

ATUT

MROKU

MORDERCZE ZAPĘDY

„Kiedy miecze już się krzyżują, dlaczego poprzestawać jeno na lekkim okaleczeniu pokonanego? Z litości? Dobroci serca?... Lecz tobie obce jest i jedno, i drugie. Kto dobywa na ciebie broni, ten twym wrogiem, a wrogom pisana jest śmierć!”

Pokonanego w walce Poszukiwacza możesz pozbawić 2 pkt. Wytrzymałości zamiast, jak normalnie, tylko 1. Ofiara może dwukrotnie użyć Pancerza, za każdy tracony punkt Wytrzymałości.

ATUT

MROKU

MAGIA ZNISZCZENIA

„Deszcze meteorów, błyskawice, ogniste kule, absorpcje sił vitalnych, potopy - oto twój żywioł. Prostaczkowie zwykłe zwą taką magię 'czarną', ale kto by się tam nimi przejmował...”

Po każdorazowym rzuceniu Czarą związanego z odbieraniem punktów Wytrzymałości, zabijaniem istot i niszczeniem kart możesz spróbować je zachować. Uda ci się, jeśli 1 kością wyrzucisz 5 lub 6 oczek. Możesz też brać dla siebie Czary tego typu trafiające na stos kart odrzuconych z rąk innych graczy.

ATUT

MROKU

ZBEZTESZCZENIE

„Ciebie los nigdy nie rozpieszczał sam się natrudziłeś się by znaleźć to miejsce mocy czemu niby inni mają mieć coś za darmo? Życie jest ciężkie i każdy powinien myśleć tylko o sobie”

Zawsze kiedy znajdziesz miejsce służące niż innym Poszukiwaczom (magiczny strumień/źródło/jezioro/fontannę) możesz zostać tam dodatkową turę zyskując dodatkowy punkt odpowiedniej zdolności ale miejsce ulega zbezteszczeniu i jego kartę należy odłożyć.

ATUT

MROKU

KORUPCJA

„Och, uwierzcie mi, dobrzy ludzie. Ten osobnik to wyjęty spod prawa banita któremu nie wolno pomagać”

W momencie przystępowania innego Poszukiwacza do rozpatrywania kart Nieznajomego, Przyjaciela lub Miejsca w tej samej Krainie możesz użyć perswazji i przekupstwa poświęcając 3 m.z. lub jeden przedmiot aby przekonać odpowiednie osoby do odmówienia pomocy temu Poszukiwaczowi (nie może on rozpatrzyć danej karty w tej turze)

ATUT

MROKU

DEZINTEGRACJA

„Z prochu powstało wszystko i w proch się obróci zwłaszcza gdy piekło jest po Twojej stronie a tam masz specjalne względy już od lat”

Oprócz wzięcia zwykłej nagrody możesz dodatkowo podjąć próbę dezintegracji ekwipunku pokonanego w walce Poszukiwacza. Rzuć 1 Kością .: 1-3) Nic się nie dzieje 4-6) Niszczysz. Poszukiwaczowi losowy Przedmiot lub 1 mieszek złota, twoja decyzja!

ATUT

MROKU

ROJMANIE

„Barbarzyńskie ludy od zawsze za zdobywcę wojenną miały nie tylko skarby i czerepy swych wrogów, ale również ich kobiety i sługi Najwyższy czas, by ktoś uszanował tę piękną szlachebną tradycję i zrobił z niej użytek”

Zamiast pozbawiać pokonanego w walce Poszukiwacza punktów Wytrzymałości, możesz spróbować odebrać mu jednego z jego Przyjaciół. Uda ci się, jeśli 1 kością wyrzucisz 5 lub 6 oczek. W innym razie Poszukiwacz traci 1 Wytrzymałość.

ATUT

MROKU

CHCIWOŚĆ

„Złota które zdobyłeś krwią i potem (niekoniecznie swoimi) nikt i nigdy Ci nie odbierze, mieszki chronisz w żelaznym ścisisku palców. Najchciwszego nawet rabusia szlag pierwszej trafi, nim dobierze się do wszystkich twych kosztowności.”

Tracąc złoto w okolicznościach innych niż dobrowolne jego wydawanie/oddawanie (np. po przegranej walce z Poszukiwaczem), zawsze muszą ci pozostawać przynajmniej 2 sztuki złota.

ATUT

MROKU

PPrzekleństwo bólu

„Nie masz ostatnio szczęścia w walce, ale kto powiedział że Twoje problemy nie staną się problemami innych?”

Możesz użyć jednokrotnie tego Atutu na dowolnym innym Poszukiwaczowi na początku swojej tury. Za każdym razem, kiedy w trakcie 2 następnych twoich tur (łącznie z turą, w której użyto Atutu) stracisz punkty Wytrzymałości, Poszukiwacz, na którym został użyty ten Atut, traci natychmiast taką samą ilość punktów Wytrzymałości.

ATUT

MROKU

KRWAWY RECH

„Nie masz ostatnio szczęścia w walce, ale kto powiedział że Twoje problemy nie staną się problemami innych?”

Możesz użyć jednokrotnie tego Atutu na dowolnym innym Poszukiwaczowi na początku swojej tury. Za każdym razem, kiedy w trakcie 2 następnych twoich tur (łącznie z turą, w której użyto Atutu) stracisz punkty Wytrzymałości, Poszukiwacz, na którym został użyty ten Atut, traci natychmiast taką samą ilość punktów Wytrzymałości.

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT MROKU
PAKT ZE ŚMIERCIA

„Twoi przyjaciele zawsze byli dla Ciebie tylko środkami do celu dlatego w razie potrzeby poświęcisz ich bez żalu byle tylko było to opłacalne.”

Aby zawrzeć pakt ze Śmiercią musisz poświęcić przyjaciela. W zamian odbierz dowolnemu Poszukiwaczowi jedno z jego przed chwilą zyskanych Trofeów. Po tym czynie rzuć kością. Wynik 1 oznacza iż 1 Twój losowo wybrany Przyjaciel ucieka bojąc się identycznego losu (jego kartę odłożyć).

ATUT MROKU
PROWOKACJA

„Otaczają Cię same mięczaki i słabeuszki, przy każdym spotkaniu zamiast walczyć na śmierć i życie, mijają się jedynie jak dobrzy znajomi. Kilka odpowiednich plotek i pora by wreszcie poleła się krew”

Możesz użyć tego Atutu zawsze gdy dowolny Poszukiwacz wchodzi na pole zajmowane przez innego Poszukiwacza. Zapłać 1 m.z.by rozpuścić plotki i rzuć Kością:

- 1-3 Nic się nie dzieje
- 4-5 Musi dojść do Walki.
- 6. Musi dojść do Walki i dodatkowo to Ty wybierasz jej formę.

ATUT MROKU
BALKI WOODU

„Tylko głupcy nie doceniają potęgi starych wierzeń i rytuałów, Ty na szczęście do nich nie należysz bo wiesz że w walce każda broń się liczy”

Za każdym razem, kiedy inny Poszukiwacz w tej samej Krainie wykona rzut kością, za swój ruch, możesz poświęcić 1 punkt Losu, aby zdecydować, w którą stronę się poruszy.

ATUT MROKU
CZARNA MAGIA

„Gdy zło rośnie w siłę czujesz jak Twoja potęga rośnie”

Możesz użyć tego Atutu początku tury dowolnego Poszukiwacza. Rzuć 1 kością a następnie odejmij wynik tego rzutu od liczby odkrytych kart Wrogów i Złych Poszukiwaczy w twojej Krainie. Jeśli różnica jest większa od 1, otrzymujesz 1 punkt Mocy. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje. Potem Atut należy odłożyć.

ATUT MROKU
MROczne BRACtwo

„Nie ma jak dobrze wymierzony cios w plecy by pozbyć się konkurenta”

Możesz wynająć zabójców którzy od razu zaatakują innego gracza:

Adept Cienia	S3 za 1SZ
Skrytobójca	S6 za 3SZ
Mag assasyn	M7 za 4SZ
Mistrz Gildii	S10 za 5 SZ
Patron Gildii	M12 za 7 SZ

ATUT MROKU
PRZEBUDZENIE DEMONA

„Moce piekielne zawsze chętnie pomogą Ci by szerzyć zło na świecie, jeden z demonów proponuje swoją pomoc”

Możesz użyć tego Atutu na dowolnym Poszukiwacz na początku swojej tury. Kosztem jednego magicznego przedmiotu (odłóż jego kartę) Wybrany Poszukiwacz traci natychmiast 1 punkt Wytrzymałości, otrzymuje 1 punkt Mocy i zmienia swój charakter na Zły. Potem odłóż ten Atut.

ATUT MROKU
WYSSANIE LOSU

„Wszystko także szczęście da się odebrać jeśli tylko demony zechcą Ci w tym pomóc.”

Zawsze kiedy inni Poszukiwacz używa punktu losu możesz poświęcić 1 pkt wytrzymałości by rzucić kostką. Wynik 5-6 oznacza że los nie zadziałał i stał się Twoją nagrodą.

ATUT MROKU
OFIARA DLA MROKU

„Nie masz ostatnio szczęścia w walce, ale kto powiedział że Twoje problemy nie staną się problemami innych?”

W dowolnej chwili możesz poświęcić jedno ze swoich trofeów by zyskać w zamian 1 pkt Losu.



ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU

ATUT
MROKU