


## KUTERNOGA

*Dalekie wyprawy to dla ciebie mrzonka.*

Nie możesz wykonywać Akcji 





### ALE

*Coś mnie strzyka w kolanie.*

Dwukrotnie w ciągu gry możesz rzucić kośćmi Pogody (określonymi przez Scenariusz) przed fazą Akcji zamiast w fazie Pogody.



## PIJACZYNA

*Jeśli spędzasz cały dzień na jednym zadaniu, to zawsze coś ci się przytrafi.*

Za każdym razem kiedy wykonujesz  lub  lub  używając 2 , obowiązkowo rozpatrz odpowiednią kartę Przygody.


### ALE

*Samogon.*

Raz na rundę w fazie Nocy możesz odrzucić 1 , aby uleczyć 



## DZIECIAK

*Dziki bestie to ostatnia rzecz, z jaką chciałbyś mieć do czynienia na wyspie.*

Nie możesz wykonywać Akcji 

### ALE

*Znalazłem kryjówkę!*

Kiedy gracze wyrzucą  na kości Wygłodniałych zwierząt, nie dostajesz żadnych 

## PESYMISTA

*To, że przeżyliście katastrofę, nie znaczy. Na pewno zginiecie, nie macie szans na przetrwanie.*

Nie możesz używać zdolności specjalnej, która pozwala ci przerzucać kości Akcji.


### ALE

*Wiedziałem, że tak będzie.*

Jeśli pierwsza Akcja, jaką rozpatrywałeś, okazała się nieudana, możesz spróbować wykonać ją jeszcze raz, zamiast wykonywać drugą Akcję, którą wybrałeś.


## BYCZEK

*Wszyscy wiedzą, że twoje potrzeby są większe.*

Jeśli to możliwe, zjadasz 2  w fazie Nocy.

### ALE

*Polożę się i zatarasuję wejście.*

Na początku gry: +1 

## LENIWY

*Jedynie zajęcie, na jakie mogę poświęcić cały dzień, to drzemka.*

Każdą Akcję podejmujesz jednym pionkiem. Nie możesz użyć dwóch swoich pionków do wykonania jednej Akcji.

### ALE

*Nareszcie coś, co lubię.*

Jeśli wykonujesz Akcję Odpoczynku 2 razy w jednej rundzie, to leczysz 3 rany.

