

ASENATH WAITE⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Нечто извне (Постоянно):

После действия любого игрока, выберите любого вражеского Монстра или Культиста на Карте и замените его одним из ваших собственных юнитов стоимостью 3 или менее (кроме Айсенат Вейт). Затем уничтожьте Айсенат Вейт.

CRAWFORD TILLINGHAST⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Ультрафиолет (Пред-Битва):

Перед любой Битвой (даже если Кроуфорд Тиллингаст не участвует в ней), вы можете уничтожить Кроуфорда Тиллингаста и поместить в Зону с Битвой Монстров или Культистов из вашего пула общей стоимостью до 3 Силы. Эти подразделения участвуют в Битве, и могут использовать любые Пред-Боевые или Пост-Боевые способности, которые у них есть. Но после завершения Битвы уничтожьте тех, из «лишних» юнитов, которые выжили.

ERMENGARDE STUBBS⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Простая деревенская Дева (Всегда):

Любой игрок (включая вас), который инициирует Битву в Зоне с Эрменгардой Стаббс, немедленно теряет 1 Очко Судьбы.

HERBERT WEST⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Сыворотка Реаниматора (Всегда):

После действия любого игрока вы можете уничтожить Герберта Веста и разместить до 3-х Адептов Культистов из вашего пула в Зону, где был уничтожен Герберт Вест.

KEZIAN MASON⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Героиня демон (Пост-Битва):

Если Кезия Мейсон получает Смерть или Ранение, то добавьте 2 Смерти, или 2 Ранения, соответственно, к своему результату броска.

LAVINIA WHATELEY⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Невеста (Всегда):

Когда вы пробуждаете своего Великого Древнего, вы можете уничтожить Лавинию Уайтли. В этом случае, Великий Древний стоит на 3 Силы меньше.

РІТІРІО⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

Яма Отчаяния (Пост-Битва):

Когда в Битве вашему юниту назначается Смерть, вы можете назначить её Питпайпо, даже если он не участвовал в Битве.

JOSEPH CURWEN⁽¹⁾



Стоимость: 3

Мощь: 0

За пределами Сфер (Всегда):

После действия любого игрока вы можете уничтожить Жозефа Корвена и либо убрать Врата под вашим контролем (но не контролирующего их юнита) из любого места Карты, либо разместить новые Врата в любой Зоне, в которой есть ваш юнит.