

SILA:3

MOC:3

## KENSEI



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Miecz.
2. Na początku tury możesz zdecydować poświęcić się medytacji. Tura automatycznie się kończy, a ty zyskujesz Czar.
3. Podczas walki twa skuteczność rośnie o tyle punktów, ile posiadasz Czarów.
4. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - wręcz lub psychiczną.
5. Nie możesz korzystać z żadnego helmu, tarczy ani zbroi.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:1

MOC:5

## KAZNODZIEJA



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Czar.
2. Napotkanego Nieznajomego możesz nawrócić i przekonać, by ci towarzyszył jako Przyjaciel, jeśli kością wyrzucisz 4, 5 lub 6 oczek. Nie korzystasz wtedy z jego zdolności ani w czasie spotkania ani też później.
3. Spotkanemu Poszukiwaczowi możesz dodatkowo odebrać wybranego Przyjaciela, przekonując go, by dołączył do ciebie. Uda ci się, jeśli kością wyrzucisz 4, 5 lub 6 oczek.
4. Za każdych trzech towarzyszących ci Przyjaciół twa Moc rośnie o punkt.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:3

MOC:3

## WIEDZMIN



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Czar.
2. Ze względu na wysoką żywotność, twoja bazowa Wytrzymałość wynosi 5.
3. Walcząc jakimkolwiek mieczem w walce wręcz, oprócz efektów miecza, dodajesz punkt do swej skuteczności.
4. Możesz odbić rzucony na ciebie Czar (oprócz Czaru Rozkaz), jeśli kością wyrzucisz 5 lub 6 oczek.
5. Walcząc z Potworami, Smokami lub Duchami, zwiększasz swą skuteczność o 2 punkty.
6. Odwiedzając Miasto lub Wioskę możesz wymienić dowolne z posiadanych Trofeów na złoto. Uzyskujesz tyle miz ile wynosi połowa cechy Wroga (zaokrąglając w dół).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:1

MOC:6

## ŚWIĘTA



Charakter: DOBRY Start: KAPLICZKA

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając trzy Czary.
2. Modląc się w którejś z Kapliczek, sama ustalasz wynik rzutu.
3. Możesz (jeśli to możliwe) odjąć czołko od modlitw innych Poszukiwaczy.
4. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - wręcz lub psychiczną.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:2

MOC:3

## PSIONICZKA



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Czar.
2. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - wręcz lub psychiczną.
3. Pokonując Poszukiwacza w walce psychicznej, w czasie jego następnej tury i po wykonaniu rzutu za ruch, to ty decydujesz o kierunku tego ruchu.
4. W walce psychicznej dodajesz swą całkowitą Siłę do Mocy.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:5

MOC:2

## ENTIANA



Charakter: NEUTRALNY Start: LAS

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W Lesie, zamiast rzucać kością, możesz uzyskać Czar.
2. Wchodząc na obszar Lasu lub Puszczy odzyskujesz Wytrzymałość do poziomu z początku gry.
3. W czasie walk na terenie Lasu lub Puszczy twój przeciwnik nie rzuca kością przy określaniu swej skuteczności.
4. Wrodzona odporność zapewni ci ochronę przed stratą Wytrzymałości po przegranej walce, jeśli kością wyrzucisz 5 lub 6 oczek.
5. Każdy udany atak ogniowy przeciw tobie odbiera ci dodatkowy punkt Wytrzymałości (np. zianie ogniem, Ognista Kula, Różdżka Ognia).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

## CZARODZIEJKA



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Czar.
2. Rzucając Czar, możesz zastąpić jego efekt stosu kart odrzuconych.
3. Używane przez ciebie Magiczne Przedmioty zapewniają efekt o jeden większy w stosunku do ich opisu (o ile jest to możliwe).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:2

MOC:4

## ILUZJONISTA



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając dwa Czary.
2. Rozpatrując instrukcję zapisaną na planszy, a dotyczącą rzutu, możesz rzucić jedną kością więcej, ignorując wynik tej, która ci nie odpowiada.
3. Możesz użyć dwóch dowolnych Czarów, uzyskując w ten sposób efekt jednego z poniższych Czarów: "Cios Psioniczny", "Teleportacja" lub "Niewidzialność".

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:4

MOC:3

## PALADYN



Charakter: DOBRY Start: ŚWIĄTYNIA

## SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Czar.
2. Na początku tury możesz zdecydować poświęcić się modlitwie. Tura automatycznie się kończy, a ty odzyskujesz punkt Wytrzymałości. Nie możesz użyć tej zdolności dwa razy z rzędu.
3. W walce psychicznej możesz dodawać do Mocy swą początkową Siłę.
4. Odwiedzając Świątynię (przed modlitwą) możesz oddać jeden wybrany Magiczny Przedmiot, otrzymując w zamian Czar. Wybierasz jeden z trzech wierzchnich, a pozostałe dwa są odrzucane.
5. Jeśli modląc się w Świątyni uzyskasz ostateczny wynik mniejszy od 6, to możesz go zignorować (nie rzucaś ponownie).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

OLOTZ

WYTRZYMAŁOŚĆ