Weterani Tercios

Limit postaci: **11** Skarbiec:

Verdadera destreza

Dobierz kartę, gdy przyjazna postać wykona udane Parowanie. Maks. 2 razy na turę.

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

Dowódca

EL CAPITAN

Bohaterowie (3-7)

EL BARATERO

CATALINA

FRANCISCA

DON KICHOT

SANCHO PANSA

NAJEMNIK

NAJEMNIK

NAJEMNIK

Postaci pospolite (2-7)

HIDALGO

HIDALGO

HIDALGO

HIDALGO

HIDALGO

HIDALGO

WIEDEŃCZYK

WIEDEŃCZYK

Assujettissement–Ta postać otrzymuje dodatkowe +1 do sumy walki w ponowieniu (niezależnie od tego, kto parował).

Atak z ukrycia–Przed grą możesz zdecydować, że nie będziesz normalnie wystawiał tej postaci. Zamiast tego możesz wystawić ją na koniec dowolnej fazy akcji (po aktywacji wszystkich pozostałych figurek, łącznie z ostatnią figurką gracza posiadającego mniej postaci). Można ją wystawić tylko na polach, na których można legalnie się znajdować (nie na polach zablokowanych, głębokiej wodzie itp.), znajdujących się poza linią wzroku przeciwnika, lub w polu widzenia przeciwnika, ale co najmniej 12 pól od niego. Wystawiona postać może natychmiast się aktywować.

A to ci frant!–Po odkryciu kart podczas fazy inicjatywy dobierz dodatkową kartę z talii. Możesz zachować ją w ręku lub odrzucić. Jeśli ją odrzucisz, uzyskujesz +2 do wyniku inicjatywy. Jeśli w pierwszej turze pominięto fazę inicjatywy, po prostu dociągasz dodatkową kartę.

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).

Błaganie o łaskę–Gdy model z tą zasadą przegra walkę wręcz, przed zadaniem obrażeń może zadeklarować użycie tej umiejętności. Wykonaj test Charyzmy przeciw Hartowi ducha zwycięzcy. Jeżeli błagający wygra, nie otrzymuje ran i nie liczy się jako trafiony na potrzeby innych zasad. Zamiast tego zostaje powalony. Nadal liczy się jako przegrany, ale nie wycofuje się. Jeśli błagający nie wygrał, walkę rozstrzyga się normalnie. W kolejnych rundach postać, która okazała łaskę nie może atakować błagającego dopóki ten nie wstanie. Nie dotyczy to innych postaci. Nie działa przeciw postaciom złym lub nie będącym ludźmi. Przeciw dobrym błagający ma +2 do testu. Pod względem fabularnym błagający pada na ziemię prosząc o litość, a wróg wstrzymuje cios.

Cojones–Jeśli ta postać jest w zwarciu z tylko jednym przeciwnikiem, to podczas walki wręcz jeśli jej karta początkowa jest czarna (lub) otrzymuje +1 do swojej sumy walki.

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.

Hełm Mambrino–Jest to miedziana miska balwierza, którą don Kichote uważa za magiczny hełm mitycznego króla maurów–Mambrino. Hełm ma dawać właścicielowi niewrażliwość na ciosy. Nie ma magicznej mocy ale wiara don Kichote w ochronę, którą zapewnia sprawia, że za pierwszym razem gdy otrzymałby jakieś rany w wyniku ataku może odrzucić hełm, żeby zignorować połowę (zaokrąglając w dół) ran. Umiejętność ta działa po redukcji ran o ewentualny pancerz.

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.

Mistrz parowania–Otrzymuje +1 do testów parowania (sumuje się z innymi zasadami i ekwipunkiem).

Natychmiastowa trucizna [efekt]–Ta trucizna działa błyskawicznie. Wykonaj dodatkowy test na zatrucie celu zaraz po położeniu na nim znacznika trucizny i zaaplikuj odpowiednie efekty. Jeżeli cel zostanie zatruty (nie zda testu Krzepy) wykonuj normalnie kolejny test w Fazie Morale tej i kolejnych tur.

Navajero–Gdy używa w walce wręcz broni albo wykonuje atak dystansowy Nożami do rzucania, otrzymuje +1 do testu, o ile oryginalna karta jest czarna (lub).

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*.

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).

Obelga–Wrogowie stykający się z tą postacią nie mogą unikać walki.

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.

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

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

Przemykanie–Raz na turę postać może wykonać test Skradania PT: 6. Przy sukcesie może raz w tej turze opuścić pole będące w strefie kontroli wrogiej postaci (niezależnie od tego, ile wrogich postaci ma strefę na danym polu).

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 Zmysłów 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.

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).

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.