесло використовується для того, щоб копати. За потреби його також можна використати як добротну зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Тесло з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT71). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3113	Ви змайстрували кістяну флейту! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Флейта» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT40). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3114	Ви могли б виготовити знаряддя із річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3123	Якщо до загостреної кістки прикріпити руків'я, могло б вийти корисне знаряддя. А якщо спрямувати кінець кістки назовні... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
3134	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3142	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.

3152	Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Можливо, ви зможете літати в повітрі, наче птахи! Ви берете кілька шматків різьбленої кістки й починаєте створювати щось надзвичайне. Ви змайстрували шовкові крила! Ви робите лямки й кріпите крила до спини. Можливо, ви не зможете літати на великі відстані, але при сильному вітрі зможете злетіти й парити над будь-якою перешкодою або небезпекою на вашому шляху. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкові крила» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT83). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3156	Ви могли б виготовити щось цікаве із сонячного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3212	Із твердої, загостреної палиці, прикріпленої до руків'я, могло б вийти корисне знаряддя. А якщо спрямувати палицю назовні... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
3213	Якщо до загостреної кістки прикріпити руків'я, могло б вийти корисне знаряддя. А якщо спрямувати кінець кістки назовні... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
3214	Ви змайстрували сокиру з річкового каменю! Сокира дає вам змогу збирати деревину ефективніше, а також розчищати ліси для будівництва нових аванпостів. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT11). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3215	Ви змайстрували сокиру з панцира хижака! Сокира дає вам змогу збирати деревину ефективніше, а також розчищати ліси для будівництва нових аванпостів. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT70). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3216	Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого леза під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Ви змайстрували гостру й загрозливу сокиру, яка не схожа на жодну зброю, виготовлену вами раніше. Здається, вона стає твердішою після кожного повного місяця. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT59). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3223	Із двох шматків деревини, покладених поруч, не вдається створити нічого корисного. Можливо, варто повернути один із них або зміцнити один зі шматків над вогнем... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.

3226	<i>Ви дали рідкій крові місяця застигнути в тонкій, плоскій формі під світлом повного місяця. Після цього ви додатково загострили край і прикріпили руків'я. Немає жодних сумнівів, що цей ніж є найгострішим, яким ви коли-небудь користувалися. Здається, він ніколи не тупиться. Навіть навпаки, ви помічаєте, що він стає ще гострішим і твердішим наступного дня після повного місяця.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT57). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3230	<i>Ви змайстрували ліру! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ліра» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT41). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3233	<i>Якщо прикріпити руків'я до загостреного шматка дерева, то із цього могло б вийти щось корисне, але, на жаль, не в такій конфігурації.</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ♣♠) або повернути її у свій інвентар.
3234	<i>Ви змайстрували ніж із річкового каменю! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT02). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3236	<i>Ви змайстрували ніж із панцира хижака! Цей ніж надзвичайно твердий і гострий. Він принесе користь і як знаряддя для різання сировини, і як зброя для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT66). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3242	<i>Ви цілком упевнені, що із цієї сировини можна створити щось корисне. Можливо, інша орієнтація дасть результат.</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ♣♠) або повернути її у свій інвентар.
3244	<i>Ви змайстрували кістяний ніж! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або використати для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний ніж» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT01). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3250	<i>Ви змайстрували факел! Запаливши його у вогнищі, можете взяти його із собою, щоб запалювати інші вогнища або щоб освітити шлях у темряві...</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Факел» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT34). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3253	<i>Ви змайстрували барабан! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Барабан» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT39). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

3255	Ви змайстрували мітлу! Хоча це просте й примітивне знаряддя, проте важливо тримати свою домівку в чистоті! Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мітла» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT25). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3256	Ви змайстрували літофон! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Літофон» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT42). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3266	Хоча глина й дерево, чи глина й кістка, підходять для будівництва, з них не створиш корисне знаряддя. Можливо, слід використати інший камінь. Поверніть сировину у свій інвентар. Відновіть ⚡.
3314	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3323	Якщо прикріпити ручку до загостреного шматка дерева, то із цього могло б вийти щось корисне, але, на жаль, не в такій конфігурації. Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
3330	Ви змайстрували лук! Також вам знадобляться стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера... Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT09). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3334	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3340	Ви ретельно вирізаєте зі шматка деревини маленького гризуна рівнин, потім гартуєте фігурку у вогні й розмальовуєте спеціальним пігментом. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний талісман» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT49). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3342	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.

3352	<i>Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Ви берете шматки зміцненого дерева й починаєте майструвати щось надзвичайне. Ви створили планер! Попри його розмір, він неймовірно легкий! І, розбігшись, із ним можна ширяти в повітрі на дуже велику відстань.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Планер» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT82). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3353	<i>Ви змайстрували маленький намет! Навет можна встановити, щоб отримати прихисток, або розібрати, щоб перенести в нове місце.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намет» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT37). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3355	<i>Ви змайстрували лук! Також вам знадобляться стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера...</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT09). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3356	<i>Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього могло б вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4112	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього могло б вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4113	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього могло б вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4114	<i>Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4123	<i>Ви змайстрували сокиру з річкового каменю! Сокира дає вам змогу збирати деревину ефективніше, а також розчищати ліси для будівництва нових аванпостів. Також вона може виконувати функцію зброї.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT11). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4133	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини.</i> (продовження на наступній сторінці)

4133 (продовж.)	Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4134	Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
4142	Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4144	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4156	Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний... Поверніть сировину у свій інвентар.
4312	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4313	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4314	Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
4323	Ви змайстрували ніж із річкового каменю! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT02). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4333	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.

4334	<i>Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4340	<i>Надавши шматку річкового каменю потрібної форми, ви зобразили на ньому візерунок, що символізує знамення зірок. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Талісман із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT51). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4342	<i>Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4344	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4356	<i>Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4414	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4423	<i>Ви змайстрували кістяний ніж! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або використати для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний ніж» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT01). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4430	<i>Ви змайстрували кістяний лук! Цей лук потужніший. За його допомогою можна вполювати навіть хижака. Вам все ще потрібні стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера...</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT10). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4434	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.

4440	Ви ретельно вирізаєте зі шматка кістки лісового звіра, а потім розмальовуєте його спеціальним пігментом. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний талісман» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT50). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4442	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4452	Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе у повітрі. І вас раптом осяяло! Можливо, ви зможете літати в повітрі, наче птахи! Ви берете кілька шматків різьбленої кістки й починаєте створювати щось надзвичайне. Ви змайстрували шовкові крила! Ви робите лямки й кріпите крила до спини. Можливо, ви не зможете літати на великі відстані, але при сильному вітрі можете злетіти й парити над будь-якою перешкодою або небезпекою на вашому шляху. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкові крила» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT83). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4456	Ви могли б виготовити щось цікаве із сонячного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4522	Хоча із цієї форми міг би вийти спис, та округлий хмарний камінь не є підходящим наконечником. Вам знадобиться щось гостріше. Проте хмарний камінь гарно підходить для потужної ударно-дробильної зброї або знаряддя... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
4524	Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
4554	Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
5123	Ви змайстрували сокиру з панцира хижака! Сокира дає вам змогу збирати деревину ефективніше, а також розчищати ліси для будівництва нових аванпостів. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT70). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

5155	<i>Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовите щось інше...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
5515	<i>Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовите щось інше...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
5523	Ви змайстрували мітлу! Хоча це просте й примітивне знаряддя, проте важливо тримати свою домівку в чистоті! Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мітла» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT25). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5530	<i>На жаль, якщо сплести волокно й нутрощі, то користі із цього не буде. Натомість, якщо зв'язати їх разом у довший шнур... або, якщо сплести їх навхрест...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
5533	<i>Ви змайстрували лук! Також вам знадобляться стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера...</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT09). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5536	<i>Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовите щось інше...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
5550	Ви пошили водонепроникний плащ із тканого волокна! Плащ може виявитися корисним під час досліджень. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дощовик» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT35). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5552	<i>Використавши кілька полотен, сплєтених із тонких шовкових ниток та плетеного рослинного волокна, ви пошили торбу для перенесення речей. Сам шовк легкий і міцний, і ці властивості зберігаються у всього, що з нього зроблено. Ви наповнюєте торбу й закидаєте її на плече. Чомусь у торбі все здається легшим! Завдяки цьому винаходу ви зможете легко носити більше припасів!</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкова торба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT80). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

5553	<i>Ви пошили торбу! У ній можна носити додаткову сировину. Ви розумієте, що зі шкіри також можна зробити одяг, але вам знадобиться щось міцніше, ніж плетене волокно...</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шкіряна торба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT32). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5555	<i>Ви змайстрували риболовну сітку! Хоча вона й проста, але дуже корисна під час риболовлі.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Риболовна сітка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT30). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
6123	<i>Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого леза під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Ви змайстрували гостру й загрозливу сокиру, яка не схожа на жодну зброю, виготовлену вами раніше. Здається, вона стає твердішою після кожного повного місяця.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Сокира з крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT59). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
6512	<i>Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
6513	<i>Ви могли б виготовити щось цікаве із сонячного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
6514	<i>Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
6523	<i>Ви змайстрували літофон! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Літофон» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT42). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
6533	<i>Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.

- | | |
|------|--|
| 6534 | <p>Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний...</p> <p>Поверніть сировину у свій інвентар.</p> |
| 6540 | <p>Надавши шматку сонячного каменю потрібну форму, ви зобразили на ньому візерунок, що символізує сонце. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Талісман із сонячного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT53). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 6542 | <p>Ви змайстрували камінь для перетирання! Плaskий шматок хмарного каменю слугує основою, а оброблений шматок сонячного каменю служить жорном. Цей предмет можна використовувати для шліфування та надання форми різній сировині. Його також можна використати, щоб перетерти сировину на дрібний порошок, і дізнатися, що із цього вийде.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Камінь для перетирання» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT17). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 6544 | <p>Ви могли б виготовити щось цікаве із сонячного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</p> <p>Поверніть сировину у свій інвентар.</p> |
| 6556 | <p>Із двох сонячних каменів не створиш нічого корисного, але їх ритмічний стук один об одного змушує замислитися. Можливо, поєднання сонячного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</p> <p>Поверніть сировину у свій інвентар.</p> |



ЧЕРВОНІ МЕТОДИ

1210	<i>Ви змайстрували в'язку дерев'яних стріл! Вам знадобиться зміцнена деревина для древка й трохи про запас, якщо якась стріла зламається. Також потрібен лук, щоб було із чим використовувати стріли.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яні стріли» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT06). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1211	<i>Ви змайстрували пастку-петлю! Можете встановити її вночі разом із невеликою приманкою в надії зловити невелику тварину.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Пастка-петля» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT78). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1222	<i>Ви змайстрували дерев'яний спис! Він простий, але буде корисний на полюванні, риболовлі та для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний спис» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT03). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1232	<i>Ви змайстрували дерев'яне шило! Шило можна використовувати для пробивання отворів у різній сировині.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яне шило» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT18). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1241	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
1243	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
1245	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
1265	<i>Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
1310	<i>Ви змайстрували в'язку стріл із кістяними наконечниками! Вам знадобиться зміцнена деревина для древка і трохи про запас, якщо якась стріла зламається. Також потрібен лук, щоб було із чим використовувати стріли.</i> (продовження на наступній сторінці)

1310
(продовж.)

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Стріли з кістяними наконечниками» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT07). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1311

Ви змайстрували швейну голку! Тепер ви зможете лагодити одяг.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Швейна голка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT75). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1322

Ви змайстрували кістяний спис! Кістяний спис корисний на полюванні та для самозахисту, але особливо ефективний на риболовлі.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний спис» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT04). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1331

Ви змайстрували кістяну флейту! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Флейта» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT40). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1332

Ви змайстрували кістяне шило! Шило можна використовувати для пробивання отворів у різній сировині.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяне шило» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT19). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1341

Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.

Поверніть сировину у свій інвентар.

1343

Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.

Поверніть сировину у свій інвентар.

1345

Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.

Поверніть сировину у свій інвентар.

1355

Ви змайстрували волосінь із кістяним гачком! Вона чудово підійде для риболовлі.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний рибальський гачок» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT73). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1365	Якби ви використали звичайну кістку або деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
1410	Ви змайстрували в'язку стріл із кам'яними наконечниками! Вам знадобиться зміцнена деревина для древка і трохи про запас, якщо якась стріла зламається. Також потрібен лук, щоб було із чим використовувати стріли. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Стріли з кам'яними наконечниками» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT08). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1421	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
1422	Ви змайстрували спис із річкового каменю! Спис буде корисним на полюванні, риболовлі та під час самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT05). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1431	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
1432	Ви змайстрували кірку з річкового каменю! Кірку можна використовувати для видобутку копалин. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT12). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1433	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
1441	Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
1443	Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.

- | | |
|------|---|
| 1444 | <p>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</p> <p>Поверніть сировину у свій інвентар.</p> |
| 1445 | <p>Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 1465 | <p>Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний...</p> <p>Поверніть сировину у свій інвентар.</p> |
| 1510 | <p>Ви змайстрували в'язку стріл із панцирними наконечниками! Вам знадобиться зміцнена деревина для древка й трохи про запас, якщо якась стріла зламається. Також потрібен лук, щоб було із чим використовувати стріли.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Стріли з наконечниками з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT68). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 1511 | <p>Ви змайстрували скельний гак! Цей міцний шип із прикріпленою до нього мотузкою стане в пригоді, якщо пересуватиметесь підземними тунелями. Якщо вам потрібно зробити ще декілька, то з високою ймовірністю для цього підійде загострений зуб.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Скельний гак» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT76). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 1522 | <p>Ви змайстрували спис із панцира хижака! Цей спис надзвичайно твердий і гострий, і буде корисним на полюванні, риболовлі та під час самозахисту.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT67). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 1532 | <p>Ви змайстрували кірку з панцира хижака! Кірку можна використовувати для видобутку копалин. Також вона може виконувати функцію зброї.</p> <p>Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT69). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».</p> |
| 1555 | <p>Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовити щось інше...</p> <p>Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.</p> |

1610	<i>Ви підвесили кілька крапель рідкої крові місяця, щоб вони набули форми тонкого вістря під світлом повного місяця. Коли вони застигли, ви надали їм форму наконечників стріли. Хоча дерев'яні древка, швидше за все, доведеться замінювати, самі наконечники стріл не ламаються, до того ж вони неймовірно гострі. А найдивніше те, що вони здаються гострішими після повного місяця.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Стріли з крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT60). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1622	<i>Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого наконечника під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Отриманий спис ідеально збалансований і смертельно гострий. Після кожного повного місяця ви помічаєте, що вістря на короткий час видається ще твердішим і гострішим.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT58). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1632	<i>Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого наконечника під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Отримана кірка гостра й загрозлива. Вона не схожа на жодну зброю, яку ви робили раніше. Після кожного повного місяця ви помічаєте, що кірка на короткий час видається ще твердішою та гострішою.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT61). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2311	<i>Ви змайстрували посох! Він стане в пригоді під час досліджень.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Посох» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT24). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2320	<i>Ви змайстрували шило з гострого зуба хижака! Шило можна використовувати для пробивання отворів у різній сировині.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шило із зуба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT20). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2321	<i>Ви змайстрували дерев'яне шило! Шило можна використовувати для пробивання отворів у різній сировині.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яне шило» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT18). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2322	<i>Ви змайстрували киянку! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT21). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2331	<i>Ви змайстрували кістяне шило! Шило можна використовувати для пробивання отворів у різній сировині.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяне шило» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT19). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

2332	<i>Із двох шматків деревини, покладених поруч, не вдається створити нічого корисного. Можливо, варто повернути один із них або зміцнити один зі шматків над вогнем...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
2333	<i>Якщо прикріпити руків'я до загостреного шматка дерева, то із цього могло б вийти щось корисне, але, на жаль, не в такій конфігурації.</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
2341	Ви змайстрували кірку з річкового каменю! Кірку можна використовувати для видобутку копалин. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT12). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2343	Ви змайстрували ніж із річкового каменю! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT02). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2344	Ви змайстрували кістяний ніж! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний ніж» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT01). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2345	Ви змайстрували булаву з хмарного каменю! Це могутня зброя. Можете використовувати її для боротьби з хижакми та іншими загрозами. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Булава з хмарного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT14). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2351	Ви змайстрували кірку з панцира хижака! Кірку можна використовувати для видобутку копалин. Також вона може виконувати функцію зброї. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT69). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2355	Ви змайстрували мітлу! Хоча це просте й примітивне знаряддя, проте важливо тримати свою домівку в чистоті! Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мітла» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT25). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2361	Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого наконечника під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Отримана кірка, гостра й загрозлива. Вона не схожа на жодну зброю, яку ви робили раніше. Після кожного повного місяця ви помічаєте, що кірка на короткий час видається ще твердішою та гострішою. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кірка з крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT61). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

2365	Ви змайстрували літофон! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Літофон» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT42). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3311	Ви змайстрували лучкове свердло! Це вдосконалене знаряддя обертає свердло, коли ви рухаєте луком уперед-назад. Його можна використовувати, як для легкого свердління отворів, так і для розпалювання вогню тертям. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Лучкове свердло» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT77). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3322	Ви змайстрували атлатль! Тримавши атлатль, ви вкладаєте в нього спис, і в такий спосіб отримуєте потужний важіль, що дає змогу метати спис набагато далі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Атлатль» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT79). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3332	Якщо прикріпити руків'я до загостреного шматка дерева, то із цього могло б вийти щось корисне, але, на жаль, не в такій конфігурації. Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ✂) або повернути її у свій інвентар.
3341	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3343	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3345	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
3355	Ви змайстрували лук! Також вам знадобляться стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера... Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT09). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3365	Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.

3421	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3422	<i>Ви змайстрували тесло з річкового каменю! Тесло використовується для того, щоб копати. За потреби його також можна використати як добротну зброю.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Тесло з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT13). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3431	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3432	<i>Ви змайстрували ніж із річкового каменю! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT02). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3433	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3441	<i>Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3443	<i>Із двох річкових каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання річкового каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3444	<i>Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне.</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3445	<i>Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

3465	<i>Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
3611	<i>Ви змайстрували намисто з панцира ! Це намисто слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам упевненості у своїх силах.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT45). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3622	<i>Ви змайстрували тесло з панцира хижака! Тесло використовується для того, щоб копати. За потреби його також можна використати як добротну зброю.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Тесло з панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT71). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4222	<i>Ви змайстрували киянку з хмарного каменю! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка з хмарного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT23). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4224	<i>Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4254	<i>Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...</i> Поверніть сировину у свій інвентар.
4411	<i>Ви змайстрували намисто з кісток! Це намисто слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам упевненості у своїх силах.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з кісток» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT46). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4422	<i>Ви змайстрували атлатль! Тримавши атлатль, ви вкладаєте в нього спис, і в такий спосіб отримуєте потужний важіль, що дає змогу метати спис набагато далі.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Атлатль» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT79). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
4432	<i>Ви змайстрували кістяний ніж! Ніж — це корисне знаряддя, яким можна різати сировину або скористатися для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний ніж» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT01). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

4441	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4443	Ви могли б виготовити знаряддя з річкового каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4445	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
4465	Якби ви використали звичайну кістку або деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5225	Ви взяли кілька менших полотен тканого шовку й почали сплітати їх в одне велике полотнище. Ви змайстрували величезну сітку! Попри розмір, вона неймовірно легка. Її завиграшки можна кинути на значну відстань. За допомогою цієї сітки ви зможете застати рибу й дичину зненацька! Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ловча сіть» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT84). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5311	Ви змайстрували пращу! Вона дає змогу кидати каміння зі смертоносною точністю, тож чудово підходить для полювання. Ви також зробили невеликий мішечок для зберігання каміння, яке потрібно мати під рукою. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Праща» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT31). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5322	Ви змайстрували барабан! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Барабан» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT39). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5511	Ви змайстрували плетену корзину! Вона допоможе вам переносити додаткову сировину та збирати більше горіхів чи зерна під час добування харчів. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Плетена корзина» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT28). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5520	Ви змайстрували волосін з гачком із зуба! Вона чудово підійде для риболовлі. (продовження на наступній сторінці)

5520 (продовж.)	Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Рибальський гачок із зуба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT74). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5522	Ви змайстрували шину! Її можна використовувати для зрощення кісток. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шина» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT26). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5531	Ви змайстрували волосінь із кістяним гачком! Вона чудово підійде для риболовлі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний рибальський гачок» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT73). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5532	Ви змайстрували мітлу! Хоча це просте й примітивне знаряддя, проте важливо тримати свою домівку в чистоті! Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мітла» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT25). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5533	Ви змайстрували лук! Також вам знадобляться стріли. Для цього додатково зберіть трохи зміцненої деревини для древків, але найважливішими частинами є гострі наконечники й пера... Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний лук» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT09). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5551	Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовити щось інше... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ) або повернути її у свій інвентар.
5555	Ви змайстрували риболовну сітку! Хоча вона й проста, але дуже корисна під час риболовлі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Риболовна сітка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT30). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5621	Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5622	Ви змайстрували киянку із сонячного каменю! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка із сонячного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT22). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

5631	Якби ви використали звичайну кістку або деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5632	Ви змайстрували літофон! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Літофон» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT42). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5633	Якби ви використали звичайну деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5641	Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний... Поверніть сировину у свій інвентар.
5643	Об'єднавши річковий і сонячний камені не створиш нічого корисного. Можливо, варто спробувати замінити один із каменів на хмарний... Поверніть сировину у свій інвентар.
5644	Якби ви використали звичайну кістку або деревину, то, ймовірно, змогли б зробити щось цікаве із сонячного каменю. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5645	Ви змайстрували камінь для перетирання! Плaskий шматок хмарного каменю слугує основою, а оброблений шматок сонячного каменю — жорном. Цей предмет можна використовувати для шліфування та надання форми різній сировині. Його також можна використовувати, щоб перетерти сировину на дрібний порошок і дізнатися, що із цього вийде. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Камінь для перетирання» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT17). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5665	Із двох сонячних каменів не створиш нічого корисного, але їх ритмічний стук один об одного змушує замислитися. Можливо, поєднання сонячного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат... Поверніть сировину у свій інвентар.
6623	Хоча глина й дерево, чи глина й кістка, підходять для будівництва, з них не створиш корисне знаряддя. Можливо, слід використати інший камінь. Поверніть сировину у свій інвентар. Відновіть ⚡.

- 6640 Ви ліпите з глини фігурку людини, потім обпалюєте її, щоб вона затверділа, а тоді розфарбовуєте спеціальним пігментом. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення.
- Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Глиняний талісман» (шукайте в колоді карт предметів долілиць ІТ48). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
-
- 6650 Хоча смола й глина підходять для будівництва, але поєднуючи їх, не створиш нічого корисного. Можливо смолу можна використовувати, щоб захистити щось від води, або як паливо...
- Поверніть сировину у свій інвентар. Відновіть ⚡.
-
- 6666 Хоча дві глиняні цеглини підходять для будівництва, але поєднуючи їх, не створиш корисного знаряддя. Якби у вас був пігмент, щоб розфарбувати глину, то можливо...
- Поверніть сировину у свій інвентар. Відновіть ⚡.



СИНІ МЕТОДИ

1111	Ви змайстрували мотузку! Вона знадобиться під час досліджень. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мотузка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT29). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1120	Ви змайстрували скельний гак! Цей міцний шип із прикріпленою до нього мотузкою стане в пригоді, якщо пересуватиметесь підземними тунелями. Якщо вам потрібно зробити ще декілька, то з високою ймовірністю для цього підійде загострений панцир. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Скельний гак» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT76). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1121	Ви змайстрували пастку-петлю! Можете встановити її вночі разом із невеликою приманкою в надії зловити невелику тварину. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Пастка-петля» (шукайте в колоді предметів долілиць IT78). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1122	Ви змайстрували волокушу! Це прості сани, які можна тягнути за собою. Вона дає змогу перевозити сировину. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Волокуша» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT27). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1131	Ви змайстрували швейну голку! Тепер ви зможете лагодити одяг. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Швейна голка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT75). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1132	Ви змайстрували посох! Він стане в пригоді під час досліджень. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Посох» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT24). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1133	Ви змайстрували лучкове свердло! Це вдосконалене знаряддя обертає свердло, коли ви рухаєте луком уперед-назад. Його можна використовувати, як для легкого свердління отворів, так і для розпалювання вогню тертям. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Лучкове свердло» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT77). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1144	Ви змайстрували намисто з кісток! Це намисто слугує демонстрацією ваших трофеїв і додає вам впевненості у своїх силах. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з кісток» (шукайте в колоді предметів долілиць IT46). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1145	Ви змайстрували болас! Ця метальна зброя дуже ефективна, коли треба спіймати здобич. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Болас» (шукайте в колоді предметів долілиць IT15). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

1146	<i>Ви обережно прив'язали нитку до шматочка квітучого корала й створили намисто. Коли ви наділи намисто із цієї рідкісної речовини, то відчули несподіваний приплив бадьорості.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намисто з коралів» (шукайте в колоді предметів долілиць IT47). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1151	<i>Ви змайстрували скельний гак! Цей міцний шип із прикріпленою до нього мотузкою стане в пригоді, якщо пересуватиметесь підземними тунелями. Якщо вам потрібно зробити ще декілька, то з високою ймовірністю для цього підійде загострений зуб.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Скельний гак» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT76). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
1155	<i>Ви змайстрували плетену корзину! Це допоможе вам переносити додаткову сировину та збирати більше горіхів чи зерна під час добування харчів.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Плетена корзина» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT28). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2211	<i>Ви змайстрували волокушу! Це прості сани, які можна тягнути за собою. Вона дає змогу перевозити сировину.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Волокуша» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT27). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2220	<i>Ви змайстрували спис із зуба хижака! Наконечник із зуба винятково твердий і гострий. Цей спис стане в пригоді під час полювання, риболовлі та в бою.</i> Скиньте використану сировину й отримайте картку предмета «Спис із зуба» (шукайте в колоді предметів долілиць IT72). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2221	<i>Ви змайстрували дерев'яний спис! Він простий, але буде корисний на полюванні, риболовлі та для самозахисту.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Дерев'яний спис» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT03). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2222	<i>Із двох шматків деревини, покладених поруч, не вдається створити нічого корисного. Можливо, варто повернути один із них, або зміцнити один зі шматків над вогнем...</i> Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
2231	<i>Ви змайстрували кістяний спис! Кістяний спис корисний на полюванні та для самозахисту, але особливо ефективний на риболовлі.</i> Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кістяний спис» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT04). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

2232	Ви змайстрували киянку! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT21). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2233	Ви змайстрували атлатль! Тримавши атлатль, ви вкладаєте в нього спис, і в такий спосіб отримуєте потужний важіль, що дає змогу метати спис набагато далі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Атлатль» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT79). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2241	Ви змайстрували спис із річкового каменю! Спис буде корисним на полюванні, риболовлі та під час самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT05). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2243	Ви змайстрували тесло з річкового каменю! Тесло використовується для того, щоб копати. За потреби його також можна використати як добротну зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Тесло з річкового каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT13). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2244	Ви змайстрували атлатль! Тримавши атлатль, ви вкладаєте в нього спис, і в такий спосіб отримуєте потужний важіль, що дає змогу метати спис набагато далі. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Атлатль» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT79). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2245	Хоча із цієї форми міг би вийти спис, та округлий хмарний камінь не є підходящим наконечником. Вам знадобиться щось гостріше. Проте хмарний камінь гарно підходить для потужної ударно-дробильної зброї або знаряддя... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
2251	Ви змайстрували спис із панцира хижака! Цей спис надзвичайно твердий і гострий, і буде корисним на полюванні, риболовлі та під час самозахисту. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT67). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2255	Ви змайстрували шину! Її можна використовувати для зрощення кісток. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шина» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT26). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

2261	Ви налили трохи рідкої крові місяця на плоску поверхню, щоб вона застигла у формі тонкого наконечника під світлом повного місяця. Після цього прикріпили до неї руків'я. Отриманий спис ідеально збалансований і смертельно гострий. Після кожного повного місяця ви помічаєте, що вістря на короткий час видається ще твердішим і гострішим. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Спис із крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT58). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2265	Ви змайстрували киянку із сонячного каменю! Можете використовувати її, щоб розбивати різну сировину, а також як молоток для будівництва споруд і вбивання кілків для намету. За потреби її також можна використовувати як зброю. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Киянка із сонячного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT22). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2412	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2413	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної кістки або деревини. Так само, якщо прикріпити різьблену кістку до звичайної кістки або деревини, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2414	Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
2423	Ви цілком упевнені, що із цієї сировини можна створити щось корисне. Можливо, інша орієнтація дасть результат. Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
2433	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
2434	Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

- 2440** *Надавши шматку хмарного каменю потрібну форму, ви зобразили на ньому візерунок, що символізує хмари. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Талісман із хмарного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT52). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2442** *Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...*
Поверніть сировину у свій інвентар.
- 2444** *Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.*
Поверніть сировину у свій інвентар.
- 2456** *Ви змайстрували камінь для перетирання! Плaskий шматок хмарного каменю слугує основою, а оброблений шматок сонячного каменю — жорном. Цей предмет можна використовувати для шліфування та надання форми різній сировині. Його також можна використовувати, щоб перетерти сировину на дрібний порошок, і дізнатися, що із цього вийде.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Камінь для перетирання» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT17). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2512** *Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Ви берете шматки зміцненого дерева й починаєте майструвати щось надзвичайне. Ви створили планер! Попри його розмір, він неймовірно легкий! І, розбігшись, із ним можна ширяти в повітрі на дуже велику відстань.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Планер» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT82). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2513** *Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Можливо, ви зможете літати в повітрі, наче птахи! Ви берете кілька шматків різьбленої кістки й починаєте створювати щось надзвичайне. Ви змайстрували шовкові крила! Ви робите лямки й кріпите крила до спини. Можливо, ви не зможете літати на великі відстані, але при сильному вітрі можете злетіти й парити над будь-якою перешкодою або небезпекою на вашому шляху.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкові крила» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT83). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2530** *Ви берете кілька шматків полотна витканого з тонких шовкових ниток, і за допомогою міцного шнура з нутроців тварин зшиваєте їх разом. Ви пошили комплект одягу. Сам шовк легкий і міцний, і ці властивості зберігаються у всього, що з нього зроблено. Ви одягаєтеся й відчуваєте, що якимось чином стали легшими й спритнішими! Тепер ви зможете краще уникати небезпек і травм.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовковий одяг» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT81). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

- 2533** *Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе у повітрі. І вас раптом осяяло! Ви берете шматки зміцненого дерева й починаєте майструвати щось надзвичайне. Ви створили планер! Попри його розмір, він неймовірно легкий! І, розбігшись, із ним можна ширяти в повітрі на дуже велику відстань.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Планер» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT82).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2544** *Виткане шовкове полотно настільки легке, що майже пливе в повітрі. І вас раптом осяяло! Можливо, ви зможете літати в повітрі, наче птахи! Ви берете кілька шматків різьбленої кістки й починаєте створювати щось надзвичайне. Ви змайстрували шовкові крила! Ви робите лямки й кріпите крила до спини. Можливо, ви не зможете літати на великі відстані, але при сильному вітрі можете злетіти й парити над будь-якою перешкодою або небезпекою на вашому шляху.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкові крила» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT83).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2552** *Ви берете кілька менших полотен тканого шовку й починаєте сплітати їх в одне велике полотнище. Ви змайстрували величезну сітку! Попри розмір, вона неймовірно легка. Ви завиграшки можете кинути її на значну відстань. За допомогою цієї сітки ви зможете застати рибу й дичину зненацька!*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ловча сіть» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT84).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 2555** *Використовуючи кілька полотен, сплених із тонких шовкових ниток та плетеного рослинного волокна, ви пошили торбу для перенесення речей. Сам шовк легкий і міцний, і ці властивості зберігаються у всього, що з нього зроблено. Ви наповнюєте торбу й закидаєте її на плече. Чомусь у торбі все здається легшим! Завдяки цьому винаходу ви зможете легко носити більше припасів!*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шовкова торба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT80).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 3512** *Ви підозрюєте, що шкіру можна натягнути на зміцнену деревину, щоб створити якусь конструкцію, але деревину слід розташувати вертикально (спрямувавши вгору або вниз), щоб споруда була вища.*
Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
- 3523** *Ви змайстрували барабан! Цей музичний інструмент може підняти настрій вам і вашим супутникам.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Барабан» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT39).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 3530** *Ви пошили комплект одягу зі шкіри! Цей одяг допоможе захиститися від стихії й травм.*
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шкіряний одяг» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT33).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

3533	Ви змайстрували маленький намет! Намет можна встановити, щоб отримати прихисток, або розібрати, щоб перенести в нове місце. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Намет» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT37). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3540	Ви створили мапу! Вона буде корисною під час досліджень. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Мапа» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT36). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3550	Ви змайстрували бурдюк! У ньому можна переносити додаткову воду. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Бурдюк» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT38). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
3555	Ви пошили торбу! В ній можна носити додаткову сировину. Ви розумієте, що зі шкіри також можна зробити одяг, але вам знадобиться щось міцніше, ніж плетене волокно... Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Шкіряна торба» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT32). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5411	Ви змайстрували болас! Ця метальна зброя дуже ефективна, коли треба спіймати здобич. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Болас» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT15). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
5421	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5422	Хоча із цієї форми міг би вийти спис, та округлий хмарний камінь не є підходящим наконечником. Вам знадобиться щось гостріше. Проте хмарний камінь гарно підходить для потужної ударно-дробильної зброї або знаряддя... Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.
5431	Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне. Поверніть сировину у свій інвентар.
5432	Ви змайстрували булаву з хмарного каменю! Це могутня зброя. Можете використовувати її для боротьби з хижакими та іншими загрозами. Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Булава з хмарного каменю» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT14). Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

- 5433** Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.
Поверніть сировину у свій інвентар.
- 5441** Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище.
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 5443** Ви змайстрували з каменів кресало! Ці камені можна вдаряти один об одного, щоб вибивати іскри й розпалити вогнище.
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Кресало» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT16).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 5444** Ви могли б виготовити знаряддя з хмарного каменю, якщо зробите руків'я зі звичайної деревини. Так само, якщо прикріпити зміцнену деревину до шматка звичайної, то із цього може вийти щось корисне.
Поверніть сировину у свій інвентар.
- 5445** Із двох хмарних каменів не створиш нічого корисного. Можливо, поєднання хмарного каменю з іншим типом каменю дасть кращий результат...
Поверніть сировину у свій інвентар.
- 5465** Ви змайстрували камінь для перетирання! Плaskий шматок хмарного каменю слугує основою, а оброблений шматок сонячного каменю — жорном. Цей предмет можна використовувати для шліфування та надання форми різній сировині. Його також можна використовувати, щоб перетерти сировину на дрібний порошок, і дізнатися, що із цього вийде.
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Камінь для перетирання» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT17).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 6323** Ви змайстрували ніж із панцира хижака! Цей ніж надзвичайно твердий і гострий. Він принесе користь як знаряддя для різання сировини, і як зброя для самозахисту.
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT66).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».
- 6340** Ви розфарбували різьблений шматок панцира, надавши йому рис грізного хижака, з якого він знятий. Цей предмет набагато більше, ніж просто дрібничка. Він має для вас важливе значення.
Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Талісман із панцира» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT54).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

6355

Ви розмірковуєте, а чи не прикріпити шматок панцира до кінця волосіні, щоб ловити рибу. Але доходите висновку, що вам потрібне щось менше, наприклад, зуб або різьблена кістка, аби зробити підхожий гачок. Можливо, знайдеться спосіб використовувати панцир і волокно, щоб виготовити щось інше...

Можете негайно поєднати ту ж сировину, виконавши нову дію виготовлення (не витрачаючи ⚡) або повернути її у свій інвентар.



ФІОЛЕТОВІ МЕТОДИ

6411

Ви обережно прив'язуєте нитку до шматочка квітучого корала та створюєте намисто. Коли ви наділи намисто із цієї рідкісної сировини, то відчули несподіваний приплив бадьорості.

Скиньте використану сировину й отримайте картку предмета «Намисто з коралів» (шукайте в колоді предметів долілиць IT47).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

6440

Ви обережно розфарбували шматок живого корала, зобразивши на ньому комету нічного неба. Якщо талісман із вами, ви завжди відчуваєте приплив бадьорості біля глибоких проваль, у яких знайшли цей корал, або коли вночі на небі з'являється комета.

Скиньте використану сировину й отримайте картку предмета «Кораловий талісман» (шукайте в колоді предметів долілиць IT56).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».



СРІБНІ МЕТОДИ

6223 Ви дали рідкій крові місяця застигнути в тонкій, плоскій формі під світлом повного місяця. Після цього ви додатково загострили край і прикріпили руків'я. Немає жодних сумнівів, що цей ніж найгостріший з усіх, якими вам доводилось користуватися. Здається, він ніколи не тупиться. Навіть навпаки, ви помічаєте, що він стає ще гострішим і твердішим наступного дня після повного місяця.

Скиньте використану сировину й отримайте карту предмета «Ніж із крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT57).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».

6240 Ви дали рідкій крові місяця застигнути в тонкій, плоскій формі під світлом повного місяця. Після цього ви намалювали на застиглій сировині візерунок, що символізує нічний місяць. Якщо талісман із вами, ви завжди відчуваєте приплив бадьорості біля глибоких провалів, залишених холодними льодовиками, або коли вночі на небі з'являється місяць.

Скиньте використану сировину й отримайте предмет «Талісман із крові місяця» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT55).
Запишіть метод виготовлення цього предмета в журнал до розділу «Методи».



ПОМАРАНЧЕВІ МЕТОДИ



- 1222** Ви виготовили чимало різного з каменю — знаряддя, зброю. Але ще ніколи вам не траплявся настільки гострий, настільки просякнутий грубою силою й жорстокістю камінь. В нього може бути лише одне призначення — стати зброєю. І хоча кожна зброя має переваги й недоліки, не можна не погодитися, що спис — найуніверсальніша зброя. Тож ви беретеся до роботи, майструючи спис, наконечником якого слугуватиме шматок справжнього чудовиська. Зав'язуючи останню мотузку, ваша рука зісковзнула, і смертоносний камінь завдав вам глибокого порізу. Із часом він загоїться, але тепер у вас є наочне нагадування про смертоносну силу цієї зброї. Використовуйте її з розумом.
- Зазнайте . Отримайте рису *мудрий*. Скиньте карту предмета «Руйнівний осколок» (IT85) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Руйнівний спис» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT94).
-
- 1330** Після зустрічі із чудовиськом ви залишили собі як трофей шматок скинутої ним шкіри. Її відтінок змінюється й іноді мерехтить на світлі. Часом виникає враження, що вона зникла, а тоді ви помічаєте її просто перед собою — шкіра дивним чином пристосовується до кольору того, на що її поклали. Так само, як і зі шкури тварини, з неї можна пошити одяг. Тож ви за допомогою оброблених нутрощів пошили собі чудовий одяг. Під час примірки до вашої майстерні заходить друг. «Агов?» — гукає він, здивувавши вас. Та ось же ви стоїте прямо перед ним! Але опустивши погляд, усвідомлюєте, що одяг змінив колір і тепер майже зливається зі стіною, біля якої ви стоїте. Ваш раптовий рух шокував друга! У цьому вбранні варто вирушити на полювання, але спершу доведеться заспокоїти товариша!
- Відновіть і отримайте до характеристики на свій вибір. Виберіть іншого персонажа на своєму тайлі, якщо можете. Він втрачає усі свої . Скиньте карту предмета «Райдужна шкіра» (IT89) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Райдужні шати» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT98).
-
- 1431** У миті тиші ви часом уловлюєте слабкі тони та ноти від ниток, взятих у чудовиська. Вони настільки тонкі та міцні, що ви подумуєте використати їх як волосінь для риболовлі або ж вплести в мотузку для гірських підйомів. Але інтуїція каже — їхнє призначення не в цьому. Вони надто... особливі. І щось вам підказує, що й самі вони цього не... хочуть. Та ні, це якесь повне безглуздя, вони ж не можуть говорити. У них немає голосу... але що, якби був? Ви берете майстерно вирізану кістку й туго натягуєте тремтливі нитки між двома її частинами. Ви змайстрували арфу! Коли ви торкаєтеся струни, нота поглинає вас. У голові спалахують видіння героїчних вчинків і тріумфів. Із цим музичним інструментом ви зможете надихати свій народ.
- Отримайте до кожної характеристики. Скиньте карту предмета «Шепітливі пасма» (IT87) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Шепітлива арфа» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT96). Отримайте карту знань «Легенди» (KN15).
-
- 1444** У миті тиші ви часом вловлюєте слабкі тони та ноти він ниток, взятих у чудовиська. Вони настільки тонкі та міцні, що ви подумуєте використати їх як волосінь для риболовлі або ж вплести в мотузку для гірських підйомів. Але інтуїція каже — їхнє призначення не в цьому. Вони надто... особливі. І щось вам підказує, що й самі вони цього не... хочуть. Та ні, це якесь повне безглуздя, вони ж не можуть говорити. У них немає голосу... але що, якби був? Ви берете майстерно вирізану кістку й туго натягуєте тремтливі нитки між двома її частинами. Ви змайстрували арфу! Коли ви торкаєтеся струни, нота поглинає вас. У голові спалахують видіння героїчних вчинків і тріумфів. Із цим музичним інструментом ви зможете надихати свій народ.
- Отримайте до кожної характеристики. Скиньте карту предмета «Шепітливі пасма» (IT87) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Шепітлива арфа» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT96).
- Отримайте карту знань «Легенди» (KN15).



1555 Мох, здобутий під час зустрічі із чудовиськом, розростається з кожним днем все більше, навіть не торкаючись землі. Його насичений аромат і яскраво-зелений колір викликають непереборне бажання залишити аванпост і розчинитися серед лісів і рівнин долини. Ви взяли мох і вплели його в переплетені рослинні волокна, створивши плащ. Натягнувши каптур, ви вийшли назустріч долині, де кожне дерево, корінь і стебельце, виділяються і, здається, зберігають таємниці самого світу.

Отримайте . Якщо ваш персонаж «старий», зітріть позначку віку з поля «Старий» на карті свого персонажа (ваш персонаж тепер «молодий»). Скиньте карту предмета «Мерехтливий мох» (IT86) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Мерехтлива накидка» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT95).

1664 Ви зберегли уламок каменя після зустрічі із чудовиськом. Але ви уникаєте торкатися його без потреби. Вам здається, що сам камінь просякнутий руйнівною силою чудовиська. Як чудовисько змінює долину навколо себе, так і камінь тонко й майже непомітно змінює все, до чого торкається. Однак камінь могутній: він символізує владу і здатність нав'язати світові свою волю. Якби тільки існувала інша сировина, така ж могутня, як цей камінь, і здатна його втримати. І раптом приходить осяяння — корал! Він здається мертвим, але оживає у світлі пролітаючої комети. Жива річ могла б протистояти змінювальній силі каменю. Ви встановили камінь у пишну коралову гілку. І повільно, майже непомітно, корал починає обплітати камінь, можливо, живлячись його енергією. Ви прикріпили до корала дерев'яну палицю і здійняли посох угору. У ньому відчувається аура сили. Робота на такій близькій відстані до каменя змінила вас.

До кінця гри збільште одну зі своїх характеристик на 1 (максимум до 7) та зменште одну іншу характеристику на 1 (не нижче 0). Додайте знак росту на бік легенди карти свого персонажа. Скиньте карту предмета «Розколотий камінь» (IT88) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Розколотий посох» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT97).



1666 Спаливши десятки сховищ і обпікшись незліченну кількість разів, ви нарешті знайшли сировину, яка може витримати жар палаючої крові чудовиська. Глина, обпалена жаром ревучого полум'я, стає невразливою до вогню. Ви ліпите з неї необхідну вам посудину та обпалюєте її кілька годин, а потім наливаєте всередину летку рідину (незграбно обпікшись наприкінці). З отворів, які ви вирізали в стінці посудини, виділяється тепле сяйво. Вам удалося змайструвати незгасний ліхтар, за допомогою якого ви зможете принести вічний вогонь у найвіддаленіші куточки та найглибші печери долини.

Зазнайте . Отримайте рису *винахідливий*. Розмістіть жетон  на своєму тайлі. Скиньте карту предмета «Полум'яна кров» (IT99) і використану сировину, після цього отримайте карту предмета «Полум'яний ліхтар» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT101). Помістіть жетон  на карті «Полум'яний ліхтар».

ТАБЛИЦЯ ВИДОБУТКУ

ЗНА-МЕННЯ	ПЕЧЕРА	ПРОВАЛЛЯ	ПЕРЕСОХЛІ РІВНИНИ	МОРЕНА	ГОРА
	У темряві під ногою щось гідко чавкає, й повітря наповнюється огидним запахом. Зазнайте , якщо у вас немає предмета з жетоном  або якщо на вашому тайлі немає .	 652.	 290.	Під час роботи стався зсув каміння, і ваша рука опинилася в пастці. Зазнайте , якщо у вас немає .	Камінь зрушився під ногою, і ви спіткнулися. Зазнайте , якщо у вас немає дослідницького предмета.
	У темряві ви спіткнулися й травмували ногу. Зазнайте , якщо у вас немає предмета з жетоном  або якщо на вашому тайлі немає .	 111.	Обробляючи землю, ви підняли в повітря приховані в ґрунті спори. Вони кружляють довкола, викликавши кашель і удушення. Скиньте 1 воду, інакше зазнайте .	Ви чуєте звук води під поверхнею морени. До неї можна дістатися, відколовши частину каменя. Якщо у вас є , отримайте 1 воду.	 434.
	 188.	Ви ступили на м'яку поверхню і нога застрягла в сипучих грудках землі. Зазнайте , якщо у вас немає .	Ви помітили застряглий в землі уламок. Можна спробувати звільнити його за допомогою води. Можете скинути 1 воду, щоб отримати 1 панцир.	Великий камінь зсунувся, затиснувши вам ногу. Зазнайте , якщо у вас немає .	 448.
	Мерехтливе світло освітлює багатообіцяльний уламок породи. Якщо у вас є предмет із жетоном  або якщо на вашому тайлі є , отримайте 1 будь-яку мінеральну сировину.	По стіні провалля тягнеться тонке волокнисте коріння. Якщо у вас є , отримайте 2 волокна.	 059.	 996.	Підсковзнувшись, ви намагаєтеся втриматися на ногах. Зазнайте , якщо у вас немає дослідницького предмета.
	 236.	Ви знайшли гарний шматок деревини, врослий у стіну провалля. Якщо у вас є , отримайте 1 деревину.	Ви змагаєтеся від палючої спеки. Скиньте 1 воду, інакше втратьте  .	 644.	Ви запримітили перо, до якого зовсім трохи не можете дотягнутися. Якщо у вас є дослідницький предмет, отримайте 2 пера.

ТАБЛИЦЯ
ТАЄМНИЦЬ

	ХМАРА	КОМЕТА	МІСЯЦЬ	ЗІРКА	СОНЦЕ
Зелена долина (VV)	Ви знайшли чисту дощову воду, яка зібралася в чашо-подібному камені. Отримайте 1 воду. Якщо ви винахідливі, натомість отримайте 2 води. Додайте ціль «Повернути стадних тварин» (GZ01).	Ви натрапили на маленьку крабоподібну істоту, яка використовує скинутий хижак панцир як свій власний. Якщо у вас є зброя, отримайте 1 панцир і 2 дичини.	Вітер доносить до вас слабку таємничу мелодію. Отримайте . Якщо у вас є , натомість отримайте .	На мілководді річки ви примітили щось блискуче. Отримайте 1 оброблений річковий камінь. Якщо у вас є , натомість можете отримати 1 кров місяця.	Ви вгледіли невелику галявину й вирішили зібрати трохи ресурсів. Отримайте 1 гриб. Якщо на вашому тайлі є ліс, також отримайте 1 деревину.
Піднебесне плато (SP)	Подорожуючи крізь густий туман, ви наткнулися на дивне кам'яне утворення. Отримайте 1 оброблений хмарний камінь. Якщо у вас є , натомість отримайте 1 оброблену мінеральну сировину на свій вибір.	Ви знайшли кістки давно померлого невідомого звіра. Отримайте 1 кістку. Якщо ви зібрані, натомість можете отримати 1 мертвий корал.	Ви чуєте дивне тваринне виття, що луною розходиться усім плато. Отримайте . Якщо ви невгамовні, натомість отримайте .	На горизонті видніється дивне світло. Далеке багаття? Отримайте  і  до , потім розмістіть 1 жетон таємниці на тайлі без персонажа, вибираючи найвіддаленіший від вас тайл, якщо це можливо.	Ви мовчки слідуєте за маленькою істотою рівнин, і вона привела вас до джерела води, про існування якого ви не знали. Отримайте 1 воду. Якщо ви хитрі, також отримайте 1 дичину.
Вітряні схили (MH)	Вихори туману здіймаються навколо. Ви поспіхом шукаєте найближче дерево, на яке можна вилізти. Зазнайте . Якщо на вашому тайлі є джунглі, натомість отримайте 1 деревину і 1 волокно.	З отвору біля вашої ноги із дзижчанням вилетів невеликий рій комах! Недовго думаючи, ви намагаєтеся розчавити якомога більше з них! Зазнайте , або отримайте 2 дичини, якщо у вас є .	Ви натрапили на дивну купу каменів, складених на спині стародавнього звіра. Отримайте . Якщо ви винахідливі, також отримайте 1 сонячний камінь. Якщо ви безстрашні, також отримайте 1 хмарний камінь. Якщо ви хитрі, також отримайте 1 річковий камінь.	Ви заплутались у великій павутині із шовковистих ниток, які вкривають спину цих звірів. Що дужче ви боретесь, то більше застрягаєте. Втраťте . Якщо у вас є , натомість отримайте 1 шовк.	Лізучи хітиновими пластинами масивної істоти, ви зачепилися ногою за камінь, що застряг між пластинами. Отримайте 1 мінеральну сировину на свій вибір.
Зоряне море (SS)	У надії отримати воду ви наближаєтеся до хмари, що низько висить над землею. Але з неї капає смолиста речовина, яка прилипає до рук. Зазнайте , потім, якщо ви винахідливі, отримайте 2 смоли.	У пилюці ви впізнали знайомий фрагмент... Отримайте 1 мертвий корал. Якщо ви винахідливі, натомість отримайте 2 мертві корали.	У небі висить блідий синьо-зелений місяць. Ще одна таємниця в країні таємниць... Отримайте . Якщо ви зібрані, натомість отримайте .	Ви наблизилися до незвичайної, сяючої цятки на землі. Вона схожа на шматочок зоряного пилу. Від доторку простягнутої руки спалахує не лише цятка, а й ваша свідомість. Втраťте всю . Ваше суспільство отримує карту знань «За межами» (KN20), якщо у вас її ще немає.	Сонце палає високо в небі, єдина незмінна річ у цьому дивному місці. Його яскраві промені не можуть відігнати липкий холод. Втраťте . Якщо у вас є предмет із жетоном  чи одяг, або на вашому тайлі є , натомість отримайте  до .

	ХМАРА	КОМЕТА	МІСЯЦЬ	ЗІРКА	СОНЦЕ
Заплутаність (ТТ)	Високо над вами у велетенській квітці ви помітили щось схоже на клаптик хмари, який заплутався в пелюстках. Піднявшись, ви впізнали шовковисту речовину. Отримайте 1 шовк. Якщо ви <i>терплячі</i>, натомість отримайте 2 шовки.	Здобич стрімко пронеслася перед вами, перетнувши звивисту галявину. Можете полювати на велику здобич (див. «Зустрічі з дикими тваринами» на с. 48 правил).	У центрі серповидної западини ви знайшли сплетіння стебел, яке зможе послугувати непоганим тимчасовим укриттям. Розмістіть  [2] на своєму тайлі.	Блиск зоряного світла на воді веде вас несподівано коротким шляхом крізь переплетені водні простори Заплутаності. Перемістіть свого персонажа на будь-який інший тайл Заплутаності (не тягнучи карту подорожей). Ви повинні обрати тайл із річкою, якщо це можливо.	Сонце освітіло щось цікаве в підліску Заплутаності. Перетасуйте колоду добування харчів на галявині та потягніть із неї карту. Можете вибрати об'єкт на передньому або середньому плані цієї карти й отримати 1 відповідний ресурс.
Вулканічна пуста (VW)	Обпалююча хмара пари вирвалася з тріщини в землі біля вас. Розмістіть  на своєму тайлі, потім зазнайте , якщо ви не <i>обережні</i>.	Вогняна гора вивергає в небо потік попелу, викликаючи удушання й кашель. Зазнайте .	Місячне світло лине вниз, освітлюючи водойму із чистою водою — рідкісне явище в цьому пустельному регіоні. Отримайте 3 води.	Мерехтливий слід зірок привів вас до стародавньої, зниклої ущелини. До кінця дня вважайте, що на цьому тайлі розташоване провалля.	Сонце палає червоною люттю, спускаючись до лінії горизонту зі зловісними намірами. Викривлені тіні привели вас до смолянистої калюжі. Отримайте 1 оброблену смолу. Якщо ви <i>хитрі</i>, натомість отримайте 2 оброблені смоли.
Льодовикова шапка (НХ01а)	Клаптики хмар збираються навколо великої схожої на купол голови древнього спостерігача. Ви замислилися над таємницею цього величезного, незбагненного черепа. Отримайте . Якщо ви <i>зібрані</i>, натомість отримайте .	Комета палає вгорі, відкидаючи своє химерне світло на скелястого вартового. Спалах райдужного світла освітлює печеру в цьому велетенському тілі. До кінця дня вважайте, що на цьому тайлі розташована печера.	Коли місяць спускається за горизонт, здається, ніби він падає прямо в долоню гіганта. Піднявшись угору в тому напрямку, ви знайшли мерехтливу краплю чогось таємничого. Отримайте 1 кров місяця. Якщо у вас є знак , натомість отримайте 2 крові місяця.	Холодні зірки дивляться згори, мов безліч очей, які раніше були в очницях якогось гіганта. Зазнайте . Якщо у вас є предмет із жетоном  чи одяг, або на вашому тайлі є , натомість отримайте  до .	Сонце блищить у місці, де лід приховує поховану реліквію. Виберіть предмет зі списку методів вашого суспільства, якого наразі немає в жодного персонажа, споруди або тварини-супутника, і отримайте його. Зазнайте , якщо у вас немає  або .

	ХМАРА	КОМЕТА	МІСЯЦЬ	ЗІРКА	СОНЦЕ
Ударний кратер (НХ01b)	Легенький дощ падає на кораловий розлом, і крихітні бруньки корала піднімаються йому назустріч. Отримайте 1 живий корал. Якщо у вас є знак корала, натомість отримайте 2 живі корали. 	Пагони корала звиваються навколо вас, ніби намагаючись торкнутися вашої свідомості. Отримайте ☯☯. Якщо у вас є знак корала, натомість отримайте ☯☯☯.	У мінливому місячному світлі тоненькі пагони корала мертвіють і стають ламкими. Якщо в долині є хоча б одна активна накладка заростів коралів, виберіть одну й переверніть її на неактивний бік. В іншому разі отримайте 1 мертвий корал.	Крізь тріщину в землі ви запримітили мерехтливий прохід у глибини до ще одних заростів коралів. Можете розмістити свого персонажа на будь-якому тайлі з накладкою заростів коралів (не тягнучи карти подорожей). Якщо зробили це і у вас немає знака корала, зазнайте ☼.	Сонячне світло виблискує на гігантському шматку корала, тверда оболонка якого віддзеркалює світло. Вона видається скляною й гострою. Отримайте 2 річкові камені. Якщо ви винахідливі, натомість отримайте 3 річкові камені.
Стародавнє місто (НХ02)	Ви зустріли двох громадян, що сперечаються. Ви ділитесь своєю мудрістю, щоб мирно владнати конфлікт. Зменште 🧠. Якщо ви мудрі, натомість зменште 🧠🧠.	Біля знайомої будівлі ви зустріли старого друга. Він запросив вас на трапезу до свого дому неподалік. Отримайте 1 зерно і 1 воду.	Здається, назріває гучне святкування, і ви опинилися в шаленій круговерті людей у танці. Отримайте 🍷 до 🌲, потім зазнайте 🍷🍷, якщо ви — старий.	Проголюючись містом, ви отримали пропозицію від якої неможливо відмовитися! Можете скинути 2 сировини або 1 сировину, якщо ви винахідливі. Якщо зробили це, отримайте 1 рідкісну сировину на свій вибір.	Важке й гаряче сонце нещадно палить, розжарюючи міську цеглу. Сховавшись у затінку, ви почули чийсь інтригуючу розповідь... Виберіть і отримайте карту легенди. Або можете повернути забуту легенду до легенд вашого суспільства.
Інше	Отримайте ☯☯.	Отримайте ☯☯.	Отримайте ☯☯.	Отримайте ☯☯.	Отримайте ☯☯.

ГЕНЕРАЦІЯ ІМЕН

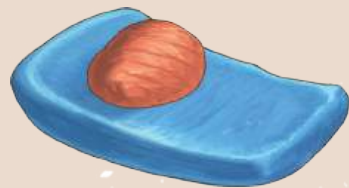
Якщо хочете швидко згенерувати ім'я для свого персонажа, можете скористатися таблицею нижче. Спочатку киньте 2  та додайте отримані результати. Потім в таблиці «Склади» дізнайтеся кількість складів згідно з отриманим результатом. Після цього киньте 2  для кожного складу та додайте отримані результати, щоб дізнатися номер відповідного запису в стовпці таблиці імен.

СКЛАДИ

КИНЬТЕ 2 	КІЛЬКІСТЬ СКЛАДІВ
2–5	1
6–7	2
8–12	3

ІМЕНА

КИНЬТЕ 2 	ПЕРШИЙ СКЛАД	КИНЬТЕ 2 	ДРУГИЙ СКЛАД	КИНЬТЕ 2 	ТРЕТІЙ СКЛАД
2	ГІЛ	2	УШ	2	НУР
3	СУР	3	ГА	3	ЗАР
4	СВА	4	ТІР	4	ЛОР
5	ДУГ	5	ТРО	5	ГАН
6	ГУР	6	ДУР	6	ВІЛ
7	БЛУГ	7	ТАР	7	СТОМ
8	ВЕЗ	8	ТОС	8	МЕШ
9	ТОК	9	ЙОС	9	ВОС
10	НЕБ	10	ОСТ	10	ЛАНТ
11–12	ПЕЛ	11–12	НОРК	11–12	ОЙЛ



РЕЗУЛЬТАТИ ТЕРТЯ

СИРОВИНА

ЗАПИС

КІСТКА



Барвистий пігмент, створений з природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте кістку й отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли білий пігмент у журналі до розділу «Методи». Тепер можете використовувати білий олівець для малювання на стіні печери.

ГЛИНА



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть глину у свій інвентар.

ХМАРНИЙ КАМІНЬ



Барвистий пігмент, створений із природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте хмарний камінь і отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли синій пігмент у журналі до розділу «Методи». Тепер можете використовувати синій олівець для малювання на стіні печери.

КОРАЛ (мертвий)



Перетирання цієї сировини спричинило вибух крихтих фрагментів корала. У кінцевому підсумку ви отримали крейдяний сірий порошок.

Скиньте корал і отримайте карту предмета «Дивний порошок» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT63).

КОРАЛ (живий)



Перетирання цієї живої сировини, здається, зовсім не зменшує її. Під час цього процесу вона звивається й піниться. У кінцевому підсумку ви отримали в'язку рожеву масу.

Скиньте корал і отримайте карту предмета «Дивна мазь» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT64).

ПЕРО



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть перо у свій інвентар.

ВОЛОКНО



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть волокно у свій інвентар.

ШКУРА



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть шкуру у свій інвентар.

КРОВ МІСЯЦЯ (рідка)



Рідкий стан цієї сировини не дає змогу її перетерти.

Поверніть кров місяця у свій інвентар.

СИРОВИНА

ЗАПИС

КРОВ МІСЯЦЯ (тверда)



Перетирання цієї сировини дало надзвичайно дрібний, сріблястий порошок. У нього дивний і різкий запах, а лише один вдих наповнює вашу свідомість небаченими досі можливостями.

Скиньте кров місяця й отримайте карту предмета «Блискучий порошок» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT65).

СМОЛА



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть смолу у свій інвентар.

РІЧКОВИЙ КАМІНЬ



Барвистий пігмент, створений із природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте річковий камінь і отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли червоний пігмент у журналі до розділу «Методи». Тепер можете використовувати червоний олівець для малювання на стіні печери.

ПАНЦИР



Барвистий пігмент, створений із природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте панцир і отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли бірюзовий пігмент у журналі до розділу «Методи». Тепер можете використовувати бірюзовий олівець для малювання на стіні печери.

ШОВК



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть шовк у свій інвентар.

СОНЯЧНИЙ КАМІНЬ



Барвистий пігмент, створений із природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте сонячний камінь і отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли помаранчевий пігмент у журналі до розділу «Методи». Тепер можете використовувати помаранчевий олівець для малювання на стіні печери.

ЗУБ



Барвистий пігмент, створений із природної сировини, яким можна розмальовувати стіни печери або декорувати цінні об'єкти.

Скиньте зуб і отримайте карту предмета «Пігмент» (шукайте в колоді карт предметів долілиць IT62). Запишіть, що ви знайшли бірюзовий пігмент до розділу «Методи» в журналі. Тепер можете використовувати бірюзовий олівець для малювання на стіні печери.

НУТРОЩІ



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть нутрощі у свій інвентар.

ДЕРЕВИНА



Перетирання цієї сировини не дало нічого корисного.

Поверніть деревину у свій інвентар.



ΕΠΟΧΑ 2

ЗАВЕРШЕННЯ ЕПОХИ 1

Епоха прибуття добігає кінця, і ваш народ прагне майбутнього, в якому він процвітатиме в долині.

Закінчуючи першу епоху, послідовно виконайте такі кроки:

ПЕРЕДБАЧЕНІ НЕБЕЗПЕКИ

Розіграйте усі ефекти невиконаних викликів із ключовим словом «небезпека», якщо цей виклик невиконаний наприкінці епохи.

Потім поверніть усі виклики-загрози до коробки.

ЗАБУТІ ПРАГНЕННЯ

Поверніть усі невиконані постійні цілі до коробки.

ПОЧАТОК ЕПОХИ 2

Друга епоха показує, як ваш народ розривається між розвитком і подоланням лиха: у міру зростання вашого суспільства ви повинні зіткнутися з наслідками своїх минулих рішень і планувати майбутнє.

Починаючи другу епоху, послідовно виконайте такі кроки:

ЛІД ВІДСТУПАЄ

Із плином століть зими стають м'якшими, а літо — спекотнішим. Лід зникає, залишившись у найбільш захищених куточках долини.

Вилучіть із долини усі накладки льодовика. Якщо накладка льодовикової шапки (HX01a) міститься в долині, вилучіть її, потім киньте  і розмістіть на її тайлі накладку льодовика у відповідній зоні: А, якщо 1-2; Б, якщо 3-4; В, якщо 5-6.

МАКСИМАЛЬНИЙ РОЗМІР ДОЛИНИ

Ваш народ тепер може досягти нових регіонів долини.

Максимальна кількість підставок у долині збільшується до 6.

ПРИРОДНА МІГРАЦІЯ

Протягом довгого часу цикли достатку та нестачі харчів змусили ваш народ мігрувати. Зміни погоди, виснаження ресурсів та інші фактори роблять колись сприятливі місця не такими привабливими, а стихійні лиха й узагалі можуть вигнати ваш народ із певної території.

Випадковим чином виберіть один зі своїх аванпостів. Він стає непридатним для життя. Потім гравці повинні гуртом вибрати подальший напрям розвитку свого суспільства:

Покинути аванпост заради більш гостинних територій:

Перетворіть вибраний аванпост на руїни. Потім збільште .

Рухайтесь услід за ресурсами:

Якщо знак каравану є на стіні первісної печери, перетворіть вибраний аванпост на руїни. Виберіть до трьох споруд із цього аванпосту та відкладіть убік. Виконуючи крок «Ентропія та зростання» (див. с. 197), можете додати ці відкладені споруди до будь-яких нових аванпостів або до будь-яких уже існуючих аванпостів з першої епохи.



НИШПОРИТИ

З покоління в покоління ваш народ передає інформацію, що цінні предмети часто можуть уціліти в покинутих місцях. Іноді їх навіть можна повністю відновити.

На початку нової епохи додайте до своїх цілей «Відновити руїни» (GZ22) і «Приховані скарби» (GZ30).

ДОСТУПНІ НОВІ ТЕРИТОРІЇ
Ваш народ продовжує досліджувати долину, а лід, що розтанув, відкрив проходи до нових регіонів.

Розширте регіон у межах долини, виконавши такі кроки:

- Крок 1.**
Виберіть один регіон із щонайменше 1 тайлом у долині і щонайменше 3 нерозміщеними тайлами (за винятком стартового тайла того регіону).

Крок 2.
Випадковим чином виберіть розміщений тайл у цьому регіоні із щонайменше 1 відкритим краєм.

Крок 3.
Додайте 1 нову підставку під тайли місцевості. Цю підставку потрібно розмістити суміжно до вибраного тайла так, щоб вона торкалася його найпівнічнішого відкритого краю й розширювала долину на північ.

Крок 4.
Покладіть кожен нерозміщений тайл того регіону (за винятком стартового) в торбинку й перемішайте їх.

Крок 5.
По одному витягніть 3 тайли й розмістіть їх недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Якщо регіон, вибраний на кроці 1, не має в долині тайла із щонайменше 1 відкритим краєм, прикріпіть нову підставку до тайла на свій вибір, вибираючи тайл, який має щонайменше 1, а краще 2 відкриті краї, якщо це можливо. Зауважте, що це може створити незв'язні регіони.

ЕНТРОПІЯ ТА ЗРОСТАННЯ
Зміни тривають, і вони неминучі для людей і світу.

Ваше суспільство продовжує змінюватися з плином віків між епохами. Що більше зростає ваше населення, то швидше відбуваються зміни. Застосуйте відповідний ефект, базуючись на поточній кількості населення (), і додайте відповідний виклик-загрозу.

НАСЕЛЕННЯ	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
1–4	Ваші люди завзято досліджують долину, але ваше невеличке населення обмежує ваші можливості зі створення нових аванпостів. Розширте долину вдруге, як описано в розділі «Доступні нові території», якщо можливо. Потім збільште      .	<i>Ікла півночі</i> (CB02)
5–11	Ваш народ продовжує розвиватися шляхом, який визначили предки. Виконайте запис 1–4 вище, потім спроєктуйте 1 споруду на свій вибір (не витрачаючи ), вибравши споруду з вартістю проєтування 3 або менше  . Потім можете побудувати цю споруду на 0–2 аванпостах на свій вибір (не витрачаючи  або ресурси).	<i>Ікла півночі</i> (CB02)
12–15	Ваше зростаюче населення поширюється, забудовуючи нові частини долини. Якщо ви не досягли максимальної кількості активних аванпостів для вашого поточного населення, можете побудувати новий аванпост (не витрачаючи ). Ви повинні розмістити цей аванпост у зоні без вимог до технологій або з тими вимогами до технологій, предмети яких ваше суспільство вже відкрило (вони записані в журналі в розділі «Методи»). Потім киньте  двічі. Виконайте обидва результати (перекиньте дублікати).	<i>Голоднеча</i> (CB01)

НАСЕЛЕННЯ	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
12–15 (продовж.)	- Спроектуйте споруду «Частокіл» (ST11) (не витрачаючи 🌀), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси). - Спроектуйте споруду «Навіс з очерету» (ST01) (не витрачаючи 🌀), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси). - Спроектуйте споруду «Сакви для зберігання» (ST03) (не витрачаючи 🌀), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси). - Спроектуйте споруду «Верстак» (ST07) (не витрачаючи 🌀), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси). - Виберіть будь-яку одну споруду зі спроектованих споруд вашого суспільства (вказані в журналі) і побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси). - Спроектуйте нову споруду на свій вибір (не витрачаючи 🌀), вибираючи споруду, вартість проектування якої 4 або менше 🌀, потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи ⚡ або ресурси).	Голоднеча (CB01)
16–18	Виконайте запис 12–15 вище, але киньте 1 додатковий 🎲 і виконайте його результат.	Голоднеча (CB01)
19+	Виконайте запис 12–15 вище, але можете створити до 2 нових аванпостів. Потім киньте 3 додаткових 🎲 і розіграйте відповідні результати. Усі нові споруди гравці можуть на власний розсуд розподілити між двома щойно побудованими аванпостами.	Голоднеча (CB01)

НАСІННЯ МАЙБУТНЬОГО

Минулі дії підживлюють майбутнє.

За кожен із вказаних знаків на стіні первісної печери додайте відповідні виклики-загрози й цілі та застосуйте усі додаткові ефекти, описані нижче. Пам'ятайте, що вже завершені під час цієї кампанії виклики не можна знову додавати до викликів-загроз, якщо не зазначено інше (наприклад, «Спокійний сезон» (CZ01)):

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Спогади про минулі конфлікти досі не згасли в пам'яті вашого народу. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, можете взяти рису мстивий або обережний (замість одного з базових варіантів).	
	Полювання на хижих звірів зменшує їхню кількість у долині. Якщо ваш стартовий виклик у Епосі 2 — «Ікла Півночі» (CB02), розмістіть 1 зуб на карті цілі «Мисливець чи жертва?» (GB02).	
	Минулі конфлікти із чудовиськом породжують цикл кривавої помсти. Додайте ціль «Фракція месників» (GB17).	Вендета (CB03)

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
 оточує знак чудовиська	Роль чудовиська в культурі вашого суспільства стає дедалі помітнішою протягом наступних десятиліть. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, додайте знак чудовиська, оточений знаком пов'язування, на бік легенди кожної карти нового персонажа.	Єдине бачення (CB07)
	Полум'я освітлило багато несподіваних шляхів у прагненні вашого народу до знань. На початку першого виклику Епохи 2 додайте знак полум'я на бік легенди кожної карти нового персонажа.	
	Поглиблене вивчення вашим народом дивної, сріблястої рідини, знайденої в глибинах долини, відкрило нові можливості. На початку першого виклику Епохи 2 гравці гуртом отримують 3 жетони крові місяця (розподіліть їх між персонажами в грі на власний розсуд).	
	Мережа звивистих печер і проваль долини набуває важливої ролі у вашій мітотворчості. На початку першого виклику Епохи 2 додайте знак підземного світу на бік легенди кожної карти нового персонажа.	
	Тріщини в землі викривають нові таємниці долини.	Відлуння древнього (CZ07)
	Ваш народ продовжує щосезону переміщуватися, слідуючи за джерелами харчів.	Міграція (CB04)
	Вроджений інстинкт самозбереження допоміг забезпечити процвітання вашого народу в долині... Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, можете взяти рису терплячий або обережний (замість одного з базових варіантів).	
	Спостерігаючи за коралом у долині, ваш народ починає робити висновки...	Пророцтво, що насувається (CB06)
	Ваш народ пізнав біль втрат і жахи руйнувань, і їхній відгомін пройшов крізь покоління. Як один із тих, хто вижив, ви чітко усвідомлюєте, яке це щастя — жити. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, можете взяти рису везучий або терплячий (замість одного з базових варіантів).	

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Знання про рослини долини дедалі глибше вкорінюється у вашому суспільстві.	Майбутній врожай (CA05)
	Аванпости вашого народу стають дедалі складнішими, а земляні насипи — ще досконалішими.	Культивування (CB05)
	Ваше суспільство продовжує вдосконалювати свої мисливські навички, і мисливські традиції стають головними в культурі.	Велике полювання (CA06)
	Попри те, що льодовики відступають із кожним поколінням, ваш народ пам'ятає дні крижаної скрути. Якщо «Голоднеча» (CB01) є вашим стартовим викликом цієї епохи, розмістіть 1 жетон харчів на карті цілі «Накопичити запаси» (GA19).	
	Із плином століть сезонна інфекція стає дедалі небезпечнішою...	Моровиця (CZ03)
	Минулі успіхи вашого суспільства дають вашому народу відчуття спокою та безпеки. Додайте ціль «Повернути стадних тварин» (GZ01).	Спокійний сезон (CZ01) Можете додати цей виклик, навіть якщо завершили його в попередній епосі.
	З кожним сезоном та роком стовп чорнильного диму дедалі частіше з'являється на горизонті.	Дим на горизонті (CY02)
	Пошепки розказане видіння про коралову катастрофу стає однією з найвідоміших історій вашого народу.	Пророцтво, що насувається (CB06)
	Байки про рух у лігві давно зниклого чудовиська із плином віків то втрачають, то знову набувають популярності.	Відлуння древнього (CZ07)

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Видіння про розділених і знову об'єднаних братів і сестер стає частиною культурної спадщини вашого народу.	Розкол (CZ02)
	Перешіптування про невідворотну загибель ширяться вашим суспільством.	Моровиця (CZ03)
	Успішні примирення в минулому дали вашому суспільству надію на спільне майбутнє.	Єдине бачення (CB07)
	Різкі повороти долі, особливо трагічні, є важливою віхою у вашій культурній мітотворчості. Ви знаєте, що іноді потрібно просто дочекатися свого місця під сонцем. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, можете взяти рису терплячий (замість одного з базових варіантів).	
	Туманні землі ваблять ваших людей попри всі небезпеки. Додайте ціль «Провідники в тумані» (GZ25).	
	З накопиченням знань про кров місяця, її таємниці все більше захоплює ваш народ.	Шрами місяця (CZ06)
	Безліч чудес цієї долини розпалили цікавість вашого народу. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 2, можете взяти рису допитливий (замість одного з базових варіантів). Додайте NY01 – NY03 до колоди ночі, якщо це можливо.	Єдине бачення (CB07)
	Ті, хто відділився від вашого суспільства, залишили глибокий слід у свідомості вашого народу.	Вигнанець (CZ04)
	Спільні символи вашого народу починають трансформуватися в єдину культуру.	Єдине бачення (CB07)
	Пісні вашого народу допомагають сформувати зростаюче відчуття культурної ідентичності.	Єдине бачення (CB07)

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Страх перед гріхом формує ваше суспільство, але дехто чинить опір цим заборонам. Збільште .	Єдине бачення (CB07)
	Ваш народ продовжує робити відкриття в похмурих катакомбах долини. Додайте ціль «Мандрівки в тіні» (GZ23).	
	Ваш народ став свідком дивного, вкритого попелом чудовиська. Він часто із сумом дивиться на темні плями на горизонті.	Дим на горизонті (CY02)
	Щось змінюється у великій, звивистій Заплутаності.	Опале зів'яле листя (CN02)

ΕΠΟΧΑ 3

ЗАВЕРШЕННЯ ЕПОХИ 2

Епоха піднесення вашого народу добігає кінця. Немає значення, чи простоять ваші творіння віки, чи швидко перетворяться на пил, але людство стало силою, з якою рахуються в долині.

Закінчуючи другу епоху, послідовно виконайте такі кроки:

ПЕРЕДБАЧЕНІ НЕБЕЗПЕКИ

Розіграйте всі ефекти невиконаних викликів із ключовим словом «небезпека», якщо цей виклик невиконаний наприкінці епохи. Потім поверніть усі виклики-загрози до коробки.

ЗАБУТІ ПРАГНЕННЯ

Поверніть усі невиконані постійні цілі до коробки.

ПОЧАТОК ЕПОХИ 3

Епоха 3 приносить у долину незнані раніше лихоліття, випробовуючи на міцність усе, що ваш народ створював поколіннями. Починаючи Епоху 3, послідовно виконайте такі кроки:

ОСТАТОЧНЕ ЗНИКНЕННЯ ГЛИБ ЛЬОДУ

Могутні льодовики зникають за межами долини, поступово перетворюючись на спогад.

Вилучіть усі накладки льодовиків з долини. На початку першого виклику Епохи 3 розмістіть жетон таємниці на кожен тайл, з якого в такий спосіб вилучили льодовик.

МАКСИМАЛЬНИЙ РОЗМІР ДОЛИНИ

Тепер ваші люди можуть дістатися нових регіонів долини.

Максимальна кількість підставок під тайли місцевості у долині тепер дорівнює загальній кількості доступних підставок. Якщо крім базової гри, доступне хоча б одне доповнення, то додаткові підставки з нього стають доступними для розширення долини:

ГРА	КІЛЬКІСТЬ ПІДСТАВОК
Сага кам'яної доби	8 підставок
Харчі та міти	1 підставка
Природа звіра	3 підставки

ДОСТУПНІ НОВІ ТЕРИТОРІЇ

Ваш народ продовжує досліджувати долину, а лід, що повністю розтанув, відкрив проходи до нових регіонів.

Розширте регіон у межах долини, виконавши такі кроки:

Крок 1.

Виберіть один регіон із щонайменше 1 тайлом у долині і щонайменше 3 нерозміщеними тайлами (за винятком стартового тайла того регіону).

Крок 2.

Випадковим чином виберіть розміщений тайл у цьому регіоні із щонайменше 1 відкритим краєм.

Крок 3.

Додайте 1 нову підставку під тайли місцевості. Цю підставку потрібно розмістити суміжно до вибраного тайла так, щоб вона торкалася його найпівнічнішого відкритого краю і розширювала долину на північ.

Крок 4.

Покладіть кожен нерозміщений тайл того регіону (за винятком стартового), в торбинку й перемішайте їх.

Крок 5.

По одному витягніть 3 тайли й розмістіть їх недослідженим боком у щойно розміщеній підставці, заповнюючи порожні місця з півночі на південь та зі сходу на захід.

Якщо регіон, вибраний на кроці 1, не має в долині тайла із щонайменше 1 відкритим краєм, прикріпіть нову підставку до тайла на свій вибір, вибираючи тайл, який має щонайменше 1, а краще 2 відкриті краї, якщо це можливо. Зауважте, що це може створити незв’язні регіони.

ЕНТРОПІЯ ТА ЗРОСТАННЯ

Зі зміною сезонів ваше суспільство мігрує й ці зміни позначаються й на долині.

Ваше суспільство продовжує змінюватися з плином віків між епохами. Що більше зростає ваше населення, то швидше відбуваються зміни. Застосуйте відповідний запис, базуючись на поточній кількості населення ().

НАСЕЛЕННЯ	ЕФЕКТ
1–4	Ваші люди завзято досліджують долину, але ваше невеличке населення обмежує ваші можливості зі створення нових аванпостів. Розширте долину вдруге, як описано в розділі «Доступні нові території», якщо можливо. Потім збільште      .
5–11	Ваш народ продовжує розвиватися шляхом, який визначили предки. Виконайте запис 1–4 вище, потім спроекуйте 1 споруду на свій вибір (не витрачаючи ), вибравши споруду з вартістю проєтування 3 або менше  . Потім можете побудувати цю споруду на 0–2 аванпостах на свій вибір (не витрачаючи  або ресурси).
12–15	Ваше зростаюче населення поширюється, забудовуючи нові частини долини. Якщо ви не досягли максимальної кількості активних аванпостів для вашого поточного населення, можете побудувати новий аванпост (не витрачаючи ). Ви повинні розмістити цей аванпост у зоні без вимог до технологій або з тими вимогами до технологій, предмети яких ваше суспільство вже відкрило (вони записані у журналі в розділі «Методи»). Потім киньте  двічі. Виконайте обидва результати (перекиньте дублікати). (1) Спроекуйте споруду «Частокіл» (ST11) (не витрачаючи ), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси). (2) Спроекуйте споруду «Навіс з очерету» (ST01) (не витрачаючи ), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси). (3) Спроекуйте споруду «Сакви для зберігання» (ST03) (не витрачаючи ), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси). (4) Спроекуйте споруду «Верстак» (ST07) (не витрачаючи ), потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси). (5) Виберіть будь-яку одну споруду зі спроектованих споруд вашого суспільства (вказані в журналі), і побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси). (6) Спроекуйте нову споруду на свій вибір (не витрачаючи ), вибираючи споруду, вартість проєктування якої 4 або менше , потім побудуйте її на цьому аванпості (не витрачаючи  або ресурси).
16–18	Виконайте запис 12–15 вище, але киньте 1 додатковий  і виконайте його результат.
19+	Виконайте запис 12–15 вище, але можете створити до 2-х нових аванпостів. Потім киньте 3 додаткових  і розіграйте відповідні результати. Усі нові споруди гравці можуть на власний розсуд розподілити між двома щойно побудованими аванпостами.

ПЕРЕШІПТУВАННЯ ПРО КАТАКЛІЗМ

З кожним поколінням відгомін про катастрофу стають все голоснішими й незабаром можуть досягти апогею...

Додайте до викликів-загроз «Підозра, що розквітла» (CC01).

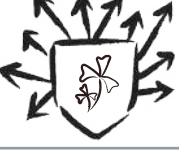
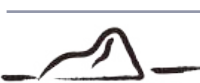
НАСІННЯ МАЙБУТНЬОГО

Історія вашого народу просочується в ґрунт, який починає давати дивні плоди.

За кожен із перелічених знаків на стіні первісної печери додайте відповідні виклики-загрози та цілі й застосуйте усі додаткові ефекти, описані нижче. Пам'ятайте, що вже завершені під час цієї кампанії виклики не можна знову додавати до викликів-загроз, якщо не зазначено інше (наприклад, «Спокійний сезон»):



ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Пролита кров чудовиська виснажує життєві сили долини, навіть коли його труп стає частиною краєвиду. На початку першого виклику Епохи 3, розмістіть жетон  на кожен тайл із неактивним лігвом чудовиська.	
 оточує знак чудовиська	Завдяки давньому зв'язку вашого народу із чудовиськом, ви бачите долину по-особливому. На початку першого виклику Епохи 3 додайте знак чудовиська, оточений знаком пов'язування, на бік легенди кожної карти нового персонажа. Потім кожен персонаж отримує  до .	
	Вогонь споконвіків є надійним супутником вашого народу. Коли настає епоха невизначеності, ви міцніше стискаєте смолоскипи. На початку першого виклику Епохи 3 додайте знак полум'я на бік легенди кожної карти нового персонажа.	
	Кухня вашого народу — це міст, який поєднує покоління завдяки смакам, ароматам і текстурі. На початку першого виклику Епохи 3 кожен персонаж отримує 1 карту страви з методів, указаних у журналі в розділі «Методи».	
	Постійне збирання крові місяця допомогло вам краще зрозуміти цю дивну речовину. На початку першого виклику Епохи 3 гравці гуртом отримують 3 жетони крові місяця (розподіліть їх між персонажами в грі на власний розсуд).	

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Дикі, первісні глибини долини ваблять ваш народ. На початку першого виклику Епохи 3 додайте знак підземного світу на бік легенди кожної карти нового персонажа.	
	Спільне уявлення про священне й гріховне з плином століть формує ідентичність вашого народу. На початку першого виклику Епохи 3, кожен персонаж отримує  до .	
	Заплутаність — ваш дім уже безліч поколінь. Вам добре відомі всі її стежки. На початку першого виклику Епохи 3 додайте знак Заплутаності на бік легенди кожної карти нового персонажа.	
	Землеробство стало причиною ерозії, яка змінює ландшафт і ускладнює добування життєво важливих ресурсів. Додайте «Ерозію» (NP02) до колоди ночі, якщо можете. Додайте JE05 до колоди подорожей, якщо це можливо.	
	Стовп тіні затьмарює навіть сяйво сонця, і ваш народ наляканий цим знаменням...	
	Гниль поширюється Заплутаністю рік за роком.	
	Ваш народ поінформований про загрозу корала.	
	Легенди про великі льодовики все ще розбурхують уяву вашого народу. На початку першого виклику Епохи 3, отримайте  .	
	З покоління в покоління ваш народ глибоко замислюється над своїм місцем у всесвіті. Коли ви створюєте персонажа для першого виклику Епохи 3, можна взяти рису зібраний (замість одного з базових варіантів).	

ЗНАК	ЕФЕКТ	ВИКЛИК-ЗАГРОЗА
	Ваш народ звертається до легенд минулого, щоб уладнати нинішні чвари. На початку першого виклику Епохи 3 зменште   . Якщо в такий спосіб ви мали б зменшити  нижче 0, отримайте  рівне кількості поділок, на які мало б знизитися  нижче нуля.	
	Туманні землі ваблять ваших людей попри всі небезпеки. Додайте ціль «Провідники в тумані» (GZ25).	
	З накопиченням знань про кров місяця, її таємниця дедалі більше захоплює ваш народ.	Шрами місяця (CZ06)
	Здоровий скептицизм стосовно традицій із часом поповнив список традицій вашого народу. Можете вибрати одне з табу вашого суспільства й вилучити його з розділу «Табу» в журналі на сторінці «Культура». Якщо вилучили табу в такий спосіб, збільште   .	
	Скарби минулих епох ваблять ваш народ до напівзруйнованих гробниць ваших предків... На початку першого виклику Епохи 3, розмістіть жетон таємниці на кожен тайл із накладкою руїни. Додайте NZ01 –NZ03 до колоди ночі, якщо це можливо.	
	Ті, хто відділився від вашого суспільства, залишили глибокий слід у свідомості вашого народу. Додайте JE07 до колоди подорожей, якщо це можливо.	Вигнанець (CZ04)
	Ваш народ продовжує робити відкриття в похмурих катакомбах долини. Додайте ціль «Мандрівки в тіні» (GZ23)	

**ДОВІДНИК
НАКЛАДОК**



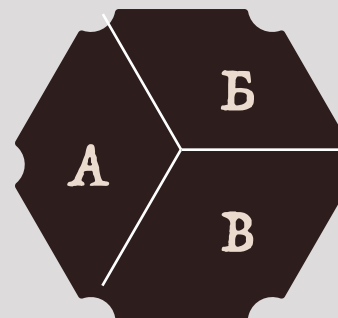
Край із цією накладкою є **непрохідним**.

Дії

⚡: випробуйте 🐟, щоб *зібрати лід*. Додайте +2, якщо у вас є *одяг* +4, якщо на вашому тайлі є 🔥 або у вас є предмет із жетоном 🔥.

10+ Отримайте 2 води.

1-9 Отримайте 1 воду.



КОЖНУ НАКЛАДКУ ПОТРІБНО РОЗМІСТИТИ НА ТАЙЛІ В ЗОНІ А, Б АБО В.
Накладки не можна розміщувати поверх інших накладок.

АКТИВНІ

Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**. Тут персонажі мають 🔥 під час кроку відновлення в фазі ночі. На початку кожного виклику перевертайте цю накладку.

Дії

Випробуйте 🌊, щоб безпечно зібрати воду. Додайте +2, якщо у вас є *одяг*.

8+ Отримайте 2 води.

1-7 Зазнайте 🦴.



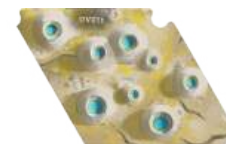
НЕАКТИВНІ

Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**. На початку кожного виклику перевертайте цю накладку.

Дії

⚡: отримайте 2 води.

⚡: скиньте 1 воду, щоб послабити 1 недугу.



АКТИВНІ

Край із цією накладкою є **безперешкодним**.

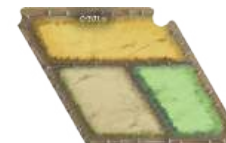
На початку кожної ночі скидайте 1 воду із цієї накладки й натомість розміщуйте на ній 1 зерно.

Якщо ви не можете скинути 1 воду, натомість скиньте із цієї накладки все зерно й переверніть її.

Дії

⚡: розмістіть до 3-х жетонів води зі свого інвентарю на цю накладку.

⚡: візьміть до 3-х жетонів зерна із цієї накладки.



НЕАКТИВНІ

Край із цією накладкою є **безперешкодним**.

На початку кожного дня збільшуйте 🧛 на 1.

Дії

⚡⚡: якщо у вас є 🧛, переверніть цю накладку.



АВАНПОСТ

Край із цією накладкою є **безперешкодним**.

Дії

Дії побудованих тут споруд.

**РУЇНИ**

Край із цією накладкою є **безперешкодним**.

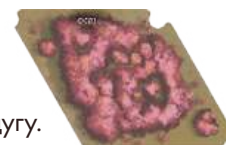
Дії

Унікальні дії на руїнах заблоковані, доки ви не отримаєте відповідні знання.

**АКТИВНІ**

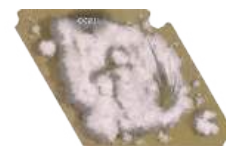
Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**.

Якщо на початку кожного дня 🐟 є поточним знаменням, кожен персонаж на цьому тайлі послаблює 1 недугу.

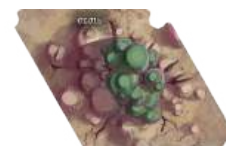
**НЕАКТИВНІ**

Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**.

Якщо ви розіграєте **складний маршрут**, а край перекритий цією накладкою, зазнайте 🦴.

**АКТИВНЕ / НЕАКТИВНЕ**

Край із лігвом чудовиська є **перешкоджаючим**.

**АКТИВНЕ****НЕАКТИВНЕ****АКТИВНІ**

Край із цією накладкою є **непрохідним**. Переверніть цю накладку на початку виклику, якщо часовим проміжком є покоління або початок епохи.

Дії

Видобуток (провалля): додайте 1 додатковий жетон глини до торбинки. Можете потягнути 1 додатковий жетон видобутку.

**НЕАКТИВНІ**

Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**.

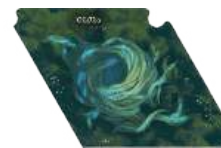
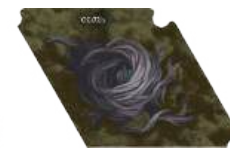
Дії

Рибалити (озеро): отримайте 1 глину (замість 1 риби), коли розіграєте місце кльову з іконкою удачі.



АКТИВНЕ / НЕАКТИВНЕ

Край із лігвом чудовиська є **перешкоджаючим**.

**АКТИВНЕ****НЕАКТИВНЕ****АКТИВНІ**

Край із цією накладкою є **непрохідним**.

Переверніть цю накладку на початку виклику, якщо часовим проміжком є покоління або початок епохи.

Дії

Видобуток (провалля): якщо ви повинні отримати 1 річковий камінь, натомість отримайте 1 волокно.
Якщо ви повинні отримати 1 сонячний камінь, натомість отримайте 1 смолу.

**НЕАКТИВНІ**

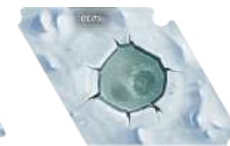
Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**.

Дії

Добування харчів (ліс): якщо ви повинні отримати 1 дерево, натомість можете отримати 1 волокно або 1 смолу.



Край із лігвом чудовиська є **перешкоджаючим**.

**АКТИВНЕ****НЕАКТИВНЕ****АКТИВНІ**

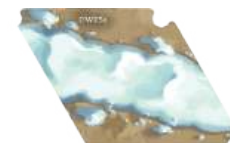
Край із цією накладкою є **непрохідним**.

Якщо на цьому тайлі немає  або , то на початку кожного дня кожен персонаж тут зазнає .

Переверніть цю накладку на початку виклику, якщо часовим проміжком є покоління або початок епохи.

Дії

Збирання льоду (див. накладку льодовик). Якщо ваш результат 14+, також отримайте 1 кров місяця.

**НЕАКТИВНІ**

Край із цією накладкою є **перешкоджаючим**.

Якщо на цьому тайлі немає  або , то на початку кожного дня кожен персонаж тут зазнає .

Дії

Збирання льоду (див. накладку льодовик). Додайте +2 до вашого результату.



**РОЗШИРЕНІ
ПРАВИЛА РЕГІОНІВ**

СПЕЦІАЛЬНІ РЕГІОНИ

РЕГІОН ВІТРЯНИХ СХИЛІВ (МН)

Цей розділ містить усі правила додавання регіону Вітряних схилів до вашої долини.

ПРИГОТУВАННЯ ВІТРЯНИХ СХИЛІВ

Коли отримаєте інструкцію підготувати регіон Вітряних схилів, виконайте по порядку такі кроки:

Крок 1.

Розмістіть у долині нову підставку під тайли місцевості суміжно до вашого тайла, якщо це можливо. В іншому разі виберіть інший тайл у долині зі щонайменше двома відкритими краями і розмістіть нову підставку під тайли місцевості суміжно до того тайла. Підставку слід розмістити так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв вже розміщених підставок. Після цього розмістіть другу підставку суміжно до щойно розміщеної так, щоб її краї були суміжними з якомога більшою кількістю країв першої підставки.

Крок 2.

Помістіть усі тайли регіону Вітряних схилів у торбинку й перемішайте їх. Потім випадковим чином витягніть і розмістіть недослідженим боком 6 тайлів у щойно розміщені підставки. Поверніть решту тайлів із торбинки до коробки.

ПРИРОДНІ ОБ'ЄКТИ ВІТРЯНИХ СХИЛІВ

У регіоні Вітряних схилів є такі ж природні об'єкти, як і в інших регіонах, але також й деякі особливі об'єкти. Правила для всіх природних об'єктів, які можна знайти у Вітряних схилів, описані нижче:



Джунглі



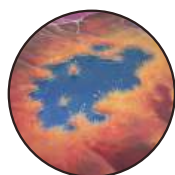
Морена



Гора



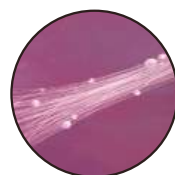
Річка



Болото



Стовп



Міст із павутини

Джунглі

Персонаж на тайлі з джунглями може виконати дію добування харчів, використавши колоду добування харчів у джунглях.

Морена, гора, річка та болото

Для морен, гір, річок та боліт діють ті ж правила, що і в інших регіонах.

Стовп

Стовп здійснюється над туманом — єдина незмінна річ серед мінливого ландшафту. На ньому немає власних дій, але він взаємодіє з правилами «Вихор» (описаними на наступній сторінці).

Мости з павутини

Коли великі гірські плазуни переміщуються Вітряними схилами, вони часто залишають після себе шовкову павутину, яка прилипає до інших гірських плазунів або до земель, що межують із Вітряними схилами. На мостах із павутини немає власних дій, але вони важливі для правил обпалюючих туманів (описані на наступній сторінці).

СУША ВІТРЯНИХ СХИЛІВ: ОБПАЛЮЮЧІ ТУМАНИ

Тумани Вітряних схилів смертельно небезпечні, але існують безпечні проходи — мости з павутини.

Коли персонаж переміщується, усі краї тайлів у регіоні Вітряних схилів вважають **перешкоджаючими**, якщо у цього краю немає природного об'єкта «Міст із павутини». Якщо персонаж розіграє складний маршрут і перетинає край Вітряних схилів, на якому немає цього природного об'єкта, персонаж зазнає ☠☠ замість того, щоб втратити ⚡.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Вихор

Вітряні схили постійно змінюються. Коли там стаються вихори, могутні гірські плазуни переносять суходіл Вітряних схилів, дрейфуючи до свого наступного місця призначення. Це породжує непередбачуваний та мінливий ландшафт, який потрібно щоразу досліджувати заново.

На початку кожного виклику (або після розіграшу карти події в нескінченному режимі), якщо в долині є тайл із регіону Вітряних схилів, виконайте такі кроки:

Крок 1.

Поверніть усі тайли Вітряних схилів із долини до торбинки, за винятком досліджених тайлів із природним об'єктом «Стовп» або накладкою. Перемішайте ці тайли.

Крок 2.

Потім наново заповніть утворені порожні місця в підставці, тягнучи тайли з торбинки та розміщуючи їх недослідженим боком угору.

Гірські плазуни

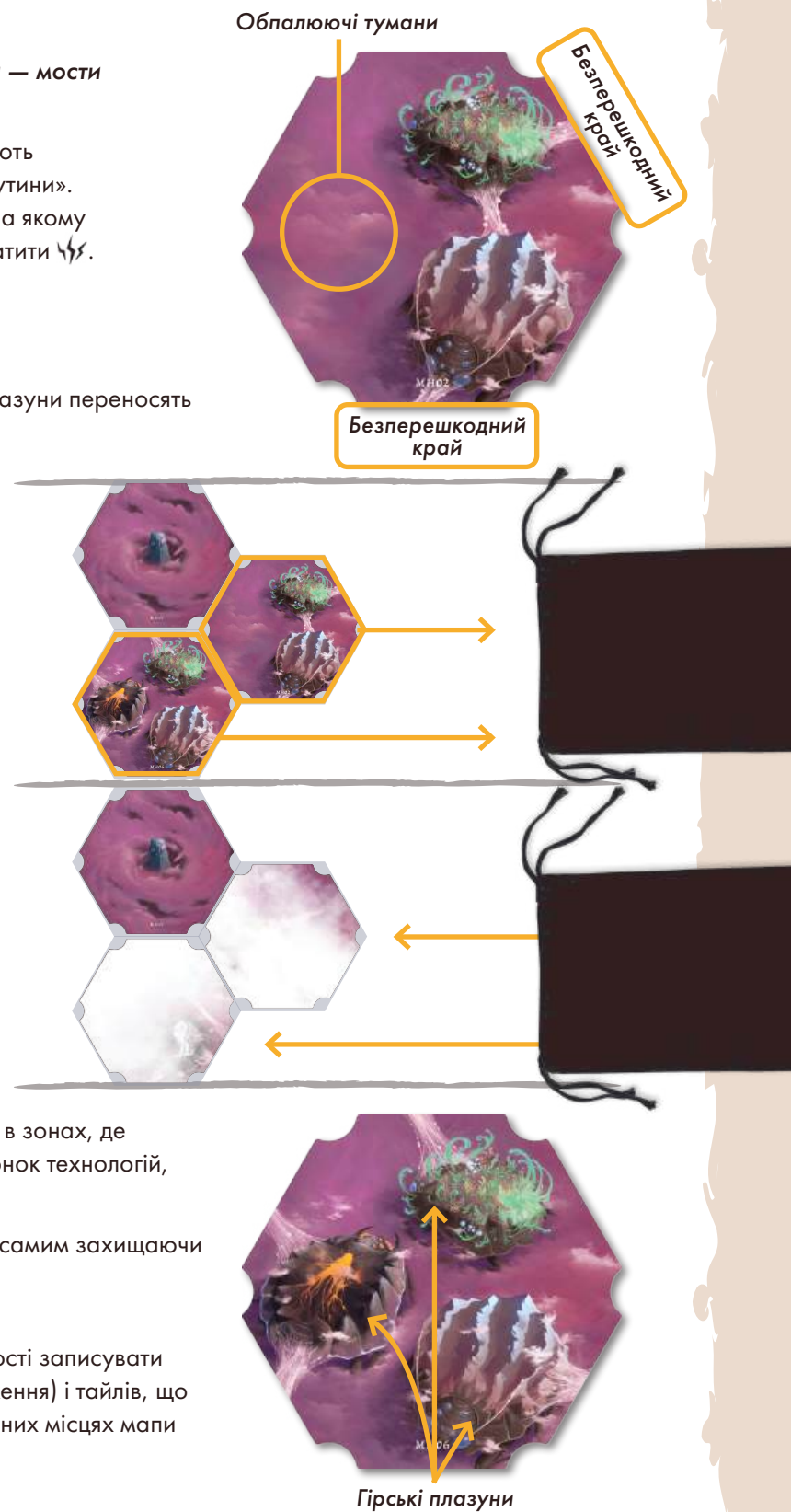
Гірські плазуни — це масивні, але миролюбні тварини, що якимось чином плавають над обпалюючими туманами Вітряних схилів. Гірські плазуни є унікальним природним об'єктом Вітряних схилів, але персонажі не можуть взаємодіяти з ними. Природні об'єкти Вітряних схилів розташовані на спинах гірських плазунів.

Перебуваючи на Вітряних схилах, персонажі можуть будувати аванпости лише в зонах, де є щонайменше один гірський плазун. Будівництво аванпосту все ще вимагає іконок технологій, що базуються на природних об'єктах, розташованих на цих гірських плазунах.

Коли ви побудували аванпост на гірському плазуні, він перестає рухатися, тим самим захищаючи цей тайл від ефектів вихору.

Записування вітряних схилів у журналі

Оскільки структура регіону постійно змінюється через вихори, немає необхідності записувати номери тайлів Вітряних схилів, за винятком тайла зі стовпом (після його дослідження) і тайлів, що містять накладки. Замість цього просто запишіть «МН» (Вітряні схили) у відповідних місцях мапи в журналі.



РЕГІОН ЗОРЯНОГО МОРЯ (SS)

Цей розділ містить усі правила додавання регіону Зоряного моря до вашої долини.

ПРИГОТУВАННЯ ЗОРЯНОГО МОРЯ

Коли отримуєте інструкцію підготувати регіон Зоряного моря, виконайте такі кроки:

Крок 1.

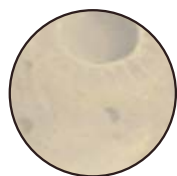
Розмістіть нову підставку під тайли місцевості в ігровій зоні так, щоб його **краї не торкалися жодних інших підставок у долині**.

Крок 2.

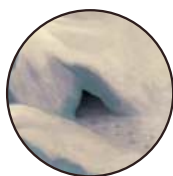
Помістіть усі тайли регіону Зоряного моря в торбинку й перемішайте їх. Потім випадковим чином витягніть і розмістіть недослідженим боком 3 тайли у щойно розміщеній підставці. Поверніть решту тайлів із торбинки до коробки.

ПРИРОДНІ ОБ'ЄКТИ ЗОРЯНОГО МОРЯ

У регіоні Зоряного моря є такі ж природні об'єкти, як і в інших регіонах, але також й деякі особливі об'єкти. Правила для всіх природних об'єктів, які можна знайти у Зоряному морі, описані нижче:



Суша
(пилові пустини)



Печера



Льодовик



Гора



Ртутне море

Печери та гори

Для печер і гір діють ті ж правила, що і в інших регіонах.

Льодовики

Для природних об'єктів — льодовиків — діють схожі правила, що й для накладок льодовиків. Персонажі можуть виконати таку дію на тайлі з природним об'єктом — льодовиком:

⚡: випробуйте 🐾, щоб збирати лід. Додайте +2, якщо у вас є одяг і +4, якщо на вашому тайлі є 🔥 або у вас є предмет із жетоном 🔥.

10+ Отримайте 2 води.

1-9 Отримайте 1 воду.

Крім того, ви не можете будувати й переміщувати аванпости в зоні з природним об'єктом — льодовиком.

Ртутне море

Ртутне море — це холодний і грізний океан, який здається непридатним для більшості відомих вам форм життя.

Краї тайлів із природним об'єктом ртутне море **перешкоджаючі**. Якщо персонаж розіграє складний маршрут і перетинає край тайла з ртутним морем, він додатково втрачає ⚡.

Ви не можете будувати й переміщувати аванпости в зоні з природним об'єктом ртутне море.

Персонаж на тайлі з ртутним морем, може виконати дію рибалити за допомогою колоди рибальства в Зоряному морі. При розіграші місця кльову ртутне море має такі ефекти удачі та невдачі:

Удача (♣️): отримайте ▲ до однієї характеристики.

Невдача (★): скиньте 1 ресурс зі свого інвентарю.

СУША ЗОРЯНОГО МОРЯ: ПИЛОВІ ПУСТИЩА

Суша Зоряного моря — це безплідна, чужа земля, яка незбагненим чином відгороджує вас від усього. Вона не має додаткових правил.

СУМІЖНІСТЬ ЗОРЯНОГО МОРЯ

Оскільки підставка під тайли місцевості регіону Зоряного моря розміщена окремо від інших підставок, то тайли в ній не є суміжними з тайлами інших регіонів. Ви не можете розмістити інші підставки суміжно до цієї, а також тайли регіону Зоряного моря в будь-яких інших підставках.

Зверніть увагу, що розвідка глибин є головним доступним вам способом зайти та вийти з регіону Зоряного моря, що робить печери особливо важливим природним об'єктом.

НАКЛАДКИ НА ВЕСЬ ТАЙЛ

Описані нижче накладки тайлів покривають тайли цілком. Їх слід розміщувати поверх основного тайла, як і стандартні накладки.

ЛЬОДОВИКОВА ШАПКА

Льодовикова шапка — це накладка на весь тайл, укрита льодовиком. У неї схожі правила зі стандартною накладкою льодовика. Як і у стандартної накладки льодовика, усі краї цього шестикутника є **непрохідними**. Персонажі можуть виконати таку дію на цьому тайлі:

⚡: випробуйте 🐾, щоб *збирати лід*. Додайте +2, якщо у вас є одяг і +4, якщо на вашому тайлі є 🔥 або у вас є предмет із жетоном 🔥.

10+ Отримайте 2 води.

1-9 Отримайте 1 воду.

Крім того, ви не можете будувати й переміщувати аванпости на цьому тайлі.

Також на тайлі льодовикової шапки є **природний об'єкт** — ліс, де діють ті ж правила, що й в інших регіонах.



МІСТО

Ваш народ заснував місто. Воно височіє над землею.

Місто — це накладка на весь тайл, яку вважають аванпостом. Заповніть карту аванпосту для міста, назвіть його на власний розсуд і впишіть категорію «Місто».

Місто може вмістити 10 споруд, на відміну від звичайного аванпосту (використовуйте додаткову карту аванпосту для запису додаткових споруд). Також деякі споруди можна будувати тільки в місті.

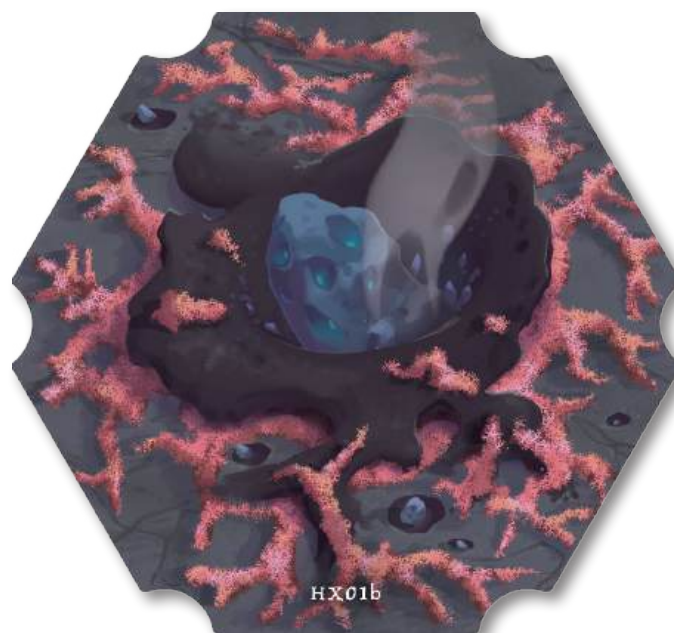


УДАРНИЙ КРАТЕР

Ударний кратер — це місце спустошення й відродження. У миті проходження комети спори корала виливаються з ядра каменю.

Ударний кратер — це накладка на весь тайл, у якої немає власних дій. Краї ударного кратера є **безперешкодними**. Цей тайл має таке додаткове правило:

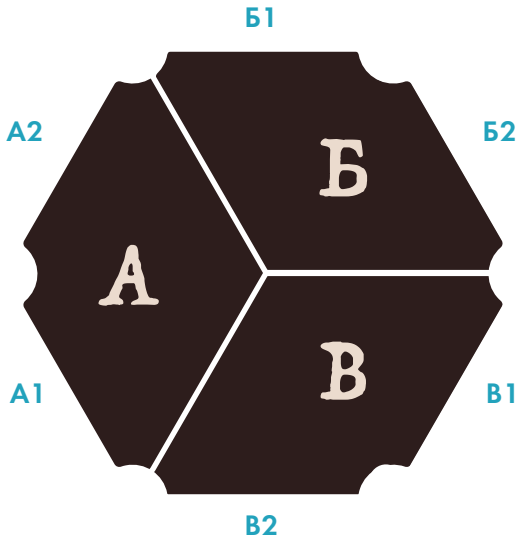
На початку кожного дня, якщо 🌀 — поточне знамення, кожен персонаж на тайлі ударного кратера послаблює одну зі своїх недуг. В іншому разі кожен персонаж на цьому тайлі зазнає ☠️.



ТАБЛИЦЯ ТАЙЛІВ

У ЦЬОМУ ПОСІБНИКУ ВКАЗАНО, ЩО МОЖНА
ЗНАЙТИ НА КОЖНОМУ ТАЙЛІ, А ПЕВНІ ЕЛЕМЕНТИ
НА ІЛЮСТРАЦІЯХ ПОЗНАЧЕНО ЯК УНІКАЛЬНІ
ПРИРОДНІ ОБ'ЄКТИ.

Унікальні природні об'єкти не мають власних правил,
але можуть потребувати додаткового дослідження.



РЕГІОН	№ ТАЙЛА	СУША	ЗОНА ОБ'ЄКТА А	ЗОНА ОБ'ЄКТА Б	ЗОНА ОБ'ЄКТА В
Зелена долина	VV01a	Пустка	Ліс, озеро	Провалля (перекриває Б2)	Первісна печера (вважається печерою)
Зелена долина	VV01b	Пустка	Провалля (перекриває А1), пересохлі рівнини	Провалля (перекриває Б2)	Провалля (перекриває В2), первісна печера (вважається печерою)
Зелена долина	VV02	Пустка	Гора (перекриває А1 і А2)	Гора, унікальний природний об'єкт	Пересохлі рівнини
Зелена долина	VV03	Пустка	Ліс (перекриває А1), провалля (перекриває А2)	Пересохлі рівнини	Ліс (перекриває В1)
Зелена долина	VV04	Пустка	Печера, гора (перекриває А2), річка, болото	Гора (перекриває Б1 і Б2)	
Зелена долина	VV05	Пустка	Пересохлі рівнини, ліс (перекриває А1)	Ліс (перекриває Б1 і Б2), унікальний природний об'єкт	Пересохлі рівнини, ліс (перекриває В2)
Зелена долина	VV06	Пустка	Пересохлі рівнини	Печера, озеро, гора (перекриває Б1), річка	Озеро (перекриває В1)
Зелена долина	VV07	Пустка	Провалля (перекриває А2), пересохлі рівнини, унікальний природний об'єкт	Провалля (перекриває В1 і В2), озеро, морена	Пересохлі рівнини
Зелена долина	VV08	Пустка	Гора (перекриває А1 і А2)	Гора (перекриває Б1 і Б2)	Ліс (перекриває В1 і В2)
Зелена долина	VV09	Пустка	Пересохлі рівнини, унікальний природний об'єкт	Ліс (перекриває Б1 і Б2)	Печера, морена
Зелена долина	VV10	Пустка	Ліс, болото	Пересохлі рівнини, гора (перекриває Б1 і Б2)	Пересохлі рівнини, гора (перекриває В1)

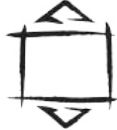
РЕГІОН	№ ТАЙЛА	СУША	ЗОНА ОБ'ЄКТА А	ЗОНА ОБ'ЄКТА Б	ЗОНА ОБ'ЄКТА В
Піднебесне плато	SP01a	Плато	Озеро, степ	Провалля (перекриває Б2)	Первісна печера (вважається печерою)
Піднебесне плато	SP01b	Плато	Провалля (перекриває А1), пересохлі рівнини	Провалля (перекриває Б2)	Провалля (перекриває В2), первісна печера (вважається печерою)
Піднебесне плато	SP02	Плато	Пересохлі рівнини, степ	Провалля (перекриває Б1 і Б2)	Провалля (перекриває В1), унікальний природний об'єкт
Піднебесне плато	SP03	Плато	Провалля (перекриває А2), гора (перекриває А1)	Печера, провалля (перекриває Б1), гора	
Піднебесне плато	SP04	Плато	Пересохлі рівнини, гора (перекриває А2), унікальний природний об'єкт	Гора, провалля (перекриває Б2)	Пересохлі рівнини, степ
Піднебесне плато	SP05	Плато	Гора (перекриває А1), морена, степ	Провалля (перекриває Б1 і Б2), пересохлі рівнини	Озеро, гора (перекриває В1), степ, річка
Піднебесне плато	SP06	Плато	Провалля (перекриває А1), пересохлі рівнини	Печера, провалля (перекриває Б2), гора, унікальний природний об'єкт	Провалля (перекриває В1), болото (перекриває В2)
Піднебесне плато	SP07	Плато	Гора (перекриває А2)	Провалля (перекриває Б2), гора (перекриває В1)	Печера, провалля (перекриває В1 і В2), гора, річка
Піднебесне плато	SP08	Плато	Провалля (перекриває А2), пересохлі рівнини, унікальний природний об'єкт	Провалля (перекриває Б2), степ	Провалля (перекриває В2), степ
Піднебесне плато	SP09	Плато	Гора (перекриває А1 і А2)	Провалля (перекриває Б2), озеро, гора (перекриває В1), річка	Пересохлі рівнини
Піднебесне плато	SP10	Плато	Провалля (перекриває А1 і А2), морена	Пересохлі рівнини	Болото
Вітряні схили	MH01	Обпалюючі тумани	Міст з павутини (перетинає А2)	Унікальний природний об'єкт	Гірський плазун, річка, болото
Вітряні схили	MH02	Обпалюючі тумани		Міст із павутини (перетинає Б2), джунглі, гірський плазун	Міст із павутини (перетинає В2), гора, гірський плазун
Вітряні схили	MH03	Обпалюючі тумани	Джунглі, гірський плазун	Міст із павутини (перетинає Б2), джунглі, гірський плазун	Міст із павутини (перетинає В1 і В2), гірський плазун
Вітряні схили	MH04	Обпалюючі тумани	Міст із павутини (перетинає А1 і А2), гірський плазун, болото	Міст із павутини (перетинає Б2)	

РЕГІОН	№ ТАЙЛА	СУША	ЗОНА ОБ'ЄКТА А	ЗОНА ОБ'ЄКТА Б	ЗОНА ОБ'ЄКТА В
Вітряні схили	MH05	Обпалюючі тумани		Міст із павутини (перетинає B2), гірський плазун, унікальний природний об'єкт	Міст із павутини (перетинає B1 і B2), морена, гірський плазун
Вітряні схили	MH06	Обпалюючі тумани	Міст із павутини (перетинає A1 і A2), гірський плазун, унікальний природний об'єкт	Міст із павутини (перетинає B1), джунглі, гірський плазун	Міст із павутини (перетинає B1), гора, гірський плазун
Вітряні схили	MH07	Обпалюючі тумани	Стовп	Стовп	Стовп
Зоряне море	SS01	Пилові пустища	Ртутне море (перекриває A1), унікальний природний об'єкт	Печера, ртутне море (перекриває B1 і B2)	
Зоряне море	SS02	Пилові пустища		Ртутне море (перекриває B1), гора (перекриває B2)	Ртутне море (перекриває B1 і B2)
Зоряне море	SS03	Пилові пустища	Печера, гора (перекриває A1), ртутне море (перекриває A2)	Ртутне море (перекриває B2), унікальний природний об'єкт	Льодовик, ртутне море (перекриває B2)
Зоряне море	SS04	Пилові пустища	Льодовик, ртутне море (перекриває A2)	Гора, ртутне море (перекриває B1 і B2)	Ртутне море (перекриває B2)
Вулканічні пустки	VW01	Землі попелу	Пересохлі рівнини	Озеро, потік лави (перекриває B2)	Печера, гора (перекриває B1), унікальний природний об'єкт
Вулканічні пустки	VW02	Землі попелу	Печера, гора (перекриває A2), унікальний природний об'єкт	Озеро, гора	Потік лави (перекриває B1 і B2)
Вулканічні пустки	VW03	Землі попелу	Гора (перекриває A2)	Провалля (перекриває B1), потік лави (перекриває B2)	Пересохлі рівнини, унікальний природний об'єкт
Вулканічні пустки	VW04	Землі попелу	Озеро	Потік лави (перекриває B2), гора	Унікальний природний об'єкт
Заплутаність	TT01a	Драговина	Галявина, болото	Провалля (перекриває B2)	Первісна печера (вважається печерою)
Заплутаність	TT01b	Драговина	Провалля (перекриває A1), пересохлі рівнини	Провалля (перекриває B2)	Провалля (перекриває B2), первісна печера (вважається печерою)
Заплутаність	TT02	Драговина	Болото (перекриває A1 і A2)	Галявина (перекриває B2), розгалужене коріння (перетинає B2), болото (перекриває B1)	Галявина (перекриває B1 і B2), розгалужене коріння (перетинає B1 і B2)

РЕГІОН	№ ТАЙЛА	СУША	ЗОНА ОБ'ЄКТА А	ЗОНА ОБ'ЄКТА Б	ЗОНА ОБ'ЄКТА В
Заплутаність	ТТ03	Драговина	Галявина (перекриває А1 і А2), розгалужене коріння (перетинає А1 і А2), унікальний природний об'єкт	Морена (перекриває Б1), річка	Галявина (перекриває В2), розгалужене коріння, болото (перекриває В1)
Заплутаність	ТТ04	Драговина	Озеро, морено, річка, болото (перекриває А2)	Болото (перекриває Б2)	Галявина (перекриває В1 і В2), розгалужене коріння (перетинає В1 і В2)
Заплутаність	ТТ05	Драговина	Галявина (перекриває А1 і А2), розгалужене коріння (перетинає А1 і А2)	Галявина (перекриває Б1 і Б2), розгалужене коріння (перетинає Б1)	Галявина (перекриває В2), розгалужене коріння (перетинає В1), болото (перекриває В1),
Заплутаність	ТТ06	Драговина	Морена (перекриває А2), річка	Пересохлі рівнини, унікальний природний об'єкт	Пересохлі рівнини
Заплутаність	ТТ07	Драговина	Галявина (перекриває А1), розгалужене коріння (перетинає А1), унікальний природний об'єкт	Печера, пересохлі рівнини, морена (перекриває Б2)	Пересохлі рівнини, галявина (перекриває В2), розгалужене коріння
Заплутаність	ТТ08	Драговина	Галявина (перекриває А1), розгалужене коріння (перетинає А1)	Болото (перекриває Б1 і Б2)	Болото (перекриває В1)
Заплутаність	ТТ09	Драговина	Галявина (перекриває А1 і А2), розгалужене коріння (перетинає А1 і А2), унікальний природний об'єкт	Галявина (перекриває Б1 і Б2), розгалужене коріння (перетинає Б1)	Печера, галявина (перекриває В1 і В2), розгалужене коріння (перетинає В2)
Заплутаність	ТТ10	Драговина	Провалля (перекриває А1 і А2)	Пересохлі рівнини	Галявина (перекриває В1), розгалужене коріння (перетинає В1), болото (перекриває В2)



СПИСОК ЗНАКІВ

			
BH1	BH2	BH3	BH4
			
Бій (Battle)	Бенкет (Feast)	Відбуття (Exodus)	Відкриття (Discovery)
			
Вулканічна пустка (Volcanic Wastes)	Гнів (Wrath)	Губитель звірів (Beastslayer)	Достаток (Plenty)
			
Завершення (Conclusion)	Загибель (Doom)	Заплутаність (Tangle)	Захисник (Protector)
			
Зелена долина (Verdant Vale)	Зоряне море (Starlit Sea)	Караван (Caravan)	Корал (Coral)
			
Крадіжка (Filch)	Кров місяця (Moonblood)	Кров чудовиська (Behemoth's Blood)	Культивування (Cultivation)
			
Лід (Ice)	Льодовик (Glacier)	Мандрівник (Wanderer)	Мисливець (Hunter)
			
Містика (Mystic)	Місто (City)	Мул (Mount)	Нещастя (Misfortune)

			
Обережність (Caution)	Оборонець (Defender)	Оповідач (Storyteller)	Оррокс (Orrox)
			
Писар (Scribe)	Підземний світ (Underworld)	Піднебесне плато (Skyreach Plateau)	Пісняр (Songweaver)
			
Повстання (Rebellion)	Пов'язування (Bond)	Полум'я (Blaze)	Посередник (Mediator)
			
Почорніле небо (Blackened Sky)	Прибуття (Arrival)	Пророцтво (Prophecy)	Реліквія (Relic)
			
Ріст (Growth)	Розбита земля (Broken Earth)	Розвідник (Scout)	Розкол (Schism)
			
Рятівник (Rescuer)	Спустошення (Harrowing)	Табу (Taboo)	Таємниця (Mystery)
			
Травництво (Herbalism)	Туман (Mists)	Укріплення (Hold)	Фамільяр (Familiar)
			
Чума (Plague)	Шукач (Seeker)		



Open Owl
STUDIOS

