

OBBOL



natura: chaotyczna
MGR: Mokradała

① Możesz wymykać się Wrogom na Mokradłach.

② Określając

Magię Ducha Skał w Wymarłym Mieście możesz odjąć 1 od wyniku rzutu kostką. ③ Ponieważ jesteś wyjątkowo gruboskórny, możesz zostać pokonany (w obu rodzajach walki) różnicą przynajmniej 2 punktów (przy różnicy jednopunktowej wynik walki jest nie rozstrzygnięty).

Złoto

Miecz 2

Życia

Magia 3

OLBRZYM



natura: chaotyczna
MGR: Step

① Ze względu na swój wzrost, twoje kroki są o wiele dłuższe, niż kroki innych - jeśli twój ruch kończy się na Obszarze zajęтым przez inną Postać, możesz przejść ten Obszar i zatrzymać się na pierwszym wolnym. ② W czasie walki z Postacią, której całkowity Miecz przewyższa twój całkowity Miecz o wyniku starcia decyduje jedynie wynik rzutu kostką. ③ Ponieważ patrzysz na wszystko z wysoka, ciągnąc Karty Zdarzeń możesz wziąć o jedną więcej niż zaleca instrukcja i odrzucić tę, która ci nie odpowiada.

Złoto

Miecz 2

Życia

Magia 3

PUSTELNIK



natura: dobra
MGR: Uroczysko

① Podczas walki (lecz nie walki magicznej) możesz dodawać

do punktów Miecza punkty Magii. ② Nie możesz używać Miecza, Sztyletu, Helmu ani Zbroi. ③ Zamiast walczyć z napotkanym Demonem, możesz go odpędzić słowami "Zgiń, przepadnij!". Przesuwasz wtedy jego Kartę na dowolny Obszar Kręgu, po którym wędrujesz, nie zajęty przez inną Postać.

Złoto

Życia

QUARK



natura: chaotyczna
MGR: Mroźne Pustkowia

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie. ② Zamiast atakować spotkaną Postać,

możesz rzucić na nią urok. W następnej turze ofiara nie może nic zrobić, ty zaś wykorzystujesz jej ruch (nie możesz korzystać z tej umiejętności na Kamiennym Moście). ③ Jeśli w rzucie dotyczącym ruchu uzyskasz 6 oczek, możesz przenieść się do dowolnego Obszaru w Kręgu, po którym podróżujesz.

Złoto

Miecz 3

Życia

Magia 3

RYCERZ CIEMNOŚCI



natura: zła
MGR: Czarci Młyn

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie i Miecz. ② Atakując możesz wybrać formę walki (z w y k ł a

lub magiczną) - nie masz takiej możliwości, gdy sam zostaniesz zaatakowany. ③ Za każde 10 punktów Magii pokonanych przez ciebie Demonów zyskujesz do wyboru: 1 Zakłęcie lub 1 punkt Magii. ④ Podczas Turnieju Rycerskiego możesz stoczyć dwa pojedynki, pod warunkiem, że wygrasz pierwszą walkę.

Złoto

Miecz 4

Życia

Magia 3

SPRYCIARZ



natura: dobra
MGR: Gród

① Od napotkanej Postaci możesz próbować wydłubić 1 Sz. Z. Sztuczka uda się jeśli wyrzucisz kostką 1. ② Jeżeli inna Postać rozpoczyna ruch z Obszaru, na którym się znajdujesz, możesz jej towarzyszyć w drodze

i zakończyć ruch na Obszarze, na którym i ona go zakończy. Nie możesz badać tego Obszaru, a podczas swojej kolejki poruszasz się w zwykły sposób. ③ Jeżeli nie atakujesz Bestii, możesz je oswoić. Bestia staje się twoim Przyjacielem i podczas walki dodaje swój Miecz do twojego. W trakcie gry możesz oswoić tylko 1 Bestię.

Złoto

Życia

TROLL



natura: chaotyczna
MGR: Mroźne Pustkowia

① Nie musisz rzucać kostką w Kręgu Mocy i przy Kurhanie - jesteś tam bezpieczny.

② Możesz przepędzić zwyciężoną Postać z Obszaru, na którym toczyła się walka. Rzuć kostką i po zaaplikowaniu pokonanemu kary wynikającej z przegranej walki, przesun go w dowolnym kierunku o liczbę Obszarów zgodną z liczbą wyrzuconych oczek. Nie możesz tego zrobić na Kamiennym Moście.

Złoto

Miecz 2

Życia

Magia 4

WIEDZMA



natura: zła
MGR: Gród

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zakłęcie.

② Możesz rzucić urok na napotkaną Postać lub z nią walczyć (nigdy jedno i drugie). Ofiara musi jak najszybciej, lecz w zwykły sposób udać się do Świątyni Nemed albo Świątyni Tolimana, gdzie urok zostanie z niej zdjęty. Dopiero później będzie mogła kontynuować wędrówkę.

Złoto

Miecz 4

Życia

Magia 3

ZDOBYWCZA



natura: chaotyczna
MGR: Osada

① Rozpoczynasz grę posiadając Miecz i Tarczę. ② Zawsze wolno ci wymienić Kartę Przyjaciela na 1 punkt Życia. ③ Po wygraniu zwykłej walki możesz odebrać pokonanej Postaci 2 punkty Życia.

Złoto

Życia

Miecz 2

Magia 3

Miecz 3

Magia 3

Miecz 6

Magia 1