Królewscy Muszkieterowie

Limit postaci: **11** Skarbiec:

Wszyscy za jednego

Dobierz kartę, gdy zadeklarowana zostaje walka z przeciwnikiem, który jest w zwarciu z co najmniej dwoma postaciami frakcyjnymi. Maks. 2 razy na turę.

* Nie możesz wystawić więcej Najemników niż bohaterów frakcyjnych.
* Nie możesz mieć więcej Wiedeńczyków niż frakcyjnych postaci pospolitych.
* Nie możesz wystawić Milady i Atosa w tej samej bandzie.
* Możesz wystawić maksymalnie 1 postać Złą albo Chaotyczną.

Dowódca

D'Artagnan

Bohaterowie (3-6)

Atos

Portos

Aramis

Natalie

Jean

Najemnik

Najemnik

Najemnik

Postaci pospolite (2-7)

Muszkieter Króla

Muszkieter Króla

Muszkieter Króla

Muszkieter Króla

Muszkieter Króla

Muszkieter Króla

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

Wiedeńczyk

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.

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).

Bitewne strzelanie–Gdy strzela do postaci w zwarciu, nie sprawdzaj, czy został trafiony przyjazny model. Nie otrzymuje kary -1 podczas Strzału w obronie.

Bogaty [X]–Jeżeli wystawiasz tę postać to otrzymujesz dodatkowe X krajcarów.

Celny strzał–Wykonując atak zasięgowy, ta postać otrzymuje +1 do wyniku testu strzelania jeśli karta początkowa tego testu ma wartość parzystą.

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.

Drobna postura–Traktuj Krzepę tej postaci jako o 1 niższą, niż wydrukowana (może to oznaczać wartość ujemną). Wykonując akcję ruchu Przejście przez okno, automatycznie osiąga sukces bez wykonywania testu (musi normalnie zapłacić za nią Punktami ruchu).

Kradzież kieszonkowa–[atak] [wymaga niepozorności]. Jeśli postać ma znacznik niepozorności, może wykonać akcję częściową kradzież w fazie działań. Wybierz sąsiedni wrogi model i przeprowadź test przeciwstawny zwinności przeciw zmysłom. Przy porażce odrzuć znacznik niepozorności. Przy sukcesie postać kradnie celowi specjalny przedmiot scenariuszowy (lub inny przedmiot, którego kradzież jest wyraźnie dozwolona przez zasady). Jeśli użycie tej umiejętności się powiedzie, to postać nie traci niepozorności, mimo że umiejętność jest atakiem, a postać otrzymuje dodatkowy 1 punkt ruchu do wydania natychmiast.

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

Niepozorność: X–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*.

Niezłomny–Podczas testów Hartu Ducha (zarówno standardowych, jak i przeciwstawnych) po odkryciu kart możesz zagrać dodatkową kartę z talii. Możesz użyć jej zamiast swojej karty początkowej.

Odwrócenie uwagi–Jako akcja częściowa możesz wykonać test przeciwstawny Charyzmy przeciw Inteligencji wrogiej postaci w polu widzenia i zasięgu 6 pól. Przy sukcesie przeciwnik otrzymuje żeton uniwersalny „rozproszenia". Dopóki ma żeton, nie może inicjować walki (może być atakowany, ale nie atakować). W fazie akcji musi wykonać akcję częściową, aby odrzucić znacznik. Drugą akcję częściową może wykonać normalnie. Ten efekt ma pierwszeństwo przed Szałem Bitewnym.

Oziębły–Ta postać nie może być celem umiejętności Uwodzenie. Kiedy ta postać jest postacią wiodącą w teście przeciwstawnym podczas użycia umiejętności [rozmowa], strona przeciwna nie może otrzymywać do swojego wyniku pozytywnych modyfikatorów wynikających z umiejętności specjalnych itp. Jej suma w teście to tylko wartość odpowiedniej cechy i zagranej karty (lub kart).

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

Pchnięcie w serce–Jeśli podczas testu walki wręcz karta początkowa tej postaci to ♥, uzyskuje ona +1 do sumy walki i kolejne +1 do zadawanych obrażeń.

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

Sprytna obrona–Kiedy ta postać jest obrońcą w walce wręcz, a jej karta początkowa jest czarna (☠ lub ⌛) dodaj +1 do jej sumy walki.

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

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

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).

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.

Tępy [Postać]–Traktuj Inteligencję tej postaci jako o 1 niższą, niż wydrukowana (może to oznaczać wartość ujemną). Jeżeli ta postać nie ma w polu widzenia wskazanej [Postaci], nie może być Twoją pierwszą aktywowaną postacią w danej turze (chyba, że jest jedyną postacią w bandzie).

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.