

LEONARDO VEZÉR Miután dobhatok a tevékenység kockákkal (és miután az újradobást is elvégeztétek), Leo kicserélheti bármely teknőc egy tevékenység kockáját bármely másik teknőc egy tevékenység kockájával, és ez a hatás a forduló végéig érvényben marad.	DONATELLO ÉSZ Doni minden kör végén visszanyer 1 fókuszt vagy átadhat 1 fókuszt egy másik hősnek.	RAFFAELLO MAGÁNAK VALÓ Rafinak 6 tevékenység kockája van 3 helyett, de a többi hős nem oszthat meg vele kockákat, ő azonban megoszthatja a tevékenység kockáit a többiekkel.	MICHELANGELO FÜRGE Miki fordulónként egyszer 1 mezőt úgy mozoghat, hogy figyelmen kívül hagyhatja a terep hatásokat, és az ellenfelek gyűrűjéből sem kell kitörnie. Továbbá, a mozgásra kényszerítő terepek használata Mikinek 1-el kevesebb általa választott ikonba kerül.
LEONARDO VEZÉR Miután dobhatok a tevékenység kockákkal (és miután az újradobást is elvégeztétek), Leo kicserélheti bármely teknőc egy tevékenység kockáját bármely másik teknőc egy tevékenység kockájával, és ez a hatás a forduló végéig érvényben marad.	DONATELLO ÉSZ Doni minden kör végén visszanyer 1 fókuszt vagy átadhat 1 fókuszt egy másik hősnek.	RAFFAELLO MAGÁNAK VALÓ Rafinak 6 tevékenység kockája van 3 helyett, de a többi hős nem oszthat meg vele kockákat, ő azonban megoszthatja a tevékenység kockáit a többiekkel.	MICHELANGELO FÜRGE Miki fordulónként egyszer 1 mezőt úgy mozoghat, hogy figyelmen kívül hagyhatja a terep hatásokat, és az ellenfelek gyűrűjéből sem kell kitörnie. Továbbá, a mozgásra kényszerítő terepek használata Mikinek 1-el kevesebb általa választott ikonba kerül.
SZECSKA MESTER MESTER Szecska mester 2 speciális támadást használhat körönként 1 helyett.	ZÚZÓ NAGYÚR TÉRDRE ÓGONOSZSÁGA ELŐTT Zúzó Nagyurat többször is aktiválhatod a gonosztevő játékos körében.	PATKÁNYFOGÓK AUTOMÁTÁK Aktiváld az összes patkányfogót a gonosztevő játékos minden fordulójának végén, és mozgasd őket a legközelebbi és legkevesebb Élet+Védekezés értékkel (add össze) rendelkező, KO jelző nélküli hős felé. Minden szomszédos hős közelharci csapást szenved akkora sebzéssel, ahány patkányfogóval szomszédos.	ZÚZÓ MESTER TISZTELETET PARANCSOLÓ A gonosztevő játékos 1-el több lapot tarthat a kezében, amíg Zúzó mester játékban van.
OLD HOB RAVASZ A 3 mezőre Old hob közelében lévő szövetséges követők +1 kockával dobhatnak mindig, amikor kockadobásra kerül sor.	KARAI ÍRÁSZ Karai távolsági támadásai nem vesztenek erejükből 5 mező távolságig.	ALOPEX MOZGÉKONY Aloplex nem veszíti el a megmaradt Mozgás pontjait amikor új tevékenységet kezd.	FÜRGELÁB BAJNOK NAGY A fürgeláb bajnok 2 figurának számít, ha a szomszédos figurák magukhoz akarnak térni vagy ki akarnak törni tőle.
FÜRGELÁB ELIT HARCOS KÉPZETT A fürgeláb elit harcosoknak tripla találatnak számít, ha dupla találatot dobnak a csatakockáikkal, illetve egyetlen blokkolásnak ha védekeznek.	FÜRGELÁB NINDZSA SOK Elkölthetsz 1 fókuszt a fordulód elején, hogy 2 fürgeláb nindzsát adhass a figura tartalékodhoz, illetve azonnal felhelyezhess 1-et a játéktáblára.	BANDITA KÖNNYŰLÉPTŰ A banditák figyelmen kívül hagyhatják a lassú és durva terep hatásait.	FEGYVERES BANDITA PISZTOLY A fegyveres bandita távolsági támadásai nem vesztenek erejükből 4 mező távolságig.
CASEY JONES MOZGÁSBAN Casey akkor is visszanyer életet (de fókuszt nem), ha gördeszka ikont dob a tevékenység kockáival, mint-ha csak csí ikont dobott volna.	BEBOP KÖLTSÉG: 2 fókusz (felerősített fürgeláb bajnok) ROBERTA Bebop láncfűrész, Roberta, könnyedén átvágja a páncélt is. Bebop támadása ellen tett minden védekezés dobást -2 Védekezés büntetéssel kell tenni.	ROCKSTEADY KÖLTSÉG: 2 fókusz (felerősített fürgeláb bajnok) RINÓ-ROHAM Rocksteady 1  és 1  ikonért cserébe rohamozás tevékenységet végezhet. Kap 6 mozgás pontot, de ezeket egy egyenes irányban kell elvégeznie. A mozgása végén egy közelharci csapást végezhet +2 Támadás módosítóval.	APRIL O'NEIL BETA TECH Ápril megkapja a Lopakodó ruházat és a Gravikesztűk speciális támadás kártyákat automatikusan a választottakhoz. Ezek használata nem számít bele a fordulónként limitált 1 speciális támadás használatába.

APRIL O'NEIL Helyezz 3 fókuszt erre a kártyára. Ha a csata során bármely hős elkölt 1 fókuszt a kártyáról a fordulója elején, átforgathatja egy tevékenység kockáját tetszőleges oldalára (a csí ikon kivételével). © 2016 Viacom.	CASEY JONES Válassz egy követő típust. Csökkentsd a figura tartalékot 1 választott követővel erre a csatára (2-vel, ha a választott követőből a figura tartalék 7 vagy nagyobb) © 2016 Viacom.	SZECSKA MESTER Ez a kártya játékban marad. Dobd el ezt a lapot, és mindegyik hős kicserélheti egyik speciális támadás kártyáját egy másikra, amit nem választott ki erre a csatára. © 2016 Viacom.	WOODY DIRKINS Növeld mindegyik hős életét 1-el erre a csatára. A hősök közül egyikük (közös választás alapján) 2-vel növelheti az Élet értékét. © 2016 Viacom.	ANGEL BRIDGE Helyezz 5 fókuszt a kártyára. Ha a csata során bármely hős elkölt 1-et a kártyáról, +1 kockával dobhatja a közelharci vagy távolsági csapást a dobás után (dobásonként 1-szer használható). © 2016 Viacom.	FUGITOID Vége 2 fókusz jelzőt és helyezd őket bármely tárgyra a játéktéren (akár elosztva többre). Azoknál a tárgyaknál fókusz próbát kell tenni. A próba nehézsége 1-el kisebb a tárgyon lévő minden egyes fókusz jelző után. © 2016 Viacom.
KEVIN EASTMAN Helyezz 2 fókuszt erre a kártyára. Ha a csata során bármely hős elkölt 1 fókuszt a kártyáról a fordulója elején, helyezz 1 használatlan nem blokkoló tárgy jelzőt a játéktáblára a csata végéig. © 2016 Viacom.	LEONARDO Helyezz 3 fókuszt erre a kártyára. Ha a csata során bármely hős elkölt 1 fókuszt a kártyáról a fordulója elején, kicserélheti bármely teknőc 1 tevékenység kockáját bármely másik teknőc 1 tevékenység kockájával, és ez a hatás a forduló végéig érvényben marad. © 2016 Viacom.	DONATELLO Helyezz 4 fókuszt erre a kártyára. A csata során bármely hős elkölthet 1 fókuszt a kártyáról, akár a szokott szabályok szerint, vagy pedig +2 bónusszal tehet fókusz próba dobást. © 2016 Viacom.	MICHELANGELO Helyezz 3 fókuszt erre a kártyára. A csata során bármely hős elkölthet 1 fókuszt a kártyáról a fordulója során, és mozoghat 1 mezőt ingyen, mely során figyelmen kívül hagyhatja a terep hatásokat, és az ellenfelek gyűrűjéből sem kell kitörnie. © 2016 Viacom.	RAFFAELLO Helyezd Raffello 3 tevékenység kockáját erre a kártyára. A csata során bármely hős felhasználhat 1 kockát dobáshoz, mintha csak a sajátja lenne. A kör végén a kockát vissza kell tennie a dobozba. © 2016 Viacom.	

UGRÓ CSAPÁS

Leo előre léphet 3 mezőt egyenes vonalban, és végrehajthat egy **+2 Támadás** közelharc csapást. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak – de nem landolhatnak – más figurákon.)

FELSZÉLETÉLÉS

Leo **+2 Támadás** közelharc csapást mérhet 3 egymással szomszédos ellenfélre (mind-egyikre egyesével, a sima közelharc csapás szabályait betartva).

KETTŐS VÁGÁS

Leo tehet egy **+2 Támadás** (+1 kockával minden elköltött katana ikon után) közelharc csapást.

FELTARTOM ŐKET!

Amíg ez a kártya aktív, a Leoval szomszédos figurákat kezeljétek úgy, mintha 3 figura lenne, ha ki akarna törni a gyűrűjükből vagy magához szeretne térni. Továbbá, Leo kap **+1 Védekezést**, a Leoval szomszédos hősök pedig **+2 Védekezést**.

ERŐFELMÉRÉS

Amíg ez a kártya aktív, Leo egyszer ingyen újradobhatja a csatakokkait egy közelharc csata során.

PÁRBAJ

Válassz egy Leoval szomszédos ellenfelet. Amíg ez a kártya aktív, nem kell kitörnien a választott ellenfél gyűrűjéből, csak Leot támadhatja, és mindaddig nem mozoghat, amíg Leo szomszédos vele, vagy nem kap KO jelzőt.

VEZESS MINKET!

Csak akkor használható, ha egy ellenfél sem szomszédos Leoval. Leo visszanyer 2 fókuszt. A kör végén 2 hős játékosnak helyet kell cserélnie, át kell ülniük (megváltoztatja a kockák elosztását).

FORGÓ TÁMADÁS

Doni tehet egy **+2 Támadás** (+1 kockával minden elköltött katana ikon után) közelharc csapást minden vele szomszédos ellenfél ellen. Védekezés dobást minden ellenfélnek külön kell tenni.

RÚDRÚGÁS

Doni előre léphet 3 mezőt egyenes vonalban, és végrehajthat egy **+3 Támadás** (+1 kockával minden elköltött gördeszka ikon után) közelharc csapást. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyhatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak – de nem landolhatnak – más figurákon.)

ÁTLENDÍTÉS

Doni elmozgathat egy vele szomszédos figurát 3 mező távolságba, egyenes vonalban, mintha ugrana. Ha a figura egy követő, nem lehet aktiválni újra míg ez a lap aktív. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyhatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak más figurákon.)

VÉDEKEZÉS

Amíg a kártya aktív, Doni **+1 Védekezést** kap, és valahányszor egy ellenfél belép egy szomszédos mezőre, Doni tehet ellene egy **+2 Támadás** közelharc csapást.

BO HÁRÍTÁS

Amíg a kártya aktív, Doninak védekezéskor a dupla találat ikonok dupla blokkolás ikonnak számítanak.

DUZ_MACHINES_84

Amíg a kártya aktív, Doni +2 kockával dobhat támadást és védekezést is **Gép** ellenfelek ellen, illetve mikor Fókusz próbát tesz.

UGRÓ RÚGÁS

Rafi előre ugorhat 2 mezőt egyenes vonalban, és végrehajthat egy **+1 Támadás** közelharc csapást. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak, de nem landolhatnak más figurákon.)

SAI HAJÍTÁS

Csak akkor használható, ha egy ellenfél sem szomszédos Rafival. Rafi végrehajthat egy **+3 Támadás** távolsági támadást, ami nem veszít az erejéből 4 mező távolságig.

RÚGÁS PÁNCÉLBÓL

Rafi végrehajthat egy **+4 Támadás** (+1 kockával minden elköltött katana ikon után) közelharc csapást. A megtámadott ellenfélnek minden sebzés után 1 mezőt el kell mozognia Rafitól.

TOMBOLÓ DÜH

A tevékenység kockák dobása után játszhatod ki ezt a lapot, és átfordíthatod Rafi minden egyes páncél ikont mutató tevékenység kockáját katana vagy dupla shuriken ikonra. Nem kell mindet ugyanarra az ikonra átfordítanod, keverheted őket (katana és dupla shuriken).

KEGYETLEN, DE MENŐ

Amíg ez a kártya aktív, Rafi visszanyer 1 fókuszt valahányszor kiűt (KO jelző) egy ellenfelet, de mindeközben nem költethet fókuszt.

DUPLA NUNKHAKU

Miki tehet két **+1 Támadás** (+1 kockával minden támadásonként elköltött katana ikon után) közelharc csapást.

ÖVÖN ALUL

Miki végrehajthat egy **+3 Támadás** közelharc csapást. A védekezést dobó ellenfél kizárólag csak dupla találat ikonokkal védekezhet.

REPÜL A...!

Válassz egy Mikivel szomszédos hős figurát. A választott figura egyenes vonalban mozoghat 3 mezőt. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak, de nem landolhatnak más figurákon.)

PÖRGETŐ PAJZS

Amíg a kártya aktív, Miki kap **+2 Védekezést** a Mikivel szomszédos hősök pedig **+1 Védekezést**. Továbbá, Miki a védekezés próbák során minden egyes blokkolás ikon után 1 kivédhetetlen sebzést okoz a támadó ellenfélnek.

ÁTTÖRÉS

Miki helyet cserélhet egy szomszédos figurával, majd végrehajthat az adott figura ellen egy **+2 Támadás** közelharc csapást, ha gonosztevő figuráról van szó.

PARTIARC

Csak akkor használható, ha egy ellenfél sem szomszédos Mikivel. Kicserélheted Miki egyik speciális támadás kártyáját egy másikra, amit nem választott ki erre a csatára. Valamint visszanyer 2 fókuszt.

ÖRJÖNGÉS

Amíg ez a kártya aktív, Szecska Mester támadásainak dupla találat ikonja triplának számít.

ÖNFEGYELEM

Amíg ez a kártya aktív, Szecska Mester védekezés próbáinak dupla találat ikonja blokkolás ikonnak számít.

KECSÉSSÉG

Szecska Mester előre léphet 2 mezőt egyenes vonalban, és végrehajthat egy **+2 Támadás** közelharc csapást. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak, de nem landolhatnak más figurákon.)

LÉLEKGYÓGYÍTÁS

Válassz egy Szecska Mesterrel szomszédos hős figurát (akár KO jelzője is lehet), és dobj 3 csatakokkával. A kiválasztott figura minden dobott találat ikon után visszanyer 1 életet.

MEDITÁCIÓ

A tevékenység kockákkal való dobás előtt játszd ki ezt a lapot. Szecska Mester megoszthatja 1 dobott tevékenység kockáját az összes többi hőssel a kör végéig, valamint visszanyer 4 fókuszt. Szecska Mester a vele megosztott kockákat továbbra is használhatja a szabályoknak megfelelően.

EMLEKEZZ A KIKÉPZÉSEDRE!

A fordulód végén kicserélheted ezt a lapot egy másikra, amit nem választottál ki erre a csatára. A többi hős is kicserélheti egy speciális támadás lapját egy másikra, amit nem választott ki erre a csatára.

A MESTER GYORSASÁGA

Azután játszd ki ezt a lapot, hogy Szecska Mester közelharc csapást hajtott végre egy ellenfél ellen, és megismételheted ugyanazt a támadást egy másik ellenfél ellen is – ugyanannyi csatakokkával dobhatsz. Egy fordulóban többször is használhatod ezt a lapot, de a költségét minden alkalommal ki kell fizetni.

TUDÁS

Válassz egy gonosztevő figurát. A gonosztevő játékosnak az adott figurára vonatkozó összes lapot el kell dobnia a kezéből, és újakat kell húznia helyettük.

GOODGALA!

Amíg ez a kártya aktív, Casey kap **+1 Mozgást** és **+1 Támadást**.

TISZTÁRA MINT A FATER

Amíg a kártya aktív, Casey visszanyer 1 fókuszt valahányszor legalább egy dupla találat ikont dob egy közelharc csapás során. Amíg a kártya aktív, nem költethet fókuszt.

HAZAFUTÁS!

Casey tehet egy **+2 Támadás** közelharc csapást. Ha ezzel a támadással bármely követő KO jelzőt kap, el kell távolítani a figuráját a csata hátralévő részére (nem kerül vissza a figura tartalékba), kivéve ha az adott típusból az lenne az utolsó játékban lévő figura.

ŐRANGYAL

Amíg ez a kártya aktív, Casey Élet értéke nem csökkenhet 1 alá. Casey következő fordulójának kezdetén kicserélheted ezt a lapot egy másikra, amit nem választottál ki erre a csatára.

HOMLOKPUSSI

Casey két külön közelharc csapást végezhet két szomszédos (és egymással is szomszédos) követő ellen, egymással összeítve őket. A megtámadott követő támadásához felhasználható kockák száma egyenlő a másik követő Védekezés értékével.

GRAVIKESZTYŰK

Amíg ez a kártya aktív, April +1 kockával dobhat távolsági támadást. Ezek a távolsági támadások nem vesztenek erejükből 5 mező távolságig. April arrébb mozgathatja bármely, a távolsági támadásától sebződött figurát legfeljebb 2 mezővel.

REJTETT ERŐTARTALÉK

Csak akkor használható, ha egy ellenfél sem szomszédos Aprillel. April visszanyer 5 fókuszt. Ezután tedd vissza a dobozba ezt a lapot – csak egyszer használható egy csata során.

HIGGADT

Forgasd át April egyik tevékenység kockáját bármely másik oldalára (csí ikon kivételével). Ha az adott kocka ikonját már felhasználta a fordulóban, nem használható.

ELSŐSEGÉLY

El kell költened legfeljebb 3 tevékenység kocka ikont (ami nem páncél), amikor kijátszod ezt a lapot. Válassz egy Aprillel szomszédos hős figurát (KO jelzője is lehet), és dobj annyi csatakokkával, ahány nem-páncél ikont költöttél el a kártya használatához. A kiválasztott figura a dobott találat ikonokkal egyenlő számú életet nyer vissza.

ÖNVEDELEM

April bármennyi shuriken és/vagy gördeszka ikont elkölthet katanaként egy közelharc csapáshoz.

VÉKONY

April előre léphet 2 mezőt egyenes vonalban. A kártya használatával April nem veszíti el a fennmaradó mozgáspontjait. (Az ugró karaktereknek nem kell kitörnien az ellenfelek gyűrűjéből, figyelmen kívül hagyatják a lassú/durva terep hatásait, és átmozoghatnak, de nem landolhatnak más figurákon.)

LOPAKODÓ RUHÁZAT

Amíg ez a kártya aktív, csak a dupla találat ikonok számítanak, amikor támadást hajtának végre April ellen.

INGATAG TEREP

A figurák átmozoghatnak az ingatag terepen, de nem fejezhetik be a mozgásukat rajta. Ha egy figura mégis erre kényszerülne, a terep előtt be kell fejezze mozgását.

GÖRDÜLÉSI IRÁNY

Terep mozgás
Ha egy futószalaggal szomszédos mezőn állsz, felugorhatsz rá, és mozgasd a figurádat a nyílak irányába annyi mezővel, amennyivel szeretnéd. **+2 Támadás** közelharc csapást tehetsz minden szomszédos ellenfél ellen ahogy elhaladsz mellettük. A tevékenység befejezéséhez léptesd le a figurádat a futószalagról.

DOBHATÓ TÁRGYAK

Elhajíthatod a csatornafedőket és szemeteskukákat. A fedő nélküli csatornanyílásoknak nincs játékbeli hatása, hacsak a csata speciális szabályai mást nem mondanak.

TÁRGY ELDOBÁSA

Terep mozgás
Ha egy dobható tárgy melletti vagy azonos mezőn állsz, tehetsz egy távolsági támadást a szabályoknak megfelelően, azzal a kivétellel, hogy katana ikont is használhatsz. Utána távolítsd el az eldobott tárgyat a játéktábláról (megsemmisül).

FEDEZÉK

A fedezékben lévő figurák **+1 Védekezést** kapnak. Továbbá, távolsági támadások szempontjából 1 mezővel távolabbinak számítanak.

FEDEZÉKBE VONULNI

Terep mozgás
Ha egy fedezék terep mezőn vagy mellette állsz, ezzel a tevékenységgel fedezékbe vonulhatsz. Amíg el nem hagyod a jelenlegi mezőt, amin a figurád áll, **+2 Védekezés** bónuszt kapsz. Ez összeadódik a fenti **+1 Védekezéssel**.

LIASSÚ TEREP

A lassú terep minden egyes mezőjére **+1 Mozgás** pontba kerül a belépés.

DURVA TEREP

A durva terep mezőre belépő figura azonnal be kell fejezze a mozgását és elveszíti minden megmaradt Mozgás pontját. Ez nem gátolja meg a figurát, hogy majd új Mozgás tevékenységet kezdjen. Mindig csak az aktuális mozgására vonatkozik.

HOMÁLYOS TEREP

A homályos terepig ellátnak a figurák, de azon keresztül nem. A homályos terep mezőn álló figuráknak nem kell kitörniük az ellenfél gyűrűjéből, illetve nincsenek hatással a KO jelzővel ellátott, magához térni készülő figurára. A homályos terepről vagy terepre való támadásnál az egyes találat ikonok nem számítanak.

VESZÉLYES TEREP

A veszélyes terep mezőre belépő figurák 1 sebzést szenvednek. Ez a sebzés nem csökkenthető védekezés próbával.

SZINTKÜLÖNBESÉG

A szintkülönbség terep nem minősül szomszédosnak az alsó és a felső része, csak és kizárólag a mászás terep mozgás szempontjából.

SZINTKÜLÖNBESÉG 2

A szintkülönbség terepről lemozgó figura 4 kocka sebzést szenved (a szokott szabályok szerint csökkenthető). Ez a sebzés elkerülhető, ha a mozgás olyan szomszédos mezőre történik, ahol van szemeteskuka, konténer vagy tüzlétra. Az ugró karaktereknek csak az ugrás végeztével kell ellenőrizniük, hogy sebződnek-e.

MÁSZÁS

Terep mozgás
Az alsó szintről felmozogni a szintkülönbség terepre (vagy vissza) akkor lehetséges, ha a célmező üres. Ha lefele mozog, nincs sebződés a zuhanástól.

ZÁRT AJTÓK

A zárt ajtó blokkolt terepnek számít, amíg zárva van.
A zárt ajtó fókusz próbával nyitható ki, nehézsége az adott csata leírásában szerepel. Be is törhető, ha a fókusz próba nehézsége +3 sebzést okoznak neki (egyetlen témadás-sal kell kivitelezni!). A zárt ajtók **Gép** típusú ellenfelek.
Ha egy zárt ajtót kinyitnak, fordításátok át az üres oldalára. Innentől kezdve nyílt mezőnek számít. Ha egy zárt ajtót kinyitnak, nem lehet még egyszer bezárni.

KAMERÁK

A kameráknak rálátásuk van a térre egyenes vonalban, amerre néznek. A kamera az általa elfoglalt mezőt nem látja.
Ha egy hős belép egy kamera látóterébe, a kamera „riadót fúj”. Ennek hatása az adott csata leírásában szerepel.
Minden kör elején fordítsd át a kamerát, hogy az ellentétes irányba nézzen. Minden kamera riadóztat egyszer minden látóterébe kerülő hős után.
A kamerák Gép típusú ellenfelek. 3 vagy több sebzés okozása a kamerának (egyetlen támadással!) elpusztítja azt (vegyétek le a játéktábláról). Ettől nem riadóztat.

BLOKKOLT TEREP

A blokkolt terep mezőkre nem lehet belépni, a figurák nem látnak „bele” sem pedig át rajta, egyéb szabályoktól függetlenül.

LEGUGGOLNI

Terep mozgás
Ha egy blokkolt terep mező mellett állsz, ezzel a tevékenységgel kevésbé észrevehető lehetsz. Amíg el nem hagyod a jelenlegi mezőt, amin a figurád áll, **+1 Védekezés** bónuszt kapsz. Ez összeadódik a fedezék terep bónuszával.

ELLENEM SOSEM GYŐZHETSZ

AMÍG AKTÍV
Amikor védekezik, Zúzó dupla találat ikonjai blokkolás ikonoknak számítanak.

SOSEM LESZ NYUGTOD!

KIJÁTSZÁSKOR
Dobj 3 csatakockával. Zúzó minden dobott találat ikon után visszanyer 1 életet.

NEM VAGYOK LENYŰGÖZVE.

AMÍG AKTÍV
Védekezés közben dobott minden blokkolás ikon után 1 kivédhetetlen sebzést okoz a rátámadó ellenfélnek.

KARAI... PUSZTULJANAK.

„Igenis, Zúzó Mester!”

KARAI... PUSZTULJANAK.

„Igenis, Zúzó Mester!”

NEM GYŐZHETSZ A FÜRGELÁBAK ELLEN!

KIJÁTSZÁSKOR
Dobj 2 csatakockával. Karai minden dobott találat ikon után visszanyer 1 életet.

A PONTOSSÁG EGY ÉRTÉKES TULAJDONSÁG.

KIJÁTSZÁSKOR
Kapsz 1 fókuszt.

TÖBB MINT AMIT ÉRDAMELSZ!

EBBEN A FORDULÓBAN
Alopex közelharc csapásai nem kombinálható egymással.

TÖBB MINT AMIT ÉRDAMELSZ!

EBBEN A FORDULÓBAN
Alopex közelharc csapásai nem kombinálható egymással.

ALOPEX... CSATLAKOZHATNÁL A CSATÁMOZ.

EBBEN A FORDULÓBAN
Alopexnek nem kell kitörnie az ellenfelek gyűrűjéből és figyelmen kívül hagyhatja a lassú és durva terep hatásokat.

RAAAWWRRR!

KIJÁTSZÁSKOR
Dobj 2 csatakockával. Alopex minden dobott találat ikon után visszanyer 1 életet.

VÉD ÉS SZÚR

„Ne merj fenyegetni!”

VÉD ÉS SZÚR

„Ne merj fenyegetni!”

OKOSNAK HISZED MAGAD?

KIJÁTSZÁSKOR

Kapsz 1 fókuszt.

LEBONTOM A VÉDELMEDET!

EBBEN A FORDULÓBAN

Az ellenfél, akinek Old hob bevisz egy sebzést, veszít 1 fókuszt.

DARABOKRA SZEDLEK!

EBBEN A FORDULÓBAN

Az ettől a fürgeláb bajnoktól szár-mazó minden egyes találat ikont csak 2 blokkolás ikonnal lehet kivédeni.

RAAARRRRGGHHH!

„Szép nagy darab vagy, mi?”

RAAARRRRGGHHH!

„Szép nagy darab vagy, mi?”

GYERE CSAK IDE!

EBBEN A FORDULÓBAN

Ez a fürgeláb bajnok csak egyenes vonalban mozoghat (akár átlósan is).

ÁLLJATOK KÉSZEN BÁRMIRE!

„Mi vagyunk a Fürgelábak elit har-cosai – nem hozhatunk szégyent a klánra!”

ÁLLJATOK KÉSZEN BÁRMIRE!

„Mi vagyunk a Fürgelábak elit har-cosai – nem hozhatunk szégyent a klánra!”

HALÁL AZ ÁRNYAKBÓL!

„Gyorsan, csendben és kíméletlenül sújts le!”

GYORSAN TÁMADJ!

EBBEN A FORDULÓBAN

A fürgeláb elit harcosnak nem kell kitörnie az ellenfelek gyűrűjéből és figyelmen kívül hagyhatja a lassú és durva terep hatásokat.

INTÉZZÉTEK EL ŐKET!

„Fürgelábak... TÁMADÁSI!”

NE HAGYJÁTOK MEGSZÖKNI!

„Hozzátok elé m őket... élve!”

NE HAGYJÁTOK MEGSZÖKNI!

„Hozzátok elé m őket... élve!”

A FÜRGE LÁB KIÁN ÖRÖKKÉVALÓ

KIJÁTSZÁSKOR

Azonnal felhelyezhetsz a játék-táblára 4 fürgeláb nindzsát. Ne aktiváld őket.

TÜZELJETEK!

„Tűz, tűz!”

TÜZELJETEK!

„Tűz, tűz!”

SZEDJÉTEK LE ŐKET!

EBBEN A FORDULÓBAN

A fegyveres bandita távolsági támadásai nem kombinálhatók egymással.

SZEDJÉTEK LE ŐKET!

EBBEN A FORDULÓBAN

A fegyveres bandita távolsági támadásai nem kombinálhatók egymással.

KAPJÁTOK EL ŐKET!

„Verjük szét ezeket a szörnyeket!”

KAPJÁTOK EL ŐKET!

„Verjük szét ezeket a szörnyeket!”

TÖRJÉTEK BE A FEJÜKET!

„Üssétek szét őket!”

TÖRJÉTEK BE A FEJÜKET!

„Üssétek szét őket!”

NE BÉHÁZZATOK OSTOBÁK!

KIJÁTSZÁSKOR

Kapsz 1 fókuszt vagy húzhatsz 3 lapot a gonosztevő pakliból, majd dobj el 3 kártyát.

INTÉZZÉTEK EL A MUTÁNSOKAT!

AMÍG AKTÍV

A fürgeláb nindzsák által dobott minden dupla találat ikon triplá-nak számít.

UTOLJÁRA HAGYTATOK CSERBEN!

KIJÁTSZÁSKOR

Válassz és távolíts el 1 követőt a figura tartalékból.

AMÍG AKTÍV

Minden szövetséges figura +1 koc-kával dobhat minden próbát.

MOST! MOST TÁMADJATOK!

KIJÁTSZÁSKOR

Helyezz 1 fürgeláb nindzsát egy általad választott hőssel szomszé-dos mezőre, majd aktiváld az ezen a kártyán lévő ikonokkal.

INTÉZZÉTEK EL ŐKET!

„Fürgelábak... TÁMADÁSI!”

INTÉZZÉTEK EL ŐKET!

„Fürgelábak... TÁMADÁSI!”

MIRE VÁRTOK OSTOBÁK?!

„Ne csak álljatok ott... KAPJÁTOK EL ŐKET!”

MIRE VÁRTOK OSTOBÁK?!

„Ne csak álljatok ott... KAPJÁTOK EL ŐKET!”

TÜZELJETEK!

„Tűz, tűz!”

TÜZELJETEK!

„Tűz, tűz!”

KERÍTSÉTEK BE ŐKET!

„Vágjatok eléjük!”

KERÍTSÉTEK BE ŐKET!

„Vágjatok eléjük!”

KAPJÁTOK EL ŐKET!

„Verjük szét ezeket a szörnyeket!”

KAPJÁTOK EL ŐKET!

„Verjük szét ezeket a szörnyeket!”

VIGYÁZZ!

„Jönnék!”

VIGYÁZZ!

„Jönnék!”

ÚJRACSOPORTOSULÁS!

A LAP ELDOBÁSAKOR

Kapsz 1 fókuszt.
Ezután keverd össze ezt a kártyát,
a gonosztevő paklit és az eldobott
lapokat, ezáltal alkoss új gonosz-
tevő paklit.

Mindig add hozzá a paklihoz.