

ATUT ŚWIATŁA
MAGIA DOBROCZYNNA

Osiągnąłeś niezwykłą wprawę w magicznym zasklepianiu ran. Tworzeniu barier i zatrzymywaniu istot po tej stronie granicy z zaświatami. Słowem. podręcznikowy wzór 'kapłana'.

Po każdorazowym rzuceniu Czaru związanego z ochroną przed śmiercią lub utratą punktów Wytrzymałości i ich przywracaniem (np" Uzdrawienie, Boska interwencja) możesz spróbować je zachować. Uda ci się, jeśli 1 kością rzucisz 5 lub 6. Możesz też brać dla siebie Czary tego typu trafiające na stos kart odrzuconych z rąk innych graczy

ATUT ŚWIATŁA
TRZY SNY

„W trakcie snu jesteś niezwykle wrażliwy na kontakt z mocami dobra, a te potrafią wynagrodzić swoje wierne sługi”

Możesz użyć tego Atutu na dowolnym innym Poszukiwaczu na początku swojej tury. Za każdym razem, kiedy w trakcie 3 następných tur tego Poszukiwacza, zdobędzie on (w jakikolwiek sposób) punkt Siły lub Mocy, ty otrzymujesz natychmiast tyle samo. Po 3 turach od użycia odłóż ten Atut.

ATUT ŚWIATŁA
UŚMIECH LOSU

„Fortuna zawsze sprzyja tym którzy walczą w imię Światła”

Za każdym razem gdy jakiś inny Dobry lub Neutralny Poszukiwacz w tej samej Krainie pokona w walce Wroga, rzuć Kostką Resultat 4-6 oznacza że zyskałeś 1 punkt Losu.

ATUT ŚWIATŁA
NAWRÓCENIE

Każdy nawet najgorszy ze złoczyńców w końcu zrozumie jak głęboko zblądził a wtedy jedynym jego ratunkiem będzie nawrócenie”

Zamiast walczyć ze spotkanym złym Poszukiwaczem możesz próbować go nawrócić uda Ci się jeśli wyrzucisz 5-6. Nawrócony Poszukiwacz w ramach pokuty musi wynagrodzić krzywdy każdemu kogo skrzywdził oddając mu 1 przedmiot bądź mieszek złota. Jeśli nie ma jak opłacić traci najpierw los potem Wytrzymałość

ATUT ŚWIATŁA
MAGICZNA BOMBA

„Szczęście nie powinno sprzyjać tym których celem jest szkoderie innym i zło”

Możesz użyć tego Atutu na dowolnym Złym lub Neutralnym Poszukiwaczu na początku jego tury. Wybrany Poszukiwacz musi zatrzymać tę kartę odkrytą w swoim obszarze gry. Przy swoim pierwszym rzucie 1 kością (jakikolwiek), w którym uzyska (ostatecznie) wynik 6, traci natychmiast 1 pkt. wytrzymałości i odrzuca tę kartę.

ATUT ŚWIATŁA
ODDANIE

"Kiedy inny poszukiwacz w tej samej krainie modli się, możesz wydać punkt losu aby on mógł dodać 1 do wyniku swojej modlitwy. Połóż punkt losu na tej karcie. Kiedy sam się modlisz, możesz odrzucić z tej karty dowolną ilość punktów losu, za każdy dodając 1 do wyniku modlitwy."

ATUT ŚWIATŁA
BEZ ZŁYCH ZAMIARÓW

Silni powinni pomagać słabym w walce z trudnościami świata bo takie postępowanie podoba się bogom”

"Kiedy zatrzymasz się na obszarze na którym jest inny poszukiwacz dobry bądź neutralny Poszukiwacz zamiast go atakować, możesz z nim odbyć przyjazne spotkanie. Ten z was który ma mniej Siły, zyskuje jeden jej punkt. Ten który ma więcej zyskuje punkt Losu. Analogicznie dla Mocy."

ATUT ŚWIATŁA
SZCZĘŚCIE

„Siły światła troszczą się o swoje sługi dając im wsparcie w walce z przeciwnościami losu”

W dowolnym momencie możesz dodać 1 lub 2 do wyniku przerzutu wykonywanego po użyciu Losu.

ATUT ŚWIATŁA
POŚWIĘCENIE

„Powiadają, że prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie. istotnie, dopiero gdy twój towarzyszy wisi na krawędzi przepaści zaczynasz poważnie się zastanawiać, jak dobrze ci służył w czasie wspólna wędrówki i czy warto nadstawiać karku za jego życie. Wiadomo, czym innym wszak rzucać się w otchłań w ślad za zniechęconym błaznem, a czym innym za wpływową (i czasem też przy okazji piękną księżniczką..)

Zawsze kiedy tracisz Przyjaciela, możesz poświęcić 1 punkt Wytrzymałości lub Losu, by spróbować go zachować. Sukces 5-6.

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT ŚWIATŁA
DUCHOWA ODNOWA

"Gdzież, jeśli nie w przybytku mego boga, miałbym odnaleźć spokój ducha i natchnienie do kontynuowania misji...?"

Dopóki jesteś Dobry, podczas każdej wizyty w Kapliczce zamiast modlić się lub odzyskiwać Wytrzymałość możesz po prostu odpocząć. Rzuć 1 kością:

- 1) Zaznajesz snu, tracisz 1 turę
- 2-3) Odzyskujesz 1 punkt Losu
- 4-5) Odzyskujesz 2 punkty Losu
- 6) Odzyskujesz punkty Losu do wartości maksymalnej.

ATUT ŚWIATŁA
OREŻ ŚWIATŁA

"Nie noszę miecza u pasa, a i nawet ten kij krzywdę wyrządzić komukolwiek niezdolny. Źródłem mej siły są bowiem nie mięśnie, lecz wiara..."

Na czas każdej walki możesz prosić swego boga o wsparcie. Skuteczność twojego ataku rośnie o 1 za każdy wydany przez ciebie punkt Losu. W czasie jednego starcia wykorzystać możesz maksymalnie 3 punkty Losu.

ATUT ŚWIATŁA
NAUCZANIE

"Już czas najwyższy, by zapalić w końcu kaganek oświaty i ciemnotę gminu rozjaśnić!"

Podczas każdej wizyty w Mieście i Wiosce możesz zamiast badania obszaru podjąć próbę nauczania mieszkańców. Rzuć 1 kością:
1-2) Nie znajdujesz posłuchu
3-4) Gawiedź rozchodzi się, udając głęboką zadumę, a ty odzyskujesz 2 punkty Losu w poczuciu dobrze spełnionego obowiązku

5-6) Lokalne władze dla przyzwoitości decydują się zapłacić ci 2 mieszkni złota za twoje trudy.

ATUT ŚWIATŁA
INKWIZYCJA

"Dobry Pan nie będzie znośli obecności plugawicieli na tej ziemi! Dlatego udzielił sługom swym pełnomocnictw. by zająć się nimi mogli..."

Zamiast atakować spotkanego w Krainie Zewnętrznej lub Środkowej Złego Poszukiwacza, możesz spróbować oskarżyć i uwięzić go za herezję. Rzuć 1 kością. Jeśli wypadło 4, 5 lub 6, Poszukiwacz trafia (odpowiednio, w zależności od krainy) do Miasta lub Zamku i traci tam następną turę, a ty możesz zabrać mu 1 mieszek złota i jeden z jego Przedmiotów.

ATUT ŚWIATŁA
OPATRZNOŚĆ

"Modlitwa jest rozmową. Rozmową w której wierny sługa wyraża swą miłość do Pana, a w odpowiedzi na którą Pan obdarza sługę łaskami swymi..."

Za każdym razem, kiedy w rzucie ruchu wypadnie 6, możesz zamiast ruchu pomodlić się do swego bóstwa o błogosławieństwo. Jeśli zdecydujesz się to zrobić, otrzymujesz 1 punkt Losu, a twoja tura dobiega końca.

ATUT ŚWIATŁA
WEWNĘTRZNY BLASK

"Nienawidzisz zła, które nie zna miłości i potrafi jedynie niszczyć. A zło z kolei nienawidzi Cię. I odczuwa strach przed Tobą"

Bijący od ciebie zimny blask nienawiści sprawia, że w walce z tobą (zarówno fizyczne) i psychicznej) skuteczność Potworów i Złych Poszukiwaczy maleje o 1 punkt.

ATUT ŚWIATŁA
HEROIZM

"Niech Światłość doda mi sił, bym mógł stokroć skuteczniej nieprzyjaciół mych razić, ku jej chwale"

W trakcie walki możesz poświęcać Wytrzymałość lub Los (1 pkt), aby wzbudzić w sobie heroiczną odwagę. Za każdy odrzucony punkt otrzymujesz dodatkową kość ataku. Następnie spośród wszystkich wyrzuconych wyników wybierasz najlepszy i dodajesz go do swej skuteczności ataku.

ATUT ŚWIATŁA
ROZRZUTNOŚĆ

"Bogom światłości podobają się Ci którzy potrafią się podzielić swoim dobytkiem z potrzebującymi"

Atut ten dodaje 2 punkty mocy pod warunkiem że obdarujesz każdego napotkanego Poszukiwacza przedmiotem bądź mieszkaniem złota. Jeśli nie stać Cię na hojność odłóż ten Atut.

ATUT ŚWIATŁA
OSŁONA

Twoją powinnością jest ochrona Świata przed złem a zawsze gdy to robisz bogowie patrzą przychylniej na Ciebie

Możesz za pomocą tego Atutu ochronić siebie lub innego Poszukiwacza od negatywnych skutków innego Atutu bądź czaru. Uda Ci się jeśli wyrzucisz 4-6. Jeśli pomożesz skutecznie innemu Poszukiwaczowi otrzymujesz 1 pkt. Losu.

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA

ATUT
ŚWIATŁA