

25



ПЕДЯ ТЕПЛЯ

ДВЖ

РАИ

ВОП

ДУХ

МАКС

3-3 [9]

3



2

1

Персонаж • Люди
Вступает в отряды (Аркебузиры | Первопроходцы) • Разведка • Элита



Цель получает состояние «Испуган»



Отмените 2 в броске цели



ТОЧНО В ГОЛОВУ! Один раз за раунд. Цель: вражеский отряд в пределах 15 ил. Совершите атаку дальнего боя, как если бы у вас было ключевое слово *Прицельный огонь*. Если в составе этого отряда есть персонаж, вы можете получить 1 стресс, чтобы выбрать целью этого персонажа (целью становится именно он, а не отряд). В этом случае цель-персонаж совершает бросок защиты и получает урон от этой атаки, используя ТОЛЬКО свой самостоятельный профиль отряда: помещайте весь урон, стресс и состояние «Испуган» в результате этой атаки не на отряд, а на его карту профиля.



ПЕДЯ ТЕПЛЯ

ВОП



ОФИЦЕР СТРЕЛКОВ Один раз за ход

Когда ваш отряд совершает атаку дальнего боя, вы можете перебросить любые кубики в нём.

20



КАПРЯА СТРЕЛКОВ

ДВЖ

РАИ

ВОП

ДУХ

МАКС

3-3 [9]

2



2

1

Персонаж • Люди

Вступает в отряды (Аркебузиры | Первопроходцы)



15



Отмените 1 в броске цели



ДРУЖНЫЙ ОГОНЬ *Один раз за ход. Цель: союзный отряд в пределах 7 ш*
 Когда целевой союзный отряд совершает атаку дальнего боя, он может перебросить любой кубик в нём.



МЕТКОСТЬ НА ДАЛЬНИХ ДИСТАНЦИЯХ

Дистанция атак дальнего боя всех союзных отрядов в пределах 7 ш увеличивается на +3 ш.



КАПРЯА СТРЕЛКОВ

ВОП

ДУХ



+1



Отмените 1 в броске цели



ОФИЦЕР СТРЕЛКОВ *Один раз за ход*

Когда ваш отряд совершает атаку дальнего боя, вы можете перебросить любой кубик в нём.



МЕТКОСТЬ НА ДАЛЬНИХ ДИСТАНЦИЯХ

Дистанция атаки дальнего боя вашего отряда увеличивается на +3 ш.



ПЕРВОПРОХОДЦЫ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

2-3 [8]

3

2

1

Пехота • Гент • Дварфы
Разведка • Рассеивание (♦)

2 • 10



1



Оттолкните (3) цель. Если уже использовали в этот ход, вместо этого отмените 1 в броске цели



Цель получает состояние «Обезоружен»

1 • 10



0



Цель получает состояние «Обезоружен»



МОРТИРА Без ЛВ. Цель: вражеский отряд в пределах 10 ш, не ввязавшийся в схватку

Совершите атаку дальнего боя по цели. Значение атаки равно 1 за каждого бойца в этом отряде Первопроходцев (без учёта персонажей) и 1 за каждого бойца в целевом отряде (включая персонажей поддержки, не более 3). Если атака нанесёт хотя бы 1 , цель получает состояние «Испуган».



ЛОПАТЫ Один раз за раунд. Во время вашей активации

Разместите в пределах 12 ш элемент ландшафта диаметром 6 ш в форме круга с ключевым словом *Ловушка*. Его нельзя разместить на *Непроходимом* ландшафте. Если вражеский отряд соприкасается с вашей *Ловушкой* в свою активацию, он получает состояние «Замедлен» и *Ловушка* совершает против него атаку со значением , которая нанесёт 1 за каждый неотменённый . Уберите эту *Ловушку* с поля боя после активации.



«ОКОПЫ РЫТЬ!»

Пока вы не были активированы в текущем раунде (т.е. нет жетона активации), если вы становитесь целью атаки ближнего или дальнего боя, добавляйте к броскам защиты, а атакующий **не может** применять против вас эффекты, связанные с действиями «Пойти в натиск» и «Совершить рывок».

25



ХЭРСИР

ДВЖ

4-2 [10]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Варанки
Бесстрашие • Вступает в отряды (Пехота, Варанки) • Ярость берсерка

Отмените 1  в броске цели

Атакующий получает состояние «Обезоружен»



Цель получает состояние «Обезоружен»



ТАТУИРОВКА АИСТОВОГО ХРЕБТА

Когда вы используете эффект *Ярости берсерка*, добавьте к броску один любой символ.



ХЭРСИР

ВОЛ



ДУХ

+1

Отмените 1  в броске цели

Цель получает состояние «Обезоружен»



НИ ШАГУ НАЗАД Когда ваш отряд проваливает проверку ВОЛ

Считайте, что ваш отряд не провалил, а успешно прошёл проверку ВОЛ.



УМЕРЕТЬ УБИВАЯ

Ваш отряд получает *Ярость берсерка*.

40



НЬОРД БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

ДВЖ

РАИ

ВОП

ДУХ

МАКС

4-3 [10]

4



3

1

Персонаж • Варанки

Вступает в отряды (Пехота, Варанки) • Элита • Ярость берсерка

Отмените 1  в броске целиНанесите 1  вашей цели

ТАТУИРОВКА КРОВАВОГО ОРЛА Один раз за раунд. Когда получаете урон Бросьте  . Игнорируйте по 1  за каждый выпавший .



БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ При определении результатов схватки Если вы нанесли любое кол-во урона, ваш противник в схватке получает состояние «Испуган» и вы можете уменьшить свой стресс на 1.



ТОТЕМ ПЕЩЕРНОГО ЛЬВА

В зависимости от текущего значения полученного урона Ньорд получает:

- 1 : получает *Бесстрашие* и *Ярость*
- 3 : добавляет  к своим броскам атаки и защиты



НЬОРД БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

ВОП

ДУХ



+1



БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ При определении результатов схватки Если вы нанесли любое кол-во урона, ваш противник в схватке получает состояние «Испуган».



ХЭРСИР ИЗ БРИНЬЯЛМАРА

Ваш отряд получает *Ярость берсерка*. Когда он совершает рывок, он может перебросить любой кубик в броске.



ПЕРЕВЕРТЫШИ

ДВЖ	РАН	ВОЛ	ДУХ	МАКС
4-3 [10]	3	0	2	1

Пехота • Варанки
Бесстрашие

2+



Нанесите 1 вашей цели



Добавьте 1 к вашему броску



1



Нанесите 1 вашей цели



Добавьте к вашему броску



ТОТЕМ

При расстановке отрядов вы должны выбрать тотем этого отряда:

- **Полярный медведь:** атрибуты отряда меняются на ДВЖ 3-3 (9) и РАН 4.
- **Полярная лиса:** отряд получает *Разведку*.

