Wysłannicy Wysokiej Porty

Limit postaci: 12 Skarbiec:

FANATYZM

Dobierz kartę, gdy przyjazna postać zda test Hartu Ducha (także dzięki zasadzie Allah, Allah). Maks. 2 razy na turę.

* Nie możesz mieć więcej Wiedeńczyków niż frakcyjnych postaci pospolitych.
* Nie możesz wystawić postaci Dobrych i Praworządnych (za wyjątkiem frakcyjnych).
* Możesz wystawić maksymalnie 1 kobietę.
* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.
* Jeżeli bandą dowodzi Ibrahim, to nie możesz wystawić Esmeraldy, Bajuka i Hatmiego. Jednakże w takiej sytuacji Ibrahim może w pełni korzystać ze swoich wpływów. Otrzymuje zasadę Znajomości: 2.

Dowódca

Bajuk Ahmed Aga

lub

Ibrahim

Bohaterowie (3-6)

Esmeralda

Sinan

Kushtrim Deli

Ibrahim

Hatmi

Najemnik

Najemnik

Najemnik

Postaci pospolite (2-8)

Janczar

Janczar

Janczar

Janczar

Janczar

Janczar

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Allah! Allah!–Przed grą umieść na przywódcy bandy (lub dowolnym innym bohaterze, jeśli w scenariuszu przygodowym nie używasz przywódcy) jeden znacznik uniwersalny za każdą postać z tą zasadą w Twojej bandzie (nie więcej niż 3). Jeśli któraś z postaci z tą zasadą poniesie porażkę w standardowym teście Hartu Ducha, możesz odrzucić jeden znacznik. Test uznaje się za zakończony sukcesem. Jeśli przywódca bandy zgnie, niewykorzystane znaczniki są odrzucane bez efektu.

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).

Czarnoksięstwo–Umiejętność rzucania czarów. Rzucanie czarów to pełna akcja, w czasie której można się poruszać (ale nie biegać). Mag ciągnie tyle kart ile wynosi jego Czarnoksięstwo. Szczegółowy opis rzucania czarów zawierają księgi magii.

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 bojowy.

Mańkut–Podczas walki wręcz, jeśli karta początkowa testu walki tej postaci ma nieparzystą wartość, otrzymuje +1 do sumy walki.

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

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*.

Niezwykły unik–Jeśli ta postać przegra walkę wręcz o wartość równą lub mniejszą od jej zwinności i istnieje pole, na które może legalnie się wycofać, to postać wycofuje się nie odnosząc obrażeń. Wycofanie to jest legalne nawet jeśli jest w zwarciu z przeciwnikami, którzy nie byli jeszcze aktywowani w tej fazie. Postać ta nadal jest uważana za przegranego, ale atak nie liczy się jako trafienie.

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).

Parowanie +X–postać używająca tej broni (także w drugim ręku) otrzymuje +X do testów parowania.

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 akcje Szybki strzał).

Roztrącenie–Podczas walki wręcz dodatnie modyfikatory za wsparcie przeciwnika są zmniejszane o krzepę tej postaci (ale nie poniżej 0).

Ruchomy cel–Ataki zasięgowe przeciw tej postaci obarczone są dodatkową karą -1. Zasada ta nie działa, gdy postać jest powalona lub ogłuszona.

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.

Szaleńczy atak–Kiedy ta postać atakuje w walce wręcz, otrzymuje +1 do sumy walki jeśli jej karta początkowa w teście walki to ♥ lub Ω.

Szał bitewny–Jeżeli postać odniesie 4 lub więcej ran albo poświęci akcję częściową na odurzenie się (można ją wykonać w zwarciu), wpada w szał bitewny do końca gry (pozostaje w nim nawet jeżeli się uleczy). Otrzymuje następujące modyfikatory:

1. Otrzymuje zasadę Berserker i do końca gry zachowuje się jak postać niezależna, której celem jest atakowanie wręcz najbliższej wrogiej postaci.
2. Hart Ducha postaci wynosi 3.
3. W walce wręcz otrzymuje ona +1 do sumy walki.
4. Otrzymane w walce wręcz (i tylko w walce wręcz) obrażenia, po redukcji o wartość ew. pancerza są zmniejszane o 1, ale nie poniżej 1 (czyli jeśli postać miałaby otrzymać tylko jedną ranę w walce wręcz, to i tak ją otrzymuje).
5. Jej Fechtunek wynosi 0, nie może korzystać ze znaczników fechtunku.

Szybkie strzelanie–Postać potrafi błyskawicznie strzelać. Wykonując pełną akcję Strzał, może wystrzelić dwa razy do tego samego celu, albo dwóch oddalonych o maksymalnie 5 pól. Otrzymuje jednak karę: -2 do każdego z tych strzałów.

Wielkolud–Ta postać nie może wykonywać akcji ruchu przejście przez okno.

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.

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