



Амулет Удачи

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Выберите 1 из брошенных кубиков и измените его значение на любое по своему выбору.



Амулет Удачи

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Выберите 1 из брошенных кубиков и измените его значение на любое по своему выбору.



Беги!

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Все ваши война получают +1 к показателю MVT до наступления следующей фазы Инициативы.



Фляга шнапса

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Вылечите одно ранение выбранного вами война. Уберите 1 маркер урона с карточки этого война.



Фляга шнапса

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Вылечите одно ранение выбранного вами война. Уберите 1 маркер урона с карточки этого война.



Берегись!

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Все ваши война получают +1 к показателю DEF до наступления следующей фазы



Граната

Воин, использующий гранату, вместо обычной атаки наносит повреждения всем войнам (своим и чужим) на выбранном им соседнем тайле, если к нему есть прямой проход. Для определения повреждений он бросает по два кубика (Combat Dice) на каждого, кто стоит в выбранном им тайле.



Граната

Воин, использующий гранату, вместо обычной атаки наносит повреждения всем войнам (своим и чужим) на выбранном им соседнем тайле, если к нему есть прямой проход. Для определения повреждений он бросает по два кубика (Combat Dice) на каждого, кто стоит в выбранном им тайле.



Заряжай!

Играйте в фазу Инициативы после того, как будут брошены кубики (Action Dice).

Все ваши война получают +1 к показателю СВТ до наступления следующей фазы Инициативы.







Затерянный

Играйте в то время, когда ваш соперник исследует туннели.

Вы выбираете следующий тайл туннеля, выкладываемый в этом раунде: берете 3 верхних тайла, не показывая их сопернику, выбираете 1 из них и кладете его, как вам угодно. Остальные 2 тайла кладутся обратно в любом удобном для вас порядке. Вы не можете сыграть эту карту, если соперник играет «Ауру предвидения» или «Карту туннелей».



Затерянный

Играйте в то время, когда ваши соперники исследуют туннели.

Вы выбираете следующий тайл туннеля, выкладываемый в этом раунде: берете 3 верхних тайла, не показывая их сопернику, выбираете 1 из них и кладете его, как вам угодно. Остальные 2 тайла кладутся обратно в любом удобном для вас порядке. Вы не можете сыграть эту карту, если соперник играет «Ауру предвидения» или «Карту туннелей».



Злая судьба

Играйте эту карту в фазе Угрозы после броска кубиков «судьбы» (Dice of Destiny).

Выберите один из кубиков «судьбы» и измените его значение на любое по своему выбору.



Злая судьба

Играйте эту карту в фазе Угрозы после броска кубиков «судьбы» (Dice of Destiny).

Выберите один из кубиков «судьбы» и измените его значение на любое по своему выбору.



Камикадзе

Играйте эту карту, когда троглодит атакует.

Троглодит получает +2 к атаке (+2 СВТ), но после атаки убирается из игры.



Камикадзе

Играйте эту карту, когда троглодит атакует.

Троглодит получает +2 к атаке (+2 СВТ), но после атаки убирается из игры.



Крепкий троглодит

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Поместите крепкого троглодита на любой тайл (учтывайте только правило предела воинов в тайле).

Характеристики (МТВ 2, СВТ 1, DEF 5). Талант: Бешеный (Frantic). Атакуется как индивидуальная единица (а не вместе с другими троглодитами).

Используйте специальный жетон.



Крепкий троглодит

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Поместите крепкого троглодита на любой тайл (учтывайте только правило предела воинов в тайле).

Характеристики (МТВ 2, СВТ 1, DEF 5). Талант: Бешеный (Frantic). Атакуется как индивидуальная единица (а не вместе с другими троглодитами).

Используйте специальный жетон.

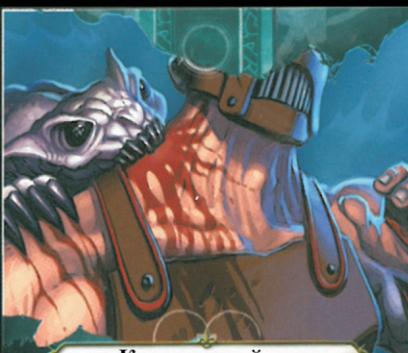


Критический удар

Ранив соперника и сыграв эту карту, вы сами выбираете, в какую линейку действий (Action line) воина-человека поставить маркер урона.

ИЛИ

Сыграйте карту во время фазы Угрозы и выберите воина-человека. Следующий раунд у него не будет действовать способность Телохранитель (Bodyguard).



Критический удар

Ранив соперника и сыграв эту карту, вы сами выбираете, в какую линейку действий (Action line) воина-человека поставить маркер урона.

ИЛИ

Сыграйте карту во время фазы Угрозы и выберите воина-человека. Следующий раунд у него не будет действовать способность Телохранитель (Bodyguard).

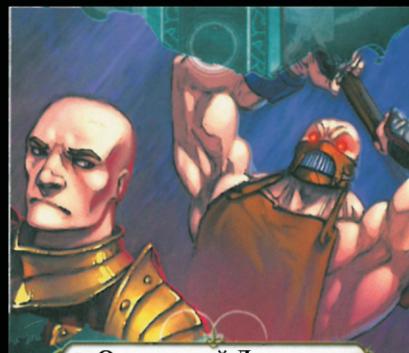


Одержаный Демоном

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Приговоренный воин по вашему выбору немедленно атакует стоящего на том же тайле воина-человека (своего соратника).

Приговоренный воин не может использовать гранату (Grenade) или талант Телохранитель (Bodyguard).



Одержаный Демоном

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Приговоренный воин по вашему выбору немедленно атакует стоящего на том же тайле воина-человека (своего соратника).

Приговоренный воин не может использовать гранату (Grenade) или талант Телохранитель (Bodyguard).



Паника!

Играйте эту карту в фазу Инициативы, сразу после того, как игрок-человек бросил кубики (Action Dice).

Вы, вместо игрока-человека, присваиваете кубики его войнам. Вы не можете выставлять кубики на «закрытые» линии действия (Action lines). Если без этого нельзя обойтись, то ставьте минимально возможное количество кубиков на эти линии.



Паника!

Играйте эту карту в фазу Инициативы, сразу после того, как игрок-человек бросил кубики (Action Dice).

Вы, вместо игрока-человека, присваиваете кубики его войнам. Вы не можете выставлять кубики на «закрытые» линии действия (Action lines). Если без этого нельзя обойтись, то ставьте минимально возможное количество кубиков на эти линии.



Тerror

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Возьмите любого приговоренного воина (человека) и переместите его на соседний тайл, соединенный с исходным. Эта карта игнорирует правило блокировки движения (Blocking rule).



Тerror

Играйте эту карту в фазе Угрозы.

Возьмите любого приговоренного воина (человека) и переместите его на соседний тайл, соединенный с исходным. Эта карта игнорирует правило блокировки движения (Blocking rule).



Demon of Cruelty

Health	3
СВТ	0
МВГ	1
DEF	4

Демон Жестокости наделяет всех прохождениями свойством Бензинство. Также игрок-человек получает 1 очко угрозы (ГР) в начале каждой фазы Угрозы.



Possessed One

Одержаного нельзя мгновенно убить. Освященным молотом (они пансион ему только 2 ранения за помадение). Превратите на одном с ним тайле – Телохранитель (Bodyguard). Если одержанный убит, он превращается в Приговоренного Дикаря.

Health	4
СВТ	2
МВГ	2
DEF	4

