

ERRATY

Nasi to czy elektorscy – D dołącz do karty frakcji. R kiedy przeciwnik wystawia postać > za każdą dobieraną K może zapłacić 1 lub do jej dobrania nie dochodzi. Jeżeli nie zapłaci za wszystkie K nie dobiera żadnej.

Retoryka - R kiedy postać z twojej kompanii przyjęła wyzwanie. Walczący porównują cechę K zamiast S. Obaj gracze mogą odłożyć jednorazowo i w tajemnicy dowolną ilość K do puli wspólnej żeby zwiększyć cechę K swojej postaci do końca pojedynku o tyle ile K odłożył. Nikt nie zostaje zraniony ani zabity.

Anna Shoefeld - Kompanion. Niewiasta. Pludrak. R po wyzwaniu na pojedynek, postaci z twojej kompanii. Z towarzysza Kompaniona. Walczący porównują swoją cechę Kreski zamiast Szabli. Obaj gracze mogą odłożyć jednorazowo i w tajemnicy dowolną ilość K do puli wspólnej żeby zwiększyć cechę K swojej postaci do końca pojedynku o tyle ile K odłożył. Nikt nie zostaje zraniony ani zabity.

Drżenie rąk – C wskaż przeciwnika, Z dowolną liczbę Kompanionów ze swojej kompanii > przeciwnik odrzuca ze swojego dworu tyle wybranych przez siebie kart, ile postaci odrzuciłeś. Wszystkie zaznaczone w ten sposób postaci stają się Nieobecne. Wracają do gry zaznaczone na początku fazy rozliczenia.

Listy z dalekiego kraju – D dołącz do posesji. DZ tę posesję, aby natychmiast wykonać czyn agitacji Karmazynem bez względu na słowa kluczowe, które posiada i na pole gry, którym się znajduje.

Góra z górą się nie zejdzie – D zagraj na swoją postać znajdującą się na polu karmazynów. Natychmiast dokonaj nią czynu wyzwania postaci przeciwnika znajdującej się na polu karmazynów (poza Elektem).

Ciach, idzie krach - Trwały. D dołącz do karty frakcji. CZ odrzuć 5 dukatów. Przeciwnicy muszą odrzucić 5 dukatów lub wszystkie, które mają. Wszystkie odrzucane dukaty połóż na tej karcie. Po każdej udanej agitacji oraz skutecznym wyzwaniu na pojedynek gracz dobiera 1 dukat z tej puli. Odrzuć kartę gdy skończą się na niej dukaty.

Tyś jest zły – D dołącz do postaci. W fazie rozliczenia gracz, w którego kompanii jest postać z dołączoną tą kartą, może odrzucić tyle K ile wynosi cecha K tej postaci albo zaznaczyć tę postać.

Lamparcia skóra – Może być dołączona do dowolnej postaci. Postać ta zyskuje słowo kluczowe Sławny oraz jej cecha K +1. Właściciel postaci dobiera 1 K z puli wspólnej.

Azja Tuchajbejowicz - Kompanion. Niewierny. R kiedy wystawiasz Kompaniona. Weź postać z kompanii przeciwnika i dołącz ją do tej karty. Dołączona postać staje się Nieobecna. Jeśli Azja Tuhajbejowicz opuszcza Pole Gry, wówczas dołączona postać wraca odznaczona na pole elekcyjne przeciwnika. Na raz może być dołączona tylko jedna taka karta.

Helena Kurcewiczówna - Niewiasta. C Z wyszukaj w kredensie kartę Jan Skrzetuski i weź ją do dworu. D Z Sławna postać może natychmiast dokonać czynu wyzwania na pojedynek, będąc zaznaczona.

Niesławni wojennicy – D dołącz do karty frakcji. R Z kiedy przeciwnik wystawia oddział: musi odrzucić tyle kreszek, ile ma Znaczenia ziemia, na którą wystawia. Jeśli nie ma wystarczającej liczby

kresek oddział kładziony jest na wierzch kredensu.

W posły - Trwały. D dołącz do Karty Frakcji. Gdy W posły jest wystawiane, wskaź postać. Staje się ona Nieobecna dopóki W posły znajduje się na Polu Gry. Odrzuć tę kartę na końcu następnej rundy.

Sakowicz „Straceniec” - Karmazyn. D aby dołączyć do niego kartę z dworu grzbietem do góry. Jednocześnie może być do niego dołączona najwyżej jedna taka karta. R Z usuń z gry dołączoną do niego kartę, by agitująca właśnie postać zdobyła dodatkową kreskę