

POKUTNIK

Charakter: NEUTRALNY Start: KAPLICZKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Niezależnie od ilości posiadanych przez ciebie punktów Mocy nie możesz używać Czarów. Sam jednak podlegasz ich działaniu.
2. Gdy atakuje cię Wróg, możesz spróbować uczynić cud. Rzuć kostką - wynik większy od ilości punktów Siły Wroga oznacza, że atakujący stał się twoim Przyjacielem i na twój rozkaz stanie za ciebie do walki. Jeżeli wynik będzie mniejszy, oznacza to, że przeciwnik atakuje cię w zwykły sposób. W każdym momencie gry możesz mieć tylko jednego zyskanego w cudowny sposób Przyjaciela. Kart pokonanych przez niego Wrogów nie możesz wymieniać na punkty Siły.

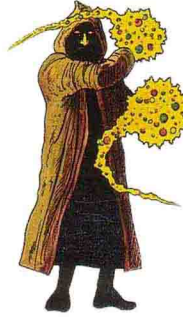
PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

DRUID

Charakter: DOBRY Start: PUSZCZA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar.
2. Rzucając kostką w sytuacji, gdy wykorzystasz swoją Moc, możesz zignorować wynik pierwszego rzutu i rzucić jeszcze raz. Wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować.
3. Za każde pokonane Zwierzę otrzymujesz jeden punkt Siły.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ŻEBRAK

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Ilekcio spotkasz innego Poszukiwacza, możesz próbować wyzwać od niego i dodać sobie 1 punkt Siły, Mocy, Wytrzymałości, 1 MZ, 1 Przedmiot lub 1 Czar (do wyboru). Sztuczka uda się, jeżeli wyrzucisz 1 oczko. Od jednego Poszukiwacza możesz wyzwać coś tylko 1 raz.
2. Możesz wymykać się wszystkim Wrogom budząc w nich litość. Wybieg uda się, jeżeli wyrzucisz na kostce 1 lub 2 oczka.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SZALBIERZ

Charakter: ZŁY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Niezależnie od ilości posiadanych przez ciebie punktów Mocy nie możesz używać Czarów.
2. Sam podlegasz działaniu Czarów, jeżeli wierzysz w ich działanie. Swoją wiarę za każdym razem sprawdzasz rzucając kostką - jeżeli uzyskasz 1 lub 2 oczka, to Czar nie będzie miał na ciebie wpływu. Dotyczy to również czaru Rozkaz.
3. Ilekcio musisz zapłacić, oddać złoto lub jakiegokolwiek Przedmiot (również w wyniku spotkania z innym Poszukiwaczem) masz prawo spróbować oszustwa. Jeśli uda ci się wyrzucić 1, 2 lub 3 oczka, Przedmiot lub złoto pozostaną w twoim posiadaniu.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

YILDUN

Charakter: NEUTRALNY Start: GÓRY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar.
2. Możesz odbierać siły życiowe swoim Przyjaciółom. Ilekcio zechcesz to zrobić, odłóż kartę Przyjaciela i dodaj sobie punkt Wytrzymałości.
3. Po pokonaniu w zwykłej walce Poszukiwacza, którego Wytrzymałość spadła do 2 lub mniej punktów, możesz odebrać mu siły życiowe (na tej samej zasadzie, co Przyjacielowi). Uda ci się to, jeżeli wyrzucisz na kostce 1, 2 lub 3 oczka. Udana rzut eliminuje Poszukiwacza z gry, a ty dodajesz sobie 2 punkty Wytrzymałości.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

HERETYK

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Jeśli wyciągniesz kartę Excalibura, Aro-digtha, Świętego Graala, Świętej Włóczni lub Krzyża, tracisz natychmiast do wyboru punkt Siły lub Mocy. Stanie się to również w sytuacji, gdy zakończysz ruch na obszarze na którym leży jedna z wymienionych kart. Następnie możesz tych Przedmiotów normalnie używać.
2. Wśród twoich Przyjaciół nigdy nie znajdzie się Krzyżowiec.
3. Podczas walki z Kapłanem, Kapłanką, Inkwizytorem, Błędym Rycerzem, Pustelnikiem, Mnichem i Eremitą musisz odjąć 1 od swojej skuteczności.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ŻARTOWNIŚ

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar.
2. Ilekcio w czasie swojej tury wyrzucisz 1 oczko, możesz wskazać dowolnego Poszukiwacza (z wyjątkiem tych w Krainie Wewnętrznej) i wykonać za niego rzut kostką. W swojej turze Poszukiwacz ten zmuszony będzie przemieścić się o wyrzuconą przez ciebie liczbę oczek w kierunku wybranym przez ciebie. Poszukiwacz taki ma jednak prawo do obrony - jeżeli na początku swojej tury również wyrzuci 1 oczko, będzie mogła poruszać się w normalny sposób, nie zważając na twoje dowcipy.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

BOGINKA

Charakter: DOBRY Start: POLANA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę posiadając 2 Czary.
2. W każdym momencie gry musisz posiadać co najmniej 2 Czary. Natychmiast po wypowiedzeniu przedostatniego musisz wziąć następne.
3. Możesz wymykać się Wrogom (oprócz Demonów). Uda ci się to, jeżeli wyrzucisz na kostce 1, 2 lub 3 oczka.
4. Nie musisz rzucać kostką w Lesie i na Skalach - jesteś tam zawsze bezpieczna.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE