

ASTROLOG

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę posiadając 1 Czar.
2. Badając obszar masz prawo wyciągnąć o jedną kartę więcej niż przewiduje instrukcja i odrzucić tę, która ci nie odpowiada.
3. W każdej chwili możesz obejrzeć Czary posiadane przez innych Poszukiwaczy.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ



BOGINKA

Charakter: DOBRY Start: POLA

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 Duchów) 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.

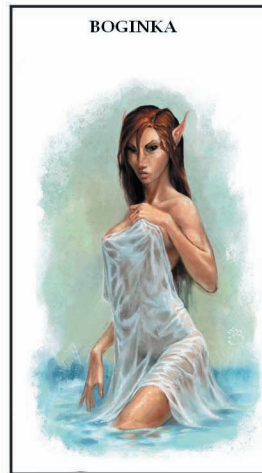


PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

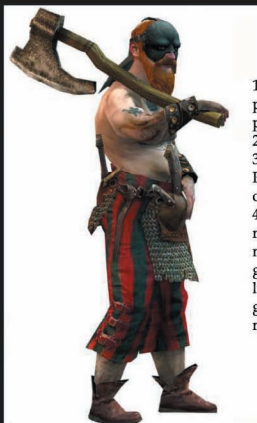


KAT

Charakter: DOWOLNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Swoją charakter określaś sam na początku rozgrywki, musi on być jednak przez cały czas określony.
2. Rozpoczynasz grę posiadając Topór.
3. W Mieście możesz zaatakować innego Poszukiwacza z Listem Gończym bez obawy że też go otrzymasz.
4. Atakując innego Poszukiwacza który mniej niż 3 punkty Wytrzymałości, możesz przed walką spróbować ściąć mu głowę. Uda ci się to jeżeli wyrzucisz na 1 lub 2 oczka, a ten Poszukiwacz odpada z gry. Jeżeli próba się nie powiedzie, musisz stoczyć walkę w normalny sposób.

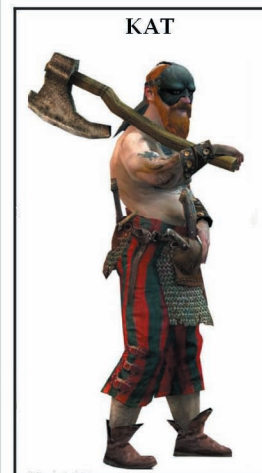


PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ



KSIĄŻE

Charakter: NEUTRALNY Start: MIASTO

SPECJALNE ZDOLNOŚCI

1. Rozpoczynasz grę mając 5 MZ.
2. Rozpoczynasz grę mając Helm i Miecz. Jeżeli je w jakikolwiek sposób utracisz, odzyskasz je zawsze na Zamku w Mieście.
3. Masz prawo nie badać obszaru, na którym się znajdujesz. Jeżeli jednak instrukcja tego wymaga to ciągniesz kartę i pozostawiasz ją zakrytą na planszy.
4. Atakując innego Poszukiwacza (lecz nie wtedy, gdy sam jesteś atakowany) możesz wybrać rodzaj walki.



PRZEDMIOTY

PRZYJACIELE

ZŁOTO

WYTRZYMAŁOŚĆ

