

**Детёныш мантикоры**  
*Бродячая тварь*



Держится поблизости от мантикоры-родителя и не враждебен ей. Пережив эпоху, становится мантикорой.

**Детёныш мантикоры**  
*Бродячая тварь*



Держится поблизости от мантикоры-родителя и не враждебен ей. Пережив эпоху, становится мантикорой.

**Мантикора**  
*Альфа-хищник*



При наличии  $\circ$ , строит гнездо, откладывая 1 $\circ$ . Если гнездо уже есть, добавь 1 $\bullet$  (детёныша), но не более одного.

**Умертвие**  
*Бродячая тварь*



Не перемещается, пока имеет хотя бы одну  $\circ$ .

**Умертвие**  
*Бродячая тварь*



Не перемещается, пока имеет хотя бы одну  $\circ$ .

**Умертвие**  
*Бродячая тварь*



Не перемещается, пока имеет хотя бы одну  $\circ$ .

**Пленник**  
*Статист*



Не может атаковать или быть атакованным теми, кто его заточил.

**Пленник**  
*Статист*



Не может атаковать или быть атакованным теми, кто его заточил.

**Пленник**  
*Статист*



Не может атаковать или быть атакованным теми, кто его заточил.

**Рогатый демон**  
*Альфа-хищник*



Игнорирует скованных демонов.

**Рогатый демон**  
*Альфа-хищник*



Игнорирует скованных демонов.

**Рогатый демон**  
*Альфа-хищник*



Игнорирует скованных демонов.

**Бывшие рабы**  
*Статисты*



Этих бывших рабов невозможно поработить, только убить.

**Бывшие рабы**  
*Статисты*



Этих бывших рабов невозможно поработить, только убить.

**Бывшие рабы**  
*Статисты*



Этих бывших рабов невозможно поработить, только убить.

**Скованный демон**  
*Статист*



Демон не может самостоятельно покинуть того места, к которому был прикован.

**Скованный демон**  
*Статист*



Демон не может самостоятельно покинуть того места, к которому был прикован.

**Скованный демон**  
*Статист*



Демон не может самостоятельно покинуть того места, к которому был прикован.

**Владыка подземелий**  
*Архизлодей*



Имея 10● армии, отправляется в поход на поверхность. Побеждает, если в наземном мире меньше 10●.

**Повелители мыслей**  
*Архизлодей*



Если повелители мыслей внедряют своих агентов во все группы и замок на поверхности, то они захватывают власть.

**Король-лич**  
*Архизлодей*



Если у Короля-лича в некоторый момент есть 10● в гробницах, его армии выступают на поверхность.

**Сверххищник**  
*Архизлодей*



При достижении 7● становится достаточно могущественным, чтобы доминировать над всем миром.

**Сверххищник**  
*Архизлодей*



При достижении 7● становится достаточно могущественным, чтобы доминировать над всем миром.

**Сверххищник**  
*Архизлодей*



При достижении 7● становится достаточно могущественным, чтобы доминировать над всем миром.

**Слуги Короля-лича**  
*Миньоны*



**W:** враг -1●, лич +1○.  
**T:** враг -1●.  
**L:** слуги -1●, положи ● в незанятую гробницу.

**Голем**  
*Статист*



Когда Король-лич создаёт новую группу слуг, эта сшита из кусков разных тел тварь присоединяется к ним.

**Предвечный ужас**  
*Альфа-хищник*



Не собирает ○. Никогда не требует и не принимает дань, предпочитая убивать.

**Одичавшие жители**  
*Статисты*



Потомки исчезнувшей цивилизации водных жителей.

**Одичавшие жители**  
*Статисты*



Потомки исчезнувшей цивилизации водных жителей.

**Одичавшие жители**  
*Статисты*



Потомки исчезнувшей цивилизации водных жителей.

**Ловушка**  
*Сооружение*



Напорвшись на эту ловушку, существа (кроме альфа-хищников) теряют 1●, после чего ловушка исчезает.

**Ловушка**  
*Сооружение*



Напорвшись на эту ловушку, существа (кроме альфа-хищников) теряют 1●, после чего ловушка исчезает.

**Ловушка**  
*Сооружение*



Напорвшись на эту ловушку, существа (кроме альфа-хищников) теряют 1●, после чего ловушка исчезает.

**Туннельный червь**  
*Бродячая тварь*



Огромный червь, служащий демонам для рытья проходов. Может копать.

**Туннельный червь**  
*Бродячая тварь*



Огромный червь, служащий демонам для рытья проходов. Может копать.

**Захватчики**  
*Статисты*



Сражаются как бродячие твари, но не покидают заставы, пока не придёт подкрепление.

**Растение-людоед**  
*Бродячая тварь*



Вместо перемещения  
разрастается: добавь 1●,  
если поблизости  
достаточно места.

**Растение-людоед**  
*Бродячая тварь*



Вместо перемещения  
разрастается: добавь 1●,  
если поблизости  
достаточно места.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Предвечная тварь**  
*Бродячая тварь*



Придерживается  
естественных пещер.  
Невосприимчива к морю.

**Группа старателей**  
Добытчики, 3●, 1○



Могут рыть туннели вдвое дальше обычного.

**Группа старателей**  
Добытчики, 3●, 1○



Могут рыть туннели вдвое дальше обычного.

**Предвечный вирм**  
Альфа-хищник



При первой встрече с любой группой отбирает у них 1○ без броска на столкновение.

**Безумец-одиночка**  
Бродячая тварь



Единственный выживший из группы, исчезнувшей в Эпоху Упадка.

**Безумец-одиночка**  
Бродячая тварь



Единственный выживший из группы, исчезнувшей в Эпоху Упадка.

**Безумец-одиночка**  
Бродячая тварь



Единственный выживший из группы, исчезнувшей в Эпоху Упадка.

**Автоматоны**  
Бродячая тварь



Невосприимчивы к мору. Используют трофеи для создания себе подобных: добавь 1● за каждую ○ побеждённого врага.

**Автоматоны**  
Бродячая тварь



Невосприимчивы к мору. Используют трофеи для создания себе подобных: добавь 1● за каждую ○ побеждённого врага.

**Автоматоны**  
Бродячая тварь



Невосприимчивы к мору. Используют трофеи для создания себе подобных: добавь 1● за каждую ○ побеждённого врага.

**Замкнутый анклав**  
*Статисты*



Не ходит и не ведёт экспансию, но имеет +1 к столкновениям.

**Замкнутый анклав**  
*Статисты*



Не ходит и не ведёт экспансию, но имеет +1 к столкновениям.

**Шайка разбойников**  
*Племя, 3●, 1○*



Нельзя обратиться к порядку. Увеличивают численность, только если владеют большим числом ○ чем ●.

**Замкнутый анклав**  
*Статисты*



Не ходит и не ведёт экспансию, но имеет +1 к столкновениям.

**Замкнутый анклав**  
*Статисты*



Не ходит и не ведёт экспансию, но имеет +1 к столкновениям.

**Шайка разбойников**  
*Племя, 3●, 1○*



Нельзя обратиться к порядку. Увеличивают численность, только если владеют большим числом ○ чем ●.

**Замкнутый анклав**  
*Статисты*



Не ходит и не ведёт экспансию, но имеет +1 к столкновениям.

**Тёмный культ**  
*Уникальная группа*



Каждый сезон шлют миссию к ближайшей группе, где нет храма.

**Тёмный культ**  
*Уникальная группа*



Каждый сезон шлют миссию к ближайшей группе, где нет храма.

**Мутировавшая тварь**  
*Альфа-хищник*



Бродячая тварь,  
изменённая под  
действием токсичных  
отходов.

**Мутировавшая тварь**  
*Альфа-хищник*



Бродячая тварь,  
изменённая под  
действием токсичных  
отходов.

**Мутировавшая тварь**  
*Альфа-хищник*



Бродячая тварь,  
изменённая под  
действием токсичных  
отходов.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы  
изменить результат  
любого броска на  
выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.

**Вмешательство свыше**



Используй, чтобы изменить результат любого броска на выбранный тобой.