



ИСТРОКУТЫЕ

ДВЖ

3-2 [9]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

2

Пехота • Живая плоть • Люди

3+



Цель получает состояние «Испуган»



1

2-



Цель получает состояние «Испуган»



1



КЛИНКИ КАТРАДОРА Один раз за раунд. Когда вы являетесь атакующим Ваша цель может блокировать ★ только с помощью ▢ (вместо ▣).

**КРОВЬ ВОЗВЫШАЕТ**

Когда ваша численность (с учётом персонажей) снижается до 3 бойцов и менее, отряд получает *Кровожадность* против всех врагов.

**ВЕРНОСТЬ ДО КОНЦА** Один раз за раунд

Если в составе этого отряда или в пределах 10 ш есть союзный персонаж *Высшего чина*, вы можете перебрасывать 1 кубик в бросках атаки и защиты.



ОБОЛОЧКИ

ДВЖ

2-2 [6]

РАИ

1

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

2

Мёртвая плоть • Восставшие
Голем

3+



2



Вражеский отряд
в пределах 5 ш получает
состояние «Замедлен»

2-



1



Вражеский отряд
в пределах 5 ш получает
состояние «Замедлен»



ЧЁРНАЯ ГНИЛОСТЬ

Когда Оболочки ввязываются в схватку с другим отрядом, он получает состояние «Замедлен».

ВОЗВРАЩЁННЫЕ *Когда этот отряд уничтожен*

Если в вашей армии есть Кукольник или Мастер Нефарим, поместите карту профиля Оболочек под его карту профиля.

БЕЗ УСТАЛИ *В шаг «Войско не стоит на месте»*

Вы можете переместиться, используя первое значение ДВЖ, даже если были активированы в этот раунд.



МЕЧЕННЫЕ

ДВЖ

3-2 [9]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

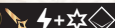
2

МАКС

1

Пехота • Живая плоть • Люди

3+



Нанесите 1 вашей цели



Добавьте 1 к броску



2-



Добавьте 1 к броску



КЛИНКИ КАТРАДОРА Один раз за раунд. Когда вы являетесь атакующим
Ваша цель может блокировать ★ только с помощью (вместо).



ОРИХАЛКОВЫЕ ИМПЛАНТЫ Один раз за раунд. Перед определением резуль-
тата схватки

Если у этого отряда есть стресс, вы можете получить 1 , чтобы доба-
вить ★ или к своему броску. Урон от этого эффекта НЕ учитывается
при определении результата схватки.



ВЕРНОСТЬ ДО КОНЦА Один раз за раунд

Если в составе этого отряда или в пределах 10 ш есть союзный персонаж
Высшего чина, вы можете перебрасывать 1 кубик в бросках атаки и защиты.



МЕЧЕННЫЕ СНАЙПЕРЫ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

3-2 [9]

2



2

1

Пехота • Живая плоть • Люди
Разведка

2• 10



Оттолкните
(3) вашу цель



Сдвиньте (3)
себя



1- 10



Оттолкните
(3) вашу цель



Сдвиньте (3)
себя



ОРИХАЛКОВЫЕ ИМПЛАНТЫ Один раз за раунд. Перед определением результата схватки

Если у этого отряда есть стресс, вы можете получить 1♦, чтобы добавить ★ или ■■ к своему броску. Урон от этого эффекта НЕ учитывается при определении результата схватки.



ВЕРНОСТЬ ДО КОНЦА Один раз за раунд

Если в составе этого отряда или в пределах 10 ш есть союзный персонаж *Высшего чина*, вы можете перебрасывать 1 кубик в бросках атаки и защиты.



ДАТЬ

Каждый союзный отряд в пределах 15 ш может перебросить свою про-верку ВОЛ.



ПОМАЗАНИНЫЕ

ДВЖ

2-3 [8]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Пехота • Живая плоть • Люди
Бесстрашие • Ужасный вид (1)

2+



Отмените 1 в броске цели



Добавьте 1 к броску



1-



Отмените 1 в броске цели



Добавьте 1 к броску



» **КОСТИ И ЖИЛЫ** Цель: вражеский отряд в пределах 8 ш

Бросьте . Если проверка успешна, поместите свою цель так, чтобы она ввязалась в схватку с вами, и атакуйте её.



«**ПРИНЕСТИ МНЕ ИХ ГОЛОВЫ**» В начале вашей активации

Если ваш отряд ввязался в сватку, бросьте . Если проверка успешна, каждый отряд, ввязавшийся в схватку с вами, получает 1 за каждое очко стресса на своей карте профиля.



ЗАЩИТНИКИ

Союзные персонажи-офицеры в пределах 5 ш могут добавить к своим броскам атаки и защиты.



СТРАЖИ СЕМЬИ

Если в составе этого отряда или в пределах 5 ш есть союзный персонаж Высшего чина и он перемещается, вы можете получить 1 стресс, чтобы поместить себя рядом с ними (соприкасаясь). Может стать причиной атаки по возможности против вас.



ОТЗВУКИ

ДВЖ

4-3 [11]

РАН

3

ВОЛ

9

ДУХ

2

МАКС

1

Пехота • Эльфы
Голем • Ужасный вид (1) • Элита

2+



Отмените 1 в броске цели



Отмените 1 в броске цели



1-



Отмените 1 в броске цели



Отмените 1 в броске цели



ВОСПОМИНАНИЯ ДРЕВНЕЙ ИМПЕРИИ При расстановке

Выберите позу:

- **Поза послушника:** вы можете перемещаться через Непроходимый ландшафт (но **не можете** заканчивать перемещение в нём). Враг НЕ может проводить атаки по возможности против вас.
- **Поза защитника:** вы получаете Непокосимость и +1 к значению контроля, а атрибут РАН меняется на 4.



ДВЖ

4-3 [11]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Тёмный разум • Туман • Эльфы
Заклинатель • Засада • Рассеивание (◆◆)



Цель получает состояние
«Уязвим»



Цель получает состояние
«Уязвим»



Цель получает 1



» **КЛИНОК ПЕРВЫХ** Цель: вражеский отряд в пределах 13 ш
Совершите рывок против цели, используя значение атаки ◆◆◆. Ваша
цель может блокировать ★ только с помощью □ (вместо ■).
◆◆: Если цель уязвима или испугана, нанесите ей 2.



БЕСПЛОТНОСТЬ

Вы можете *перемещаться* через Непроходимый ландшафт (но **не можете** заканчивать перемещение в нём). Враг НЕ может проводить атаки по возможности против вас, когда вы отходите прочь от схватки.



ТЫСЯЧЕЛИКИЙ В конце расстановки отряда, перед расстановкой отрядов с Разведкой

Вместо обычного размещения этого отряда на поле боя вы можете смешаться с врагом. В этом случае поместите жетон эффекта на карту профиля уже выставленного вражеского отряда *Пехоты* численностью не менее 3 бойцов. Пока этот эффект действует, в начале каждого раунда целевой отряд должен проходить проверку ВОЛ (★ ★ ★). Когда отряд теряет бойца, значение этой проверки ВОЛ снижается на ★. Если эта проверка успешна, немедленно выставьте себя на поле так, чтобы ввязаться в схватку с этим отрядом, и уберите с его карты жетон эффекта. В случае провала проверки этот отряд получает 2 и в течение раунда должен отменять по 1 кубик или символу в своих бросках атаки и защиты.

25



ИГНЯ

ДВЖ

4-3 [11]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

3

Персонаж • Тёмный разум • Мёртвая плоть • Эльфы
 Вступает в отряды (Мёртвая плоть | Живая плоть) •
 Заклинатель • Рассеивание (♦♦)



Союзный отряд в пределах
10 ш лечит 1



Союзный отряд в пределах
10 ш лечит 1



УШИВАНИЕ МУСКУЛОВ Цель: союзный отряд в пределах 10 ш
 Цель лечит 1. Пройдите проверку ВОЛ и вылечите цели по 1 за каждый ★.



СБОРКА ТЕЛ Цель: союзный отряд в пределах 10 ш
 Пройдите проверку ВОЛ. В случае успеха цель восстанавливает 1 отряд,
 а все отряды в пределах 5 ш от цели получают состояние «Испуган».



ИГНЯ

МОР

+1



УШИВАНИЕ МУСКУЛОВ

Ваш отряд лечит 1. Пройдите проверку ВОЛ и вылечите цели по 1 за каждый ★.



СБОРКА ТЕЛ Цель: союзный отряд в пределах 10 ш

Пройдите проверку ВОЛ. В случае успеха цель восстанавливает 1 отряд,
 а все отряды в пределах 5 ш от цели получают состояние «Испуган».



ДВЖ

2-3 [12]

РАИ

5

ВОЛ

9

ДУХ

1

МАКС

1

Мёртвая плоть • Восставшие
Голем • Кровожадность • Рассеивание (◆◆) • Ужасный вид (2)



Цель получает состояние
«Испуган»



Отмените 1★ в броске цели



Цель получает 1 стресс



Цель получает состояние
«Испуган»



УМОПОМРАЧАЮЩАЯ ВСПЫШКА Цель: вражеский отряд в пределах 20 ш
Цель должна пройти проверку ВОЛ. В случае провала цель немедленно
становится сломленной и должна обратиться в бегство.



УРАГАН Один раз за вашу активацию
Каждый отряд в пределах 2 ш от вас получает 1◆ за каждое очко стресса
на своей карте.



ВОЗВРАЩЁННЫЕ Когда этот отряд уничтожен
Если в вашем войске есть Мастер Нефарим, поместите карту профиля
Эгару под его карту профиля.



ЖЕМЧУЖИНА При расстановке
Если в вашем войске есть Мастер Нефарим, поместите карту профиля
Эгару под его карту профиля.



ФЯГАЛУ

ДВЖ

2-3 [12]

РАИ

4

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

1

Живая плоть
Голем • Засада • Рассеивание (◆)



Если цель уже испугана, она становится сломленной



Цель получает состояние «Испуган»



Цель получает состояние «Испуган»



» **ВОЙ** Цель: вражеские отряды в пределах 12 ш

Каждая цель должна пройти проверку ВОЛ (★★). В случае провала цель получает состояние «Испуган»: если цель уже испугана, она немедленно становится сломленной и должна обратиться в бегство. Это действие завершает вашу активацию.



» **ХИЩНАЯ ПТИЦА** Без ЛВ. Во время вашей активации. Цель: вражеский отряд в пределах 12 ш

Поместите себя так, чтобы ввязаться в схватку с целью, и атакуйте её. Если вы нанесёте ей хотя бы 1♦, немедленно после применения эффектов схватки вы можете поместить (7) себя и после этого вас нельзя оттеснить.. Это действие завершает вашу активацию.

40



ЖНЕЦ

ДВЖ

4-3 [11]

РАИ

5

ВОЛ

9

ДУХ

2

МАКС

1

Восставшие • Мёртвая плоть • Эльфы
Голем • Рассеивание (♦) • Ужасный вид (2)



Нанесите 1 ♦ вашей цели



Добавьте 1 ★ к броску



Добавьте 1 ★ к броску



Отмените 1 ♣ в броске цели



ПОЖИНАТЕЛЬ ДУШ Цель: вражеский отряд, ввязавшийся в схватку с вами
Если цель уже испугана, она становится сложенной в конце этой активации.



МЁРТВЫЕ НАСЛЕДНИКИ Без ЛВ

Каждый вражеский отряд в пределах 10 от Жнеца должен пройти проверку ВОЛ. В случае провала цель получает 1 стресс: если цель является Заклинателем, она также получает 1 ✖.



ВОЗВРАЩЁННЫЕ Когда этот отряд уничтожен

Если в вашей армии есть Мастер Нефарим, поместите карту профиля Жнеца под его карту профиля.

50

МАСТЕР КЕОРЛ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

ДУХ

МАКС

4-3 [11]

4



2

1

Персонаж • Высший чин • Живая плоть • Тёмный разум • Эльфы
 Вступает в отряды (Пехота, Живая плоть) • Заклинатель
 • Ужасный вид (2)



Цель получает состояние
«Испуган»



Цель получает состояние
«Испуган»



Если цель испугана,
нанесите ей 1



Если цель испугана,
нанесите ей 1



«СКЛОНИСЬ ПРЕД АРХИТЕКТОРОМ» Цель: вражеский отряд в пределах 12 ш
 Цель должна пройти проверку ВОЛ и выбросить хотя бы ★★. В случае
 провала цель получит 1 стресс за каждый недостающий ★.

◆: Каждый вражеский отряд в пределах 5 ш от цели должен пройти про-
 верку ВОЛ (★★). В случае провала такой отряд получит 1 стресс.



ЗОЛОТАЯ НИТЬ Цель: вражеский отряд в пределах 12 ш

Совершите атаку дальнего боя против цели со значением . Ваша
 цель может блокировать ★ только с помощью (вместо).

◆: Каждый вражеский отряд в пределах 5 ш от цели получает состояние
 «Замедлен»

◆◆: Ещё один вражеский отряд в пределах 5 ш от первой цели становит-
 ся второй целью



МАСТЕР КЕОРЛ

ВОЛ

МОД



+1



ГЛАВА СЕМЬИ

Отряд становится невосприимчив к состоянию «Уязвим» и получает
 Рассеивание ().

30

КУКОЛЬНИК



ДВЖ

4-3 [11]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Тёмный разум • Мёртвая плоть • Эльфы
Вступает в отряды (Восставшие) • Заклинатель • Рассеивание (♦)



Союзный отряд *Восставших* в пределах 7 ш восстанавливает 1 бойца



ПОВЕЛИТЕЛЬ КУКОЛ Цель: вражеский отряд в пределах 12 ш

Совершите атаку дальнего боя против цели со значением ♦♦♦♦♦. Ваша цель может блокировать ★ только с помощью □ (вместо ■).

◆: Союзный отряд *Восставших* в пределах 10 ш восстанавливает по 1 бойцу за каждый ♠, полученный целью.

◆: Поместите (5) союзный отряд, который находился в пределах 10 ш от вас



«И ВНОВЬ ОНИ ХОДЯТ» Без ЛВ

Выставьте на поле боя отряд *Восставших* из-под вашей карты профиля в пределах 5 ш от вас: он получает 1 стресс.



КУКОЛЬНИК



Отряд восстанавливает 1 бойца



Отряд восстанавливает 1 бойца



«И ВНОВЬ ОНИ ХОДЯТ» Без ЛВ

Выставьте на поле боя отряд *Восставших* из-под вашей карты профиля в пределах 5 ш от вас: он получает 1 стресс.



ЖЕРТВЕННЫЕ КУКЛЫ В начале вашей активации

Вы можете убрать 1 бойца из этого отряда, чтобы добавить ♦♦♦ к следующему броску атаки или защиты.

50

МАСТЕР НЕФАРИМ

ДВЖ

РАИ

ВОП

ДУХ

МАКС

4-4 [12]

4



2

1

Персонаж • Высший чин • Мёртвая плоть • Тёмный разум • Эльфы
 Вступает в отряды (Пехота, Мёртвая плоть) • Заклинатель
 • Ужасный вид (2)



10+!



10+!



Союзный отряд Восставших в пределах 10 ш восстанавливает 1 бойца



Союзный отряд Восставших в пределах 10 ш восстанавливает 1 бойца



ИСТИННОЕ ЧУДО Цель: все союзные отряды в пределах 12 ш
 Каждая цель может сдвинуть себя, используя своё первое значение ДВЖ
 ◆: Цели восстанавливают по 1 бойцу
 ◆: Стресс каждой цели снижается на 1



«И ВНОВЬ ОНИ ХОДЯТ» Без ЛВ
 Выставьте на поле боя отряд Восставших из-под вашей карты профиля в пределах 5 ш от вас: он получает 1 стресс.



ЗОВ ТКАЧА В конце вашей активации
 Поместите (5) союзный отряд Восставших, который находился в пределах 15 ш.



МАСТЕР НЕФАРИМ

ВОП



Ваш отряд восстанавливает 1 бойца



Ваш отряд восстанавливает 1 бойца



«И ВНОВЬ ОНИ ХОДЯТ» Без ЛВ
 Выставьте на поле боя отряд Восставших из-под вашей карты профиля в пределах 5 ш от вас: он получает 1 стресс.

30



ПРИРОДИТЕЛЬ-СКУЛЬПТОР

ДВЖ

РАИ

ВОП

ДУХ

МАКС

4-3 [11]

3

0

0

0

2

1

Персонаж • Высший чин • Живая плоть • Тёмный разум • Эльфы
 Вступает в отряды (Пехота, Живая плоть) • Заклинатель
 • Ужасный вид (2)



Цель получает состояние
«Испуган»



Цель получает состояние
«Испуган»



ОДАРЁННЫЙ Цель: вражеский отряд в пределах 7 ш
 Совершите атаку дальнего боя против цели со значением . Ваша
 цель может блокировать только с помощью (вместо).

◆: Если цель испугана, она получает 1 стресс

◆◆: Добавьте к броску за каждого вашего союзника в пределах 5 ш
 от цели



ПРИРОДИТЕЛЬ-СКУЛЬПТОР



ВОП

МОР



+1



Цель получает состояние
«Испуган»



Цель получает состояние
«Испуган»



Если цель испугана, отме-
ните 1 в её броске



Если цель испугана, отме-
ните 1 в её броске



ГЛАВА СЕМЬИ

Отряд становится невосприимчив к состоянию «Уязвим» и получает Рас-
сеивание ().



СЕРЕБРЯНО-АЛЫЕ КЛИНКИ При определении результата атаки ближнего
 боя, в которой вы участвуете
 Если вражеский отряд испуган, нанесите ему 1 .

10



ОРОЧЬЯ ОБОЛОЧКА

ДВЖ

2-3 [6]

РАИ

2

ВОЛ

9

ДУХ

1

МАКС

2

Мёртвая плоть • Восставшие
Вступает в отряды Пехота, Мёртвая плоть) • Голем



Цель получает состояние
«Уязвим»



Если атакующий уязвим,
нанесите ему 1



ВОЗВРАЩЁННЫЕ Когда этот отряд уничтожен

Если в вашей армии есть Кукольник или Мастер Нефарим, поместите карту профиля Орочьей оболочки под его карту профиля.



БЕЗ УСТАЛИ В шаг «Войско не стоит на месте»

Орочья оболочка может перемещаться, даже если была активирована в этот раунд.



ОРОЧЬЯ ОБОЛОЧКА



Цель получает состояние
«Уязвим»



Если атакующий уязвим,
нанесите ему 1



ОРОЧИЙ ТРУП Один раз за раунд. В ближнем бою

Добавьте ★ к броску атаки за каждое состояние у цели («Испуган», «Замедлен», «Обезоружен» или «Уязвим»).



КНПЛЕАХТ

ДВЖ

4-3 [10]

РАИ

4

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Живая плоть

Голем • Засада • Огромные размеры • Ужасный вид (1)



Вражеский отряд
в пределах 5 ш получает
состояние «Замедлен»



Если цель замедлена,
нанесите ей 1



Если цель замедлена,
нанесите ей 1



Цель получает состояние
«Испуган»



ВЕРНЫЙ ЗВЕРЬ

Если в пределах 20 ш есть союзный персонаж *Высшего чина* и он ввязывается в схватку с вражеским отрядом, поместите себя так, чтобы ввязаться в схватку с тем же отрядом. Может стать причиной атаки по возможности против вас.



В ЛОВУШКЕ Цель: вражеский отряд в пределах 8 ш с состоянием «Замедлен»
Если цель перемещается либо её сдвигают или помещают в другую точку, она получает 1.



ЗАПАХ КРОВИ

Если у вас есть хотя бы 2, вы можете перебрасывать до 2 кубиков в бросках атаки.



МОРМАБ

ДВЖ

4-3 [13]

РАИ

6

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Живая плоть

Голем • Огромные размеры • Рассеивание (◆) • Ужасный вид (2)



Нанесите 1 ♦ вашей цели



Цель получает состояние «Испуган»



Нанесите 1 ♦ атакующему



Оттолкните (3) атакующего



ЗАПАХ КРОВИ

Если у вас есть хотя бы 2 ♦, вы можете перебрасывать до 2 кубиков в бросках атаки.



БЕЗУМИЕ

Когда вас убирают с поля боя, перед этим вы можете провести атаку по возможности против отряда, который ввязался в схватку с вами.



БЕШЕНАЯ АТАКА Когда вы идёте в натиск или совершаете рывок

Если вы нанесли отряду хотя бы 2 ♦, вы можете сдвинуть (3) его. Если при этом он столкнётся с другим отрядом, оба получают по 1 ♦. Если же при этом он столкнётся с Непроходимым ландшафтом, он получит 1 ♦.



НЕЛЬЗЯ ПРИРУЧИТЬ

Персонажи **не могут** вступать в ваш отряд.



ЖРУНЫ

ДВЖ

3-3 [9]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

1

Пехота • Можно метать • Красные колпаки
Бесстрашие • Разведка

2+ 8



Ваша цель получает состояние «Замедлен»



Ваша цель получает состояние «Замедлен»



1 8



Ваша цель получает состояние «Замедлен»



Ваша цель получает состояние «Замедлен»



МЕЛОЧЬ!

Если вражеский отряд атакует вас в ближнем или дальнем бою и выбрасывает хотя бы ★, вы можете заставить его перебросить любой кубик. Враг НЕ может проводить атаки по возможности против вас, когда вы отходите прочь от схватки.



ПЕРВОБЫТНАЯ ДИКОСТЬ

Этот отряд **не может** стать сломленным.



АЛАЯ ВОЛНА Когда этот отряд уничтожен

Если на поле боя есть союзный Тигель, поместите эту карту профиля под карту профиля Тигеля.



НЕРВНАЯ ТОЛПА В начале раунда

Вы можете сдвинуть (8) себя.



БУКАШИ

ДВЖ

3-3 [9]

РАИ

3

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

1

Пехота • Можно метать • Красные колпаки
Укрытие ([♦1])

2•



Если вы ввязались в схватку,
оттолкните (2) цель



Ваша цель получает состоя-
ние «Замедлен» и 1

1



Если вы ввязались в схватку,
оттолкните (2) цель



МЕЛОЧЬ!

Если вражеский отряд атакует вас в ближнем или дальнем бою и выбрасывает хотя бы ★, вы можете заставить его перебросить любой кубик. Враг НЕ может проводить атаки по возможности против вас, когда вы отходите прочь от схватки.



БЕШЕНЫЙ НАСКОК

Когда вы идёте в натиск или совершаете рывок, игнорируйте эффекты любого элемента ландшафта на пути.



АЛАЯ ВОЛНА Когда этот отряд уничтожен

Если на поле боя есть союзный Тигель, поместите эту карту профиля под карту профиля Тигеля.



НЕРВНАЯ ТОЛПА В начале раунда
Вы можете сдвинуть (8) себя.



ОГНЕВИКИ

ДВЖ

3-2 [9]

РАИ

2

ВОЛ

9

ДУХ

1

МАКС

1

Пехота • Можно метать • Красные колаки

2• 8

Нанесите 1
вашей цели

1 8

Нанесите 1
вашей цели

ПОДРЫВ

Каждый раз, когда боец вашего отряда выбывает из боя, все прочие отряды в пределах 5 ш получают 1 стресс и 2.



ЭМОЦИЯ: ЯРОСТЬ Только если Нуада выбрал эмоцию ярости

Вы можете нанести себе 1, чтобы добавить ** к броску атаки (ближнего или дальнего боя). Вы **не можете** это сделать, если в результате ваш отряд будет уничтожен. Этот урон НЕ учитывается при определении результата схватки.



ТОПЧУНЫ

ДВЖ	РАИ	ВОЛ	ДУХ	МАКС
3-3 [12]	2	9	1	1

Пехота • Можно метать • Красные колпаки
Знакомая местность (Труднопроходимый) • Ужасный вид (1)

2

1

Отмените 1 в броске цели

Добавьте ★★ к броску

Если цель замедлена, нанесите ей 1

1

0

Добавьте ★★ к броску



ПРИТОПАТЫ!

Когда вы совершаете рывок, цель получает состояния «Испуган» и «Замедлен». Каждый вражеский отряд в пределах 5 ш должен пройти проверку ВОЛ или получить состояние «Испуган».



КОСТЯНЫ

ДВЖ

3-3 [9]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

1

Пехота • Можно метать • Красные колпаки

2



Нанесите 1 ♦ вашей цели



1

1



Нанесите 1 ♦ вашей цели



0



МЕЛОЧЬ!

Если вражеский отряд атакует вас в ближнем или дальнем бою и выбрасывает хотя бы ★, вы можете заставить его перебросить любой кубик. Враг НЕ может проводить атаки по возможности против вас, когда вы отходите прочь от схватки.



ОРИХАЛКОВОЕ ОРУЖИЕ Во время схватки ближнего боя, если вы атакуете. Если вы нанесли любое кол-во урона, в конце шага «Разыграйте результат броска» нанесите ещё ♦.



ЭМОЦИЯ: ПРЕДВКУШЕНИЕ Только если Нуада выбрал эмоцию предвкушения. Вы получаете Кровожадность. Ваш ДВЖ меняется на 3-3 (12). Когда вы совершаете рывок, после перемещения для рывка оттолкните (5) цель и поместите себя так, чтобы ввязаться в схватку с ней.



НЕРВНАЯ ТОЛПА В начале раунда. Вы можете сдвинуть (8) себя.



ТИГЕЛЬ

ДВЖ

3-3 [10]

РАИ

6

ВОЛ



ДУХ

2

МАКС

1

Красные колпаки
Голем • Огромные размеры • Рассеивание (♦) • Ужасный вид (1)



2



! Цель получает состояние «Уязвим»

★ Если ваша цель уязвима, она получает 1 стресс



! Отмените 1 ★ в броске цели

! Отмените до 2 ★ в броске цели



МЕТАНИЕ КРАСНОГО КОЛПАКА

Выберите союзный отряд в пределах 5 ш, который *Можно метать* (кроме персонажей и отрядов с персонажем в составе). Поместите (10) его в любую точку.



ИСТОЧНИК ЖИЗНИ

Выставьте на поле боя отряд *Красных колпаков* из-под вашей карты профиля в пределах 10 ш от вас. Если при этом он вяжется в схватку с вражеским отрядом, проведите против этого вражеского отряда атаку дальнего боя со значением ♦♦♦♦.



ПЫЛАЮЩИЕ УГОЛЯ

Каждый отряд (кроме *Красных колпаков*), который приближался к вам на расстояние в пределах 3 ш во время своей активации, получает 1 ♦ в конце своей активации.

15



СЛЕПЫШ

ДВЖ

3-3 [8]

РАИ

2

ВОЛ



ДУХ

1

МАКС

3

Персонаж • Красные колпаки
Вступает в отряды (Пехота, Красные колпаки) • Рассеивание (♦)



Нанесите 1 ♦ вашей цели



Ваша цель получает 1 ✖



ЛАВА ПРЯМО ИЗ КРАТЕРА В конце раунда

Перед шагом «Снизьте стресс отрядов» каждый отряд (кроме Красных колпаков), который касается вас, получает 1 ♦. Красные колпаки, которые касаются вас, вместо этого лечат 1 ♦.



СЛЕПЫШ

МОР

+1



Нанесите 1 ♦ вашей цели



ЛАВА ПРЯМО ИЗ КРАТЕРА В конце раунда

Перед шагом «Снизьте стресс отрядов» каждый отряд (кроме Красных колпаков), который касается вас, получает 1 ♦. Красные колпаки, которые касаются вас, вместо этого лечат 1 ♦.



ДВЖ

4-3 [11]

РАН

4

ВОЛ



ДУХ

3

МАКС

1

Персонаж • Высший чин • Альвены • Эльфы
Элита



Нанесите 1 вашей цели



Поместите 1 жетон урона на навык «Кинжал «Кровосос»»



Отмените 1 в броске цели



Отмените до 2 в броске цели



ЖИДКИЙ ОРИХАЛК В начале вашей активации

Вы лечите весь урон. Уберите со своей карты весь стресс и все состояния. Получите 2 и выполните эффекты Гнили (как по обычным правилам).



КИНЖАЛ «КРОВОСОС»

Поместите жетон урона на этот навык каждый раз, когда вы наносите любое количество урона. В начале вашей активации вы можете снять X жетонов урона с навыка, чтобы применить эффект ниже:

- **X = 1–4:** Каждый союзный отряд в пределах 15 ш получает X очков этого эффекта и может потратить их либо на лечение урона, либо на восстановление бойцов согласно своему значению РАН (т.е. отряд с РАН 2 должен потратить 2 очка эффекта на восст. бойца).
- **X = 5 или более:** Восстановите союзный отряд *Огромных размеров* со значением РАН не более X и поместите его в пределах 5 ш.



СИЛЬНАЯ ЭМОЦИЯ В начале игры, а также в начале каждой вашей активации

Выберите, какая эмоция довлеет над Нуадой. Все отряды Красных колпаков получают эффект от неё.

- **Предвкушение:** они могут перебрасывать броски защиты и проверки ВОЛ.
- **Ярость:** они получают *Бесстрашие*, *Кровожадность* и +3 к расстоянию рывка.
- **Досада:** при атаке они добавляют к броску атаки, если цель замедлена.

25



НАДСМОТРЩИК

ДВЖ	РАИ	ВОП	ДУХ	МАКС
4-3 [11]	2		2	1

Персонаж • Красные колпаки
Вступает в отряды (Букаши | Жруны | Костяны)



Если вы ввязались в схватку с целью, оттолкните (4) её



Если цель замедлена, она получает 1



Цель получает состояние «Замедлен»



МЕТАНИЕ КРАСНОГО КОЛПАКА

Выберите союзный отряд в пределах 5 ш, который *Можно метать* (кроме персонажей и отрядов с персонажем в составе). Поместите (10) его в любую точку.



НАДСМОТРЩИК

ВОП	МОР
	+1



МЕТАНИЕ КРАСНОГО КОЛПАКА

Поместите (10) в другую точку отряд, в котором вы состоите. При этом вы (персонаж) остаётся на месте и покидаете отряд по обычным правилам (распределите жетоны на картах профилей отряда и персонажа).

45



ЕЗДОК

ДВЖ

3-3 [9]

РАИ

4

ВОП



ДУХ

2

МАКС

1

Персонаж • Красные колпаки
Вступает в отряды (Пехота, Красные колпаки) • Заклинатель •
Рассеивание (♦♦) • Элита



Добавьте ★★ к броску

Отмените 2★ в броске цели



ВОЗЖИГАНИЕ ВНУТРЕННЕГО ОГНЯ Без ЛВ. Длительность: 3 хода

Все Красные колпаки в пределах 12 ш могут добавить ! к своим броскам атаки.

♦♦: Длительность увеличивается — 5 ходов

♦♦: Они также могут добавить к броскам ☆ или ! (выберите, когда колдуете это заклинание)



ДЫХАНИЕ МАКЕРЫ Без ЛВ

Каждый союзный отряд Красных колпаков в пределах 20 ш восстанавливает бойца. Если в вашем войске был уничтожен отряд Жрунов или Букашей, выставьте его на поле боя в пределах 8 ш.



ЛИДЕР КРАСНЫХ КОЛПАКОВ

Каждый союзный отряд Красных колпаков в пределах 8 ш прибавляет +1 к своему значению контроля.



ЕЗДОК

ВОП

МОР

+2



ДЫХАНИЕ МАКЕРЫ Без ЛВ

Каждый союзный отряд Красных колпаков в пределах 20 ш восстанавливает бойца. Если в вашем войске был уничтожен отряд Жрунов или Букашей, выставьте его на поле боя в пределах 8 ш.