

OLBRZYM

Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Ze względu na twój wzrost nie możesz jeździć konno.
2. Za każdym razem gdy znajdziesz jakiś pancerz lub hełm, rzuć kostką by sprawdzić czy jest w twoim rozmiarze, wyrzucenie 1 lub 2 oznacza że jest za mały. Nie musisz rzucać za pancerze i hełmy magiczne oraz te które kupiłeś one zawsze pasują.
3. Możesz używać broni dwuręcznych jako jedno ręcznych.
4. Ponieważ patrzysz na wszystko z wysoko możesz ciągnąć jedną kartę Przygód więcej niż prze widuje instrukcja i odrzucić tę która ci nie odpowiada.
5. Poruszasz się rzucając dwoma kostkami.
6. Podczas walki z Poszukiwaczem którego całkowita Siła przewyższa twoją o wyniku walki decyduje rzut kostką.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

OLBRZYM

OLBRZYM



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

RYCERZ NEMED

Charakter : Neutralny
Start: Krypta Dawnych Władców

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz wszystkie punkty i stan posiadania poprzedniego Poszukiwacza.
2. Utrata ostatniego punktu Wytrzymałości oznacza powrót do poprzedniej postaci z 4 punktami Wytrzymałości. Jeżeli utracisz go w walce z innym Poszukiwaczem, może on przejąć kartę Rycerza Nemed, w innym wypadku karta wraca do Krypty Dawnych Władców.
3. Możesz ignorować rzucając na ciebie Czary jeżeli wyrzucisz 1, 2 lub 3 oczka.
4. Możesz ignorować wszystkich Wrogów, reprezentowanych przez karty, jeżeli uda ci się wyrzucić kostką 1 lub 2 oczka.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

RYCERZ NEMED

RYCERZ NEMED



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

RYCERZ SHAULI

Charakter : Dobry
Start: Krypta Dawnych Władców.

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zachowujesz wszystkie punkty i stan posiadania poprzedniego Poszukiwacza.
2. Utrata ostatniego punktu Wytrzymałości oznacza powrót do poprzedniej postaci z 4 punktami Wytrzymałości. Jeżeli utracisz go w walce z innym Poszukiwaczem, może on przejąć kartę Rycerza Shauli, w innym wypadku karta wraca do Krypty Dawnych Władców.
3. Ilekroć musisz rzucać kostką, możesz powtórzyć rzut i wybrać lepszy wynik.
4. Jesteś odporny częściowo na wszystkie Czary. Możesz zignorować ich działanie jeżeli uda ci się wyrzucić 1,2 lub 3 oczka. Dotyczy to również czaru Rozkaz

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

RYCERZ SHAULI

RYCERZ SHAULI



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

RYCERZ TOLIMANA

Charakter : Neutralny
Start: Krypta Dawnych Władców

SPECJALNE UMIEJĘTNOŚCI

1. Zachowujesz wszystkie punkty i stan posiadania poprzedniego Poszukiwacza.
2. Utrata ostatniego punktu Wytrzymałości oznacza powrót do poprzedniej postaci z 4 punktami Wytrzymałości. Jeżeli utracisz go w walce z innym Poszukiwaczem, może on przejąć kartę Rycerza Tolimana, w innym wypadku karta wraca do Krypty Dawnych Władców
3. Możesz ignorować atakujących cie Poszukiwaczy jeżeli przed walką wyrzucisz 1, 2 lub 3 oczka.
4. Możesz ignorować instrukcję obszaru na którym się znalazłeś jeżeli uda ci się wyrzucić kostką 1 lub 2 oczka.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

RYCERZ TOLIMANA

RYCERZ TOLIMANA



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE