

## KAPŁAN



**natura:** chaotyczna  
**MGR:** Krąg Mocy

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie. ② Podczas modlitw możesz powtórzyć rzut kostką, jeśli wynik pierwszego rzutu cię nie zadowoli (wynik drugiego rzutu musisz zaakceptować). ③ W spotkaniach z Demonami możesz zamiast walki próbować pokonać je przy pomocy egzorcyzmów. W takim przypadku wykonujesz rzut kostką; gdy wynikiem jest 1, 2 lub 3, zwyciężasz. Jeżeli wynik jest inny, Demon atakuje cię w zwykły sposób.

**Złoto**

**Miecz 1**

**Magia 5**

**Życia**

## KAPŁANKA



**natura:** dobra  
**MGR:** Uroczysko

① Rozpoczynasz grę posiadając 2 Zakłęcia. ② W każdym momencie gry musisz posiadać co najmniej 2 Zakłęcia - możesz wziąć następne natychmiast po rzuceniu przedostatniego. ③ Nie atakują cię Bestie (lecz ty możesz je atakować). Napotkany Łoś, Wilk lub Niedźwiedź stanie się twoim Przyjacielem i będzie dodawał swój Miecz do twojego w walce, jeżeli rzucając kostką uzyskasz 1, 2 lub 3 oczka.

**Złoto**

**Miecz 2**

**Magia 5**

**Życia**

## KARZEŁ



**natura:** zła  
**MGR:** Mokradła

① Rozpoczynasz grę posiadając 2 Zakłęcia. ② W każdym momencie gry musisz posiadać co najmniej 2 Zakłęcia (możesz wziąć następne po rzuceniu przedostatniego). ③ Nie musisz płacić za przejście Strażnikowi Magicznych Wrót.

**Złoto**

**Życia**

## KAT



**natura:** dowolna  
**MGR:** Gród

① Swoją charakter określasz sam na początku rozgrywki. Możesz to zrobić dopiero gdy wszyscy inni uczestnicy wybiorą swoje Postacie. ② Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie i Miecz. ③ Atakując inną Postać (lecz nie w sytuacji, gdy sam zostałeś zaatakowany) możesz próbować ściąć jej głowę. Uda ci się to, gdy w rzucie kostką uzyskasz 1 lub 2 oczka. Jeżeli ci się nie powiedzie, masz obowiązek kontynuować walkę w zwykły sposób. ④ Atakując Postać (lecz nie jeśli to ona atakuje ciebie) możesz wybrać rodzaj walki - zwykłą lub magiczną.

**Złoto**

**Miecz 3**

**Magia 3**

**Życia**

## KRASNOLUD



**natura:** chaotyczna  
**MGR:** Osada

① Rozpoczynasz grę posiadając Tarczę i Sztylet. ② W każdej sytuacji, gdy wykonujesz rzut kostką, możesz zignorować pierwszy wynik i rzucić ponownie. Musisz jednak zaakceptować wynik drugiego rzutu. ③ Możesz zignorować każde, rzucone na ciebie Zakłęcie, jeśli rzucając kostką uzyskasz 1 lub 2 oczka.

**Złoto**

**Miecz 4**

**Magia 3**

**Życia**

## KSIĄŻĘ



**natura:** chaotyczna  
**MGR:** Gród

① Rozpoczynasz grę mając 5 Sztuk Złota. ② Rozpoczynasz grę posiadając Helm i Miecz. Jeżeli je w jakikolwiek sposób utracisz, możesz je zawsze odzyskać odwiedzając Zamek. ③ Masz prawo nie badać Obszaru, na którym się znajdujesz, jednak - jeśli wymaga tego instrukcja - musisz wyciągnąć Karty Zdarzeń. Jeżeli nie chcesz badać Obszaru, nie oglądasz ich i zostawiasz zakryte na planszy.

**Złoto**

**Życia**

## ŁOTR



**natura:** zła  
**MGR:** Karczma

① Rozpoczynasz grę posiadając Sztylet. ② Nie możesz mieć żadnych Przyjaciół. ③ Ilekroć pokonasz inną Postać, możesz odebrać jej 1 punkt Miecza albo Magii zamiast punktu Życia. Zabrzanych punktów nie możesz dodać do swoich. Nie możesz tak postąpić jeżeli walczyłeś nieuczciwie. ④ Jeżeli atakując inną Postać zadeklarujesz, że walczysz nieuczciwie, przeciwnik określając swój całkowity Miecz, nie dodaje do niego wyniku rzutu kostką. Nie możesz tak postępować, jeśli sam zostałeś zaatakowany.

**Złoto**

**Miecz 2**

**Magia 5**

**Życia**

## MAG



**natura:** chaotyczna  
**MGR:** Krąg Mocy

① Rozpoczynasz grę posiadając 2 Zakłęcia. ② W każdym momencie gry musisz posiadać co najmniej 1 Zakłęcie - natychmiast po rzuceniu ostatniego możesz wziąć następne. ③ Nie atakuje cię Golem ani Homunculus. ④ Możesz wskrzesić pokonaną Bestię, która stanie się twoim Przyjacielem i podczas jednej walki doda swoje punkty do twoich. Po jednej walce nieodwracalnie umiera - musisz odłożyć jej Kartę (nie możesz wymienić jej na dodatkowe punkty Miecza).

**Złoto**

**Miecz 3**

**Magia 4**

**Życia**

## MAGOG



**natura:** chaotyczna  
**MGR:** Step

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie. ② Możesz dowolnie zmieniać swoją naturę, jednak musi być ona określona w każdym momencie gry (na przykład: posiadasz Świętą Włócznię, a masz zamiar zmienić naturę na złą, będziesz musiał odrzucić Przedmiot Magiczny i pozostawić go tam, gdzie nastąpi zmiana twojej natury). ③ Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką w walkach rozgrywanych na Równinach. ④ Możesz ignorować Mglę.

**Złoto**

**Życia**

**Miecz 2**

**Magia 4**

**Miecz 2**

**Magia 4**

**Miecz 5**

**Magia 1**