

Персональные карты героев

Джейкоб (Jakobe)

История Джейкоба: Джейкоб — загадочный геккон, выполняющий роль проводника по Даунвуду. Его любимое занятие - исследование секретов лесных долин и пещер. О нем известно немного. В Баксбурге его знают благодаря героине Лили. Юная мышка однажды попала в переделку, и они с Джейкобом едва спаслись. Лили нравится Джейкоб. Она уважает его уединенный образ жизни и знает о нем больше, чем кто-либо другой.

Класс: Лучник (Archer), Геккон (Gecko), Дикий (Wild).

Боевой урон: 2.

Защита: 1.

Знания: 1.

Скорость: 3.

Очков жизни: 3.

Счастливчик: Джейкоб невосприимчив к эффекту проклятия (cursed).

Отбрасываемый хвост: В начале каждой главы, если Джейкоб участвует в партии, положите жетон хвоста Джейкоба на его карту героя. Один раз за игру, если Джейкоб захвачен в плен, уберите жетон хвоста вместо него самого. Джейкоб считается немедленно спасенным.

Начальное снаряжение: Бумеранг Джейкоба (Jakobe's Boomerang), Жилет из листьев (Leaf Vest).

Землеройка Дитти (Ditty the Shrew)

История Дитти: Дитти выросла в очень бедной семье и с раннего детства была вынуждена зарабатывать на хлеб. Она бродяжничала по поселениям Даунвуда, берясь за любую работу. Жизнь на улице научила Дитти быть быстрой и незаметной, и ей постоянно приходилось этим пользоваться. Однако любовь к пению приводила Дитти к перекресткам, тавернам и постоянным дворам, где прохожие могли вознаградить ее парой кусков сыра. Сейчас она выступает три раза в неделю в трактире Клюв Ястреба, где и привлекла нежелательное внимание крысы-разбойника по имени Малодор.

Класс: Землеройка (Shrew), Вор (Scamp).

Боевой урон: 2.

Защита: 2.

Знания: 1.

Скорость: 3.

Очков жизни: 3.

Грабеж: Если после успешного проведения поиска Дитти сбрасывает вытянутую карту за 1 жетон сыра, она может взять этот сыр с Сырного колеса.

Ловкач: Добавьте 1 к боевому урону Дитти, если она атакует сбитого с ног врага.

Начальное снаряжение: Перцовая праща (Peppercorn Sling), Скрипка Лисий Ус (Fox Whisker Fiddle).

Ансель (Ansel)

История Анселя: Когда Ансель был маленьким мышонком, на его деревню напали две змеи. В тот раз он храбро сражался, защищая младшую сестру, когда их дом был разрушен. Ансель схватил железный горшок и нанес змее несколько ударов по голове. Когда змея открыла рот для атаки, он выбил ей горшком ядовитый зуб. Но Ансель был упрямым и безрассудным, поэтому родители отправили его жить к стареющему дяде Торну, лесничему Даунвуда. Строгий Торн не терпел капризы и приучил Анселя к порядку. Но у Торна было доброе сердце, и Ансель научился у него честности и преданности.

Класс: Лесничий (Warden), Воин (Warrior).

Боевой урон: 2.

Защита: 1.

Знания: 1.

Скорость: 2.

Очков жизни: 4.

Искатель: Каждый раз, когда игрок читает следующий отрывок истории, Ансель получает 1 жетон сыра.

Самоотверженный: Ансель не может быть вылечен другой мышкой, пока остальные мышки в группе имеют жетоны ранений.

Начальное снаряжение: Клинок Возмездия (Retribution Blade), Щит Змеиная Чешуя (Serpent Scale Shield).

Карты начального снаряжения

Бумеранг Джейкоба (Jakobe's Boomerang)

Дальняя атака.

Тип: Тупой (Blunt).

При атаке этим бумерангом, если цель не побеждена в первой атаке, произведите 1 дополнительную атаку против той же цели, используя 1 кубик действий.

Требуется: Джейкоб (Jakobe).

Жилет из листьев (Leaf Vest)

Защита: +1.

Тип: Доспехи (Armor).

При броске кубиков защиты на дереве или ветке против дальней атаки бонус этого жилета становится +2.

Требуется: Лучник (Archer) или Дикий (Wild).

Перцовая праща (Peppercorn Sling)

Дальняя атака.

Тип: Тупой (Blunt).

При атаке этой пращей каждый выброшенный символ лука + вспышки засчитывается как 2 попадания вместо 1. Мелкий противник не-босс после успешной защиты оказывается сбитым с ног.

Требуется: Землеройка Дитти (Ditty the Shrew).

Скрипка Лисий Ус (Fox Whisker Fiddle)

Тип: Предмет (Item).

Дитти должна быть оснащена этой вещью для использования любой карты способности землеройки.

Требуется: Землеройка Дитти (Ditty the Shrew).

Клинок Возмездия (Retribution Blade)

Ближний бой.

Боевой урон: +1.

Тип: Острый (Sharp).

При атаке крупного противника добавьте к боевому урону этой мышки +2 вместо +1.

Требуется: Ансель (Ansel).

Щит Змеиная Чешуя (Serpent Scale Shield)

Защита: +1.

Тип: Доспехи (Armor).

Пока Ансель снаряжен этим щитом, все полученные им жетоны отравления заменяются обычными жетонами ранений.

Требуется: Ансель (Ansel).

Прочие карты находок

Абордажный крюк (Arrow of Grappling)

Тип: Аксессуар (Accessory).

Вместо обычного действия выберите клетку на той же плитке в пределах видимости. Переместите эту мышку на выбранную клетку.

Требуется: Активное снаряжение Лук (an Equipped Bow).

Щит из коры дерева (Bark Shield)

Защита: +1.

Тип: Доспехи (Armor).

Когда снаряженная щитом из коры дерева мышка получает жетон «В огне» (On Fire), сбросьте этот щит и не берите жетон.

Требуется: Воин (Warrior) или Дикий (Wild).

Колючки (Cockle Burrs)

Тип: Предмет (Item).

Сбросьте эту карту и выберите карту противника на треке инициативы. Все мелкие нелетающие противники, представленные этой картой, не могут двигаться в этом раунде. Никакая способность, подразумевающая движение этих противников, не может применяться в этом раунде.

Требуется: Землеройка (Shrew) или Вор (Scamp) или Дикий (Wild).

Заводной пистолет (Clockwork Pistol)

Дальняя атака.

Боевой урон: +1.

Тип: Прочее (Other).

При атаке фигурки на соседней клетке боевой урон этого пистолета составляет +2 вместо +1. Сбросьте эту карту в конце главы.

Требуется: Ремесленник (Tinkerer) или Лучник (Archer).

Гномья шляпа (Gnome Hat)

Тип: Общая собственность (Party Item).

Используйте, как указано в книге историй.

Нет требований.

Волшебная книга (Mystic Tome)

Тип: Особый (Special).

Просмотрите колоду находок. Возьмите 1 карту свитка (Scroll). Верните эту карту в колоду находок и перетасуйте колоду.

Требуется: Знания 2.

Природный клинок (Nature Blade)

Ближний бой.

Тип: Острый (Sharp).

Если при атаке этим клинком на всех кубиках выпадают символы урона в ближнем бою, противник не может бросать кубики для защиты.

Требуется: Лесничий (Warden) или Дикий (Wild).

Горохострел (Pea Shooter)

Дальняя атака.

Боевой урон: +1.

Тип: Тупой (Blunt).

Если во время атаки мелкого противника не-босса было выброшено 1 или более попаданий, пересестите противника на расстояние до 2 клеток от этой мышки перед броском кубиков защиты.

Требуется: Ремесленник (Tinkerer) или Лучник (Archer).

Кирка (Pick Hammer)

Ближний бой.

Боевой урон: +1.

Тип: Тупой (Blunt) или Острый (Sharp).

Снаряженная киркой мышка может пересекать красные линии, потратив 3 шага.

Требуется: Целитель (Healer) или Воин (Warrior) или Ремесленник (Tinkerer).

Зазубренные чешуйчатые наручи (Saw Scale Bracers)

Тип: Доспехи (Armor).

Когда эта мышка ранена в ближнем бою, бросьте кубик. Если выпал символ щита, атакующий противник получает 1 неблокируемое повреждение.

Требуется: Лесничий (Warden) или Дикий (Wild).

Шлем Улитки (Snail Shell Helm)

Тип: Доспехи (Armor).

При броске защиты мышка в этом шлеме может использовать выпавшие символы сыра как успешную блокировку вместо того, чтобы получить жетоны сыра.

Требуется: Целитель (Healer) или Маг (Mystic).

Превосходное планирование (Superior Planning)

Удача

Используйте немедленно. Уберите с сырного колеса количество кусочков сыра, равное знаниям этой мышки.

Свисток-черепашка (Turtle Whistle)

Тип: Общая собственность (Party Item).

Используйте этот свисток, чтобы позвать черепах на помощь при переправе. Смотри правила использования Свистка-черепашки в книге историй «Сказки Даунвуда».

Нет требований.

Топор сурка (Woodchuck's Hatchet)

Ближний бой.

Боевой урон: +1.

Тип: Острый (Sharp).

Если во время атаки этим топором мышка находится на дереве, ветке дерева или листке, добавьте к ее боевому урону +2 вместо +1.

Требуется: Лесничий (Warden) или Воин (Warrior) или Ремесленник (Tinkerer).