

Έρικ, ο Ακόλουθος

Ανθρωπος, Στρατιώτης



Μάχη	Εμβέλεια	/	Μαγεία	Αποφυγή
3	1"		3	-1

Ακόλουθος: Οι άλλοι φιλικόι Στρατιώτες εντός 4" κερδίζουν στο Χαρακτηριστικό Μάχη +1. Οι άλλοι φιλικόι Ευγενείς κερδίζουν +2 στο Χαρακτηριστικό Μάχη.

Δερμάτινο Γιλέκο: Μείωσε τη Ζημιά Κοπής και Διάτρησης που έχεις υποστεί κατά -1.

Ο Ήρωας μου (2) 4"

Ο στοχοποιημένος Στρατιώτης κερδίζει 1 Ενέργεια ή, ο στοχοποιημένος Ευγενής κερδίζει 2 Ενέργεια.

Γιατρός (1) 4"

X : Ο στοχοποιημένος Στρατιώτης ή Ευγενής αναπληρώνει Χ Πληγές.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στη Χαμηλή Άμυνα.



Θα το Μετανοιώσεις Αυτό

Αναβάθμιση στη Χαμηλή Άμυνα

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

0

Κατακόρυφο Χτύπημα

0

Ευθύ Χτύπημα

0

Πλάγιο Χτύπημα

0

Ανοδικό Χτύπημα

0

Χαμηλή Άμυνα

0

Τελική Συνέπεια: Αν αυτό το μοντέλο δεν έχει τεθεί Εκτός Μάχης, αντάλλαξε τις θέσεις μεταξύ αυτού του μοντέλου και ενός φιλικού μοντέλου εντός 4".

Φλιντλοκ

Ανθρωπος, Στρατώτης



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
3 1" / 3 0

Στιλέτο: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Διάτρησης, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Επανόπλιση [Πυροβολισμός με Μουσκέτο] (2)

Η ονομαζόμενη Ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά. Αυτή η Ικανότητα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν το μοντέλο είναι σε Συμπλοκή.

Σημάδεψε (1) - Μία φορά ανά γύρο.

Άυξησε το Χαρακτηριστικό Μαγεία κατά +1 αυτού του χαρακτήρα μέχρι το τέλος του γύρου.

"Πρόσεχε!" (1) 6"

Μείωσε το Χαρακτηριστικό Αποφυγή κατά -1 του στοχοποιημένου φιλικού χαρακτήρα μέχρι το τέλος του γύρου.

Πυροβολισμός με Μουσκέτο (1) 12" - Μία φορά ανά παιχνίδι, εκτός αν γίνει επανόπλιση. ○

✖ : Ο Στόχος υποφέρει Χ+2 Ζημιά Κρούσης.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές και η Ικανότητα Επανόπλιση δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

Χαρακτηριστική Κίνηση στην **Υψηλή Άμυνα**.



Ίακτική Υποχώρηση

Αναβάθμιση στην **Υψηλή Άμυνα**

○ Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

○

Κατακόρυφο Χτύπημα

○

Ευθύ Χτύπημα

○

Πλάγιο Χτύπημα

○

Ανοδικό Χτύπημα

○

Χαμηλή Άμυνα

○

Μείωσε τη Ζημιά που υπέφερες κατά -1.

Τελική Συνέπεια: Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί 2".

Κάουφμαν

Άνθρωπος, Ευγενής



Μάχη	Εμβέλεια	/	Μαγεία	Αποφυγή
2	1"		4	+1

Βροχή από Χρυσό: Στοχοποίησε ένα σημείο του πεδίου μάχης εντός 6" και ορατό από αυτό το μοντέλο. Όλα τα άλλα μοντέλα εντός 4" από αυτό το σημείο κινούνται 2" κατευθείαν προς αυτό το σημείο. Ο παίχτης που ελέγχει τον Κάουφμαν επιλέγει τη σειρά των κινήσεων.

Σάκος με Χρήματα (2) 6"

Τοποθέτησε ένα 30mm διαμέτρου δείκτη *Σάκου με Χρήματα* σε ένα σημείο εντός 6" και ορατό από αυτό το μοντέλο. Ο δείκτης παραμένει στο παιχνίδι αλλά αφαιρείται αμέσως εάν οποιοδήποτε μοντέλου η βάση είναι σε επαφή με αυτό. Κάθε φορά που άλλο μοντέλο εκτελεί τις ενέργειες *Βήμα* ή *Τρέξιμο* εντός 6" και στην Οπτική Επαφή του δείκτη *Σάκου με Χρήματα*, δεν μπορεί να τερματίσει τη κίνηση του πιο μακριά από τον κοντινότερο δείκτη *Σάκου με Χρήματα* από όπου ξεκίνησε την κίνηση.

Γενναιόδωρη Προσφορά (1) 2" - Μία φορά ανά παιχνίδι.

2 ή 2: Το στοχοποιημένο μοντέλο χάνει τη κατοχή μίας Φεγγαρόπετρας που κουβαλάει και αυτός ο χαρακτήρας παίρνει στη κατοχή του αυτή τη Φεγγαρόπετρα.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο **Ευθύ Χτύπημα**.



Σπρώξιμο με τη Κοιλιά

Αναβάθμιση στο **Ευθύ Χτύπημα**

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

Ø

Κατακόρυφο Χτύπημα

Ø

Ευθύ Χτύπημα

Ø

Πλάγιο Χτύπημα

Ø

Ανοδικό Χτύπημα

Ø

Χαμηλή Άμυνα

Ø

Τελική Συνέπεια: Κίνησε το εχθρικό μοντέλο 2" κατευθείαν μακριά από αυτό το μοντέλο.

Γερτρούδη, η Νεραϊδοκλυνηγός

Άνθρωπος, Μισθοφόρος



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 1" / 5 0

Φυλαχτό Προστασίας: Μείωσε τη Μαγική Ζημιά που έχεις υποστεί κατά -2.

Επανόπλιση [Καραμπίνα] (2)

Η ονομαζόμενη Ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά. Αυτή η Ικανότητα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν το μοντέλο είναι σε Συμπλοκή.

Φυσική Επίταξη (1) 4" Παλμός - Μία φορά ανά γύρο.

Όλα τα μοντέλα εντός του Παλμού υποφέρουν 2 Πληγές για κάθε δείκτη Ενέργειας που έχουν πάνω από 3.

Καραμπίνα (1) 4" - Μία φορά ανά παιχνίδι, εκτός αν γίνει Επανόπλιση. ○

✖ ή ✖ : Ο Στόχος υποφέρει Χ Ζημιά Κρούσης.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο Πλάγιο Χτύπημα.



Περιστροφική Κλωτσιά

Αναβάθμιση στο Πλάγιο Χτύπημα

Είδος Ζημιάς:
Κρούση

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα 1

Κατακόρυφο Χτύπημα 2

Ευθύ Χτύπημα 2

Πλάγιο Χτύπημα 1

Ανοδικό Χτύπημα 1

Χαμηλή Άμυνα 0

Τελική Συνέπεια: Κίνησε το εχθρικό μοντέλο 1". Μπορείς αμέσως να χρησιμοποιήσεις την Ικανότητα Επανόπλιση ακόμα και αν είσαι σε Συμπλοκή χωρίς να ξοδέψεις Ενέργεια.

Φράϊαρ Φλάβιος

Άνθρωπος, Κληρικός



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 2" / 3 +1

Φυσική Επένδυση: Μείωσε τη Ζημιά Κρούσης που έχεις υποστεί κατά -2.

Ρόπαλο: Όταν ένας εχθρός στοχοποιεί αυτόν τον χαρακτήρα με μία Ικανότητα Μαγείας, ή χρησιμοποιεί μία Ικανότητα Μαγείας εντός 4" από αυτό το μοντέλο, αν οι κάρτες άμυνας έχεις δύο ή περισσότερες κάρτες Συμφοράς, μπορείς να τις εμφανίσεις για να ακυρώσεις την ικανότητα και να προκαλέσεις τη Συμφορά στον ενεργό χαρακτήρα.

Κακόβουλος: Όταν αυτός ο χαρακτήρας προκαλεί 1 ή περισσότερες Πληγές σε έναν εχθρό, αναπληρώνει ο ίδιος 1 Πληγή.

Θεραπεία (2) 8"

X: Ο Στόχος αναπληρώνει X+1 Πληγές.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές

Χαρακτηριστική Κίνηση στην **Πλάγιο Χτύπημα**.



Ξυλιά

Αναβάθμιση στο **Πλάγιο Χτύπημα**

Είδος Ζημιάς:
Πρόσκρουση

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	0
Ευθύ Χτύπημα	0
Πλάγιο Χτύπημα	0
Ανοδικό Χτύπημα	0
Χαμηλή Άμυνα	0

Τελική Συνέπεια: Αν αυτό το μοντέλο δεν έχει τεθεί *Εκτός Μάχης* τότε αναπληρώνει 1 Πληγή.

Νάτι, Κλέφτρα της Παραγκούπολης

Ανθρωπος, Απατεώνας



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
3 1" / 4 - [#]

Αδύναμη: Μείωσε τη Ζημιά Μάχης που προκαλεί αυτός ο χαρακτήρας κατά -1.

Κρυμμένο Στιλέτο: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης *Διάτρηση*, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1. Αν αυτός ο χαρακτήρας παίξει *Ανοδικό Χτύπημα* αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Αθώο Βλέμμα: Όταν ένας εχθρός στοχοποιεί αυτόν τον χαρακτήρα με μία ενέργεια, τότε το ενεργό εχθρικό μοντέλο πρέπει να χάσει 1 *Ενέργεια* ή η ενέργεια ακυρώνεται.

Εξαφάνιση στο Πλήθος: Το Χαρακτηριστικό Αποφυγή αυτού του χαρακτήρα είναι - [#], όπου [#] είναι ο αριθμός των άλλων μοντέλων εντός 3", χωρίς να υπολογίζεται ο χαρακτήρας που εκτέλεσε αυτή την Ικανότητα.

Σβέλτη: Όταν εκτελείς *Βήμα Αντίδρασης* και βρίσκεσαι σε *Συμπλοκή* με έναν εχθρό, αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί 2" αντί του συνηθισμένου 1". *Μία φορά ανά γύρο.*

Σφεντόνα (2)

X: Ο Στόχος υποφέρει Χ Ζημιά *Κρούσης*.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο χάνει τις ικανότητες *Αθώο Βλέμμα* και *Εξαφάνιση στο Πλήθος* και το Χαρακτηριστικό Αποφυγή αυξάνεται +1 μέχρι το τέλος του γύρου.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο *Πλάγιο Χτύπημα*.



Ριζιμο Πορτοφολιού

Αναβάθμιση στο *Πλάγιο Χτύπημα*

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

0

Κατακόρυφο Χτύπημα

0

Ευθύ Χτύπημα

0

Πλάγιο Χτύπημα

0

Ανοδικό Χτύπημα

0

Χαμηλή Άμυνα

0

Μείωσε τη Ζημιά που υπέφερες κατά -2.

Τελική Συνέπεια: Αν αυτό το μοντέλο δεν έχει τεθεί *Εκτός Μάχης* τότε μπορεί να πάρει στη κατοχή του έως μία Φεγγαρόπετρα από τον εχθρό.

Μαμά Ιζίμπλ

Γνώμος



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
2 1" / 6 0

Βραδύς: Οι ενέργειες Βήματος αυτού του μοντέλου περιορίζονται σε 2".

Τα Αγοράκια μου: Μείωσε όλη τη Ζημιά που θα υπέφερε αυτός χαρακτήρας κατά -1 για κάθε άλλο φιλικό Γνώμο εντός 4", με μέγιστο έως -3.

Τυχρό Φυλαχτό: Οι άλλοι φιλικό Γνώμοι εντός 4" κερδίζουν στο Χαρακτηριστικό Μάχη και Μαγεία +1 και μείωσε τη Μαγική Ζημιά που υποφέρουν κατά -1.

Η Αγάπη της Μητέρας (1) 10" - Μία φορά ανά γύρο Κινήσου 2" κατευθείαν προς ένα στόχο Γνώμο, μετά ο στόχος κινείται 2" κατευθείαν προς αυτό το μοντέλο και αναπληρώνει 2 Πληγές.

Η Οργή της Μητέρας (1) 3" Παλμός - Μία φορά ανά παιχνίδι. Οι άλλοι φιλικό Γνώμοι εντός του Παλμού κερδίζουν 1 Ενέργεια. Τα εχθρικά μοντέλα εντός του παλμού υποφέρουν 2 Πληγές.

Θεραπεία (2) 8"

: Ο Στόχος αναπληρώνει X+1 Πληγές.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές

Χαρακτηριστική Κίνηση στη Χαμηλή Άμυνα.



Θα το Μετανοιώσεις Αυτό

Αναβάθμιση στη Χαμηλή Άμυνα

Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

Κατακόρυφο Χτύπημα

Ευθύ Χτύπημα

Πλάγιο Χτύπημα

Ανοδικό Χτύπημα

Χαμηλή Άμυνα

Τελική Συνέπεια: Αν αυτο το μοντέλο είναι ακόμα ζωντανό, αντάλλαξε τις θέσεις μεταξύ αυτού του μοντέλου και ενός φιλικού μοντέλου εντός 4".

Κουόρελ

Γνώμος, Στρατιώτης, Πολιτοφυλακή



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
3 1" / 3 0

Βραδύς: Οι ενέργειες *Βήματος* αυτού του μοντέλου περιορίζονται σε 2".

Ξιφίδιο: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Κοπής, αύξησε τη Ζημιά κατά +1.

Επανόπλιση [Βαλλίστρα] (2).

Η ονομαζόμενη Ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά. Αυτή η Ικανότητα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν το μοντέλο είναι σε Συμπλοκή.

Συμπολεμιστές (1) 4"

Ο στοχοποιημένος άλλος φιλικός χαρακτήρας της *Πολιτοφυλακής* κερδίζει στα Χαρακτηριστικά Μάχη και Μαγεία +1 μέχρι το τέλος του γύρου. Μετά, ο στόχος μπορεί να χάσει 1 *Ενέργεια* για να δώσει σε αυτό το χαρακτήρα +1 στα Χαρακτηριστικά Μάχη και Μαγεία μέχρι το τέλος του γύρου.

Βολή με Βαλλίστρα (1) 14" - Μία φορά ανά παιχνίδι, εκτός αν γίνει Επανόπλιση. ○

✖: Ο Στόχος υποφέρει 2X Ζημιά Διάτρησης και μετά κινείται 1" κατευθείαν μακριά.

Συμφορά : Η Ικανότητα *Επανόπλιση* δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

Χαρακτηριστική Κίνηση στην *Υψηλή Άμυνα*.



Ίακτική Υποχώρηση

Αναβάθμιση στην *Υψηλή Άμυνα*

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

○

Κατακόρυφο Χτύπημα

○

Ευθύ Χτύπημα

○

Πλάγιο Χτύπημα

○

Ανοδικό Χτύπημα

○

Χαμηλή Άμυνα

○

Μείωσε τη Ζημιά που υπέφερες κατά -1.

Τελική Συνέπεια: Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί 2".

Μπίλι

Νάνος, Πολιτοφυλακή, Ζώο



Μάχη	Εμβέλεια	/	Μαγεία	Αποφυγή
4	1"		4	-1

Σπαθί: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Κοπή, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Καπιτονέ Πανοπλία: Μείωσε τη Ζημιά Κοπή που έχεις υποστεί κατά -1.

Ταχύτητα Εμβολισμού (3) 6"

Κίνησε αυτό το μοντέλο 6" κατευθείαν προς το εχθρικό μοντέλο στόχο. Αν οι βάσεις τους ακουμπήσουν γύρνα μία Κάρτα Μαγείας. Το εχθρικό μοντέλο υποφέρει Χ+1 Ζημιά Κρούσης και μετά κινείται κατευθείαν μακριά, όπου Χ είναι η αξία της γυρισμένης κάρτας.

Συμφορά: Το εχθρικό μοντέλο δεν υποφέρει καθόλου Ζημιά και μπορεί να κινηθεί 3".

Ντέι – Ντέι Σίλβερ (2)

Χ ή Χ : Κίνησε αυτό το μοντέλο 2Χ".

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο δεν μπορεί να κινηθεί είτε οικειοθελώς είτε όχι μέχρι το τέλος του γύρου.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**.



Άγριο Χτύπημα

Αναβάθμιση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	2
Ευθύ Χτύπημα	2
Πλάγιο Χτύπημα	3
Ανοδικό Χτύπημα	3
Χαμηλή Άμυνα	2

Τελική Συνέπεια: Κίνησε το εχθρικό μοντέλο 1" κατευθείαν μακριά από αυτό το μοντέλο.

Φρίτζ

Άνθρωπος, Μισθοφόρος, Στρατιώτης



Μάχη 4 / Εμβέλεια 2" / Μαγεία 0 / Αποφυγή +1

Μεγαλοπρεπές Σπαθί: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κοπή, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +3. Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κρούση ή Διάτρηση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Εκφοβισμός (1) 4"

Οι στοχοποιημένοι Άνθρωποι ή Γκόμπλιν υποφέρουν -2 στο Χαρακτηριστικό Μαγεία και γίνονται [Προβλέψιμος Μαχητής: Κατά τη διάρκεια του γύρου Μάχης, πριν κάθε παίχτης επιλέξει τη κάρτα Μάχης, πρέπει να εμφανίσουν τις κάρτες του χεριού τους στον αντίπαλο.] μέχρι το τέλος του γύρου.

Μείνε Πίσω! (1) 2" Παλμός - Μία φορά ανά γύρο.

Όλα τα άλλα μοντέλα εντός του Παλμού κινούνται 1" κατευθείαν μακριά.

Χαρακτηριστική Κίνηση στην **Ανοδικό Χτύπημα**.



Κόφτης

Αναβάθμιση στην **Ανοδικό Χτύπημα**

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	2
Κατακόρυφο Χτύπημα	1
Ευθύ Χτύπημα	1
Πλάγιο Χτύπημα	2
Ανοδικό Χτύπημα	1
Χαμηλή Άμυνα	0

Τελική Συνέπεια: Προκάλεσε 2 Ζημιά Κοπή σε όλα τα μοντέλα εντός 2" τα οποία δεν συμμετείχαν σε αυτό το γύρο Μάχης. Αυτή η Ζημιά δεν υπολογίζεται ως Ζημιά Μάχης.

Άγκαθα, η Ιαβερνιάρισσα Κυρά Ανθρωπος



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
3 1" / 3 0

Θάρρος Αν ένας Φιλικός Στρατιώτης ή Μισθοφόρος εκτελεί ενέργεια Επίθεσης Μάχης εντός 6" από αυτό το μοντέλο, μπορείς να τους κάνεις να κερδίσουν 1 Ενέργεια. Μία φορά ανά γύρο.

Κρυμμένο Στιλέτο: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Διάτρηση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1. Αν αυτός ο χαρακτήρας παίξει Ανοδικό Χτύπημα αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Δελεαστική Προσφορά (2) 10"

X, **X** ή **X** : Κίνησε το Στόχο 4" κατευθείαν προς αυτό το μοντέλο.

Συμφορά: Αυτός ο χαρακτήρας υποφέρει 2 Πληγές.

Πιές Όλο το Ποτό Σου (1) 2" - Μία φορά ανά γύρο.

X : Ο Στόχος χάνει X Ενέργεια.

X : Ο Στόχος κερδίζει X Ενέργεια και το Χαρακτηριστικό Μαγεία του μειώνεται κατά -X μέχρι το τέλος του γύρου.

X : Το Χαρακτηριστικό Μάχη του Στόχου αυξάνεται κατά +X μέχρι το τέλος του γύρου.

Συμφορά : Ο Στόχος χάνει τη κατοχή έως μίας Φεγγαρόπετρας που κουβαλάει (τοποθέτησε τη Φεγγαρόπετρα σε επαφή με τη βάση αυτού του μοντέλου με Αξία Βάθους "1")

Χαρακτηριστική Κίνηση στην Υψηλή Άμυνα.



Στη Κόλαση δεν υπάρχει Οργή

Αναβάθμιση στην Υψηλή Άμυνα

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα
Κατακόρυφο Χτύπημα
Ευθύ Χτύπημα
Πλάγιο Χτύπημα
Ανοδικό Χτύπημα
Χαμηλή Άμυνα

0
0
0
0
0
0

Κουάκ

Άνθρωπος, Μάγος, Κληρικός

Μάχη	Εμβέλεια	/	Μαγεία	Αποφυγή
2	1"		5	0

Αδύναμος: Μείωσε όλη τη Ζημιά Μάχης που προκαλεί αυτός ο χαρακτήρας κατά -1. Οι ενέργειες Συγκομιδή για αυτόν το χαρακτήρα κοστίζουν +1 Ενέργεια

Προαίσθημα: Αν ένας εχθρικός χαρακτήρας στοχοποιήσει αυτόν τον χαρακτήρα με μια ενέργεια, μπορείς να διακόψεις την ενέργεια για να κάνεις ένα *Βήμα Αντίδρασης* απορρίπτοντας 1 *Ενέργεια*. Αν το κάνεις αυτό, ο εχθρός πρέπει να ολοκληρώσει την ενέργεια που είχε ξεκινήσει, αν μπορεί, χωρίς να επιλέξει διαφορετικό στόχο.

Ενόραση (1) 10" - Μία φορά ανά γύρο.

Ο Στόχος Άνθρωπος κερδίζει +2 στο Χαρακτηριστικό Μαγεία μέχρι το τέλος του γύρου.

Θεραπεία (2) 8"

X : Ο Στόχος αναπληρώνει X+1 Πληγές.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Σκόνη Τύφλωσης (1) 4"

X : Μείωσε τα Χαρακτηριστικά Μάχη και Μαγεία του Στόχου κατά 2X μέχρι το τέλος του γύρου.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο χάνει όλη την *Ενέργεια* του.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο Χαμηλή Άμυνα.



Άγριο Χτύπημα

Αναβάθμιση στο Χαμηλή Άμυνα

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

0

Κατακόρυφο Χτύπημα

0

Ευθύ Χτύπημα

0

Πλάγιο Χτύπημα

0

Ανοδικό Χτύπημα

0

Χαμηλή Άμυνα

0

Τελική Συνέπεια: Το εχθρικό μοντέλο έχει μείωση -2 στο Χαρακτηριστικό Μάχη για το υπόλοιπο του γύρου. Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί 4".

Νεαρός Ιζάκ

Γνώμος, Ευγενής, Πολιτοφυλακή



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 1" / 2 0

Σπαθί των Προγόνων: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Κοπή, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +2. Αν αυτός ο χαρακτήρας προκάλεσε Ζημιά Μάχης Διάτρηση, αύξησε τη Ζημιά κατά +1.

Ασπίδα των Προγόνων: Μείωσε τη Ζημιά που έχεις υποστεί κατά -1.

Τυχερός (1) - Μία φορά ανά γύρο.

Κοίτα τις 5 πρώτες κάρτες της Τράπουλας Μαγείας. Τοποθέτησε οποιοδήποτε αριθμό καρτών στη κορυφή της τράπουλας με οποιαδήποτε σειρά και τις υπόλοιπες στο τέλος της τράπουλας με οποιαδήποτε σειρά.

Μαγικό Ρόφημα (1) - Μία φορά ανά γύρο.

X : Αυτό το μοντέλο υποφέρει X Πληγές.

X : Αυτό το μοντέλο κερδίζει X Ενέργεια.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 3 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στην **Χαμηλή Άμυνα**.



Χτύπημα με Ασπίδα

Αναβάθμιση στη **Χαμηλή Άμυνα**

Είδος Ζημιάς:
Κρούση

Ο Αντίπαλος παίζει: Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	1
Κατακόρυφο Χτύπημα	2
Ευθύ Χτύπημα	0
Πλάγιο Χτύπημα	2
Ανοδικό Χτύπημα	2
Χαμηλή Άμυνα	1

Τελική Συνέπεια: Κίνησε αυτό το μοντέλο 1" κατευθείαν προς τον εχθρό και αν οι βάσεις τους ακουμπήσουν τότε κίνησε τον εχθρό 1" κατευθείαν μακριά.

Μόρις

Γνώμος, Πολιτοφυλακή



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
3 1" / 3 0

Αξίνα: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Κοπή, μείωσε τη Ζημιά που προκαλεί κατά Χ. Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κρούση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +2.

Ανθρακωρύχος: Όταν αυτό το μοντέλο εκτελεί την ενέργεια Συγκομιδή, πάρε στη κατοχή σου τη Φεγγαρόπετρα ανεξαρτήτως τη αξία βάθους. Αυτό το μοντέλο αγνοεί τον κανόνα Αργό Κουβάλημα όταν έχει στη κατοχή του μία μόνο Φεγγαρόπετρα.

Σκληρός σαν Παλιές Μπότες: Στην αρχή της Φάσης Αναπλήρωσης αυτό το μοντέλο Αναπληρώνει 2 Πληγές.

Σπρωξιά (0) 1" - Μία φορά ανά γύρο
Κίνησε ένα άλλο μοντέλο 2" κατευθείαν μακριά.

Λαγούμι (2) 8"

X : Ο Στόχος υποφέρει Χ Πληγές και γίνεται **[Βραδύς]**: Οι ενέργειες Βήματος αυτού του μοντέλου περιορίζονται σε 2", μέχρι το τέλος του γύρου.

Συμφορά : Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**.



Έτοιμος για Ισακωμό

Αναβάθμιση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**

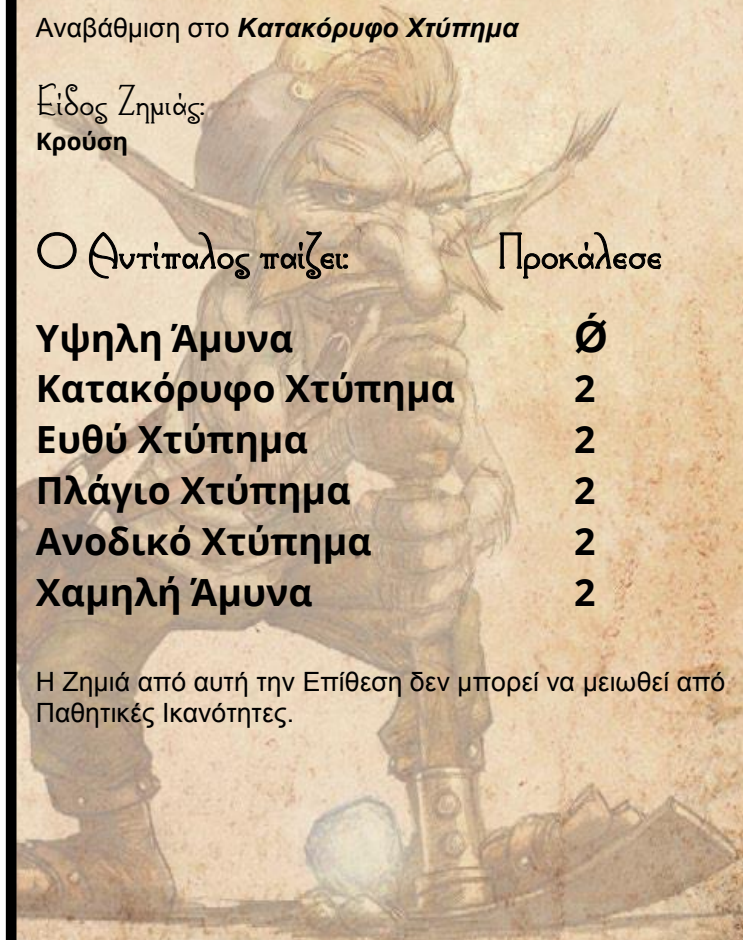
Είδος Ζημιάς:
Κρούση

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	2
Ευθύ Χτύπημα	2
Πλάγιο Χτύπημα	2
Ανοδικό Χτύπημα	2
Χαμηλή Άμυνα	2

Η Ζημιά από αυτή την Επίθεση δεν μπορεί να μειωθεί από Παθητικές Ικανότητες.



Γκράντοκ

Γνώμος, Πολιτοφυλακή



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 1" / 2 0

Καπιτονέ Πανοπλία: Μείωσε τη Ζημιά Κοπή που έχεις υποστεί κατά -1.

Σκληρός σαν Παλιές Μπότες: Στην αρχή της Φάσης Αναπλήρωσης αυτό το μοντέλο Αναπληρώνει 2 Πληγές.

Μυρίζω το Ψέμμα: Τα εχθρικά μοντέλα που στοχοποιούν αυτό το μοντέλο, ή μοντέλα εντός 2", πρέπει να εμφανίσουν τη Κάρτα Μαγείας αμέσως όταν την παίζουν.

Συμβουλή του Σοφού: Τα φιλικά μοντέλα εντός 4" μπορούν να αγνοήσουν τις Συμφορές.

Ξεχασιάρης (1) 8"

Αφαίρεσε μία Ικανότητα Μαγείας ή μία Ενεργητική Ικανότητα από τον στοχοποιημένο χαρακτήρα μέχρι το τέλος του γύρου.

Παγίδα (2) 14"

Αυτή η Επίθεση δεν μπορεί να τροποποιηθεί από το Χαρακτηριστικό Αποφυγή ή από Κάλυψη.

X: Ο Στόχος υποφέρει X Ζημιά Διάρθρωση.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Χαρακτηριστική Κίνηση στην **Υψηλή Άμυνα**.



Εμπειρη Αποφυγή

Αναβάθμιση της **Υψηλής Άμυνας**

Είδος Ζημιάς:
Κρούση

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

0

Κατακόρυφο Χτύπημα

1

Ευθύ Χτύπημα

1

Πλάγιο Χτύπημα

1

Ανοδικό Χτύπημα

1

Χαμηλή Άμυνα

0

Τελική Συνέπεια: Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί 1".

Ιωάννα, η Σκανδιναβή Πριγκίπισσα
Γνώμος, Ευγενής, Σκανδιναβός



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
5 2" / 3 0

Δόρυ: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κοπή ή Διάτρηση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Αγαπητή: Μείωσε όλη τη Ζημιά που υποφέρει αυτός ο χαρακτήρας κατά -1 για κάθε φιλικό Γνώμο ή Ζώο εντός 4", έως μέγιστο -3.

Ελιξίριο των Ξωτικών (2) - Μία φορά ανά γύρο.

X: Αυτός ο χαρακτήρας κερδίζει X+1 Ενέργεια.

Συμφορά: Αυτός ο χαρακτήρας υποφέρει 3 Πληγές.

Η Εκδίκηση των Φίλων του Δάσους (2) 18"

Αυτή η ικανότητα δεν τροποποιείται από την Κάλυψη.

X: Ο Στόχος εντός 3" από σκηνικά τοπίου Δέντρο ή Δασώδες Έδαφος υποφέρει X Μαγική Ζημιά.

Συμφορά: Ο Στόχος κερδίζει [Προστασία: Την πρώτη φορά που αυτός ο χαρακτήρας θα υπέφερε Ζημιά, μείωσε τη Ζημιά κατά X], μέχρι το τέλος του γύρου.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο Πλάγιο Χτύπημα.



Κυκλώνας της Βαλκυρίας

Αναβάθμιση στο Πλάγιο Χτύπημα

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

Ο Αντίπαλος παίζει: Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	2
Ευθύ Χτύπημα	1
Πλάγιο Χτύπημα	1
Ανοδικό Χτύπημα	2
Χαμηλή Άμυνα	0

Τελική Συνέπεια: Προκάλεσε 2 Ζημιά Κοπή σε όλα τα μοντέλα εντός 2" τα οποία δεν συμμετείχαν σε αυτό το γύρο Μάχης. Αυτή η Ζημιά δεν μετράει ως Ζημιά Μάχης.

Μυριδαίος

Γνώμος, Απατεώνας

Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 1" / 0 0

Στιλέπτο: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Διάτρηση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Τομάρι Μολυσμένο με Ψύλλους: Μείωσε τη Ζημιά Μαγική και τη Κοπή που υποφέρεις κατά -1.

Εντιμότητα Μεταξύ Κλεφτών: Φιλικόι Απατεώνες εντός 6" κερδίζουν +1 στο Χαρακτηριστικό Μαγεία.

Αθόρυβη Κίνηση (1)

Αυτός ο χαρακτήρας κερδίζει στο Χαρακτηριστικό Αποφυγή -2 μέχρι το τέλος του γύρου.

Τσιρίδα (1) 6"

Κίνησε τον εχθρικό Στόχο 1". Βήματα Αντίδρασης δεν μπορούν να εκτέλεστούν σε αυτή την Ικανότητα.

Κλοπή (2) 1" - Μία φορά ανά γύρο

Το στοχοποιημένο μοντέλο αν έχει λιγότερες Πλήγες από αυτό το χαρακτήρα, τότε χάνει τη κατοχή μίας Φεγγαρόπετρας και αυτός ο χαρακτήρας παίρνει στη κατοχή του τη Φεγγαρόπετρα.

Αρουραίος των Υπονόμων (1) - Μία φορά ανά παιχνίδι

Μπορείς να παίζεις αυτή την Ικανότητα μόνο αν ο Μυριδαίος είναι μέσα σε Κτίριο. Αυτός ο χαρακτήρας Αφαιρείται από το παιχνίδι. Στην αρχή της επόμενης Φάσης Αναπλήρωσης, Επέστρεψε αυτόν τον χαρακτήρα μέσα σε οποιοδήποτε Κτίριο.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο Πλάγιο Χτύπημα.



Παράλυση

Αναβάθμιση στο Πλάγιο Χτύπημα

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

1

Κατακόρυφο Χτύπημα

2

Ευθύ Χτύπημα

1

Πλάγιο Χτύπημα

1

Ανοδικό Χτύπημα

2

Χαμηλή Άμυνα

0

Τελική Συνέπεια: Αν ο εχθρός υπέφερε 1 ή περισσότερες Πληγές κατά τη διάρκεια αυτού του γύρου μάχης, τότε γίνεται [Βραδύς: Οι ενέργειες Βήματος αυτού του μοντέλου περιορίζονται σε 2"] και δεν μπορεί να κάνει ενέργειες Βήματος ή Βήματα Αντίδρασης μέχρι το τέλος του γύρου.

Αόκι, ο Σκανδιναβός Ναυπηγός
Γνώμος, Απατεώνας, Σκανδιναβός



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
4 1" / 3 0

Σφυρί: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Διάρθρωση ή Κοπή, μείωσε τη Ζημιά που προκαλεί κατά Χ. Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κρούση, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +1.

Εύνοια των Αρχαίων Θεών: Όταν αυτός ο χαρακτήρας υποφέρει Ζημιά πρέπει να γυρίσεις τη πρώτη κάρτα της Τράπουλας Μαγείας και να μειώσεις τη Ζημιά που υπέφερε κατά -Χ, όπου Χ είναι η αξία της γυρισμένης κάρτας. Από Συμφορές η Ζημιά που υπέφερε μειώνεται κατά 0. Μία φορά ανά γύρο.

Φαρσέρ: Όταν αυτό το μοντέλο επιτυχώς πεί Ψέμα, αφού εκτελέσει την επίδραση μιας ικανότητας μπορείς να εμφανίσεις τη Κάρτα Μαγείας και να κερδίσεις +3 Ενέργεια. Μία φορά ανά γύρο.

Κατάφυτη Ανάπτυξη (2)

X: Τοποθέτησε ένα 50mm σκηνικό τοπίου Δασώδες Έδαφος εντός 3Χ και στο οπτικό πεδίο σε Ανοιχτό Έδαφος. Αυτό παραμένει στη θέση του μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Μέγιστο 3 Δασώδες Εδάφη μπορούν να τοποθετηθούν από αυτή την Ομάδα, και αν χρειαστεί να τοποθετηθεί τέταρτη πρέπει να αφαιρέσεις ένα Δασώδες Έδαφος που τοποθέτησες νωρίτερα στο παιχνίδι.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές.

Ένα με τον Άνεμο (2) 8"

X: Κίνησε το στοχοποιημένο μοντέλο Χ+1.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές. Χαρακτηριστική Κίνηση στο Κατακόρυφο Χτύπημα.



Δυνατό Χέρι

Αναβάθμιση στο Κατακόρυφο Χτύπημα

Είδος Ζημιάς:
Κρούση

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	1
Ευθύ Χτύπημα	1
Πλάγιο Χτύπημα	3
Ανοδικό Χτύπημα	3
Χαμηλή Άμυνα	2

Η Ζημιά από αυτή την Επίθεση δεν μπορεί να μειωθεί από Παθητικές Ικανότητες.

Τελική Συνέπεια: Μπορείς να κινήσεις το εχθρικό μοντέλο 1".

Αερόπλοιο των Γνώμων

Γνώμος, Μηχανή, Πολιτοφυλακή

Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
- - / 3 +1

Ψηλά, Ψηλά και Μακριά: Αυτό το μοντέλο μπορεί να κινηθεί ελεύθερα πάνω από όλα τα σκηνικά τοπίου και άλλα μοντέλα κατά την εκτέλεση ενεργειών *Βήμα* και *Τρεξίμο* με τη βάση του να μπορεί να επικαλύπτει άλλα μοντέλα και σκηνικά τοπίου *Φράγμα*. Δεν μπορεί να εκτελέσει ενέργειες *Συγκομιδή* ή *Επίθεση Μάχης*, δεν μπορεί να στοχοποιηθεί από ενέργειες *Επίθεσης Μάχης* και δεν μπορεί να είναι σε *Συμπλοκή* με κανένα εχθρικό μοντέλο. Δεν εμποδίζει το *Οπτικό Πεδίο*, δεν παρέχει *Κάλυψη*, ή υποφέρει από *Πτώσεις*. Όταν στοχοποιείται από ενέργειες *Μαγείας*, αυτός ο χαρακτήρας δεν έχει *Κάλυψη*.

Επανόπλιση [Βαλλίστρα] (2)

Η ονομαζόμενη Ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά.

Βολή με Βαλλίστρα (1) 10" - Μία φορά ανά παιχνίδι, εκτός αν γίνει *Επανόπλιση*. ○

Η *Επίθεση* αυτή δεν τροποποιείται από την *Κάλυψη*.

X: Ο Στόχος υποφέρει X+2 Ζημιά *Διάτρηση* και μετά κινείται 1" κατευθείαν μακριά.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 2 Πληγές και αυτή η Ικανότητα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά για το υπόλοιπο του παιχνιδιού.

Ρίψη Βομβών (2) 2" Παλμός

X: Όλα τα άλλα μοντέλα εντός του *Παλμού* υποφέρουν X+1 *Μαγική Ζημιά* και μετά κινούνται X" κατευθείαν μακριά.

Συμφορά: Αυτό το μοντέλο υποφέρει 4 Πληγές.



Δεν έχει Χαρακτηριστική Κίνηση

Μπρουνχίλυτε

Γίγαντας, Μισθοφόρος, Σκανδιναβός



Μάχη	Εμβέλεια	Μαγεία	Αποφυγή
4	2	0	+2

Σπαθιά Σφυρηλατημένα από Γίγαντες: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά *Διάτρηση* ή *Κοπή*, αύξησε τη Ζημιά που προκαλεί κατά +2.

Σωματοφύλακας: Αν ένας φιλικός *Ευγενής* εντός 4" και στο *Οπτικό Πεδίο* αυτού του χαρακτήρα υποφέρει Ζημιά, μπορείς να επίλεξεις αντ' αυτού να υποφέρει όλη τη Ζημιά αυτός ο χαρακτήρας. *Μία φορά ανά γύρο.*

Αφοσίωση: Αν αυτός ο χαρακτήρας κάνει *Βήματα Αντίδρασης* μπορεί να κινηθεί 3" κατευθείαν προς τον κοντινότερο φιλικό *Ευγενή* αντί για τη κανονική κίνηση 1".

Επικές Μπαλάντες των Γιγάντων Ηρώων! (1) 6" Παλμός - Μία φορά ανά γύρο.
Άλλοι φιλικοί Γίγαντες εντός του *Παλμού* καρδίζουν +1 *Ενέργεια*.

Χαρακτηριστική Κίνηση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**.



Κατακερματισμός Πέτρας Όρκου

Αναβάθμιση της **Κατακόρυφο Χτύπημα**

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

Ο Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα	0
Κατακόρυφο Χτύπημα	0
Ευθύ Χτύπημα	0
Πλάγιο Χτύπημα	3
Ανοδικό Χτύπημα	3
Χαμηλή Άμυνα	2

Τελική Συνέπεια: Αν αυτός ο χαρακτήρας τεθεί *Εκτός Μάχης*, όλα τα άλλα φιλικά μοντέλα εντός 8", εξαιρουμένων των φιλικών *Γιγάντων* και φιλικών *Ευγενών*, υποφέρουν 1 Πληγή. Οι άλλοι φιλικοί *Γίγαντες* και φιλικοί *Ευγενείς* εντός 8" αναπληρώνουν όλες τις Πληγές τους.

Βαρόνος Κομφοκαπελάς

Άνθρωπος, Ευγενής



Μάχη Εμβέλεια / Μαγεία Αποφυγή
5 3" / 2 0

Μακρύ σπαθί: Αν αυτός ο χαρακτήρας προκαλέσει Ζημιά Μάχης Κοπή ή Διάτρηση αύξησε τη Ζημιά +1.

Πανοπλία: Μείωσε όλη τη μη Μαγική Ζημιά που έχεις υποστεί κατά -2.

Συσπειρωτική Κραυγή (0) 8" Παλμός – Μία φορά ανά παιχνίδι ○
Η Ενέργεια των άλλων φιλικών Ανθρώπων που είναι εντός του παλμού αναπληρώνεται μέχρι των αριθμό των μπλέ κουκίδων που απομένουν αυτή τη στιγμή στη γραμμή υγείας τους.

Επανόπλιση [Πυροβολισμός με πιστόλι] (2)
Η ονομαζόμενη ικανότητα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ξανά. Αυτή η ικανότητα δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν το μοντέλο είναι σε Συμπλοκή.

Πυροβολισμός με πιστόλι (1) 8" - Μία φορά ανά παιχνίδι, εκτός αν γίνει επανόπλιση. ○

X: Ο Στόχος υποφέρει X+1 Ζημιά Κρούση.

Συμφορά : Αυτός ο χαρακτήρας υποφέρει 3 Πληγές

Χαρακτηριστική Κίνηση στο **Πτωτικό Χτύπημα**.



Χτύπημα της Αυθεντίας

Αναβάθμιση στο **Κατακόρυφο Χτύπημα**

Είδος Ζημιάς:
Κοπή

○ Αντίπαλος παίζει:

Προκάλεσε

Υψηλή Άμυνα

0

Κατακόρυφο Χτύπημα

0

Ευθύ Χτύπημα

1

Πλάγιο Χτύπημα

2

Ανοδικό Χτύπημα

3

Χαμηλή Άμυνα

2