

40

ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, ДРАГО-НАКОВАЛЬНЯ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

2-3 [8]

4

0

0

0

3

1

Персонаж • Высший чин • Люди

Жажда крови (варанки) • Элита • Вступает в отряды
(щитоносцы | защитники)

8

⚔️ ⚡️ + ⭐️ !

👑 ⚡️ + 🟩 3

1

🟡 ⭐️

🔴 🔴 🟡 🟡 🟢 3

🔵 🔵 🟡

!!

Цель получает состояние «Уязвим»

**НАКОВАЛЬНЯ Без ЛВ.** В конце активации союзного отряда

Если союзный отряд пытается получить контроль над целью, прибавьте 2 к его значению контроля.

**ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО Без ЛВ**

Все союзные отряды могут использовать ВОЛ этого отряда вместо своей.



ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, ДРАГО-НАКОВАЛЬНЯ

ВОЛ

ДУХ

0

0

0

+1

⚔️ ⚡️ + ⭐️

👑 ⚡️ + 🟩 3

+2

+ ⭐️

+ 🟡

**НАКОВАЛЬНЯ Без ЛВ.** В конце активации союзного отряда

Если союзный отряд пытается получить контроль над целью, прибавьте 2 к его значению контроля.

**ОФИЦЕР-ИНСТРУКТОР**

Ваш отряд получает Кровожадность (Варанки) и Элиту.

**«МОИ ПОДЧИНЁННЫЕ НЕ ПОГИБНУТ»**

Во время броска защиты вы можете перебросить любые кубики.

25

ГЕТМАН



ДВЖ

2-3 [8]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Высший чин • Люди
Вступает в отряды (Пехота)



8



Добавьте 1 ★ к вашему броску



ДИСЦИПЛИНА Без ЛВ. В вашу активацию. Один раз за раунд
Уменьшите стресс всех союзных отрядов в пределах 20 ш на 1.



ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО Без ЛВ
Все союзные отряды в пределах 20 ш могут использовать ВОЛ этого отряда вместо своей.



ГЕТМАН

ВОЛ



Добавьте 1 ★ к вашему броску



ДИСЦИПЛИНА Один раз за раунд
Если отряд должен получить стресс, игнорируйте этот стресс.



«ДЕРЖИТЕСЬ, СОЛДАТЫ!»
При проверке ВОЛ ваш отряд может перебросить все кубики.



ВЕСТИНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

4-3 [9]

2

2

1

Персонаж • Эстафи • Эльфы
Бесстрашие • Заклинатель



ОГНЕННАЯ ВСПЫШКА Цель: вражеский отряд в пределах 7 ш
Проведите атаку дальнего боя против цели с броском .

◆: Дистанция увеличивается — в пределах 12 ш.

◆: Эта атака получает триггер:



Отмените 1 в броске защиты цели



ДЛАНЬ ВЕТРА Цель: отряд в пределах 8 ш
Сдвиньте (3) целевой отряд.

◆: Цель получает состояние «Замедлен» и в свою активацию **не может** переместиться дважды в ход, пока это состояние не будет снято.

◆: если целевой отряд при этом сталкивается с Непроходимым ландшафтом, он должен совершить особый встречный бросок: по за каждые 2 бойцов в отряде (с округл. вверх) против броска защиты отряда. В случае провала цель получит 1 за каждый неотменённый 1 .



СВЯЗЬ БЛИЗНЕЦОВ Во время вашей активации
Когда вы перемещаетесь, союзный Фальшион Бури в пределах 5 ш может переместиться бесплатно.



ЭЛИКСИР ФАКУЛЬТЕТА МАГИИ

Когда вы отдыхаете, уберите 1 жетон Гнили с этой карты профиля.



ВОЕННЫЙ ХИРУРГ

ДВЖ

3-3 [8]

РАИ

2

ВОЛ

9

ДУХ

1

МАКС

1

Персонаж • Люди
Вступает в отряды (Пехота)



ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ Цель: союзный отряд в пределах 5 ш

Уменьшите стресс цели на 1. Бросьте . Вы можете вылечить цель на 1 за каждый и при этом использовать триггер:



Уменьшите стресс цели на 1



НАУКА, А НЕ ПРЕДРАССУДКИ В конце раунда

Во время этапа конца раунда «Войско не стоит на месте» союзные отряды, которые в любой момент этапа оказываются в пределах 5 ш, лечат 1 (макс. 1 раз на отряд).



ВОЕННЫЙ ХИРУРГ



ВРАЧА!

Если отряд должен получить урон, пройдите проверку ВОЛ и игнорируйте по 1 за каждый .

Когда ваш отряд *отдыхает*, он лечит все раны.



СКЛЯНКИ С ЯДОМ

Атаки вашего отряда получают триггер:



Нанесите 1 вашей цели



ЩИТОНОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

3-3 [9]

2



1

3

Пехота • Люди

3+



2

Добавьте  к вашему броскуДобавьте  к вашему броску

2-



1

Добавьте  к вашему броскуДобавьте  к вашему броску

50

АЛЬБОРК

ДВЖ

3-2 [10]

РАИ

5

ВОП

ДУХ

3

МАКС

1

Персонаж • Высший чин • Орки
Вступает в отряды (Пехота, Орки | Пехота, Варанки) • Элита



Отмените 1 у вашей цели. Добавьте к вашему броску



Ваша цель получает состояние «Уязвимость»



Ваша цель получает 1 стресс



ВАРГ И ВОРОН Один раз за раунд

В конце активации союзного отряда Орков активируйте союзный отряд Варанков (и наоборот). Он может совершить **только одно обычное действие**, но не получает жетон активации и не получает стресс за повторную активацию.



ВОЕННЫЙ СОЮЗ Действует всегда

До конца этого сценария персонажи, которые могут Вступать в отряды (Пехота, Орки), также могут Вступать в отряды (Пехота, Варанки) — и наоборот. Действует, даже если Альборк вступил в отряд или убран с поля боя.



МЕЧ СОЛНЦА

Пока у вас есть урон, вы получаете Рассеивание (D) и можете добавлять к своим броскам атаки и защиты. Значение Рассеивания увеличивается на за каждый урон (макс. 3).



АЛЬБОРК

ВОП

ДУХ

+1



ВАРГ И ВОРОН Один раз за раунд

В конце активации союзного отряда Орков активируйте союзный отряд Варанков (и наоборот). Он может совершить **только одно обычное действие**, но не получает жетон активации и не получает стресс за повторную активацию.

W0001TA6

30



ГНЕВОГРИВ

ДВЖ

3-2 [10]

РАИ

5

ВОП



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Высший чин • Орки
Вступает в отряды (Пехота, Орки) • Элита • Ярость



Нанесите 1 ☠ вашей цели



Ваша цель получает состояние «Уязвимость»



ГНЕВНЫЙ РЁВ Один раз во время вашей активации Вражеский отряд в пределах 10 ш получает состояния «Испуган» и «Обезоружен».



ГНЕВОГРИВ

ВОП



ДУХ

+1



Нанесите 1 ☠ вашей цели



Сместите (3) вашу цель



ГНЕВНЫЙ РЁВ Один раз во время вашей активации Вражеский отряд в пределах 10 ш получает состояния «Испуган» и «Обезоружен».



ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

ДВЖ

3-2 [7]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

 Персонаж • Орки
Заклинатель


ДУХ ТЕРМАПЛЕВРЫ Длительность: 4 хода. Цель: союзный отряд в пределах 20 ш

Цель получает Ужасный вид (1).

◆: если вражеский отряд получил стресс от Ужасного вида цели, он становится сломленным и немедленно обращается в бегство.

◆◆: Цель вместо этого получает Ужасный вид (2).



ПРИЗЫВ КАМНЕЙ Цель: вражеский отряд в пределах 8 ш

Проведите атаку дальнего боя против цели с броском ◆◆◆◆.

◆: Дистанция увеличивается — в пределах 14 ш.

◆◆: после применения эффектов атаки заклинание Сохраняется и получает доп. эффект: «Целевой отряд и любой вражеский отряд в пределах 5 ш от него в конце своей активации получает состояние «Замедлен».



ПОСЛАННИЦА ПРЕДКОВ Один раз за вашу активацию. Цель: союзный отряд Орков в пределах 20 ш

Уменьшите стресс цели на 1. Если цель сломлена, вместо этого она автоматически перестаёт быть сломленной.



СЕДОГРИВ

ДВЖ

2-3 [9]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

1

Персонаж • Орки
Бесстрашие • Вступает в отряды (Пехота, Орки)



Ваша цель получает
состояние «Уязвимость»



СЕДОГРИВ

ВОЛ



ДУХ

+1



Ваша цель получает
состояние «Уязвимость»



Ваша цель получает
состояние «Уязвимость»



ГЛАС ОПЫТА Когда ваш отряд совершает бросок атаки или защиты
Выберите грань одного кубика в броске.

**АВТОРИТЕТ И МУДРОСТЬ**

Ваш отряд получает *Бесстрашие*, при проверках ВОЛ может перебра-
сывать бросок и НЕ получает стресс, когда не даёт вражескому отряду
оттеснить себя.



ОРКИ-ОХОТНИКИ

ДВЖ	РАИ	ВОЛ	ДУХ	МАКС
3-2 [10]	2	9	1	3

Пехота • Орки

3+



Ваша цель получает
состояние «Уязвимость»



Добавьте ★ к вашему броску

1

2-



Ваша цель получает
состояние «Уязвимость»



Добавьте ★ к вашему броску

1





ДИКИЙ МОРНМАБ

ДВЖ**РАН****ВОЛ****ДУХ****ИНИ**

-

6

-

1

2

Враждебность
Голем • Непокоримость • Ужасный вид (2)



Нанесите цели 1

Цель получает состоя-
ние «Обезоружен»Атакующий вас получает
состояние «Уязвим»

Отряд может стать целью Морнмаба, только если у него есть ЛВ до цели. Бросьте и выберите цель согласно таблице ниже.

Затем Морнмаб совершает указанное действие:

Если цель в пределах 18 ш

	Условие	Действие
	Наибольшее значение РАН	Совершить рывок
	Наибольшее значение	Совершить рывок

Если подходящих целей несколько, игрок с жетоном инициативы выбирает одну из них. Если подходящих целей нет, Морнмаб совершает рывок против ближайшего отряда на поле боя. Если таких несколько, игрок с жетоном инициативы выбирает одного из них.

Если все цели находятся дальше 18 ш

Уберите Дикого Морнмаба с поля боя и уберите его жетон со счётчика ходов.



РУКИ ИЗ ЗЕРКАЛА

ДВЖ**РАИ****ВОЛ****ДУХ****НИИ**

-

-

-

-

2

Враждебность
Непоколебимость • Ужасный вид (1)

 **30**

 Оттолкните (5)
цель и нанесите
ей 1 . Не более
1 раза

 Оттолкните (5)
цель и нанесите
ей 1 . Не более
1 раза

 Оттолкните (5)
цель и нанесите
ей 1 . Не более
1 раза

Рукам из Зеркала не требуется ЛВ для атак.

Руки из Зеркала никогда не отталкивают и не преследуют противника в конце схватки.

Бросьте  и выберите цель согласно таблице ниже.

Затем Руки из Зеркала совершают указанное действие:

	Условие	Действие	Эффект в конце действия
★	Наибольший атрибут КОМ	Атаковать	Цель получает состояние «Замедлен»
★!	Ближайший отряд	Атаковать	
!	Персонаж-заклинатель	Атаковать	
★!	Персонаж-заклинатель	Атаковать	
★/	Наибольшее значение стресса	Атаковать	
/	Находится дальше всего Са- мый удалённый	Атаковать	Цель получает состояние «Замедлен»

Если подходящих целей несколько, игрок с жетоном инициативы выбирает одну из них.

Если подходящих целей нет, Руки из Зеркала *атакуют* ближайший отряд. Если таких несколько, игрок с жетоном инициативы выбирает одного из них.