

ВАРВАР

Здоровье: 1d6+9
 Движение: 4
 Умение драться: 3
 Меткость: 5+
 Сила: 4
 Стойкость: 3(4)
 Инициатива: 3
 Количество атак: 1



Снаряжение: Фонарь.
 Оружие: Меч (1d6+4).
 Броня: Медвежий мех (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 6+.
 Особые правила:
 В начале каждого хода, когда находится в бою, может стать берсерком. Бросьте 1d6 и добавьте +1 за каждого уничтоженного монстра (помещаются рядом с листом героя). На 6+ варвар становится берсерком до конца боя (получает +1 к количеству атак). При выпадении 1, независимо от количества уничтоженных монстров, варвар наносит каждому герою на соседней клетке 1 рану без учёта стойкости и брони.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

ДВАРФ

Здоровье: 1d6+8
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 5+
 Сила: 3
 Стойкость: 4(5)
 Инициатива: 2
 Количество атак: 1



Снаряжение: Верёвка.
 Оружие: Великий топор (1d6+3).
 Броня: Кольчуга (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 5+.
 Особые правила:
 Когда дварф атакует монстра великим топором, то при броске на повреждение он кидает кубик дважды и выбирает наилучший результат, а затем уже добавляет силу.
 При выпадении дубля - результаты обоих кубиков складываются, а затем уже добавляет силу.
 При выпадении дубля 1-1, его атака считается провалившейся - монстр не получает ран. Так же до конца хода он не может больше атаковать. Монстры получают +2 к броску на попадание по дварфу до конца этого хода.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ВОЛШЕБНИК

Здоровье: 1d6+6
 Движение: 4
 Умение драться: 2
 Меткость: 6+
 Сила: 3
 Стойкость: 3
 Инициатива: 3
 Количество атак: 1



Снаряжение:
 Свиток Рука Смерти.
 Оружие: Меч (1d6+3).
 Броня: Нет.
 Связан боем:
 Выходит из боя на 4+.
 Особые правила:
 См. раздел «Использование заклинаний» в книге правил.

ЗАПАС
 ЖЕТОНОВ СИЛЫ

ТЕКУЩИЙ
 УРОВЕНЬ
 СИЛЫ

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

ЭЛЬФ

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 4+
 Сила: 3
 Стойкость: 3
 Инициатива: 6
 Количество атак: 1

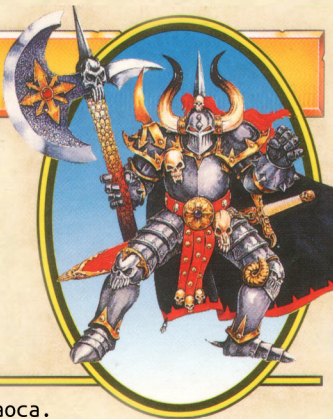


Снаряжение: Лечебное зелье.
 Оружие: Меч (1d6+3). Лук (сила 3, 1d6+3).
 Выбирайте оружие в начале каждого хода.
 Броня: Нет.
 Связан боем: Всегда успешно выходит из боя.
 Особые правила:
 Когда эльф должен получить раны от атаки монстра, бросьте 1d6. При выпадении 6 - эльф уворачивается от атаки и ран не получает.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ВОИН ХАОСА

Здоровье: 3d6
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 5+
 Сила: 3
 Стойкость: 3(4)
 Инициатива: 3
 Количество атак: 1



Снаряжение: Метка Хаоса.
 Оружие: Секира (1d6+3).
 Броня: Доспехи (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 5+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ДВОРЯНИН

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 4+
 Сила: 3(1)
 Стойкость: 3
 Инициатива: 5
 Количество атак: 1



Снаряжение: Семейная реликвия.
 Оружие: Рапира (1d6+1, нельзя использовать смертельный удар).
 Пистолет для дуэли (сила 6, 1d6+6).
 Выбирайте оружие в начале каждого хода.
 Броня: Нет.
 Связан боем: Выходит из боя на 5+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ГЛАДИАТОР

Здоровье: 1d6+8
 Движение: 4
 Умение драться: 3
 Меткость: 6+
 Сила: 3
 Стойкость: 3(4)
 Инициатива: 3
 Количество атак: 1



Снаряжение: Исцеляющее зелье.
 Оружие: Кастет (1d6+3, +2 к количеству атак, нельзя использовать смертельный удар).
 Цеп (+2 к силе, 1d6+5).
 Выбирайте оружие в начале каждого хода.
 Броня: Броня гладиатора (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 5+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

МАСТЕР КЛИНКА

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 5
 Меткость: 6+
 Сила: 3
 Стойкость: 3
 Инициатива: 6
 Количество атак: 1



Снаряжение: Пояс Ариэль.
 Оружие: Мечи Ориона (1d6+3).
 Броня: Нет.
 Связан боем: Выходит из боя на 3+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое.

Броня: не может использовать.

Сокровища: любые.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Мышечная память

Гладиатор имеет отличную реакцию. Если при внезапном событии должны появиться монстры, то бросьте 1d6:

1 - Гладиатора застали врасплох, в этой фазе монстров он не может действовать.

2-4 - Всё как обычно, но если гладиатор находится в бойцовой яме, то смотри 5-6.

5-6 - Проведите для гладиатора дополнительную фазу героев. В обычную фазу героев он так же будет действовать.

Кастет (1d6+3, +2 к количеству атак, нельзя использовать смертельный удар)

Кастет даёт +2 к количеству атак, но им нельзя нанести смертельный удар. Если гладиатор уничтожает монстра, то можете переместиться на его клетку и атаковать уже из неё. Правило связан боем не распространяется на такое перемещение.

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое.

Броня: не может использовать.

Сокровища: любые.

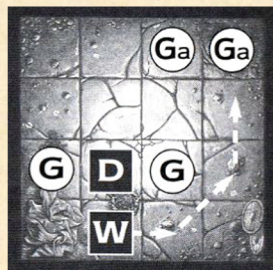
-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Танец смерти

В Warhammer Quest каждый герой может пройти 4 клетки или менее, а затем атаковать монстра, при этом всё оставшееся движение теряется.

Для мастера клинка это правило не работает - он может сначала атаковать, а потом походить, либо прервать движение для атаки, а затем закончить движение. Причём это распространяется и на смертельный удар, т.е. если мастер клинка уничтожил смертельным ударом всех монстров рядом с собой и у него осталось движение, то он может продолжить своё движение. А если в результате этого движения рядом с ним появляется монстр, то он может продолжить смертельный удар на него.

Например, на схеме мастер клинка своей атакой уничтожил левого гоблина. Он должен начать смертельный удар, но на его пути находится дварф, поэтому он продолжает его вторым клинком - ещё один гoblin уничтожен. Затем перемещается в верхний правый угол и продолжает смертельный удар на гоблинов-лучников.



-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое не магическое.

Броня: любая не магическая.

Сокровища: любые не магические.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Дары Хаоса

В начале игры бросьте 1d6, чтобы узнать какие дары получает Воин Хаоса:

1-3 - 2 способности Хаоса и 1 предмет Хаоса.

4-6 - 1 способность Хаоса и 2 предмета Хаоса.

Определите их по соответствующим таблицам.



-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое.

Броня: не может использовать.

Сокровища: любые, которые может использовать варвар.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Рапира (1d6+1)

Рапира нельзя использовать для смертельного удара.

Пистолет для дуэли (сила 6, 1d6+6)

При использовании дуэльного пистолета необходимо посчитать количество клеток до цели. Для успешного попадания необходимо выбросить на кубике это значение или больше. После выстрела пистолет надо перезарядить. Для перезарядки требуется целый ход. Дворянин не может перезарядить пистолет, если связан боем или двигался в этом ходу.

Дуэлянт

Дворянин много лет учился фехтовальному мастерству и достиг в этом деле больших успехов. Благодаря рапире дворянин может атаковать сколько угодно раз, пока не промахнётся.

Например, он успешно атаковал монстра, значит может атаковать повторно этого же или любого соседнего монстра. Если опять атака успешная, то может ещё раз атаковать и так далее, пока не промахнётся.

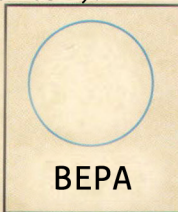
Навык дуэлянт работает только с рапирой. Если дворянин будет использовать другое оружие, то сможет выполнять смертельный удар.

ОХОТНИК НА ВЕДЬМ

Здоровье: 2d6
 Движение: 4
 Умение драться: 3
 Меткость: 4+
 Сила: 3
 Стойкость: 3(4)
 Инициатива: 3
 Количество атак: 1



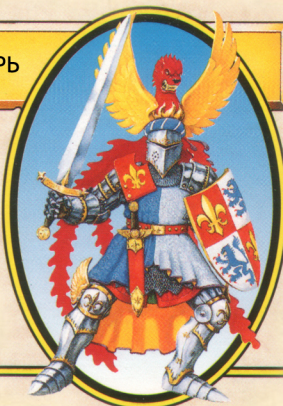
Снаряжение: Волшебные амулеты.
 Оружие: Сабля (1d6+3) или (1d6+3+1) если при броске на попадание выбрасываете 6.
 Пистолет (сила 5, 1d6+5), дальность 6 клеток.
 Выбирайте оружие в начале каждого хода.
 Броня: Латный воротник (+1 к стойкости).
 Связан боем:
 Выходит из боя на 5+.
 Особые правила: См. на обороте.



Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	4	4	4	4	5	5	5	6

СТРАНСТВУЮЩИЙ РЫЦАРЬ

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 6+
 Сила: 3(6)
 Стойкость: 3(5)
 Инициатива: 4
 Количество атак: 1



Снаряжение: Благословение дамы сердца.
 Оружие: Палаш (+3 к силе, 1d3+6).
 Броня: Доспехи (+1 к стойкости) и щит (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 6+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ПАЛАДИН

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 2
 Меткость: 5+
 Сила: 3
 Стойкость: 2(3)
 Инициатива: 2
 Количество атак: 1



Снаряжение: Святая книга и нефритовое кольцо.
 Оружие: Боевой молот (1d6+3) или (2d6+3) если при броске на попадание выбрасывает 6.
 Броня: Нагрудник (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 4+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	3	4	4	4	5	5	6	6	6	6

УБИЙЦА ТРОЛЛЕЙ

Здоровье: 1d6+10
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 6+
 Сила: 3
 Стойкость: 4
 Инициатива: 2
 Количество атак: 1



Снаряжение: Каменный хлеб.
 Оружие: Руническая секира (1d6+3+1) или (1d6+7+1) если при броске на попадание выбрасывает 6.
 Броня: Нет.
 Связан боем: Выходит из боя на 6+.
 Особые правила: См. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: молот.

Броня: щит.

Сокровища: любые и предназначенные «только для волшебника».

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Сокровища «только для волшебников»

Любые предметы, которые дают волшебнику силу для использования заклинаний, дают +1 к броску кубика на благословение. Например, каждый жетон на «сфере силы» можно использовать чтобы получить +1 к броску на благословение. А «камень смерти» при броске 3+ позволит успешно наложить любое благословение.

Обмен сокровищами

Когда другой герой получает карту сокровища (которую паладин сможет использовать), то можете попытаться поменять её на одну из своих не использованных карт сокровищ. Бросьте 1d6+3. На 8+ успешно обменяйте карту сокровища.

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: секира, топор, молот.

Броня: не может использовать.

Сокровища: любые.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Идеальный удар

Убийца Троллей способен разглядеть мельчайшую брешь в защите врага, чтобы затем нанести сокрушительный удар в это слабое место. Если результат броска на попадание равен 6 (без учёта всяких бонусов), то считается, что Убийца Троллей выполнил идеальный удар (его сила = 7 в момент удара) - он наносит 1d6+7+1 ран.

Не отступать!

Убийца троллей не может сбежать из подземелья - если весь отряд сбегает, то убийца троллей берёт фонарь и продолжает зачищать подземелье в одиночестве. Так же по возможности он всегда атакует самого крупного монстра.

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: меч, кинжал.

Броня: шлем, щит, меха.

Сокровища: любые.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Сабля (1d6+3)

Если выбросите 6 при броске на попадание, то +1 к ранам (1d6+3+1).

Пистолет (сила 5, дальность 6, 1d6+5)

После выстрела необходим целый ход на перезарядку. Нельзя перезарядить если охотник на ведьм связан боем, либо двигался в этом ходу.

Бросок на повреждение

Если выпало 1-2 при броске на повреждение, то можете один раз перебросить кубик, но второй результат окончательный.

Вера

В начале игры бросьте 1d6, чтобы определить количество жетонов веры (можете заменить их кубиком). Каждый жетон веры можно использовать, чтобы получить +1 к любому броску кубика, который выполняет охотник на ведьм. За один раз можно использовать любое количество жетонов веры.

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое оружие для ближнего боя.

Броня: Любая, но не может заменить доспехи.

Сокровища: любые.

-ОСОБЫЕ ПРАВИЛА-

Палаш рыцаря (+3 к силе, 1d3+6)

Ношение рыцарских доспехов требует огромной выносливости. Поэтому при выполнении смертельного удара, начиная с третьего монстра, за каждого последующего монстра со стойкостью 3+ накладывается штраф -1 к броску на попадание. Например:

1 монстр (любой): нет штрафа;

2 монстр (любой): нет штрафа;

3 монстр (стойкость 3+): -1 к броску на попадание;

4 монстр (стойкость 3+): -2 к броску на попадание;

5 монстр (стойкость 1-2): нет штрафа;

6 монстр (стойкость 3+): -3 к броску на попадание и т.д.

Таким образом, монстры со стойкостью 1-2 в последовательности смертельного удара штраф не накладывают.

ЭЛЬФ - РАЗВЕДЧИК

Здоровье: 1d6+7
 Движение: 4
 Умение драться: 4
 Меткость: 5+
 Сила: 3
 Стойкость: 3(4)
 Инициатива: 5
 Количество атак: 1



Снаряжение: Военная корона Тиранока.
 Оружие: Меч (1d6+3).
 Лук (сила 3, 1d6+3), если начинаете рыцарем.
 Выбирайте оружие в начале каждого хода.
 Броня: Чешуйчатый доспех (+1 к стойкости).
 Связан боем: Выходит из боя на 3+.
 Особые правила:
 В начале игры выберите специализацию:
 Рыцарь-разведчик или Маг-разведчик. Подробнее
 см. на обороте.

Умение драться противника	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Бросок на попадание	2	3	3	4	4	4	4	4	5	5

ЗАДАНИЕ РЫЦАРЯ

Рыцарь должен найти в подземелье потерянную реликвию. В начале приключения бросьте 1d6, чтобы узнать какой предмет он ищет:
 1-2 - Волшебный меч.
 3-4 - Волшебные доспехи.
 5-6 - Волшебный предмет.
 Если в подземелье найдено сокровище такого же типа, которое ищет рыцарь, то бросьте 1d6. На 5+ это действительно та самая реликвия (иначе обычное сокровище). Рыцарь может забрать её вне очереди (либо обменять на другое сокровище, если у него больше сокровищ). При этом до конца приключения он не сможет использовать это сокровище, т.к. поклялся вернуть его в целости и сохранности.

ВОЛШЕБНЫЕ АМУЛЕТЫ

В начале игры бросьте 1d6, чтобы определить количество амулетов. При выпадении 1 можете один раз перебросить кубик. Затем бросьте 1d6 за каждый полученный амулет, чтобы определить его свойства. При получении одинаковых амулетов можете один раз перебросить кубик. Каждый амулет можно использовать один раз за приключение.

1 - Амулет очищения

Бросьте 1d6 для каждого монстра на соседней клетке. На 4+ монстр получает соответствующее количество ран без учёта стойкости и брони.

2 - Амулет лечения

Выбранный герой восстанавливает 1d6 здоровья.



пока не закончатся

-МОЖЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ-

Оружие: любое, кроме созданного дварфами.

Броня: рыцарь - любую. Маг - не может использовать.

Сокровища: любые. Маг так же может использовать предназначенные «только для волшебника».

-РЫЦАРЬ-РАЗВЕДЧИК-

Начало игры

Рыцарь-разведчик начинает игру с мечом (1d6+3) и луком (сила 3, 1d6+3).

Клиники смерти

Если рыцарь-разведчик успешно выполнил атаку в ближнем бою, то получает дополнительную атаку на этот ход. Если же рыцарь-разведчик промахнулся, то дополнительную атаку он не получает. Таким способом можно получить только одну дополнительную атаку за ход.

ВОЛШЕБНЫЕ АМУЛЕТЫ

3 - Амулет святого огня

Выбранный монстр на расстоянии 8 клеток получает 5 ран с учётом стойкости и брони.

4 - Амулет силы

Охотник на ведьм получает +1d6 к силе на целый ход.

5 - Амулет ярости

Охотник на ведьм получает +1 к количеству атак до конца хода.

6 - Амулет Алькадиззара

Выберите любого монстра, затем бросьте 1d6:

1-3 - Монстр получает -1 к количеству атак до конца хода.

4-6 - Монстр получает -1 к количеству атак до конца хода. Монстр получает 1d6 ран без учёта стойкости и брони.

ЗАДАНИЕ ВЫПОЛНЕНО

Заполучив реликвию, рыцарь полон решимости вернуть её. Бросьте 1d6, чтобы узнать как это на него повлияло:

1-3 - получает 1d6+2 дополнительного здоровья.

4-6 - получает 1d6 дополнительных атак. Эти характеристики временные, их нельзя восстановить после использования. Просто поместите на эту карту необходимое количество любых жетонов для отображения запаса дополнительного здоровья/атак.

Например, рыцарь получил дополнительно 5 здоровья. Значит в дальнейшем при получении ран он может тратить изначальное здоровье (которое можно восстановить), либо дополнительное (восстановлению не подлежит).

пока не закончатся

БОЕВАЯ КОРОНА ТИРАНОКА

С помощью этой короны можно один раз за приключение в любой момент заморозить время, чтобы эльф-разведчик мог выполнить дополнительную фазу героев.



1 раз за приключение

ЛЕЧЕБНОЕ ЗЕЛЬЕ

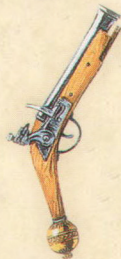
Восстановите полностью здоровье любому герою.



1 раз за приключение

ПИСТОЛЕТ

Сила 5, дальность 6, 1d6+5. После выстрела необходим целый ход на перезарядку. Нельзя перезарядить если охотник на ведьм связан боем, либо двигался в этом ходу.



ВЕРЁВКА

Может быть использована, чтобы выбраться из ямы. После каждого использования бросьте 1d6:

1-2 - Верёвка порвалась, сбросьте эту карту.

3-6 - Верёвка осталась цела.



пока не порвётся

МЕТКА ХАОСА

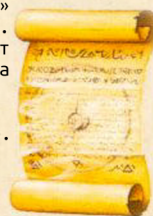
Позволяет один раз за приключение перебросить любой кубик.



1 раз за приключение

СВИТОК РУКА СМЕРТИ

Заклинание «Рука смерти» используется бесплатно. Выбранный монстр получает 3d6 ран без учёта стойкости и брони. Цель: Любой монстр. Длительность: Мгновенное.



1 раз за приключение

КАМЕННЫЙ ХЛЕБ

Есть каменный хлеб может только убийца троллей. Начинает игру с тремя кусками. Каждый кусок каменного хлеба восстанавливает 1d6 здоровья.

3 раза за приключение

ПИСТОЛЕТ ДЛЯ ДУЭЛИ

Сила 6, 1d6+6.

Для попадания необходимо выбросить на 1d6 значение равное или превышающее расстояние до цели. После выстрела необходим целый ход на перезарядку. Нельзя перезарядить, если дворянин связан боем или перемещался в этом ходу.



ФОНАРЬ

Освещает текущую плитку и все смежные с ней. Владелец фонаря является командиром отряда и в фазу героев всегда ходит первым.



ЦЕП

+2 к силе, 1d6+5. Герой получает +2 к силе, когда использует цеп. Если при броске на попадание выбрасываете 1, то попадаете в себя - получите соответствующее количество ран с учётом стойкости и брони.



СПОСОБНОСТИ ХАОСА

1 - Отчаяние. Если в фазу силы выброшена 1, то умение дратся у воина хаоса до конца этого хода = 1.

2 - Тайное знание. Если в фазу силы выброшена 6, то бросьте 1d6:

1-2 - Воин Хаоса не может ничего делать в этом ходу. Все монстры получают +2 к броску на попадание при атаке по нему.

3-6 - Воин Хаоса получает +1d6 к инициативе до конца этого хода. Он так же может взять случайную карту заклинания - оно бесплатно используется в этом ходу.

3 - Ядовитый укус. Один раз за ход Воин Хаоса может выполнить специальную атаку «Укус» (считается бесплатной атакой): -1 к броску на попадание, при успехе наносит 2 раны без учёта стойкости и брони.

4 - Волшебная деформация. В начале игры возьмите случайную карту заклинания. Воин Хаоса может использовать её бесплатно один раз за приключение.

5 - Телепорт. Один раз за приключение Воин Может телепортироваться (вместо движения) на любую клетку на поле. При телепортации он успешно выходит из боя. Но следите за тем, чтобы он не потерялся во тьме.

6 - Бешенство. Когда берёте событие с монстрами, бросьте 1d6. При выпадении 6 Воин Хаоса впадает в бешенство до конца боя - получает +2 к количеству атак и -1 к броску на попадание.

СЕМЕЙНАЯ РЕЛИКВИЯ

С древних времён предки дворянина носили эту реликвию во время сражений с монстрами. Постепенно она стала символом решимости империи полностью истребить всё зло, а вот для монстров она стала символом страха.

В начале игры бросьте 1d6, чтобы определить какой тип монстров боится владельца реликвии:

1 - Снотлинги и гигантские пауки.

2 - Гоблины и гигантские летучие мыши.

3 - Орки.

4 - Скейвены и гигантские крысы.

5 - Орки и гоблины.

6 - Минотавры.

Эти монстры получает -1 к броску на попадание при атаке по дворянину.



ПРЕДМЕТЫ ХАОСА

1 - Парирующий клинок. Количество атак одного из противников уменьшается на -1.

2 - Кольцо опустошения. Один раз за ход можете метнуть ледяное копьё в монстра (считается бесплатной атакой) - делайте бросок на попадание с учётом меткости. При успехе монстр заморожен - не может атаковать и быть атакован до конца этого хода.

3 - Лезвие-копье. Позволяет атаковать монстров на расстоянии до четырёх клеток включительно.

4 - Чаша ночи. В начале игры бросьте 1d6. Столько заведомо успешных атак может выполнить Воин Хаоса (положите соответствующее количество любых жетонов на эту карту). Эти атаки применяются вместо броска на попадание.

5 - Завораживающее лезвие. Каждый монстр, атакующий Воина Хаоса, должен сначала бросить 1d6. При выпадении 6 - монстр загнипнотизирован и не может ничего делать до конца этого хода.

6 - Мощная секира. Один раз за приключение это оружие наносит 8d6 ран с учётом стойкости и брони. Игрок должен заявить использование этого оружия до броска на попадание. В случае промаха - эта атака пропадает. В всех остальных случаях наносит 1d6+3 ран.

РУНИЧЕСКАЯ СЕКИРА

1d6+3+1.

Эта секира выкована в пылающих печах Карак-Кадрина, на лезвии выгравированы мощные руны. Руническая секира наносит дополнительную 1 при каждой успешной атаке по монстру, поэтому убийца троллей наносит 1d6+3+1 ран (1d6+7+1 при идеальном ударе).



СВЯТАЯ КНИГА

Паладин может один раз за ход благословить любого героя на текущей плитке. Для этого бросьте 1d6 + сила. На 7+ вы успешно благословили героя. При выпадении 1 - провал.

Бич Хаоса

Выбранный герой получает +1 к броскам на попадание в этом ходу.

Храбрость

Выбранный герой может один раз за этот ход перебросить кубик при промахе.

В бой

Выбранный герой получает +1 к количеству атак на этот ход.



ПОЯС АРИЭЛЬ

Мастер клинка получил этот пояс в подарок от Ариэль - королевы лесных эльфов.

Бросьте 1d6 в начале каждого хода, чтобы определить свойства пояса до конца хода: 1 - ничего.

2-3 - пояс даёт +1 к стойкости.

4-5 - пояс даёт +2 к стойкости.

6 - можете заблокировать одну любую атаку по мастеру клинка во время этого хода.



НЕФРИТОВОЕ КОЛЬЦО

Можно использовать один раз в конце каждого хода (если паладин жив). Выберите любое количество героев на текущей плитке. Бросьте 3d6:

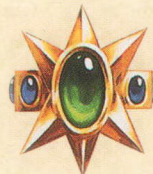
Если выпал дубль, то можете вылечить героев на сумму значений дубля. Значение каждого кубика из дублей должно быть целиком потрачено на одного героя.

Например, выбросили 3-3-4 - можно восстановить двум героям по 3 здоровья, либо одному 6.

Например, выбросили 5-5-5 - можно восстановить трём героям по 5 здоровья; либо одному 5, а другому 10; либо одному 15.

При выпадении дубля 1-1 (1-1-1) все цели получают 2 (3) раны без учёта стойкости и брони.

Паладин получает 5 золота за каждого вылеченного героя.



МЕЧИ ОРИОНА

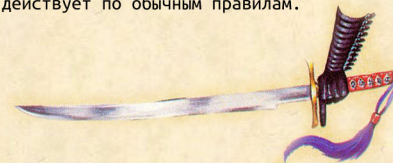
1d6+3.

Мастер клинка получил эти мечи в подарок от Ориона - короля лесных эльфов. Они выполнены из лучшей стали и идеально сбалансированы, превращая мастера на поле боя в машину смерти.

Когда мастер клинка уничтожает монстра, то может выполнить смертельный удар. Однако обычно смертельный удар прерывается при столкновении оружия со стеной или другим героем. В случае мастера клинка смертельный удар продолжается, т.к. он просто начинает использовать второй клинок. Если смертельный удар прерывается второй раз, то он завершается.

Обратите внимание, что танец смерти позволяет мастеру клинка переместиться и снова продолжить смертельный удар.

Если мастер клинка несёт во второй руке фонарь (или ещё что-то), либо использует другое оружие, то смертельный удар действует по обычным правилам.



БЛАГОСЛОВЕНИЕ ДАМЫ

В начале игры странствующий рыцарь получает благословение дамы сердца. Бросьте 1d6, чтобы узнать что оно даёт:

1 - Деревенская доярка. Один раз за приключение можете перебросить кубик.

2 - Бриджит де Бастонне. +1 к броску на выход из боя до конца приключения.

3 - Изабелла де Квинеллес. +1d6 к стойкости до конца хода.

4 - Блашефлор де Брионне. +1d6 к силе до конца хода.

5 - Королева Бретоннии. +1 к броску на попадание до конца приключения.

6 - Фея-чародейка. В течение одного хода можете перебросить по одному разу каждый кубик при броске на попадание в случае промаха.

ИСЦЕЛЯЮЩЕЕ ЗЕЛЬЕ

Это отвратительное зелье используется гладиаторами, чтобы восстановиться для следующего боя. Главное пить маленькими глотками - на дольше хватит.

При использовании восстанавливает 1d6 здоровья. При этом если выпала 1, то зелье закончилось.

Если зелье пил другой герой, то при выпадении 1-2 оно заканчивается.



МАГ-РАЗВЕДЧИК

Волшебство

Маг-разведчик может использовать только одно заклинание за ход, при этом ему не требуется сила. Когда волшебник в фазу силы бросает кубик, маг-разведчик по этому результату определяет сколько ему необходимо выбросить для использования заклинания.

Например, если в фазу силы выбросили 4, то маг-разведчик сможет использовать заклинание, если выбросит 3+.

Аура жизни (лечение)

Каждый герой на текущей плитке восстанавливает 1 здоровье. Маг-разведчик получает 5 золота за каждого героя, которого вылечил.

Ударная волна (атака)

Выберите монстра на текущей плитке и бросьте 1d6. На 3+ монстр получает 1d6+1 ран (с учётом стойкости и брони), а ударная волна распространяется дальше - выберите следующего монстра. Как только вы промажете - ударная волна затухает. Каждого монстра на плитке можно поразить только один раз за ход.

Меч Аэнариона (атака)

Монстр на соседней клетке получает 1d6 ран без учёта стойкости и брони.

Результат броска в фазу силы	1	2	3	4	5	6
Необходимо выбросить для использования заклинания	6	5	4	3	2	1

1 раз за приключение

пока не закончится