

Дварфы

Добытчики, 3●, 2○



Всегда +1 к броскам против великанов.

Дварфы

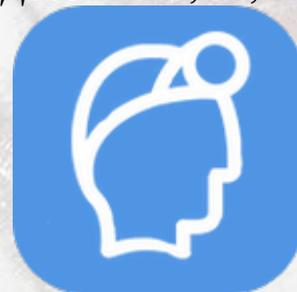
Добытчики, 3●, 2○



Всегда +1 к броскам против великанов.

Шахтёры-люди

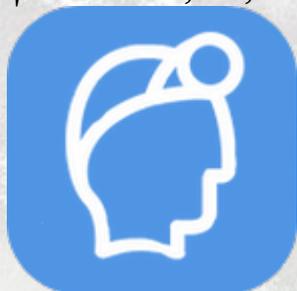
Добытчики, 3●, 1○



От поверхности каждый ход роют туннель на полпальца вниз, пока не достигнут подземелий.

Шахтёры-люди

Добытчики, 3●, 1○



От поверхности каждый ход роют туннель на полпальца вниз, пока не достигнут подземелий.

Антлинги

Добытчики, 3●, 2○



Игнорируют золотоносную породу. Не враждуют с другими антлингами.

Антлинги

Добытчики, 3●, 2○



Игнорируют золотоносную породу. Не враждуют с другими антлингами.

Гоблины

Добытчики, 3●, 2○



Используй правила столкновений как для племени.

Гоблины

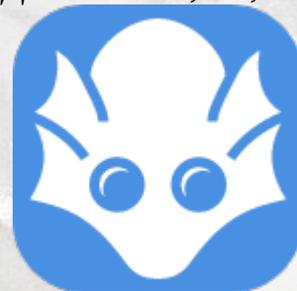
Добытчики, 3●, 2○



Используй правила столкновений как для племени.

Тритоны

Добытчики, 4●, 2○



Не увеличивают численность, если в их владениях нет воды.

Рудные стражи
Племя, 2●, 1○



Начинают на месте
выработанной руды. +1 к
броскам против
добытчиков.

Троглодиты
Племя, 3●



Невосприимчивы к
взгляду василиска (т.е.
он убивает только 1●,
как обычная тварь).

Троглодиты
Племя, 3●



Невосприимчивы к
взгляду василиска (т.е.
он убивает только 1●,
как обычная тварь).

Жаболюды
Племя, 4●



Не увеличивают
численность, если в их
владениях нет воды.

Гарпии
Племя, 2●, 2○



Группа никогда не
разделяется, даже при
нехватке припасов.

Великаны
Племя, 1●



При бросках на
столкновение каждая ●
считается как две.

Великаны
Племя, 1●



При бросках на
столкновение каждая ●
считается как две.

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.

Дракон

Альфа-хищник, 1●, 2○



Никогда не тратит ○ на пропитание, а просто впадает в спячку на этот ход.

Дракон

Альфа-хищник, 1●, 2○



Никогда не тратит ○ на пропитание, а просто впадает в спячку на этот ход.

Злобоглаз

Альфа-хищник, 1●



В конце хода может потратить 1○ на обустройство логова. +1 к столкновениям в таком логове.

Химера

Альфа-хищник, 2●



Эта двухголовая тварь вместо гибели лишь теряет 1●.

Мантикора

Альфа-хищник, 1●



При наличии ○, строит гнездо, откладывая 1○. Если гнездо уже есть, добавь 1● (детёныша), но не более одного.

Горное чудище

Альфа-хищник, 1●, 1○



Предпочитает пещеры. Если чудище погибает, на месте его гибели происходит обвал (враг теряет 1●).

Огненный великан

Альфа-хищник, 1●



Когда требует дань с группы, забирает 2○ вместо 1○.

Ракшас

Альфа-хищник, 1●



Получает +1 в столкновениях, если владеет более, чем одним ○.

Пожиратель

Альфа-хищник, 1●



Начинает в новой пещере и роет туннели в поисках добычи. Выживает под обвалами и в моровых пещерах.

Паук

Бродячая тварь



Если не ходит, то создаёт паутину. Добытки или племя, атакуя паука в паутине, теряют 1●, а паук остаётся невредим.

Слизевик

Бродячая тварь



Не собирает ○. Уничтожив врага, не теряет ●, а наоборот, приобретает 1●.

Троль

Бродячая тварь



Будучи побеждён, не умирает, а отступает, бросая все ○. Убить его могут только искатели приключений.

Одинокий гоблин

Бродячая тварь



При встрече с группой гоблинов не сражается, а присоединяется к ним.

Скелет

Бродячая тварь



При входе в гробницу или появившись в ней, приобретает 1●.

Василиск

Бродячая тварь



Смертельный взгляд василиска убивает 2● вместо 1●.

Странствующий маг

Бродячая тварь



Начинает с 1○. В каждом столкновении может использовать одну ○ как ●.

Дикий ящер

Бродячая тварь



Не собирает ○. Придерживается естественных пещер.

Ламия

Бродячая тварь



Тяготеет к руинам и обустроенным подземельям.

Паук

Бродячая тварь



Если не ходит, то создаёт паутину. Добытки или племя, атакуя паука в паутине, теряют 1●, а паук остаётся невредим.

Слизевик

Бродячая тварь



Не собирает ○. Уничтожив врага, не теряет ●, а наоборот, приобретает 1●.

Троль

Бродячая тварь



Будучи побеждён, не умирает, а отступает, бросая все ○. Убить его могут только искатели приключений.

Одинокий гоблин

Бродячая тварь



При встрече с группой гоблинов не сражается, а присоединяется к ним.

Скелет

Бродячая тварь



При входе в гробницу или появившись в ней, приобретает 1●.

Василиск

Бродячая тварь



Смертельный взгляд василиска убивает 2● вместо 1●.

Странствующий маг

Бродячая тварь



Начинает с 1○. В каждом столкновении может использовать одну ○ как ●.

Дикий ящер

Бродячая тварь



Не собирает ○. Придерживается естественных пещер.

Ламия

Бродячая тварь



Тяготеет к руинам и обустроенным подземельям.