

AKOLITA

Charakter: NEUTRALNY Start: RUINY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden wybrany Czar.
2. W każdym momencie gry musisz posiadać przynajmniej jeden Czar. Po rzuceciu ostatniego dobierz kolejny.
3. Atakując innego Poszukiwacza możesz wybrać formę walki, wręcz lub psychiczną.



ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA: 2

MOC: 4

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ALCHEMIK



PATHFINDER: ALCHEMIST ♂

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając 2 Czary i 3 mieszki złota.
2. Podczas swojej tury możesz użyć Alchemii, aby przemienić jeden dowolny Przedmiot w 1 mieszek złota albo 1 mieszek złota w jeden Czar.
3. Jeżeli wśród twoich Przyjaciół jest Alchemik, podczas Alchemii będziesz otrzymywał 2 mieszki złota albo 2 Czary.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

AMAZONKA

Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Podczas ustalania ilości pól w czasie ruchu w Krainach Zewnętrznej, Środkowej i w Podziemiach możesz rzucić dwiema kostkami i zsumować wyniki.

2. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz walkę wręcz - możesz raz ją powtórzyć. Rozgrywana jest nowa, druga walka której wynik musisz zaakceptować.



SLA: 4

MOC: 2

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ARCHEOLOG



Charakter: DOBRY

Start: WIR

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz raz na turę, strzelić do Wroga (jeżeli ma określoną Siłę) lub Poszukiwacza, o ile znajdują się w tej samej Krainie oraz w odległości 1, 2 lub 3 obszarów od Ciebie. Strzał rozgrywany jest jak normalna walka wręcz. Jeżeli wygrasz - Poszukiwacz traci jeden punkt Wytrzymałości a kartę Wroga należy odłożyć. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz - nic się nie dzieje. Możesz strzelać przed lub zaraz po wykonaniu twojego Ruchu (przed badaniem obszaru).

2. Twoje umiejętności w badaniu różnych miejsc pozwalają ci dodać 1 do wyniku rzutu kostką W Jaskini, Grobowcu, Świątyni, Kapliczce, Skarbcu, przy ołtarzu Bożka i w Pułapce Grawitacyjnej, zaś odjąć 1 od wyniku rzutu kostką w Kopalni, w Krypcie i u Tajemniczych Wrót.

3. Możesz wymknąć się Demonowi z Nadprzestrzeni.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

ASTRONAUTA

Charakter: NEUTRALNY Start: KOSMICZNA FORTECA



SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Skafander, Psioniczny Hełm oraz Energotopór. Jeżeli w trakcie gry stracisz któryś z tych Przedmiotów, możesz go odzyskać w Kosmicznej Fortecy kosztem 1 mieszka złota.

2. W Kosmicznej Fortecy możesz zostać całkowicie wyleczony za darmo, jednak tylko do poziomu Wytrzymałości, z jakim rozpoczynales grę.

3. Wracając po raz pierwszy do Kosmicznej Fortecy po wejściu na Obszar Wiru, zyskujesz 2 punkty Mocy.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ASTROPATA

Charakter: NEUTRALNY Start: NADPRZESTRZENNA BRAMA



SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar i 3 mieszki złota.
2. Możesz wybierać Drogą, którą będziesz się poruszał między Obszarami Kosmicznej Otchłani.
3. Atakując innego Poszukiwacza możesz wybrać formę walki - walkę wręcz lub walkę psychiczną. Nie masz takiego wyboru, jeżeli ty zostałeś zaatakowany.
4. Na początku każdej walki możesz przybrać postać zjawy. Rzuć kostką: 1 do 3 oznacza, że udało ci się wymknąć przeciwnikowi, 4 do 6 - musisz normalnie stoczyć tę walkę.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

BARBARZYŃCA



Charakter: NEUTRALNY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie, na Skałach i w Przepaści. Jesteś tam bezpieczny.

2. Jeżeli zaatakujesz innego Poszukiwacza (lecz nie jeśli zostałeś zaatakowany) i zwyciężysz, a nie zabierzesz mu 1 punktu Wytrzymałości, możesz natychmiast, w tej samej turze, zaatakować go po raz drugi.

3. Nie tracisz punktu Wytrzymałości na Pustyni.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SILA:3

MOC:4

BŁĘDNY RYCERZ



Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając tarczę, zbroję, hełm i miecz.
2. Wygrywając walkę wręcz otrzymujesz dodatkowo jeden Czar, który możesz wybrać z dwóch - kartę niewybranego Czaru odłóż na stos Czarów użytych.
3. Rozpoczynasz grę posiadając jeden Czar.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

CENTAUR



Charakter: ZŁY Start: SKAŁY
SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie. Jesteś tam bezpieczny.

2. W czasie wykonywania ruchu w Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz dodać 1 lub 2 do wyniku rzutu kostką. Nie możesz wtedy dodawać za konia lub konia i wóz.

3. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz zamiast tury, strzelić do Wroga (jeżeli ma określoną Siłę) lub Poszukiwacza, o ile znajdują się w tej samej Krainie oraz w odległości 1, 2 lub 3 obszarów od Ciebie. Strzał rozgrywany jest jak normalna walka wręcz. Jeżeli wygrasz - Poszukiwacz traci jeden punkt Wytrzymałości a kartę Wroga należy odłożyć. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz - nic się nie dzieje.

SŁA:2

MOC:2

CHOCHLIK

Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Możesz zmodyfikować każdy swój rzut dowolną ilością kości o 1 ale w ramach możliwych wyników (1-6 dla 1k6, 2-12 dla 2k6, itd)

2. Z uwagi na swe niewielkie rozmiary, możesz nosić tylko dwa Przedmioty.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

CIEMNY ELF



Charakter: ZŁY

Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Możesz wyssać siły życiowe za swych Przyjaciół. Jeżeli to zrobisz, odłóż Kartę Przyjaciela i dodaj sobie jeden punkt Wytrzymałości.

2. Ilekroć pokonasz innego Poszukiwacza w walce (wręcz lub psychicznej) możesz odebrać mu 1 punkt Siły lub 1 punkt Mocy zamiast 1 punktu Wytrzymałości. Nie możesz jednak sprowadzić w ten sposób Siły lub Mocy Poszukiwacza poniżej poziomu, z jakim rozpoczynał grę. Jeżeli dzięki przedmiotom, zdolnościom lub Przyjaciółom możesz dodawać sobie, odebrane Poszukiwaczom punkty Wytrzymałości - możesz to robić również z punktami Siły i Mocy.

3. Rozpoczynasz grę, mając jeden Czar.

4. Nie działa na ciebie śpiew Syreny.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

CYBORG



Charakter: ZŁY

Start: WIR

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Możesz (lecz nie musisz) dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas ruchu w Krainach Zewnętrznej i Środkowej oraz w Podziemiach.

2. Po każdej przegranej walce wręcz rzucić kostką. Wrzucenie od 4 do 6 oznacza, że twoje metalowe ciało zneutralizowało obrażenia i nie tracisz punktu Wytrzymałości, jakkolwiek walka w dalszym ciągu uważana jest za przegraną.

3. Jednorożec, Dziewica, Księżę i Księżniczka, oraz Ksiądz nigdy nie mogą zostać twymi Przyjaciółmi.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

CYGANKA



Charakter: DOBRY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zdolność przewidywania przyszłości pozwala Ci na zignorowanie Zdarzeń wylosowanych przez wszystkich Poszukiwaczy.

2. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.

3. Możesz obejrzeć i zatrzymać dowolne z Czarów odrzuconych przez innych Poszukiwaczy bez wykorzystania. Na przykład: odrzucone na planszę z powodu limitów, odrzucone na stos Czarów zużytych przez Filozofa lub poprzez Magicznego Pomocnika.

4. Twe limity Czarów są o jeden większe od standartowych.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

CZARNOKSIEŻNIK

Charakter: ZŁY

Start: CMANTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając dwa Czary.
2. W każdym momencie całej gry musisz mieć co najmniej jeden Czar. Natychmiast po rzuceniu swego ostatniego Czaru możesz wziąć następny.
3. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - walkę wręcz lub walkę psychiczną. Nie masz takiego wyboru, jeżeli ty zostałeś zaatakowany.



SŁA: 2

MOC: 5

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

CZARODZIEJKA

SILA: 2

MOC: 4



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

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

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

CZAROWNICA



Charakter: ZŁY

Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Atakując innego poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - walkę wręcz lub walkę psychiczną.
3. Zamiast atakować Poszukiwacza, którego spotkałeś, możesz próbować omamić go tak, żeby oddał ci 1 mieszek złota lub wybrany przez ciebie Przedmiot. Rzuć kostką. Musisz wyrzucić 6 oczek, żeby omamić Dobrego Poszukiwacza; 5 lub 6, żeby omamić Neutralnego; 4,5 lub 6, żeby omamić Złego.
4. Spotkanemu Poszukiwaczowi możesz odebrać każdego z Przyjaciół (z wyjątkiem Dziewicy, Jednorozca, Księżniczki i Zwierzęcia), niezależnie od tego czy go atakujesz, omamiasz czy ignorujesz.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

DEMON ZŁA



Charakter: ZŁY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Ignorujesz wszelkie napotkane Duchy (Wrogów).
2. Stając na Obszarze, na którym znajduje się inny Poszukiwacz musisz go zaatakować.
3. Atakując wybierasz formę walki (wręcz lub psychiczna). Nie masz takiej możliwości, gdy sam zostaniesz zaatakowany.
4. Możesz zignorować każdy skierowany na Ciebie Czar (poza Czarem Rozkaz), jeżeli rzucając kostką uzyskasz 1,2,3 lub 4 oczka.
5. Po wygraniu walki wręcz, pokonanemu Poszukiwaczowi odbierasz 2 punkty Wytrzymałości.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

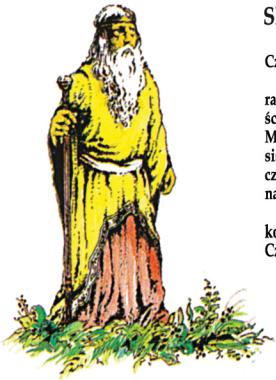
DRUID

Charakter: NEUTRALNY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Możesz dowolnie zmieniać swój charakter, jednak w każdej chwili musi on być ściśle określony. Np. jeśli masz Magiczny Miecz, a chcesz pomodlić się w Kaplicy, musisz odrzucić Miecz, pozostawiając go podczas swej następnej tury na tym Obszarze, na którym zmieniłeś charakter.
3. Podczas każdej wizyty w którejkolwiek Puszczy możesz zyskać jeden Czar.



SILA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

DUSICIEL

Charakter: ZŁY

Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Atakowany przez ciebie Poszukiwacz nie może używać Broni.

2. Możesz atakować Poszukiwaczy znajdujących się na przyległych obszarach do twojego w tej samej Krainie, stosując się do ogólnych zasadach walki wręcz.

3. Jeżeli w walce wręcz, podczas określania skuteczności ataku, wyrzucisz więcej oczek od przeciwnika i zdecydujesz się zabrać mu Wytrzymałość, możesz zabrać o jeden punkt więcej.



SILA: 4

MOC: 3

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

ELF

Charakter: DOBRY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie. Zawsze jesteś tam bezpieczny.
2. W Puszczy możesz wymykać się Wrogom.
3. Z każdej Puszczy możesz się przenieść bezpośrednio (bez rzucania kostką) do każdej innej Puszczy.
4. Rozpoczynasz grę posiadając 2 Czary.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

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

EREMITA

Charakter: NEUTRALNY Start: RUINY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Zawsze musisz posiadać tyle Czarów, ile miałeś ich najwięcej naraz w czasie gry. Gdy ilość ta spadnie, dobierz kolejny.

2. Jesteś samotnikiem z natury i nie możesz posiadać żadnych Przyjaciół.

3. Na początku swej tury możesz zablokować magię jednego z Magicznych Przedmiotów znajdujących się w grze. Do początku twojej kolejnej tury Przedmiot ten nie działa.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SŁA: 2

MOC: 3

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

FILOZOF

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Możesz w każdej chwili obejrzeć pierwszą z oczekujących na ciągnięcie Kart Przygód.
3. Wykonując ruch, możesz zignorować rezultat pierwszego rzutu kostką i rzucać jeszcze raz. Musisz zaakceptować rezultat drugiego rzutu.
4. Ilekroć ciągniesz Karty Czarów, możesz wziąć jedną Kartę więcej niż powinienś i odrzucić ten Czar, który Ci nie odpowiada.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIŁA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

GLADIATOR

Charakter: ZŁY

Start: GOSPODA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką, broniąc się przy pomocy hełmu, tarczy lub zbroi.

2. Trenujesz wszystkich swoich Przyjaciół tak, żeby mogli walczyć u twego boku. Każdy z nich dodaje 1 do twojej całkowitej Siły. Nie dotyczy to Wiedźmy, poltergeista i tych Przyjaciół, którzy już ze swej natury dodają swoją Siłę do twojej lub walczą zamiast ciebie. W każdej walce możesz użyć wszystkich, niektórych lub żadnego z tak wytrenowanych Przyjaciół. Jeżeli przegrasz walkę, w której uczestniczą wytrenowani Przyjaciele, zwycięzca, obok zabrania ci normalnych łupów, może ogłosić, że jeden z tych Przyjaciół poniósł śmierć - odłóż jego Kartę.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

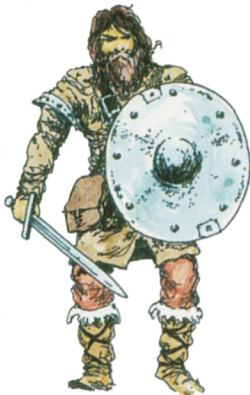
SLA:4

MOC:2

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

GÓRAL



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach ani przy Przepaści. Jesteś tam bezpieczny.

2. Podczas walki, zanim rzucisz kostką, możesz zadeklarować, że będziesz szarżował. To pozwala ci dodać dwa punkty do wyniku rzutu kostką przy rozstrzyganiu walki, ale musisz opuścić następną turę, odpoczywając po szarży.

3. Jeżeli twój Ruch zakończy się na Wzgórzach lub na Skałach, możesz natychmiast poruszyć się po raz wtóry. Z tego dodatkowego Ruchu możesz skorzystać tylko raz w ciągu jednej tury.

HOBGOBLIN



Charakter: ZŁY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach. Zawsze jesteś tam bezpieczny.
2. Jeżeli spotkasz goblina, możesz wziąć go jako swego Przyjaciela. Podczas walki dodaje on swoją Siłę do twojej.
3. W walce wręcz rzucasz o jedną kością więcej i sumujesz wyniki.
4. Nie działa na ciebie głos Syreny.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

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

SIŁA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

INKWIZYTOR



Charakter: DOWOLNY Start: MISTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Swoj Charakter określasz sam, na początku gry, jednak dopiero wtedy, gdy wszyscy inni gracze już wybiorą swoich Poszukiwaczy. Wybrany Charakter obowiązuje cię do końca gry, chyba że jego zmiana wynika z gry.

2. Każdego Poszukiwacza, spotkanego w krainach zewnętrznej lub Środkowej, którego Charakter jest inny niż twój możesz uwięzić za herezję (zamiast go atakować). W Krainie Zewnętrznej Poszukiwacz jest uwięziony w Mieście, w Krainie Środkowej - w Zamku. Uwięziony Poszukiwacz musi opuścić swą następną turę.

3. Atakując innego Poszukiwacza możesz wybrać formę walki -walkę wręcz lub psychiczną. Nie masz takiego wyboru, jeżeli ty zostałeś zaatakowany.

4. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

JASNOWIDZ



Charakter: NEUTRALNY Start: RUINY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę mając 1 Czara.
2. Mając dar przewidywania przyszłości ignorujesz Karty Zdarzeń.
3. Atakując innego poszukiwacza możesz wybrać formę walki (wręcz lub psychiczna). Nie masz takiej możliwości, gdy sam zostaniesz zaatakowany.
4. Jesteś odporny na wszystkie Czary działające "na Poszukiwacza". Takie Czary nie mogą więc być rzucane na Ciebie przez żadnego Poszukiwacza (z Tobą włącznie).
5. Badając obszar, możesz wyciągnąć o 2 Karty więcej niż przewiduje instrukcja i, bez rozpatrzenia, musisz odrzucić dwie z wyciągniętych kart.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

JEŹDZIEC SMOKÓW

Charakter: DOBRY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w lesie. Zawsze jesteś tam bezpieczny. Jeżeli jednak zechcesz to zrobić, musisz uznać wynik rzutu.

2. W walce ze Smokiem możesz dodać 1 do wyniku rzutu.

3. Jeżeli zwyciężyłeś Smoka w walce możesz wziąć go jako jeńca. Stracisz jeńca, kiedy zostaniesz zamieniony w Ropuchę lub zginiesz (Karta Smoka wróci jako Wróg na obszar zamiany lub śmierci). Jeniec w czasie walki pozwala dodać 3 do twojej Skuteczności a w czasie ruchu rzucić 2 razy i wybrać korzystniejszy wynik. Możesz kontrolować tylko jednego Smoka na raz.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SLA: 4

MOC: 2

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

KANIBAL



Charakter: NEUTRALNY Start: PUSZCZA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Po pokonaniu w walce wręcz innego Poszukiwacza, którego Wytrzymałość spadła do poziomu co najwyżej 2 punktów możesz spróbować go zjeść. Rzucasz kostką. Wynik 1, 2 lub 3 oczka oznacza, że przeciwnik został zjedzony i wyeliminowany z gry.

2. Jako istota prymitywna nie możesz posługiwać się Czarami (bez względu na posiadaną Moc), chociaż sam podlegasz ich działaniu.

3. Nie możesz mieć żadnego Przyjaciela, ale zjadając napotkanych Przyjaciół każdorazowo zyskujesz 2 punkty Wytrzymałości.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

KAPŁAN



Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Modląc się, możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką.
3. Automatycznie pokonujesz wszystkie Duchy (możesz wymieniać je na punkty Mocy według ogólnych zasad).
4. Podczas walki nie możesz używać miecza ani topora, jakkolwiek możesz używać topora do budowy tratwy.
5. Przyjaciele Ksiądz i Wielki Kapłan Setha nie pobierają od Ciebie opłat.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

KARATEKA



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Podczas każdej walki, w której bierzesz udział możesz podjąć próbę zadania śmiertelnego uderzenia. W takim przypadku zamiast normalnej procedury rzucasz kostką tylko ty. Jeżeli wyrzucisz (bez żadnych modyfikacji) 5 lub 6 oczek - zwyciężyłeś, jeśli od 1 do 4 oczek - przegrałeś.

2. Potrafisz wykonywać nadludzko dalekie skoki. Jeżeli twój Ruch kończy się na obszarze zajęтым przez innego Poszukiwacza, możesz przeskoczyć go i wylądować na obszarze następnym.

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

SILA:1

MOC:5

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

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 hełmu, tarczy ani zbroi.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

KOBOLD



Charakter: DOBRY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając dwa Czary.
2. Nie musisz rzucać kostką w Lesie. Zawsze jesteś tam bezpieczny.
3. Jeżeli w rzucie, dotyczącym ruchu wyrzucisz 6 oczek, możesz teleportować się do dowolnego Obszaru w tej samej Krajinie.
4. Nie działa na ciebie śpiew Syreny.

PRZEDMIOTY

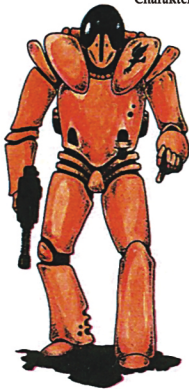
PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

KOSMICZNY KOMANDOS

Charakter: NEUTRALNY Start: NADPRZESTRZENNA BRAMA



SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Pancerz Bojowy.

2. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz raz na turę, strzelić do Wroga (jeżeli ma określoną Siłę) lub Poszukiwacza, o ile znajdują się w tej samej Krainie oraz w odległości 1, 2 lub 3 obszarów od Ciebie. Strzał rozgrywany jest jak normalna walka wręcz. Jeżeli wygrasz - Poszukiwacz traci jeden punkt Wytrzymałości a kartę Wroga należy odłożyć. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz - nic się nie dzieje. Możesz strzelać przed lub zaraz po wykonaniu twojego Ruchu (przed badaniem obszaru).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIŁA: 5

MOC: 1

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

KOSMICZNY PIRAT

Charakter: ZŁY Start: NADPRZESTRZENNA BRAMA



SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, mając 3 miszki złota.
2. Możesz ignorować polecenia, dotyczące każdego Obszaru Kosmicznej Otchłani z wyjątkiem Wiru i Obcej Cywilizacji.
3. Ilekcrc znajdiesz się w Kosmicznej Fortecy możesz ukradć 1 przedmiot (jeśli jakieś jeszcze zostały). Rzuc kostką:

żeby przekonać się, co ukradłeś:

- | | |
|-------------------|---------------------|
| 1. Żyrokompas | 4. Skoczek |
| 2. Laser górniczy | 5. Energotopór |
| 3. Skafander | 6. Hełm psioniczny. |

4. Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką w Jaskini Czarownika, przy spotkaniu Czarownicy lub odwiedzając Czarodziejkę, w Mieście, jednak nie wtedy, gdy wyrzucisz 1 lub próbujesz przenieść się do Kosmicznej Otchłani.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

KOSMICZNY WOJOWNIK

SIŁA: 4

MOC: 2



Charakter: NEUTRALNY Start: WIR

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając Piłomiecz i Apteczkę.
2. W czasie walki możesz rzucać kostką dwa razy i wybrać bardziej korzystny dla siebie wynik.
3. Nie ulegasz panice, wywoływanej przez Satyra.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

KRASNOLUD



Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skalach i Przepaści. Zawsze jesteś tam bezpieczny.
2. Na Wzgórzach możesz wymykać się Wrogom.
3. Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką w Jaskini.
4. Rzucasz kostką tylko raz, próbując otworzyć Tajemne Wrota przy użyciu Mocy.
5. W Kopalni rzucasz kostką tylko 2 razy.
6. Twoja początkowa Wytrzymałość wynosi 5.

KSIĄŻĘ AMBERU

Charakter: NEUTRALNY Start: ZAMEK

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar i 2 mieszk. złota.

2. Zużywając 1 punkt Wytrzymałości, możesz zmusić innego Poszukiwacza w tej Krainie, aby rozpatrzył jedną Kartę Przygody lub Podziemi, którą właśnie wylosowałeś. Zdolność ta nie działa w Kosmicznej Otchłani.

3. Poświęcając 2 tury, możesz wyleczyć jeden punkt Wytrzymałości. Punkt leczysz na początku swej drugiej poświęcanej tury.

4. Książę i Księżniczka, stając się twoimi Przyjaciółmi otrzymują jeden Czar i zawsze muszą posiadać po jednym Czarze, które możesz rzucać jak własne. Odrzuć te Czary, kiedy przestają być twoimi Przyjaciółmi.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SŁA: 3

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

KUGLARZ



Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. W każdym momencie gry musisz mieć co najmniej jeden Czar. Natychmiast po rzuceniu swego ostatniego Czaru możesz wziąć następny.
3. Jeżeli posiadasz więcej niż jeden Czar, możesz zatrzymać Kartę Czaru, który właśnie rzuciłeś, a zamiast niej odłożyć Kartę innego Czaru.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

KUPIEC



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając 2 mieszki złota.
2. Możesz wymykać się goblinom, hobgoblinom i ludojadom, dając im 1 mieszek złota.
3. Zamiast atakować spotkanego Poszukiwacza, możesz z nim handlować. W takim wypadku wymieniasz mieszek złota lub jeden ze swych Przedmiotów na Przedmiot lub mieszek złota spotkanego Poszukiwacza, przy czym nie ma on tu nic do powiedzenia- możesz kupić to co chcesz.
4. Możesz również handlować u Kowala lub na Targowisku. Bierzesz tam Przedmiot, którego potrzebujesz i odkładasz na bok mieszki złota, lub przedmiot, którym płacisz.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

LEŚNY DUSZEK

SIŁA: 2

MOC: 5



PRZEDMIOTY

Charakter: DOBRY

Start: LAS

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie. Jesteś tam bezpieczny.
2. Rozpoczynasz grę, posiadając dwa Czary.
3. W każdym momencie gry musisz posiadać co najmniej dwa Czary. Natychmiast po rzuceniu swego przedostatniego Czaru możesz wziąć następny.
4. W Puszczy możesz skutecznie wymykać się Wrogom.

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

MAG BOJOWY

SILA: 3

MOC: 3



ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

Charakter: NEUTRALNY Start: RUINY
SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając dwa Czary.
2. Maksymalna ilość Czarów, które możesz posiadać ze względu na swoją Moc, jest zwiększona o 1.
3. Wchodząc na obszar Runów, możesz wymienić każde posiadane Trofeum na Czar.
4. Możesz użyć dwóch dowolnych Czarów, uzyskując w ten sposób efekt "Laser Ciosu" [rzuć w czasie dowolnej walki, aby ustalić skuteczność jednego z walczących - zamiast 1k6 rzuć 3k6 i wybierz dwa wyniki, które możesz zsumować].

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

MIMIK

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Wylosuj dwóch dodatkowych Poszukiwaczy, wybierz dwie z sumy ich Specjalnych Zdolności i zastąp nimi tę Zdolność.

2. Zmieniając swą postać, możesz wymknąć się każdemu napotkanemu Wrogowi (ale nie Duchowi), Poszukiwaczowi lub Nieznajomemu, jeśli kością wyrzucisz 1-3 oczek.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIŁA: 3

MOC: 3

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

MINOTAUR

SKA:5

MOC:2



Charakter: ZŁY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Jesteś zawsze bezpieczny na obszarze Skał - nie musisz tam rzucać kostką.
2. Nie gubisz drogi w Labiryncie - ignorujesz go.
3. Nie działa na dębie śpiew Syreny.
4. Nie możesz nosić hełmu.
5. W Podziemiach możesz dowolnie wybierać kierunek ruchu oraz dodawać jeden do ruchu.
6. W czasie twych walk w Podziemiach przeciwnik nie rzuca kością aby określić swą Skuteczność.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

MINSTREL



Charakter: DOBRY

Start: GOSPODA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie atakują cię Zwierzęta ani Smoki, chociaż ty, jeśli chcesz, możesz je atakować.

2. Jeżeli nie atakujesz Zwierzęcia, możesz próbować je oswoić. Rzuć kostką. Jeżeli wyrzucisz więcej oczek, niż wynosi jego Siła, Zwierzę przyłącza się do ciebie jako twój Przyjaciół, w czasie walki dodaje swoją Siłę do twojej.

3. Każdemu spotkanemu Poszukiwaczowi możesz odebrać Dziewicę lub Księżniczkę.

4. Jesteś odporny na Przekleństwo Wiedźmy. Odrzuć tę Kartę, jeżeli na nią trafisz.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

MNICH

Charakter: DOBRY

Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Podczas walki wręcz możesz dodawać do Siły swą Moc.
2. Modląc się, możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką.
3. Nie możesz używać miecza, hełmu, tarczy ani zbroi.
4. Nie możesz używać topora w walce, jednak możesz przy jego pomocy zbudować tratwę.



SILA: 2

MOC: 3

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

MONARCHA



Charakter: DOBRY

Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę mając 5 mieszkań złota.
2. W Zamku możesz wyleczyć się za darmo a każdy kto tu płaci za leczenie, mieszkni złota przekazuje Tobie.
3. Możesz ignorować wszystkich napotkanych Nieznajomych.
4. Wzbudzasz szacunek wśród Dobrych Poszukiwaczy i nie możesz być przez nich atakowany w żaden sposób (oba rodzaje walki, Specjalne Zdolności oraz Czary typu "Na Poszukiwacza"). Zdolność ta nie obejmuje atakowania w ramach Alternatywnych Zakończeń.

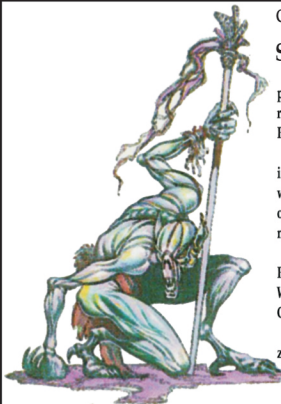
ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

MORLOK



Charakter: ZŁY

Start: WEJŚCIE
DO PODZIEMI

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie tracisz punktu Wytrzymałości po przegranej walce w Podziemiach, ale w kolejnym ruchu musisz poruszać się w kierunku Wejścia do Podziemi.

2. Walcząc w Podziemiach lub Jaskini z innym Poszukiwaczem dodajesz 2 punkty do własnej skuteczności, natomiast gdy walka odbywa się w innej Krainie Twoja skuteczność maleje o 1.

3. Przebywając na powierzchni, tzn. poza Podziemiami lub Jaskinią, tracisz 1 punkt Wytrzymałości w ciągu każdej tury. Nie dotyczy to Obszaru Korony Władzy.

4. Wygrywając walkę (jakakolwiek) zyskujesz 1 punkt Wytrzymałości.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

NAUKOWIEC



Charakter: NEUTRALNY Start: WIR

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Po zdobyciu pierwszego Czaru zawsze musisz mieć co najmniej jeden Czar. Natychmiast po rzuceniu ostatniego Czaru możesz wziąć następny.
2. Kosztem Magicznego Przedmiotu i jednej tury możesz uzyskać jeden Czar, który wybierasz z 3 (pozostałe 2 odkładasz na stos Czarów użytych).
3. Każdemu spotkanemu Poszukiwaczowi możesz zabrać Alchemika.

NEKROMANCER

Charakter: ZŁY

Start: CMANTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI



1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden czar.

2. Zamiast atakować spotkanego Poszukiwacza, możesz go zaczarować. W swej następnej turze zaczarowany Poszukiwacz nie może nic robić, a jego ruch wykorzystujesz ty. Nie możesz używać tej zdolności na Obszarze Korony Władzy.

3. Możesz wymykać się Duchom.

4. Jeżeli nie wymykasz się Duchowi, możesz próbować zaprzyjaźnić się z nim. Rzuć kostką - jeżeli liczba oczek jest większa niż Moc Ducha, dołącza on do ciebie jako twój Przyjaciół i w każdej walce psychicznej dodaje swą Moc do twojej. Jeżeli nie - Duch cię atakuje. W ciągu całej gry możesz zaprzyjaźnić się tylko z jednym Duchem.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

NINJA



Charakter: ZŁY

Start: PUSZCZA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie możesz mieć żadnych Przyjaciół. Nawet wiedźma czy poltergeist nie pójdą za tobą.
2. Nie możesz posiadać mula ani konia i wozu.
3. W Krainach: Zewnętrznej i Środkowej możesz nie badać obszaru, na którym się znajdujesz, jednak musisz wyciągnąć Karty Przygód, jeżeli instrukcja tego wymaga. Nie oglądasz ich po prostu i zostawiasz zakryte.
4. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz wymykać się wszystkim Wrogom (ale nie innym Poszukiwaczom).
5. Znasz sekretne pchnięcie, którego możesz użyć atakując innego Poszukiwacza lub Wroga (jednak nie wtedy, gdy ty zostałeś zaatakowany). Walka przebiega normalnie, z wyjątkiem tego, że twój przeciwnik zmniejsza swoją Skuteczność o wielkość równą twojej Mocy.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

NIZIOŁEK



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W Podziemiach możesz wymykać się Wrogom.
2. Rzucając kostką w sytuacji, w której wykorzystujesz swoją Moc (np. Walka psychiczna, Tajemne Wrota czy Kopalnia), możesz zignorować wynik pierwszego rzutu i rzucać jeszcze raz. Drugi wynik musisz zaakceptować.
3. Ponieważ jesteś zwinny i wytrzymały, musisz zostać pokonany (w obu rodzajach walki) różnicą przynajmniej 2 punktów. Przy różnicy jednopunktowej wynik walki jest nie rozstrzygnięty.
4. Nie działa na Ciebie śpiew Syreny.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

ORK



Charakter: ZŁY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach. Jesteś tam bezpieczny.

2. Spotykając goblina, hobgoblina lub wilka możesz próbować wziąć go jako swego Przyjaciela. Uda Ci się to, jeżeli jedną kostką wyrzucisz więcej oczek niż wynosi jego Siła. Zdobyty w ten sposób Przyjaciel doda swą Siłę do twojej podczas każdej walki.

3. Jeżeli masz wilka jako Przyjaciela, możesz na nim jechać. Wykonując ruch rzucasz dwiema kostkami zamiast jedną i możesz wybrać czy poruszysz się o ilość obszarów z jednej, z drugiej czy z obu kości na raz.

4. Nie działa na ciebie śpiew Syreny.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

PALADYN

SILA: 4

MOC: 3



ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

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 rzucasz ponownie).

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

PIELGRZYM



Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Każdego spotkanego Ducha możesz odpędzić egzorcyzmami, zamiast z nim walczyć. Przesuwasz wtedy jego Kartę na dowolny Obszar tej Krainy, nie zajęty przez innego Poszukiwacza.
3. Możesz nawrócić spotkanego Potwora jeżeli dwoma kośćmi wyrzucisz więcej niż jego Siła lub Moc. Nawrócony Potwór staje się Przyjacielem i dodaje swą Siłę lub Moc do twojej w czasie każdej walki.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

POGROMCA SMOKÓW

SLA:4

MOC:3



Charakter: DOBRY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach, zawsze jesteś tam bezpieczny.
2. W żadnej sytuacji nie możesz unikać walki za Smokiem. Jeżeli napotkasz Smoka, musisz z nim walczyć.
3. Jeżeli toczysz walkę ze Smokiem możesz rzucić dwiema kostkami i zsumować wyniki.
4. Nie możesz używać do ochrony pancerza ani hełmu, lecz jedynie tarczę.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

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

SILA: 2

MOC: 3

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

RYCERZ

Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W czasie walki z Poszukiwaczem, którego całkowita Siła (liczona wraz z Czarami, Przyjaciółmi i wszystkimi innymi) przewyższa twoją, twoja całkowita Siła rośnie tak, że jest równa Sile twego przeciwnika. Trwa to tylko do końca tej walki.

2. Za każdego pokonanego Ducha otrzymasz 1 punkt Mocy.

3. Podczas modlitwy możesz zignorować wynik pierwszego rzutu kostką i rzucać jeszcze raz. Wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

RZEZIMIESZEK



Charakter: ZŁY

Start: GOSPODA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Zamiast atakować spodlanego Poszukiwacza możesz, jeżeli pozwala ci na to Moc, zabrać mu jeden Czar. Nie możesz przedtem oglądać jego Czarów - musisz wybrać jeden losowo.
3. Podczas odwiedzin w Jaskini Czarownika lub Czarodziejki w Mieście albo podczas spotkania z Czarownicą (karta Przygody) możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką, chyba że wyrzucisz 1 - w tym przypadku nie wolno ci niczego dodawać.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SAMURAJ



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA
SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej możesz raz na turę, strzelić do Wroga (jeżeli ma określoną Siłę) lub Poszukiwacza, o ile znajduję się w tej samej Krainie oraz w odległości 1, 2 lub 3 obszarów od Ciebie. Strzał rozgrywany jest jak normalna walka wręcz. Jeżeli wygrasz - Poszukiwacz traci jeden punkt Wytrzymałości a kartę Wroga należy odłożyć. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz - nic się nie dzieje. Możesz strzelać przed lub zaraz po wykonaniu twojego Ruchu (przed badaniem obszaru).

2. Jeżeli atakujesz innego Poszukiwacza (ale nie wtedy, gdy ty zostałeś zaatakowany) możesz używać specjalnych technik walki bez użycia broni. W takim przypadku używasz swojej Mocy przeciw jego Siłę. Twoje zwycięstwo oznacza, że przeciwnik jest ogłuszony i nie może nic robić podczas swej następnej tury. Za takie zwycięstwo nie dostajesz innej nagrody.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SATYR

Charakter: ZŁY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach. Zawsze jesteś tam bezpieczny.

2. Każdy spotkany w Krainie, w której się znajdujesz Przyjaciół automatycznie przyłączy się do Ciebie.

3. Możesz próbować przestraszyć każdego spotkanego Poszukiwacza. Musi rzucić kością a wynik 1-3 oznacza że nie dochodzi do spotkania, przy 4-6 nie udało się go przestraszyć. Nie ma znaczenia kto, kogo spotkał. Tura przestraszonego Poszukiwacza automatycznie się kończy.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SLA:2

MOC:4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SKOCZEK



Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W Krainach Zewnętrznej i Środkowej, zamiast ruchu, możesz próbować się teleportować. Rzuć dwiema kostkami, aby określić skuteczność teleportacji: 2-5) nie udało się - tracisz tę turę, 6-12) możesz teleportować się na dowolny obszar w tej Krainie, 11-12) możesz teleportować się na dowolny obszar w Krainie Środkowej lub Zewnętrznej.

2. W Podziemiach, zamiast ruchu, możesz próbować się teleportować. Rzuć dwiema kostkami, aby określić skuteczność teleportacji: 2-10) tracisz tę turę, 11-12) możesz teleportować się na dowolny obszar w tej Krainie.

3. Podczas udanej teleportacji za pomocą swoich zdolności musisz pozostawić na obszarze, z którego rozpoczynasz teleportację, wszystkie konie, konie i wozy, muły, rumaki i Przyjaciół.

4. Samemu, możesz nosić tylko 3 Przedmioty.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SMOCZY KAPŁAN

Charakter: ZŁY

Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając jeden Czar.
2. W czasie każdej wymiany Wrogów na Siłę i Moc dodatkowo uzyskujesz Czar.
3. Kamień Ofiarny, Ołtarz i Świątynia nie mają na ciebie wpływu.
4. Możesz wziąć jako Przyjaciela każdego napotkanego Czciela Smoków. W czasie jednej walki dodadzą swoją siłę do twojej, a następnie odchodzą - odłóż ich karty.
5. Możesz zabrać i zatrzymać całe złoto pozostawione przez innych Poszukiwaczy w Świątyni, Czarnej Świątyni i z Ołtarza Grozy jak również dowolnego Przyjaciela pozostawionego przy Ołtarzu. Weź złoto lub przyjaciół natychmiast po ich odłożeniu.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIŁA:4

MOĆ:3

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SZAMAN



Charakter: ZŁY

Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. Za każde 4 punkty Mocy pokonanych Wrogów - Duchów zyskujesz punkt Mocy albo Czar (twój wybór). Zamieniasz na klasycznych zasadach zamiany Wrogów na Siłę lub Moc.
3. Posiadasz moc rzucania przekleństwa, Możesz rzucić przekleństwo na spotkanego Poszukiwacza lub z nim walczyć (nie możesz zrobić jednego i drugiego). Przeklęty przez ciebie Poszukiwacz musi jak najszybciej, jednak w normalny sposób udać się do Kapliczki, gdzie przekleństwo zostaje z niego zdjęte. Dopiero potem może kontynuować poszukiwania Korony. Przekłęci przez ciebie Poszukiwacze o złym Charakterze muszą udać się do Ruin. Automatycznie unikasz przeklinanego Poszukiwacza.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

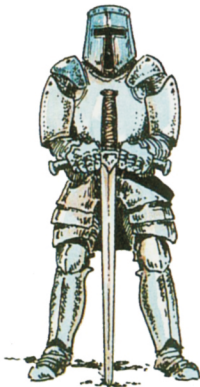
SIŁA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SZERMIERZ



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

Charakter: NEUTRALNY Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając miecz.
2. Podczas walki możesz rozbroi Poszukiwacza, który jest twoim przeciwnikiem. Musi on odrzucić broń, którą walczy. Jeżeli posiada więcej niż jedną broń, ty wybierasz, którą z nich ma odrzucić. Rozbrojenie następuje na końcu tury, tzn. po rozstrzygnięciu walki, bez względu na jej wynik. Karta, reprezentująca odrzuconą broń umieszczana jest na obszarze, na którym walka miała miejsce. Żaden z was, opuszczając ten obszar nie może jej zabrać.
3. Przed rzutami kości w czasie walki możesz zadeklarować, że będziesz się bronił. W czasie tej walki dodaj 3 do swej skuteczności ale twoja wygrana będzie oznaczała remis.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

SZPIEG



Charakter: ZŁY

Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Ilekroć spotkasz Nieznajomego możesz odwrócić jego Kartę, zaznaczając w ten sposób, że ten Nieznajomy jest twoim agentem i od tej chwili tylko ty możesz go odwiedzać. Nie możesz użyć tej zdolności w stosunku do Czarownicy, Trędowatego, Cyklopa, Syreny, Sędziego, Zbójnika, Mistrza Małodobrego, Złego Maga, Wisielca, Nikt'a i Króla Goblinów. Oczywiście karta nieznajomego w dalszym ciągu zajmuje obszar, na którym leży i zmniejsza liczbę ciągniętych tam kart Przygód.

2. Możesz śledzić Poszukiwacza, który przed Tobą, wyruszył z obszaru, na którym przebywaliście. Przenosisz się na obszar przez niego zajmowany, który możesz badać. Możesz wykonać tylko 2 "śledzenia" pod rząd.

3. Zawsze wiesz, jakie Czary znajdują się w posiadaniu innych Poszukiwaczy. Możesz obejrzeć Czar, ciągnięty przez innego Poszukiwacza.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIA:6

MOC:1

TROLL

Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skałach. Zawsze jesteś tam bezpieczny.
2. Nie działa na Ciebie śpiew Syreny.
3. Kosztem dwóch kolejnych tur możesz zregenerować jeden punkt wytrzymałości. Leczysz ten punkt na początku drugiej straconej tury. Nie możesz regenerować 2 punktów z rzędu.



ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

TROPICIEL



Charakter: DOBRY

Start: WIOSKA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką na Skalach, w Lesie i w Przepaści. Zawsze jesteś tam bezpieczny.

2. Jeżeli chcesz, możesz zignorować skutki Burzy i Zamieci.

3. Nie tracisz Wytrzymałości podczas pobytu na Pustyni.

4. Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas walki ze Smokami i Zwierzętami.

5. Przed badaniem obszaru w Krainach Zewnętrznej, Środkowej i w Podziemiach możesz zadeklarować, że badasz o jeden obszar więcej. Wybierz jeden z obszarów sąsiadujących z tym, na którym się znalazłeś (w tej samej Krainie) i zbadaj oba jednocześnie.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

UPIÓR

Charakter: ZŁY

Start: CMANTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - walkę wręcz lub walkę psychiczną. Nie masz takiego wyboru, jeżeli ty zostałeś zaatakowany.

2. Jeżeli zwyciężysz innego Poszukiwacza w walce psychicznej i zdecydujesz się zabrać mu punkt Wytrzymałości, możesz ten punkt dodać do swojej Wytrzymałości.

3. Możesz wskrzesić pokonanego Wroga. Staje się on twoim Przyjacielem i pod czas jednej walki dodaje swą Siłę lub Moc do twojej. Po walce rozpada się - musisz odłożyć Kartę. Kart wskrzeszonych wrogów nie możesz wymienić na dodatkowe punkty Siły.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

WALKIRIA



Charakter: DOBRY Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Jesteś zawsze bezpieczna na Cmentarzu - nie musisz tam rzucać kostką.
2. Rozpoczynasz grę, posiadając 1 Czar.
3. Możesz dodać 1 punkt do swej Mocy podczas walki z Duchami.
4. Możesz wskrzesić każdego zabitego przez Ciebie Humanoida aby został twym Przyjacielem (nie możesz wtedy wymienić jego karty na punkty Siły). W czasie walki wręcz będzie dodawał swą Siłę do Twojej.
5. Możesz wskrzesić każdego zabitego Przyjaciela i zatrzymać go dla siebie.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

WAMPIR



Charakter: ZŁY

Start: CMENTARZ

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając 2 Czary.
2. Atakując innego Poszukiwacza starsz się wyssać z niego krew, dlatego też po zwycięskiej walce masz prawo zwiększyć swoją Wytrzymałość o punkt, który zabrałeś przeciwnikowi.
3. Nie możesz mieć żadnych Przyjaciół, jednak z każdego napotkanego Przyjaciela możesz wyssać krew, zwiększając własną Wytrzymałość o 1 punkt. Jedynymi wyjątkami są Szary Mag i Wampirzyca - oni mogą zostać twymi Przyjaciółmi.
4. Na Obszarze z Wieżą Wampira nie tracisz punktów Wytrzymałości. Jesteś tam bezpieczny.
5. Atakując innego Poszukiwacza możesz wybrać formę walki: wręcz lub psychiczną. Nie masz takiego wyboru jeżeli to Ty jesteś atakowany.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

WIEDŹMIN

SILA: 3

MOC: 3



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).

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

WOJOWNIK Z ZAŚWIATÓW

Charakter: NEUTRALNY Start: RÓWNINY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Automatycznie pokonujesz wszystkie Duchy (możesz wymieniać je na punkty Mocy według ogólnych zasad).

2. Możesz być atakowany przez innych Poszukiwaczy tylko za pomocą Mocy. Pomimo, że nie muszą posiadać stosownej zdolności, walki te są tożsame tak, jak walka psychiczna.

3. Rozpoczynasz grę posiadając jeden Czar i pierwszy Magiczny Przedmiot wyciągnięty z góry stosu Kart Przygód.

4. Posiadasz możliwość uniknięcia Walki z Potworami, jeżeli przed starciem wyrzucisz na kostce jedno oczko.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SLA:2

MOC:5

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

WOJOWNIK

SLA:4

MOC:3



Charakter: NEUTRALNY Start: GOSPODA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. W czasie walki możesz rzucać kostką dwa razy i użyć wyższego wyniku określania swojej całkowitej Siły.
2. Jeżeli nie używasz tarczy, możesz walczyć dwoma rodzajami broni jednocześnie.
3. Możesz przed walką postawić 1mz - za wygraną walkę otrzymasz drugi mz. Jeżeli przegrasz lub zremisujesz tracisz postawiony mz.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

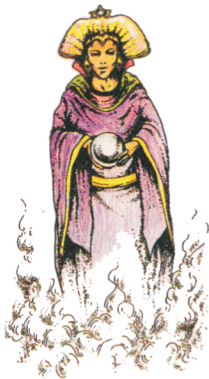
WRÓŻKA

Charakter: DOBRY

Start: KAPLICA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę, posiadając jeden Czar.
2. W każdym momencie całej gry musisz mieć co najmniej jeden Czar. Natychmiast po rzuceniu swego ostatniego Czarów możesz wziąć następny.
3. Ciągając Karty Przygód, możesz wziąć jedną więcej niż zaleca instrukcja i wyrzucić tę, która ci nie odpowiada.
4. W czasie całej gry w dowolnej chwili możesz obejrzyć Karty Czarów innych Poszukiwaczy.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SIŁA: 2

MOC: 4

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

WĘDRUJĄCY PUSTELNIK

SIA: 2

MOC: 4



Charakter: DOBRY

Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Jesteś samotnikiem z natury, więc jeżeli kończysz swój ruch na Obszarze, na którym znajduje się inny Poszukiwacz masz prawo przemieścić się ponownie.

2. Nie możesz mieć żadnych Przyjaciół, ale każde spotkanie z kolejnym Przyjacielem powoduje u Ciebie wzrost Mocy o 1 punkt.

3. Jako osoba odporna na trudy i wyrzeczenia, nie tracisz Wytrzymałości na Pustyni oraz podczas modlitwy w Świątyni.

4. Za każdego wroga pokonanego w walce wręcz otrzymujesz 1 punkt Siły.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZABÓJCA

SILA: 3

MOC: 3



Charakter: ZŁY

Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Atakując innego Poszukiwacza lub Wroga, którego Karta leży odkryta na Obszarze, na którym kończysz swój ruch, możesz próbować go zasztyletować. Walka odbywa się normalnie, z tym, że twój przeciwnik, określając swą Siłę, nie dodaje do niej wyniku rzutu kostką. Pokonanemu w ten sposób Poszukiwaczowi musisz odebrać wytrzymałość - nie możesz wziąć złota ani Przedmiotu. Ta zdolność na może być wykorzystana jeżeli ty zostałeś zaatakowany.

2. W Mieście lub Zamku możesz zadeklarować, że podjąłeś się zabicia konkretnego Wroga (jego karta musi leżeć na planszy) lub Poszukiwacza. Jeżeli cel deklaracji zginie, w czasie kolejnej wizyty otrzymasz nagrodę: 3mz za Wroga i 6mz za Poszukiwacza. W danym momencie gry możesz mieć tylko jeden możliwy do wykonania kontrakt.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZAWADIAKA



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

Charakter: DOBRY

Start: GOSPODA

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Jeżeli zaatakujesz Poszukiwacza, którego spotkałeś po wykonaniu swego Ruchu i zwyciężysz go, możesz natychmiast wykonać następny Ruch. Tę Zdolność możesz wykorzystać tylko raz w ciągu tury.

2. Ilekroć znajdziesz się na Polach możesz, jeśli chcesz, ciągnąć dwie Karty Przygód. Jeżeli na Polach, na których jesteś już leży jedna Karta, możesz wyciągnąć drugą.

3. Każdy Poszukiwacz, który stanął na obszarze gdzie stoi Zawadiaka musi go zaatakować.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

ZULUS



Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w lesie. Jesteś tam bezpieczny.

2. Jeżeli w czasie rzutu, ustalającego twoją Skuteczność w czasie walki, na kości wypadnie 5 lub 6 (bez jakichkolwiek modyfikacji), to możesz rzucać ponownie. Sumujesz wszystkie wyniki aby obliczyć całkowitą Skuteczność.

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZWIADOWCA



Charakter: NEUTRALNY Start: SKAŁY

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Nie musisz rzucać kostką w Lesie i w Skalach. Jesteś tam bezpieczny.
2. Możesz dodać jeden do wyniku rzutu kostką podczas rozstrzygania walki, toczącej się w Lesie i na Wzgórzach.
3. Jeżeli trafisz na leżącą na planszy Kartę Przygody, oznaczającą szczególne Miejsce, możesz ją odwrócić do góry koszulką. Oznacza to, że tylko ty znasz drogę do tego Miejsca i od tej chwili tylko ty możesz je odwiedzać. Oczywiście Karta tego Miejsca w dalszym ciągu zajmuje obszar, na którym leży i zmniejsza liczbę ciągniętych tam Kart Przygód.
4. Obecność Zwiadowcy w tej Krainie zmusza resztę Poszukiwaczy do deklaracji w którą stronę wykonają swój ruch jeszcze przed rzutem za ruch.

ZŁODZIEJ

SIŁA: 3

MOC: 3



Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Każdemu napotkanemu Poszukiwaczowi możesz ukraść dowolny Przedmiot lub mieszek złota.

2. Możesz również ukraść jeden Przedmiot, ilekroć trafisz na Targowisko. Rzuć kostką, żeby ustalić co ukradłeś:

1. Miecz
2. Hełm
3. Butelką
4. Tarczą
5. Mulą
6. Tratwę

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

SŁA: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 oczko od modlitw innych Poszukiwaczy.
4. Atakując innego Poszukiwacza, możesz wybrać formę walki - wręcz lub psychiczną.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ŻOŁNIERZ



Charakter: DOBRY

Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Jesteś ignorowany przez Zbójców.
2. Nie musisz płacić najemnikowi za jego usługi.
3. Rozpoczynasz grę, posiadając hełm i miecz. Jeżeli w jakikolwiek sposób je stracisz, możesz je znowu bezpłatnie otrzymać, odwiedzając Miasto. Możesz zwiększyć Siłę w ten sposób tylko raz w każdej walce.
4. Kosztem 1 punktu wytrzymałości możesz podnieść swą Siłę w walce o 3 punkty. Decydujesz o tym tuż przed rzutami kości.

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE



POSZUKIWACZ

