

AWANTURNIK



natura: chaotyczna
MGR: Karczma

① Zamiast atakować spotkaną Postać możesz - jeśli pozwalają ci na to posiadane punkty Magii - zabrać jej 1 Zaklęcie. Nie możesz oglądać jej Zaklęć - wybierasz 1 losowo. ② W czasie walki możesz rzucać kostką dwa razy i użyć wyższego wyniku do określenia twojej całkowitej liczby punktów Miecza.

Miecz 3

Magia 3

Złoto

Życia

BARBARZYŃCA



natura: chaotyczna
MGR: Kurhan

① Nie musisz rzucać kostką na Urwisku i w Wilczym Parowie (jesteś tam bezpieczny). ② Na Bagnach nie tracisz Przedmiotu ani Przyjaciela, jeśli rzucając kostką uzyskasz 1 lub 2 oczka. ③ Jeżeli zaatakujesz inną Postać (lecz nie w sytuacji, gdy sam zostałeś zaatakowany) i zwyciężysz nie zabierając jej 1 punktu Życia, możesz natychmiast w tej samej turze zaatakować ją po raz drugi.

Złoto

Życia

BŁĘDNY RYCERZ



natura: dobra
MGR: Bezdroża

① Rozpoczynasz grę posiadając Miecz i Zbroję. ② Jeżeli przegrasz walkę (lecz nie walkę magiczną) możesz zignorować jej rezultat i walczyć ponownie. Podczas drugiej walki działać będą wszystkie Zaklęcia i Magiczne Przedmioty użyte w pierwszej walce. Musisz zaakceptować wynik drugiej walki. ③ Jeżeli w twoim posiadaniu znajdzie się Excalibur, lub Święty Graal, możesz wziąć o jedną Kartę Zaklęć więcej niż powinienes i odrzucić to, które ci mniej odpowiada. ④ Każdej napotkanej Postaci możesz odebrać Krzyżowca i Giermka.

Złoto

Życia

CZARODZIEJ



natura: dobra
MGR: Studnia Wieczności

① Rozpoczynasz grę posiadając 2 Zaklęcia. ② W każdym momencie gry musisz mieć co najmniej 2 Zaklęcia. Natychmiast po rzuceniu przedostatniego, możesz wziąć następne. ③ Zdolność przewidywania przyszłości pozwala ci ignorować Nieznajomych i Spotkania, które wyciągniesz jako Kartę Zdarzenia. ④ Możesz ignorować Uroczą Diablicę.

Miecz 2

Magia 4

Złoto

Życia

DEMON



natura: zła
MGR: Czarci Młyn

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zaklęcie. ② Ignorujesz wszelkie napotkane Demony. ③ Masz szansę zignorować każde skierowane ku tobie Zaklęcie, jeśli rzucając kostką uzyskasz 1 lub 2 oczka. ④ Jeżeli zwyciężysz inną Postać w walce magicznej i zdecydujesz się zabrać jej punkt Życia, możesz dodać ten punkt do swojego Życia.

Złoto

Życia

ELF



natura: dobra
MGR: Uroczysko

① Nie musisz rzucać kostką na Urwisku - jesteś tam bezpieczny. ② Możesz wymykać się Wrogom na Równinach. ③ Jeżeli kończysz ruch na Równinie możesz natychmiast iść dalej - zyskujesz dodatkowy ruch. W takim wypadku nie musisz wypełniać instrukcji związanej z Równiną, na której zakończyłeś ruch i spotykać znajdujące się tam Postacie. Dodatkowy ruch możesz wykorzystać tylko raz na turę.

Złoto

Życia

GOBLIN



natura: chaotyczna
MGR: Mokrałda

① Nie musisz rzucać kostką w Kręgu Mocy i Wilczym Parowie - jesteś tam bezpieczny. ② Jeżeli spotkasz Nobbina, możesz go wziąć jako swojego Przyjaciela - podczas walki będzie dodawał swoje punkty Miecza do twoich. ③ Napotkanego Hadrona możesz przesunąć na dowolny, nie zajęty przez inną Postać Obszar w Kręgu, po którym wędrujesz. Niezależnie od tego, czy go przesuniesz, czy nie, Hadrone nie będzie cię atakował (lecz ty możesz go zaatakować).

Miecz 3

Magia 3

Złoto

Życia

HOBGOBLIN



natura: zła
MGR: Step

① Nie musisz rzucać kostką przy Kurhanie i w Krypcie Upiorów - jesteś tam bezpieczny. ② Możesz wymykać się Wrogom na Stepie. ③ Określając Miecz Kamiennego Potwora w Ruinach Twierdzy, możesz odjąć 1 od wyniku rzutu. ④ Jeżeli spotkasz Hadrona, możesz go wziąć jako swojego Przyjaciela - podczas walki będzie dodawał swoje punkty Miecza do twoich.

Złoto

Życia

HUMMIT



natura: dobra
MGR: Bezdroża

① Rozpoczynasz grę posiadając 1 Zaklęcie. ② Nie musisz rzucać kostką w Kręgu Mocy i na Urwisku - jesteś tam bezpieczny. ③ Możesz dodać 1 do wyniku rzutu kostką podczas rozstrzygania walk na Stepie i w Dolinach. ④ Jeżeli chcesz, możesz ignorować Zaklętą Ścieżkę. ⑤ Możesz wziąć Wilka lub Łosia za Przyjaciela (lecz nie oba zwierzęta na raz) i osiągnąć ich. W takim wypadku rzucaś dwoma kostkami określając ruch.

Złoto

Życia