Rebelianci Bohuna

Limit postaci: **11** Skarbiec:

Hałaśliwi

Dobierz kartę, gdy przyjazna postać wystrzeli z broni palnej. Maks. 1 raz na turę.

* Nie możesz mieć w tej samej bandzie postaci Złych i Dobrych.
* Nie możesz wystawić postaci Praworządnych.
* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.

Dowódca

Jurko Bohun

Bohaterowie (3-7)

Horpyna

Czeremis

Esauł Anton

Kmicic

Azja

Najemnik

Najemnik

Najemnik

Postaci pospolite (2-7)

Mołojec

Mołojec

Mołojec

Mołojec

Mołojec

Mołojec

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Berserker–Ta postać zawsze liczy się jako atakująca w walce wręcz. Nie może unikać walki. Jeśli walczą dwie postacie z tą zasadą, jej efekty się znoszą i atakującym zostaje postać aktywna według normalnych zasad. Przy walce dwóch berserkerów nie może też dojść do walki nierozstrzygniętej–remisy traktuje się jako ponowienia (nie zużywa to znacznika fechtunku).

Dotknięcie nieznanego–Zmysły, Inteligencja i Hart Ducha tej postaci rosną o 1 gdy jest celem umiejętności lub ataku modelu z zasadą Demon albo Bestia, gdy ma rozpoznać Niepozorny model z takimi zasadami albo gdy dochodzi między nim a modelem z wymienionymi zasadami do testu przeciwstawnego.

Dowodzenie–Przyjazne postacie pospolite w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do wartości cechy Hart Ducha. Modyfikatory nie mogą podnieść Hartu Ducha powyżej 2.

Fatalne zauroczenie [**Postać**]–Model jest zakochany w innym, wymienionym w umiejętności. Gdy ten zginie, model wpada w szał. Traktuj go od tego momentu, jakby był pod wpływem zasady Szał bitewny.

Karcący wzrok–Przyjazne modele w zasięgu do 6 pól i posiadające linię wzroku do tej postaci otrzymują +1 do testów Hartu Ducha i Zmysłów.

Karzeł–Nigdy nie otrzymuje dodatnich modyfikatorów w walce za przewagę broni. Dodatkowo otrzymuje -1 do testów biegania.

Niemy–Może uczestniczyć w [rozmowie] tylko wtedy, kiedy jest bezpośrednim celem takiej umiejętności. Oznacza to, że nie może inicjować [rozmów] ani ich wspierać.

Nieporęczny–Postać korzystająca z tej broni ma -1 do sumy walki w ponowieniach (niezależnie od tego, kto parował).

Niskie cięcie–Podczas walki wręcz, jeśli karta początkowa tej postaci to Ω, otrzymuje +1 do sumy walki, a przeciwnik -1 do prób parowania tego ataku.

Oburęczność–Jeśli ta postać używa w walce wręcz dwóch broni jednoręcznych (nie licząc tarcz i innych przedmiotów niebędących brońmi), otrzymuje +1 do sumy ataku, jeśli karty początkowe obydwu walczących są tej samej barwy (czerwone lub czarne).

Pełny atak–Gdy model atakuje w walce wręcz, przed zagraniem kart, możesz obrócić znacznik fechtunku. Jego broń na czas tego ataku otrzymuje zasadę Potężny atak i premię +1 do obrażeń.

Potężny atak–Jeśli używasz tej broni podczas walki wręcz, przeciwnicy z niższą Krzepą nie mogą parować. Jeżeli ta umiejętność znajduje się na karcie postaci to tyczy się każdej broni, której ta postać używa.

Powtarzalny–Z tej broni można strzelić wielokrotnie podczas jednej aktywacji (na przykład wykonując dwie aktywacje Szybki strzał).

Przerzucenie broni–Połóż na karcie tej postaci znacznik uniwersalny. W walce wręcz, po wyłożeniu przez wszystkich graczy kart możesz odrzucić znacznik. Jeżeli to zrobisz, odrzuć wszystkie karty, które zagrałeś w walce i natychmiast zagraj nową kartę (z ręki lub talii). Możesz ją normalnie wzmacniać. Przeciwnik zostawia poprzednią kartę wraz z wzmocnieniami i nie może jej już wzmacniać. Kiedy przetestujesz swoją talię, połóż na tej postaci znacznik. Możesz mieć na karcie maksymalnie 1 znacznik.

Szybkie ładowanie–Kiedy ta postać wykonuje akcję Przeładowanie, wykonaj test hartu ducha o PT wskazanym przy ikonie ładowania na karcie danej broni. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie, jeśli żeton przeładowania był na stronie z dwoma kropkami, możesz od razu go odrzucić (zamiast obracać na stronę z jedną kropką).

Tarcza–Postać otrzymuje dodatkowy znacznik fechtunku jeśli podczas walki postać używa jednocześnie tarczy i innej broni jednoręcznej. Postać posiadająca tarczę zyskuje zasadę Wielkolud (nawet wtedy, gdy nie trzyma tarczy w dłoni).

Wróżby–Wróżenie to akcja pełna. Postać wróżąca nie może być powalona, ogłuszona ani w zwarciu. Gracz ją kontrolujący dobiera tyle kart magii, ile wynosi jej wartość Wróżenia, wybiera jedną, porównuje jej wartość z tabelą wróżb na końcu instrukcji i rozpatruje dany efekt. Pozostałe dociągnięte karty odrzuca się. Rozpatrzenie dokładnie jednej karty jest obowiązkowe. „Karty milczą" można wybrać do rozpatrzenia tylko wtedy, jeśli wszystkie wyciągnięte karty wskazują ten efekt. Dodatkowo postać otrzymuje do wykorzystania 2 PR. Dociągnięcie i rozpatrzenie karty wróżb można wykonać w dowolnym momencie ruchu – przed, po lub w trakcie.

Horpyna zamiast standardowej tabeli wróżb korzysta z tabeli „Wróżby wiedźm".

WRÓŻBY WIEDŹM	
I-II Złe oko	Połóż znacznik przy karcie wróżącego modelu. Możesz go odrzucić zanim wroga postać w polu widzenia wróżbity wykona jakikolwiek test (również przeciwstawny). Otrzymuje karę -2 do testu.
III Sprowadzenie nieszczęścia	Obejrzyj 3 karty z wierzchu talii przeciwnika, odrzuć jedną, a pozostałe ułóż w dowolnej kolejności.
IV Potężna przepowiednia	Natychmiast dociągnij 2 karty na rękę. Jeżeli przekraczasz pojemność ręki, musisz odrzucić odpowiednią liczbę kart. Możesz odrzucić karty, które właśnie dociągnąłeś.
V Kontrola przeznaczenia	Obejrzyj 3 karty z wierzchu talii przeciwnika, jedną odłóż na wierzch talii, a pozostałe na spód.
VI-VII Sprowadzenie pecha	Obejrzyj 3 karty z wierzchu talii przeciwnika i ułóż je w dowolnej kolejności.
VIII Przekreślenie wrogich zamiarów	Obejrzyj karty, które przeciwnik ma na ręku. Możesz wybraną z nich odrzucić.
IX Cień z przeszłości	Przeszukaj stos kart odrzuconych przeciwnika i połóż wybraną kartę na wierzchu jego talii.
X Zapętlenie losu	Przeszukaj stos kart odrzuconych przeciwnika, weź z niego 2 karty i wtasuj do jego talii.
XI-XII Przepowiednia	Dociągnij kartę na rękę. Jeżeli przekroczysz pojemność ręki, musisz odrzucić którąś z kart. Możesz odrzucić kartę, którą właśnie dociągnąłeś.
XIII Wizja własnej śmierci	Wróżbita musi zdać test Hartu Ducha PT7 lub mdleje (zostaje Ogłuszony). Jeżeli przynajmniej jeden z wylosowanych efektów to „Wizja własnej śmierci", nie możesz wybrać efektu „Karty milczą".
XIV-XV Odczytanie myśli	Połóż znacznik przy karcie wróżącego modelu. Możesz go użyć (odrzucić) w dowolnym momencie. Gdy to zrobisz, przeciwnik musi wskazać model, który aktywuje jako następny. Decyzja jest wiążąca – jeżeli wskazany model zginie, to przeciwnik traci aktywację.
XVI Chaos	Wszyscy gracze muszą przetasować swoje talie kart gracza.
XVII-XXIV Karty milczą	Nic się nie dzieje.