

HEGEMON

Charakter: DOWOLNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Sam na początku gry określasz swój Charakter, gdy już wszyscy inni uczestnicy wybiorą swoich Poszukiwaczy. Wybrany Charakter obowiązuje cię do końca gry, chyba że jego zmiana wyniknie w toku gry.
2. Ponieważ jesteś szlachetnie urodzony, walka z tobą zawsze przyjmuje postać honorowego pojedynku - jeśli sam nie masz broni, przeciwnik również musi walczyć bez broni. Ta sama reguła odnosi się też do Przyjaciół i Przedmiotów Magicznych.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SZALONA DAMA

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar.
2. W każdym momencie musisz mieć co najmniej 1 Czar. Zaraz po wypowiedzeniu ostatniego musisz wziąć następny.
3. Ilekroć wyrzucisz kostką 1 oczko, masz prawo zamienić miejscami dwie odkryte na planszy karty Przygód (tylko karty na obszarach niezajętych przez innych Poszukiwaczy).
4. Możesz wymykać się Demonom, jeżeli uda ci się wyrzucić kostką 1, 2 lub 3 oczka.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

GLUPIEC

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Zawsze możesz próbować wymigać się od walki. Sztuczka uda się, gdy wyrzucisz kostką 1 lub 2 oczka.
2. W ten sam sposób możesz próbować uniknąć skutków rzuconego na ciebie Czaru.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ASTROLOG

Charakter: NEUTRALNY Start: GRÓD

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Ponieważ odgadujesz tajemnice przyszłości, masz prawo ignorować Zdarzenia.
2. Masz prawo w dowolnym momencie zobaczyć pierwszą z oczekujących na wyciągnięcie kart Przygód.
3. Badając obszar masz prawo wyciągnąć o jedną kartę więcej niż przewiduje instrukcja i odrzucić tę, która ci nie odpowiada.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

WIECZNY TUŁACZ

Charakter: DOBRY Start: BEZDROŻA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Podczas każdej tury możesz rzucać kostką 2 razy, określając liczbę obszarów, które wolno ci przebyć. Możesz wybrać jeden z nich lub je zsumować.
2. Nie możesz być w żaden sposób atakowany przez Dobrych Poszukiwaczy.
3. Możesz posługiwać się sobie tylko znanymi sposobami walki. Ilekroć to zrobisz, tylko ty będziesz rzucał kostką - jeśli wyrzucisz 1 lub 2 - wygrasz. Inny wynik będzie oznaczał przegraną.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

WŁÓCZĘGA

Charakter: ZŁY Start: BEZDROŻA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Jako samotnik z natury masz prawo ponownie się przemieszczać, ilekroć zakończysz ruch na obszarze, na którym znajduje się już jakiś Poszukiwacz.
2. Nie możesz mieć Przyjaciół, ale każde spotkanie z Przyjacielem powoduje u Ciebie wzrost Siły lub Mocy o 1 punkt.
3. Ponieważ jesteś przyzwyczajony do trudów podróży, nie tracisz życia w Przepaści i na Górskim Trakcie.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SKRZĄT

Charakter: DOBRY Start: POLANA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie i na Górskim Trakcie - jesteś tam zawsze bezpieczny.
2. Możesz wymykać się Wrogom na Polanie i w Puszczy.
3. W Przepaści nie musisz rzucać za siebie lub za Przyjaciela, jeżeli rzucając kostką wyrzucisz 1 lub 2.
4. W sposób naturalny osławiasz napotkane Zwierzęta, które mogą stać się twoimi Przyjaciółmi. Podczas gry będą dodawać swoją Siłę do twojej. Gdy przegrasz walkę, zginie Zwierzę - odłóż jego kartę.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SARIN

Charakter: NEUTRALNY Start: GÓRY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Ponieważ jesteś wyjątkowo wścibski, masz prawo obejrzeć Czary należące do innych graczy (tuż po wyciągnięciu lub później).
2. Możesz towarzyszyć Poszukiwaczowi, który rozpocznie ruch z obszaru, na którym się znajdujesz i zakończyć ruch wraz z nim. W takiej sytuacji nie będziesz mógł badać obszaru na którym się znalazłeś. Podczas swojej kolejki normalnie wykonujesz ruch.
3. Możesz uniknąć walki z Wrogami (poza Demonami), jeżeli przed walką wyrzucisz na kostce 1 oczko.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE