Łowcy Potworów

Limit postaci: **10** Skarbiec:

Bezbożnicy nie zaznają spokoju

Dobierz kartę, gdy przyjazna postać zrani postać, która jest zła lub chaotyczna, nie jest człowiekiem, albo ma zasadę specjalną Czarnoksięstwo lub Wróżby. Maks. 2 razy na turę.

* Nie możesz wystawić postaci Złych i Chaotycznych.
* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.

Dowódca

Sepp de Vrees

Bohaterowie (3-6)

Gerard

Koning

Maximilian

Anastazja

Castigatore

Najemnik

Najemnik

Postaci pospolite (2-6)

Hexenjager (glewia)

Hexenjager (pistolet)

Hexenjager (glewia)

Hexenjager (pistolet)

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Modele z zestawu Mercenaries II mogą być wystawione na dwa sposoby:

- *jako postacie najemników w dowolnej frakcji (umieść je w drafcie),*
- *jako postacie z ich własnej frakcji (Łowcy Potworów albo Wiedeńska Mafia).*

Wystawienie frakcji

Do frakcji Łowcy Potworów należą postacie Seppa, Gerarda, Koninga (zestaw Mercenaries I), Maksymiliana (Chamber of Curiosities), Anastazji i Castigatore (Mercenaries II). Jeżeli zdecydujesz się grać tą frakcją, wyłącz postacie z herbem frakcji z draftu i dołącz je do swojej puli postaci. Łowcy Potworów to grupa wybranych przez sędziego Seppa de Vrees najemników, wspierana przez Hexenjaegerów - zaprawionych w bojach ze złem zbrojnych. Wyłącz z draftu i dołącz do swojej puli postaci trzech dowolnych zbrojnych (grający Łowcami Potworów wybiera których). Modele zbrojnych znajdziesz w zestawie podstawowym gry albo zestawie Footmen.

Amant – Gdy postać używa umiejętności [rozmowa] przeciw postaci przeciwnej płci (♂/♀), jeśli karta początkowa testu tej umiejętności to Ω, dodaj +1 do wyniku testu. Jeśli karta ta to ♥, zamiast tego dodaj +2.

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.

Dwulufowy – Ta broń jest rozładowana tylko wtedy, jeśli znajdują się na niej dwa znaczniki przeładowania. Oznacza to, że można strzelić dwukrotnie bez przeładowania, potem dwoma akcjami przeładowania usunąć jeden z żetonów i strzelić 1 raz.

Egzorcyzmy – Postać z tą zasadą może wykonać w turze jedno z 2 działań:

1. Przegnanie. Nie wymaga akcji – możesz je wykonać za darmo w Fazie Słów, o ile nie wykonywałeś w tej turze Egzorcyzmu. Wykonując to działanie przeprowadź walkę duchową z dowolnym Demonem lub Wampirem, bez znacznika Niepozorności, w polu widzenia i odległości do 6 pól. Jeżeli Egzorcysta wygra oprócz zadania ran, zmusza Demona do ucieczki w Zaświaty (do Krainy Cieni lub Domeny – grający demonem wybiera). Wampir, gdy przegra, musi uciec do Krainy Cieni, albo zostaje powalony (grający Wampirem wybiera).
2. Egzorcyzm. Akcja pełna, można w jej trakcie poruszyć się o 2 PR. Przeprowadź walkę duchową z dowolnym Demonem lub Wampirem w Krainie cieni. Jeżeli Egzorcysta wygra z Demonem, ten automatycznie ucieka do domeny.

Dodatkowo, w przypadku walki duchowej, postać z zasadą Egzorcyzmy dodaje jej wartość do cechy Hart Ducha (lub innej wybranej do tej walki). Oprócz tego postać z zasadą Egzorcyzmy, znajdująca się na planszy (w świecie materialnym) otrzymuje tylko połowę (zaokrąglając w dół) obrażeń, gdy przegra walkę duchową.

Granat [A, B lub C] – Granat korzysta z zasad broni obszarowej (rozrzut i liczba trafianych pól). Obrażenia od granatu nie rosną w przypadku triumfu. W granatach, które mają dwie wartości obrażeń (typ B i C), pierwsza wartość oznacza obrażenia na trafionym polu, druga - na sąsiednich (w strefie rażenia). Pech w teście strzelania oznacza że granat wybucha w rękach lub lufie. Odrzuć broń i zadaj obrażenia tak, jakby użytkownik został trafiony w ⌛.

Kontakty w straży [X] – Gdy wystawiasz postać z tą zasadą, dołóż do puli X znaczników straży. Jeżeli w Twojej bandzie jest kilka postaci z tą zasadą, to do puli dołóż tyle, ile ma postać z najwyższym poziomem (X) tej zasady. Każda kolejna postać z tą zasadą w Twojej bandzie dodaje tylko 1 znacznik niezależnie od poziomu (X) tej zasady.

Ładowany odtylcowo – Przed grą połóż na tej broni 3 znaczniki uniwersalne. Wykonując akcję Przeładowanie możesz odrzucić jeden z nich, aby od razu odrzucić znacznik przeładowania (zamiast obracać go na stronę z jedną kropką). Dodatkowo możesz wykonać standardowy test Hartu Ducha o PT: 8. Przy porażce nic się nie dzieje. Przy sukcesie możesz od razu wykonać Szybki strzał tą bronią (z normalną karą -1). Jeżeli postać wykona ten strzał, to nie przysługują jej 2 PR które zazwyczaj otrzymuje się wykonując akcję Przeładowanie.

Łowca potworów – Podczas walki wręcz z postacią z zasadą Bestia otrzymuje +1 do sumy walki, a jeśli wygra, to jeszcze dodatkowe +1 do zadanych obrażeń.

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

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.

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).

Powolny – Broń wymaga przygotowania do strzału. Nie można wykonywać nią Akcji: Strzał w obronie, ani reagować Szybkim strzałem z Czekania. Szybki strzał w turze postaci można wykonać normalnie.

Siekańce – W przypadku Triumfu obrażenia rosną o 4, a nie o 3.

Snajper – Kiedy ta postać wykonuje Strzał mierzony, może zignorować karę -1 za cel znajdujący się za osłoną lub narożnikiem terenu (postać nadal nie widzi celu przez 3 krawędzie osłony ani przez połączony narożnik i osłonę).

Srebro – Wilkołaki, wampiry, ghule i demony są wrażliwe na srebro. Nie możesz wystawić modelu ze srebrną bronią w tej samej bandzie co wymienione typy postaci. Postać wrażliwa na srebro, która otrzyma trafienie srebrną bronią otrzymuje obrażenia większe o 1, broń ta ignoruje też jej pancerz (Naturalny) i inne odporności (np. szał bitewny).

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).

To ja jestem prawem – Gdy ta postać zabije inną postać, możesz nie odrzucać znacznika straży (ale musisz np. odrzucić znacznik za użycie broni palnej). Dodatkowo na koniec tury, gdy odrzucany jest znacznik straży, możesz odrzucić jeden dodatkowy.

Trucicielka [X] – Otrzymujesz [X] żetonów uniwersalnych Trucizna [1 rana, powalenie]. Przed grą, zanim dojdzie do rozstawienia modeli, możesz dołączyć je do broni dowolnych postaci z drużyny (w tym postaci z tą zasadą).

Walka duchowa – Postać może zaatakować dowolną postać przeciwnika znajdującą się w Krainie cieni. Rozstrzygnij natychmiast to starcie – wykonaj przeciwstawny test Hartu Ducha walczących. Postać może zamiast Hartu Ducha użyć zdolności Wiara, Kabała, albo Czarnoksięstwo. Postaci otrzymują +1 do tego testu za każdą przyjazną postać w Krainie cieni. Przegrany otrzymuje tyle ran o ile przegrał test przeciwstawny. Rany te ignorują pancerz. Przegrany może za darmo uciec do Domeny.

Wiara – Wiara ma dwa efekty: 1. Połóż na karcie postaci znacznik uniwersalny. Możesz odrzucić znacznik przed dowolnym testem, aby zastąpić wartość testowanej umiejętności lub cechy wartością Wiary. Gdy przetasujesz swoją talię gracza, połóż znacznik z powrotem. 2. Modlitwa: akcja częściowa. Gdy przeciwnik rzuca czar, pociągnij tyle kart magii, ile wynosi Wiara postaci, i ułóż je na niepowodzenie czaru albo odrzuć.

Zimna krew – Nie otrzymuje kary -1 wykonując akcję Strzał w obronie.