

SCHOPNOSTI HRÁČŮ

V pořadí si každý z hráčů vybere jednu z karet schopností hráče a umístí ji na obrázek postavy na své hráčské desce. Karta ukazuje schopnost, kterou hráč může použít během hry.

Autory příběhů postav jsou Randal Lloyd a Dylan D. Phillips.

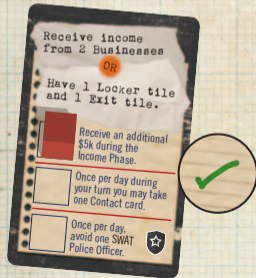


Poznámka: Doporučujeme odehrát několik partií, než přidáte do hry schopnosti hráčů nebo karty úkolů. Není vhodné hrát se schopnostmi hráčů a kartami úkolů zároveň. Mohlo by to způsobit nevyváženost hry, protože s některými schopnostmi je plnění některých úkolů snazší.

KARTY ÚKOLŮ

Zamíchej karty úkolů a dej každému hráči jednu kartu lícem dolů. Na svou kartu se můžeš podívat, ale neukazuj ji žádnému jinému hráči. V horní části karty jsou uvedeny dvě podmínky. Jakmile jednu z nich splníš, otoč kartu lícem nahoru a vyber si jednu ze třech schopností v dolní části karty a označ ji kostkou. To bude tvá nová schopnost po zbytek hry.

Pokud je to schopnost, kterou je možné využít pouze jednou za den, umístí žeton schopnosti vedle karty úkolu. Otočením žetonu na stranu s "X" se znázorní, že jsi v tomto dni schopnost již použil. Žeton se otočí zpět na začátku každého dne.



DESKA NABÍDKY KARET KONTAKTŮ

Na tuto desku se umístí balíček karet **kontaktů** a nabídka karet **kontaktů**.



DESTIČKY VÝHODY

Přidej desičky **pomůcek** na hromádku **pomůcek**.



FIGURKY SANDRY A POR. COSTY

Použij je v sólové hře a hře
dvou hráčů.

KARTA KONTAKTU KANYSTR

Přidej ji
do balíčku
karet
kontaktů.



HVĚZDY POVĚSTI, KOVOVÉ KLÍČE A PLASTOVÉ KOSTKY

Použij je místo černých
kostek **pověsti**, žetonů **klíčů**
a dřevěných kostek **příjmu**.