

Охотники*Добытчики, 3●, 2○*

Не добывают, но при встрече с бродячей тварью сразу убивают 1●, а убив альфа-хищника, получают 1○.

Сталкеры*Добытчики, 3●, 2○*

Игнорируют ловушки, минные поля и токсичную жидкость.

Мародёры*Добытчики, 3●, 1○*

Используют правила столкновений как для племени.

Охотники*Добытчики, 3●, 2○*

Не добывают, но при встрече с бродячей тварью сразу убивают 1●, а убив альфа-хищника, получают 1○.

Сталкеры*Добытчики, 3●, 2○*

Игнорируют ловушки, минные поля и токсичную жидкость.

Мародёры*Добытчики, 3●, 1○*

Используют правила столкновений как для племени.

Кочевники*Добытчики, 3●, 1○*

Каждый ход кочуют на новое место независимо от наличия добычи. Имеют зону влияния на полпальца вокруг себя.

Кочевники*Добытчики, 3●, 1○*

Каждый ход кочуют на новое место независимо от наличия добычи. Имеют зону влияния на полпальца вокруг себя.

Кибермаги*Добытчики, 2●, 2○*

В каждом столкновении считают одну из своих ○ как ●.

Кибермаги*Добытчики, 2●, 2○*

В каждом столкновении считают одну из своих ○ как ●.

Крысюки*Племя, 2●, 1○*

При нехватке припасов могут добывать руду (в конце своего хода).

Крысюки*Племя, 2●, 1○*

Крадут у врага 1○ (если есть), но при успешной краже имеют -1 в столкновении.

Мутанты-людоеды*Племя, 2●*

Группа обеспечена, пока рядом есть другое племя или добытчики, на которых можно напасть.

Мутанты-телепаты*Племя, 2●, 1○*

Не подвергаются нападению со стороны бродячих тварей и сами игнорируют их.

Мутанты-телепаты*Племя, 2●, 1○*

Не подвергаются нападению со стороны бродячих тварей и сами игнорируют их.

Мутанты-людоеды*Племя, 2●*

Группа обеспечена, пока рядом есть другое племя или добытчики, на которых можно напасть.

Рейдеры*Племя, 2●*

Отбирают у противника 2○ вместо 1○.

Рейдеры*Племя, 2●*

Отбирают у противника 2○ вместо 1○.

Кибер-монстр
Альфа-хищник, 1●



Не бросай кубики.
Результат броска всегда
равен количеству ●+○ у
монстра (не забудь
добавить +2).

Исчадие стихий
Альфа-хищник, 1●



При его появлении
происходит катаклизм, в
эпицентре которого
находится само исчадие.

Гигантский автоматон
Уникальный монстр



Бросай на столкновения
как для Сверххищника
(см. Эпоха великого зла),
но не добавляй ● при
победах.

Минное поле
Сооружение



Напоровшись на минное
поле, существа теряют
1●, но не попадают
дважды. Не причиняет
вреда альфа-хищникам.

Минное поле
Сооружение



Напоровшись на минное
поле, существа теряют
1●, но не попадают
дважды. Не причиняет
вреда альфа-хищникам.

Предвечный вирм
Альфа-хищник



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

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.