





РЫЦАРЬ-КВЕСТОР






ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Боевой клинок (1+)	Бл. бой	3+	2
Громовой удар (6+)	Бл. бой	3+	3



Защитная стойка (3+): До конца раунда положите на место справа кубик героя. Пока кубик там, Спасбросок квестора срабатывает на 3+.

Вызов (2+): Выберите противника и переместите его к Квестору на расстояние до трёх полей. Если на это действие затрачивается кубик героя со значением 4 или больше, то можете выбрать до трёх противников.

ОСОБЕННОСТИ: Рыцарь-квестор **Небожитель** и **Непреклонный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Каждый раз, когда при выполнении ваших спасбросков выпадает 6, получите 1 очко известности.





ИШУЩИЙ СМЕРТИ ОГНЕННЫЙ УБИЙЦА











ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Руническое боевое оружие (1+)	Бл. бой	2+	1
Топор Ищущего Смерти (5+)	Бл. бой	3+	D3

Руническая мощь: Если вы убили противника с Живучестью 3 или больше, положите рунический маркер на указанное выше место. Он остаётся там до момента передышки или до конца хода, в котором вы не убьёте ни одного противника. Пока маркер находится на карте, прибавляйте 1 к урону вашего оружия при его применении.

Метательный топор: Если в конце вашего хода рядом с вашим героем нет соприкасающихся противников, выберите противника в пределах трёх полей от него и бросайте кубик. При результате 3+ тот получает рану.

ОСОБЕННОСТИ: Ищущий Смерти Огненный Убийца **Непреклонный** и **Прирождённый боец**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если за фазу вы получили 2 или более ран, получите 2 очка известности.





ПРИСЯГНУВШИЙ ТЬМЕ ВОЖДЬ









ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Боевой топор (1+)	Бл. бой	2+	1
Палаш (4+)	Бл. бой	3+	D3

ДВИЖЕНИЕ

3

5+

3+

СПАСБРОСОК

ПОДВИЖНОСТЬ

Нападение (6+): Переместите модель, затем атакуйте оружием по своему выбору.

Смертельный удар: Единожды за ход, после уничтожения противника вы можете выбрать другого противника из числа соприкасающихся с вашим героем и атаковать его тем же оружием. Кубик героя на это не затрачивается.

ОСОБЕННОСТИ: Присягнувший Тьме Вождь Хаотичный и Прирождённый боец.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если за ход вы нанесли 8 или более ран, получите 1 очко известности.



СЭЙХ ТУМАННАЯ ТКАЧИХА






ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Аэльфский клинок (1+)	Бл. бой	4+	1
Иллюзорная атака (3+)	Метание	3+	D3
Ошеломление (6+)	Площадь	3+	Оглуш.



Мерцающий туман (3+): Положите на место справа кубик героя, не меняя его значение. До конца раунда любые атаки, целью которых является Сэйх или любой другой герой в одном зале с ней, не попадут в цель, если результат их броска на атаку равен значению этого кубика.

ОСОБЕННОСТИ: Сэйх Туманная Ткачиха Загадочная и Стремительная.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если при броске на атаку для иллюзорной атаки выпадет 6, получите 1 очко известности.







ОСКОЛОК ТЕНЕБРАЗЭЛЬ









ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Наточенные шипы (1+)	Бл. бой	2+	1
Латные перчатки убийцы (4+)	Бл. бой	3+	D3



Удар из тени (6+): Уберите Осколка с игровой доски, затем установите его в любом её месте. Если следующим действием Осколка будет применение оружия, урон от него увеличивается вдвое.

Элегантный убийца: Если в результате одного из бросков на атаку Осколка выпадает 6, вы можете незамедлительно выполнить действие по своему выбору, не затрачивая на него кубик героя.

ОСОБЕННОСТИ: Осколок Тенебразэль **Прирождённый боец** и **Стремительный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если в свой ход вы нанесли раны трём противникам, получите 2 очка известности.





ВЫДАЮЩИЙСЯ БОЕВОЙ ЖРЕЦ

ДВИЖЕНИЕ
3
 СПАСИБО
6+ **4+**
 ПОДВИЖНОСТЬ

ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Боевой молот (1+)	Бл. бой	3+	1
Свет Сигмара (6+)	Площадь	2+	1

Благословение Сигмара (3+): Выберите Боевого жреца или другого героя в пределах четырёх полей от него и уберите с его карты героя маркер раны. Если в этом же ходу вы ранили противника своим боевым молотом, то уберите D3 маркеров ран с карты.

Команда (2+): Выберите одно из действий из таблицы поведения грифо-пса и незамедлительно его выполните. Это можно сделать только единожды за ход.

ОСОБЕННОСТИ: Выдающийся Боевой Жрец **Небожитель** и **Набожный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если за ход вы излечили 2 раны благословением Сигмара, получите 1 очко известности.



ГРИФО-ПЁС

В случае, когда выставляете Выдающегося Боевого Жреца, как можно ближе к нему установите грифо-пса (если только он уже не находится на игровой

доске). Грифо-пёс не является героем, но считается таковым для действий противников. При перемещении грифо-пёс может двигаться через любые модели.

Нападение

При выполнении атак грифо-псом выберите соприкасающегося противника и бросайте два кубика. За каждый выпавший результат 4 или больше этот противник получает рану. Если грифо-пёс убьёт противника, Выдающийся Боевой Жрец получает 1 очко известности.

Нанесение ран грифо-псу

Когда грифо-пёс получает рану, кладите возле него маркер раны. Когда таких маркеров станет 2, уберите их с игровой доски вместе с грифо-псом. Во время следующей передышки снова установите грифо-пса как можно ближе к Выдающемуся Боевому Жрецу.



ГРИФО-ПЁС

Благородный, верный и преданный грифо-пёс защищает своего хозяина и преследует его врагов.

Если вы до конца своего хода не выполнили действие Команда (2+), сделайте бросок по таблице поведения грифо-пса, чтобы выяснить, что тот станет делать.

ТАБЛИЦА ПОВЕДЕНИЯ

D6 Действия

1–2 Отдых: Уберите от грифо-пса маркер раны. Если у грифо-пса нет маркеров ран, то просто переместите его.

3–4 Защита: Грифо-пёс перемещается в сторону противника, ближайшего к Боевому Жрецу. Затем, если грифо-пёс вошёл в соприкосновение с противником, он его атакует. Если противников нет, либо на игровой доске нет Боевого Жреца, то просто переместите грифо-пса.

5–6 Преследование: Переместите грифо-пса, затем атакуйте им находящегося в соприкосновении противника.

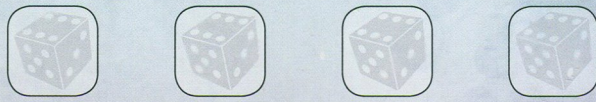
ЛОРД-ЧАРОДЕЙ ТЗИНЧА



ДВИЖЕНИЕ
3

СПАСБРОСОК
5+

ПОДВИЖНОСТЬ
3+



ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Рунический меч (1+)	Бл. бой	3+	1
Губительный разряд (3+)	Метание	4+	D3

Доминирование: Единожды за раунд, после выполнения броска по таблице поведения для группы противников, вы можете воспользоваться этой способностью для увеличения или уменьшения результата броска на 1.

Предельная мощь: Если для атаки губительным разрядом вы воспользовались кубиком действия со значением 6, также делайте бросок на атаку для каждого противника, который находится в соприкосновении с вашей целью.

ОСОБЕННОСТИ: Лорд-чародей Тзинча **Хаотичный** и **Загадочный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если после броска на судьбу убирается любое количество кубиков с результатом 6, получите D3 очка к известности.

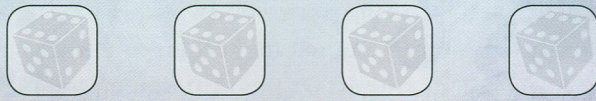
ЖРЕЦ-ИЗУВЕР



ДВИЖЕНИЕ
3

СПАСБРОСОК
5+

ПОДВИЖНОСТЬ
4+



ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Окровавленный топор (1+)	Бл. бой	3+	2
Закипание крови (6+)	Площадь	6+	D3

Обряд жертвоприношения (4+): До конца вашего хода, каждый раз при убийстве противника выбирайте героя (своего, либо героя другого игрока). Этот герой излечивает D3 ран.

Дар изувера: Прибавляйте 1 к результату ваших бросков на атаку, если в этом ходу вы уже убили каких-нибудь противников.

ОСОБЕННОСТИ: Жрец-изувер **Хаотичный** и **Набожный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если вы излечили героя с помощью Обряда жертвоприношения, получите 1 очко известности.

РЫЦАРЬ-ВЕНАТОР



ДВИЖЕНИЕ
6
СПАСБРОСОК
4+ 4+
ПОДВИЖНОСТЬ



ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Когти звёздного орла (3+)	Бл. бой	3+	D3
Лук мирового охотника (1+)	Метание	3+	2
Стрела предопределения (6+)	Метание	2+	5

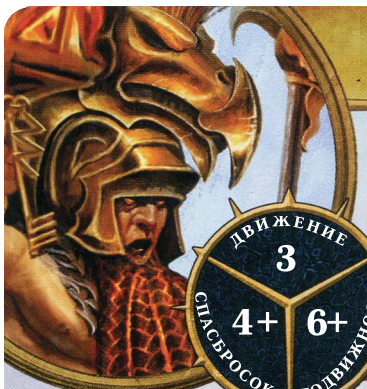
Стрелы предопределения: Используя стрелу предопределения, положите маркер оглушения на поле, отмеченное выше на этой карте. Пока маркер находится там, вы не можете использовать другую стрелу. Во время передышки стрела снова попадает в колчан, и вы можете убрать этот маркер.

Мастерский охотник: Вы можете атаковать метательным оружием даже в том случае, если в соприкосновении с вами находится противник. В этом случае значение Попадание изменяется до 5+.

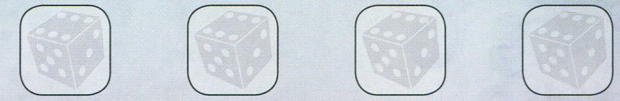
ОСОБЕННОСТИ: Рыцарь-венатор **Небожитель** и **Стремительный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Если вы убили противника стрелой предопределения, получите 2 очка известности.

МАСТЕР ЗОЛОТЫХ РУН



ДВИЖЕНИЕ
3
СПАСБРОСОК
4+ 6+
ПОДВИЖНОСТЬ



ОРУЖИЕ	Область	Попадание	Урон
Руническое оружие (1+)	Бл. бой	3+	1
Метательный топор (4+)	Метание	4+	1

Огонь кузнечного горна (5+): Выберите на игровой доске поле, видимое Мастеру рун, затем бросайте кубик для каждого героя или противника, который находится на этом поле или соприкасается с ним. При результате 3 или больше, он получает рану.

Руна отражения (6+): До конца раунда положите на указанное место кубик героя. Пока тот находится там, другие игроки могут перебрасывать спасброски, если их герои находятся в одном зале в вами.

ОСОБЕННОСТИ: Мастер рун **Набожный** и **Непреклонный**.

ИЗВЕСТНОСТЬ: Когда вы берёте карту сокровищ, вы получаете 2 очка известности.