Limit postaci: **10** Skarbiec:

## Cicha śmierć

**Dobierz kartę gdy Twoja postać zada przeciwnikowi przynajmniej jedną ranę z broni dystansowej niemającej zasady Broń palna. Maks. 2 razy na turę.**

* Nie możesz wystawić postaci Dobrych ani Praworządnych.
* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.
* W scenariuszach bitewnych możesz wystawić jedną postać z zasadą Demon o 1 złota taniej niż jej normalny koszt.
* Jeżeli wystawiasz i Phobosa i Deimosa to jeden z nich liczy się jako postać pospolita na potrzeby roztawienia (np. w scenariuszach przygodowych), ale nie punktacji (np. za zabicie).

### Dowódca

Siegfried

### Bohaterowie (3-7)

Siostra Ada

Eisenhans

Freischütz Johann

Klaus

Phobos

Deimos

Najemnik

Najemnik

Najemnik

Najemnik

### Postaci pospolite (2-6)

Knecht

Knecht

Knecht

Knecht

Knecht

Knecht

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

**Alchemia**–Umiejętność wytwarzania mikstur. Alchemik dostaje na początku gry liczbę mikstur równą swojej Alchemii +2. Nie może brać mikstur poziomu wyższego niż jego umiejętność Alchemia. Maksymalnie jedna mikstura może być III poziomu i dwie II poziomu.

**Bestia**–Postać z tą zasadą przestaje być traktowana jak człowiek, na potrzeby zasad specjalnych etc. Nie może brać udziału w [rozmowach]. Jest niewrażliwa na ataki typu [rozmowa]. Nie może podnosić przedmiotów.

**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.

**Freikugel**–Używając tej amunicji pomija się normalne zasady strzelania. Wybierz cel w polu widzenia i zasięgu 20 pól i przeprowadź test standardowy o PT: 2 plus jego Wiara. Do testu nie stosuje się żadnych modyfikatorów (w tym nie dodaje się żadnej umiejętności ani cechy strzelca). Przy sukcesie cel otrzymuje obrażenia równe liczbie o jaką przekroczono PT ignorując Pancerz. Przy porażce przeciwnik wybiera nowy cel ataku w polu widzenia i zasięgu 20 pól (także strzelającego lub postać mu przyjazną), który otrzymuje obrażenia równe liczbie jakiej zabrakło do osiągnięcia PT ignorując Pancerz.

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

**Kuternoga**–Nie może wykonać akcji Biegu, ani Manewrów oprócz Otwarcia drzwi.

**Naturalny**–Ekwipunku z tą zasadą nie można usunąć z postaci (choć dalej może być ignorowany przez różne zasady specjalne).

**Niepozorność**–Postać zaczyna grę ze znacznikiem Niepozorności. Traci go gdy zaatakuje albo znajdzie się w polu widzenie i odległości 6 pól od modelu wroga, którego Zmysły lub Inteligencja są wyższe lub równe jej wartości Niepozorności. Dowolna postać w tej odległości i polu widzenia może rozpoznać niepozornego wykonując akcję pełną rozpoznanie i zdając test przeciwstawny Inteligencji lub Zmysłów przeciw Charyzmie niepozornego. Tak długo jak posiada znacznik jest traktowana jak przyjazny model przez wszystkie postacie (włączając to modele przeciwnika) i ignoruje ich strefy kontroli (i vice versa). Więcej szczegółów–patrz *Podręcznik*.

**Nieszkodliwy**–Broń nie zadaje obrażeń na lokacjach oznaczonych X. Mimo tego przy trafieniu w taką lokację działają efekty wynikające z innych zasad (np. trucizna, oplątanie).

**Ochroniarz**–Jeśli postać ta nie jest w zwarciu, powalona ani ogłuszona, może wykonać akcję częściową aby zamienić się miejscami z inną przyjazną postacią (ta postać może być w zwarciu). Tę akcję można wykonać jako przerwanie akcji przeciwnika podczas czekania. Jeśli przyjazna postać jest celem ataku zasięgowego, można także wykonać tę akcję w reakcji na strzał (nie wymaga żetonu czekania). Wykonanie tej akcji wymaga zdania testu Zmysłów PT: 6.

**Odporność na ból**–Ignoruje karę -1 do wszystkich testów za bycie ciężko ranną. Dalej mogą działać na tę postać inne efekty i umiejętności odwołujące się do ciężko rannych.

**Omijanie** [X]–Przeciwnik otrzymuje karę -X do testów parowania.

**Oplątanie**–Trafienie w ⌛ i Ω może powalić przeciwnika. Wykonaj przeciwstawny test Krzepy. Używający tej broni może dodać do swojej sumy wartość, o jaką pokonał PT ataku albo sumę walki przeciwnika. Jeśli używający tej broni wygra, cel zostaje powalony. W przeciwnym wypadku nic się nie dzieje.

**Pancerz sekretny**–Kiedy lokacja chroniona przez ten pancerz jest trafiona pierwszy raz podczas gry, wartości pancerza należy traktować jak 1 wyższe niż normalnie. Np. wartość 1/0 przy pierwszym trafieniu należy traktować jak 2/1.

**Ruch: X(Y)**–Postać wykonując Ruch pełny może wydać X PR, a wykonując Ruch częściowy Y PR.

**Skradanie się**–Jeżeli postać z tą zasadą zaczyna aktywację poza polem widzenia modelu przeciwnika, to ten nie może przerwać jej aktywacji wykorzystując żeton czekania, o ile ma wartość Zmyslów niższą niż wartość Skradania się tej postaci. Dodatkowo aktywacja postaci nie przerywa pokoju, jeżeli zaczyna i kończy ruch poza polem widzenia przeciwnika i wchodząc w jego pole widzenia zda przeciwstawny test Skradania się przeciw Zmysłom przeciwnika.

**Taktyk**–Raz na turę wybierz jeden z 2 efektów:

1. W fazie Inicjatywy, po zagraniu karty (z ręki lub talii) możesz zagrać dodatkową kartę z talii i wybrać lepszą z zagranych kart. Odrzuć obie karty na koniec fazy inicjatywy.

2. Raz na Fazę Działań możesz wykonać krótką akcję: Dobierz na rękę 2 karty, a następnie odrzuć 1 z posiadanych na ręku kart, albo 2 jeżeli przekraczasz pojemność ręki.

**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).

**Tropiciel**–Otrzymuje +2 do wartości Zmysłów przeciw Skradającym się i Niepozornym modelom.

**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.

**Zadawanie bólu**–Jeżeli Postać atakując w walce wręcz zada przynajmniej 2 rany, przeciwnik musi wykonać test Hartu Ducha (PT: 5) albo pada z bólu na ziemię. Zostaje powalony. Pech w teście oznacza, że zostaje Ogłuszony.

**Znajomości**–Tej umiejętności używa się tylko przy konstrukcji bandy przed grą. Jej użycie wyjaśnia *Księga Scenariuszy*.

**Żywa barykada**–Strefa kontroli tej postaci nie może być ignorowana podczas ruchu nawet wtedy, gdy jest w zwarciu z innymi postaciami.