


МАСТЕР ТОРН

ТЕЛЕПОРТ: КОГДА ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ ТРОФЕЙ, ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ И ПЕРЕДВИНУТЬСЯ НА Х КЛЕТОК (X - ВАШ )

2 N СЛИЯНИЕ РАЗУМОВ: ДО КОНЦА ЭТОГО БОЕВОГО РАУНДА ПОСЛЕ ПОЛУЧЕНИЯ УРОНА ОТ АТАКИ ПРОТИВНИКА, НАНЕСИТЕ ЕМУ ТАКОЕ ЖЕ КОЛИЧЕСТВО * УРОНА.

	3
	8
	4



МАСТЕР ТОРН

МАСТЕР ТОРН ОБУЧАЛСЯ В УНИВЕРСИТЕТЕ В ГРЕЙХЭВЕНЕ, НО ВМЕСТО ТОГО, ЧТОБЫ ПУСТИТЬ КОРНИ В ЭТОМ ДРЕВНЕМ ГОРОДЕ ЗНАНИЙ, ОН ПОСЛЕДОВАЛ ЗОВУ СЕРДЦА И СТАЛ СТРАННИКОМ, ОТПРАВИВШИЙСЯ ПУТЕШЕСТВОВАТЬ В САМЫЕ ОТДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ БЕСКРАЙНИХ ПРОСТОРОВ ТЕРРИНОТА. ОН ЯВЛЯЕТСЯ ЗВАННЫМ ГОСТЕМ И В ДОМАХ ПРОСТЫХ КРЕСТЬЯН И В ИМЕНЬЯХ БАРОНОВ, КОТОРЫМ НЕ РЕДКО ДАЕТ СОВЕТЫ ПО УПРАВЛЕНИЮ ИХ НАРОДОМ.

РАССТАНОВКА: ПРОВЕДИТЕ БЕСПЛАТНУЮ ТРЕНИРОВКУ.

	2
	4
	



ЛИССА

ДЕВЯТЬ ЖИЗНЕЙ: ПОСЛЕ ТОГО КАК ВЫ ПОВЕРЖЕНЫ, ВЫ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ УСИЛИЕ, ЧТОБЫ ВЫЛЕЧИТЬ ВСЕ РАНЫ.

1 N ПРЕСЛЕДУЯ ДОБЫЧУ: ИССЛЕДУЙТЕ, ЧТОБЫ НАНЕСТИ 1 * ЗА КАЖДЫЙ СИМВОЛ МЕСТНОСТИ СОВПАВШИЙ С КЛЕТКОЙ В КОТОРОЙ ИДЕТ БОЙ.

	3
	9
	3



ЛИССА

ЛИССА ЧУВСТВУЕТ СЕБЯ КОМФОРТНЕЙ ВСЕГО В ДИКИХ ЗЕМЛЯХ ВДАЛИ ОТ ЛОЖНЫХ ЦЕННОСТЕЙ ЦИВИЛИЗАЦИИ. ТАК КАК ОНА НАПОЛОВИНУ ЧЕЛОВЕК, НАПОЛОВИНУ КЭТЪ, ИМЕННО В ДИКИХ УСЛОВИЯХ ЕЕ ПРИРОДНЫЕ ИНСТИНКТЫ РАБОТАЮТ СИЛЬНЕЕ ВСЕГО. ОНА МОЖЕТ ОТСЛЕЖИВАТЬ ДОБЫЧУ В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ ДНЕЙ БЕЗ СНА И ОТДЫХА, И НИ ОДИН ЗВЕРЬ НЕ МОЖЕТ СРАВНИТЬСЯ С НЕЙ И В СКОРОСТИ В ЧИСТОМ ПОЛЕ.

РАССТАНОВКА: ПОЛУЧИТЕ 1 X ТРОФЕЙ.

	1
	3
	



МЕРТВЫЙ КОРОЛЬ



Ведая Сожетный жетон - Это союзник. Каждый Герой получает 1 союзника в начале игры.

Черный Сожетный жетон - Это зомби. Если Герой заходит в клетку с зомби, он или она получает 2 повреждени. Герой может потратить 1 действие в клетке с зомби, чтоб увести его и получить 1 монету. Убитый зомби превратится с карты мира.

В конце Акта 1, повестите Воракеша в Проклятые Руины с 1 зомби. Герой найдя в этой клетке может потратить 1 действие, чтобы перевернуть эту карту и встать в схватку с Воракешем. Если Герой поведет Воракеша, он или она побеждает в игре.

В конце Акта 2 Герой проигрывает игру.



Ужасный пиромант Воракеш Врогитпо Терринос, оставив после себя ядовитых зомби и гвардию. Его надо остановить или скоро же земля свободных городов будет похоронена.

ГОСПОДСТВО МАРГАТА



Этот жетон символ знаний. Знания помогут вам в игре с Маргатом.

В конце Акта 1, повестите Маргата в Скайдауне Герой найдя в этой клетке с Маргатом может потратить 1 действие, чтобы перевернуть эту карту и встать в схватку с Маргатом. Если Герой поведет Маргата, он или она побеждает в игре.

После окончания Акта 2, вместе продвигая жетон Времени по трек Времени, первый игрок дойдет кинуть 5 кубов Местности. За каждую игравший клики символ, передвинуть Маргата на 1 клетку к Тамараду.

Если Маргат достигнет Тамарада, Герой проигрывает в игре.



Противя пика с тех пор как Драконию Астиди выи покидали в Восток Драконию. Это Выходного Акт Маргата никто не видел с тех пор как его оставили умирать от магии. Если вы играете по правилам, все же вы увидите, что он выиграл.



Воркеш

Мститель. Эпо. Членовкополовинный.

Воркеш получает +1 за каждого зомби и -2 за каждого союзника. Имущество у его противника. Таким образом, нельзя уменьшить его. Ниже 8.

1 М Поднять Мерзото. Случайным образом выврате сроднистую карту Ж. Исподвзлите аловку М способность на ней.

1 М Искупление. Нанесите 1 и испелайте 1 повреждение.

2 М Проклятье. Переверните все жетоны противника.

Награда: Вы повреждаете в игре.

10

КОРБИН

КОГДА-ТО КОРБИН БЫЛ УВАЖАЕМЫМ ЧЕЛОНОМ ГНОМБЕЙ ГИЛЬДИИ ШАХТЕРОВ В ГОРОДЕ УБЕЖИЩЕ. ТАК КАК ЕЕ НАЗЫВАЮТ САМИ ГНОМЫ - CRAZAGDUN. НИКОГДА НЕ ПРОЩАЮЩИЙ ОБИД, КОРБИН СЕЯЛ С НОГ БЕГУЩЕГО ОТ СТРАЖИ БАНДИТА, КОТОРЫЙ ПРЕГРАДИЛ ПУТЬ ЕГО ТЕЛЕЖКЕ. ПОЛУЧИВ НАГРАДУ ОТ МЕСТНЫХ ВЛАСТЕЙ, КОРБИН РЕШИЛ СМЕНИТЬ РЕМЕСЛО. ТЕПЕРЬ ОН ИЗВЕСТНЫЙ ПРИКАЮЧЕНЕЦ И ОХОТНИК ЗА ГОЛОВАМИ, КОТОРОМУ ЕГО ВСПЫЛЧИВОСТЬ, НАСТОЙЧИВОСТЬ И КРЕПКИЙ ЧЕРЕП ПРИШЛИСЬ КАК-РАЗ КСТАТИ.

РАССТАНОВКА: ВЫ МОЖЕТЕ ПЕРЕЙТИ В КЛЕТКУ ЗАНЯТУЮ ДРУГИМ ГЕРОЕМ.

2

3

2 М

М

М

М



Верховный Лорд Маргат

Воин. Эпо. Дрakon.

Маргат получает -1 за каждого жетон. Знания имбеотдирисду его противника. Таким образом, нельзя уменьшить его. Ниже 8.

1 М Насмелка. Переверните жетон вашего противника.

2 М Войдя Маргата. Испелайте 3 повреждение.

3 М Повеление. Удвойте количество на всех ваших жетонах до конца этого раунда.

Награда: Вы повреждаете в игре.

15

Старейшина Мок

Немногие знают причины, изгнания могучего вождя племени орков Мок из родных земель. Однако, вскоре после этого он начал свой одинокий путь - духовное путешествие, которое привело его в земли, которые мало кто видел и тем более мало кто исследовал. В последнее время он путешествует по землям Терриота в поисках какой-то глубоко личной ценности. Что это, Мок никому не говорит. Поздним вечером вы можете натолкнуться на него, играющего на ритуальном барабани и поющего на дуну. Но пуская его возраст и отрешенность вас не обманывает. Мок яростен, когда это необходимо.

РАССТАНОВКА: ПОЛУЧИТЕ 1 ТРОФЕЙ.

2

3

2 М

М

М

М

Лорд Хауторн

Лорд Хауторн из Серагарда искусный воин. Он сражался во многих битвах и победы много врагов. О его храбрости, чести и отваге сложены песни. Он движим стремлением повторить великие деяния Сира Родрика Сильного - легендарного воина, потомком которого, как утверждает сам Хауторн, он является. Также он пытается найти легендарный эльфийский клинок Soravim «Храброе сердце», которым Ролан из Келлы убил Драконьего Лорда Маргата. Идяк своим целям Хауторн готов броситься в любые опасности и встретиться с любым врагом.

РАССТАНОВКА: НЕТ БОНУСА.

3

3

2 М

М

М

М

Лаурэль из клана Кровавый Лес

Эльфы Датари из клана Кровавый Лес имеют репутацию смертоносных лучников и умелых воинов. Лаурэль не исключение. Тренируясь с ранних лет искусству охоты и войны, она принимает каждый вызов с решительностью воина и трезвостью тактика. Но она не мечтала стать воином клана и к его великому сожалению покинула сородичей много лет назад в поиске своего предназначения, которому она посвятит все свои исключительные умения.

РАССТАНОВКА: БРОСЬТЕ 2 КУБИКА МЕСТНОСТИ. МОЖЕТЕ ПОТРАТИТЬ ИХ, ЧТОБЫ ПЕРЕДВИНУТЬСЯ.

2

4

2 М

М

М

М

СТАРЕЙШИНА МОК



Обновление Духа: 1 раз за ход, вы можете приложить усилие, чтобы взять 1 Умение.

1 **Неудержимый Дух:** Пройдите проверку $\odot + 1$, нанесите 1 \star за каждый успех.

3

9

3

2 1 2

КОРБИН



Охота за головами: 1 раз за игру за каждого героя вы можете потратить 1 \blacktriangle , чтобы напасть на неповерженного героя в одной клетке с вами. Битва идет пока один из вас не будет повержен. Если вы победите другого героя, получите 2 \oplus и 1 \times .

X N Зверский Удар: Нанесите X \blacktriangle Длатормены этой способности ваш противник может потратить X N.


3

10

3

3 2 0

ЛАУРЭЛЬ ИЗ КЛАНА КРОВАВЫЙ ЛЕС



Поиск пути: Один раз в ход вы можете перебросить все ваши кубики Местности.

1 N Скорость Дизона: Перебросьте 1 свой потраченный жетон (даже тот, которым вы только что оплатили N).

3

8

4

2 2 1

ЛОРД ХАУТОРН



Достижение Цели: 1 раз за бой после проведения боевого действия вы можете сразу предпринять еще одно боевое действие.

Порочащий Удар: 1 раз за боевой раунд вы можете приложить усилие, чтобы перекинуть любое количество своих жетонов.

3

9

3

3 1 1





