

Небольшой комментарий по поводу цифр внизу карт Наёмников.

Цифры записаны в формате XX/Y.Z,

Где XX - номер миниатюрки, что напечатан снизу самой миниатюры.

Y - ряд в ложементе под миниатюры кик версии.

Z - номер в этом ряду, где находится миниатюра.

Сделано это специально для более удобного поиска миниатюры в ложементе.

Первый вариант - это написать на ложементах рядом номер миниатюры, где она лежит, и тогда вам нужно ориентироваться по первому числу XX на карте, чтобы понять где находится миниатюра.

Второй вариант - ориентироваться по цифрам Y.Z, чтобы понять расположение миниатюры в ложементе.

Оба варианта не исключают друг друга, и вы можете пользоваться обоими для более удобного поиска среди 35 миниатюр.

P.S. на некоторых миниатюрах в числах Y.Z - стоят 0.0. Это значит что наемник не из базы, а дополнения. Таких миниатюр всего 4, и вы их спокойно можете вложить в пустующий ложемент в центре. Я лично туда сложил все миньки допа Side Gig и Панам.

Данные материалы сделаны для ознакомления и личного пользования. НЕ ДЛЯ ПРОДАЖИ!

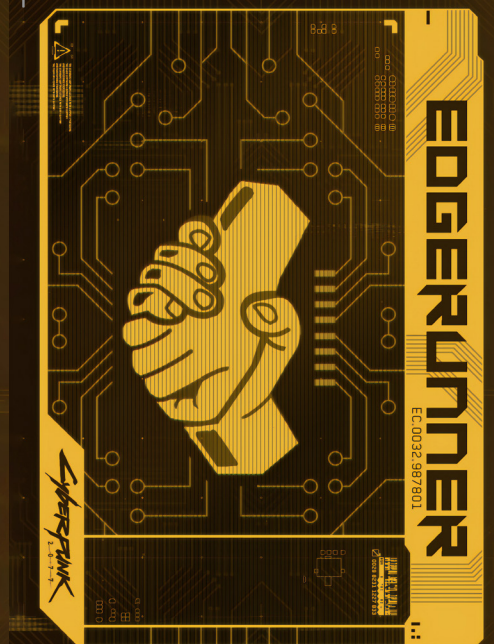
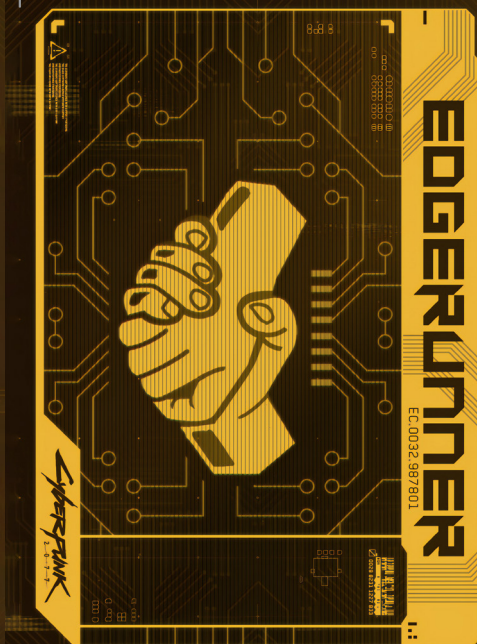
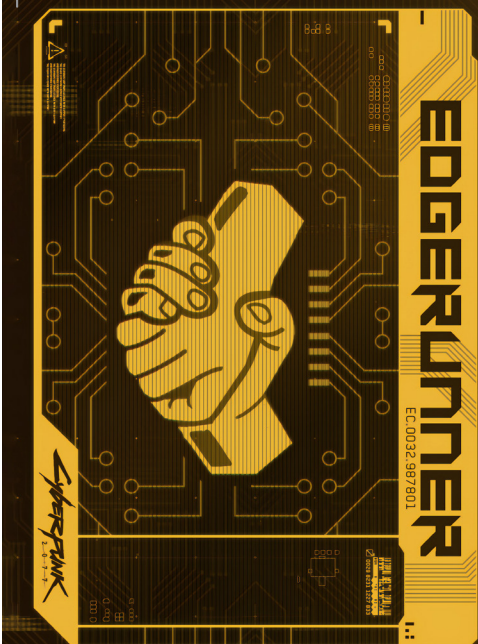
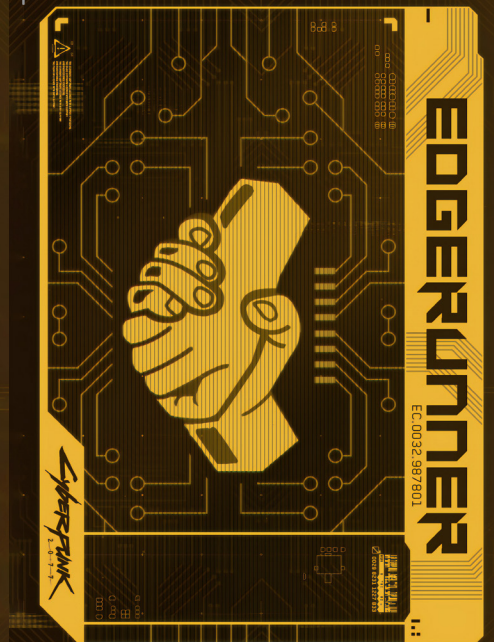
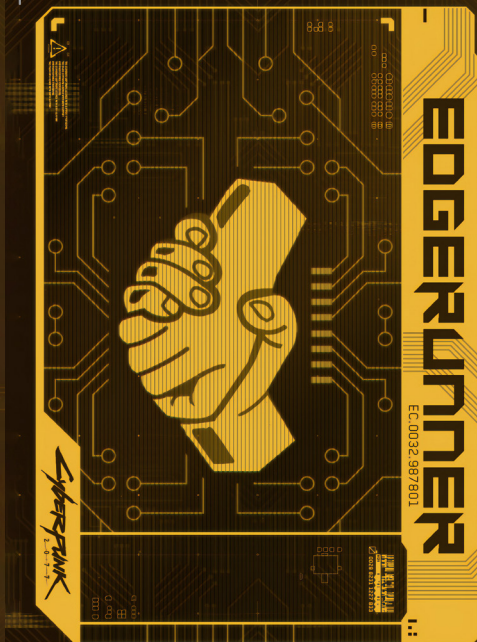
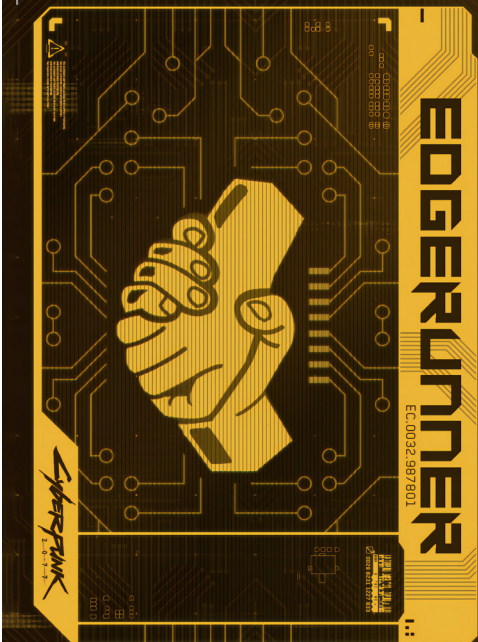
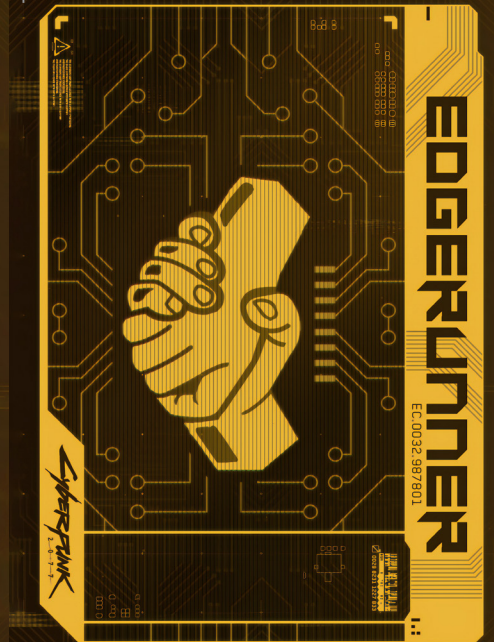
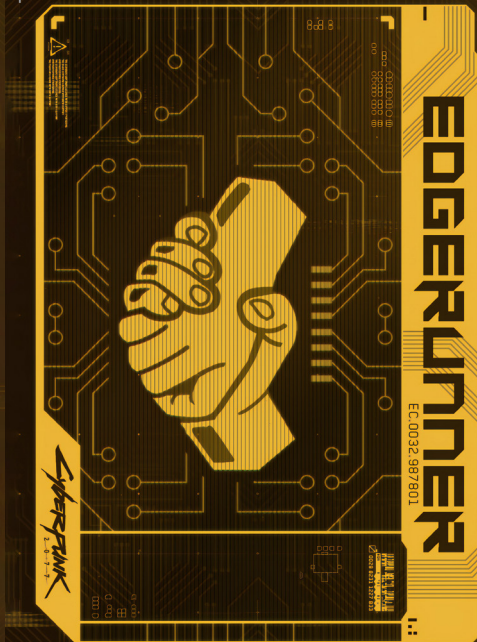
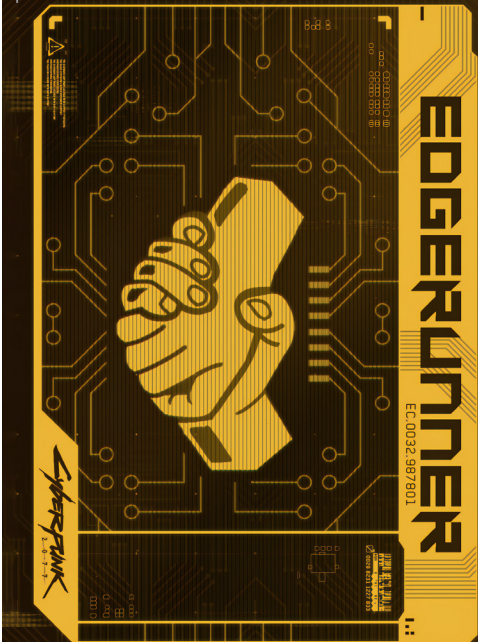
Разберём на данном примере.


Номер миниатюры - 64.

Расположена она в 5 ряду, в 3 ячейке ложемента.

И небольшое уточнение. 4 и 5 ряды, разделены пустым пространством в центре. но нумерацию это пространство не имеет.







**СПАЙДЕР МЁРФИ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале вашего Нетрана.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите по 1 🌱 за каждого Нетраннера оппонента в Районе со Спайдер Мёрфи.

62/10\_0

€\$ €\$ €\$




**ЛЕДЯНАЯ ЛЕНА**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Ледяная Лена занимает любую Точку Интереса.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Эта ТИ также начинает считаться как ТИ Крепость Данных.

64/15\_4

€\$ €\$




**БЫСТРАЯ АРИА**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Во время Нетрана.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете обменять 1 🌱 полученный в этом Нетране на 1 🌱.

64/15\_3

€\$ €\$



**ТЕРРЕНС КОРТЕС**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале вашего Нетрана.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете потратить 1 🌱 чтобы продвинуться на 1 этап в Сети больше.

65/14\_5

€\$ €\$ €\$



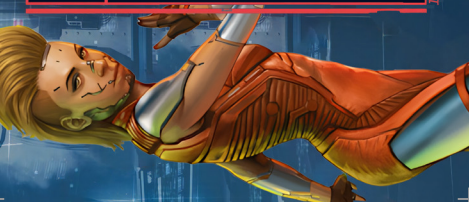
**НИКС**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Остановиться в **КРАСНОЙ** зоне в конце Нетрана. (Никс должен остаться в ЖИВЫХ)

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1 🌱.

67/12\_2

€\$ €\$



**BUGBEAR**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Один раз за Нетран, если вы провалили проверку Сетевого Дозора.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете перебросить 1 или 2 куба.

67/12\_8

€\$



**ТИ-БАГ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале Нетрана.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1 🌱, если любой оппонент имеет больше 🌱, чем вы.

68/13\_8

€\$ €\$




**САНДРА ДОРСЕТТ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В конце Нетрана.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете потратить 2 🌱, чтобы получить 2 🌱.

68/13\_3

€\$ €\$



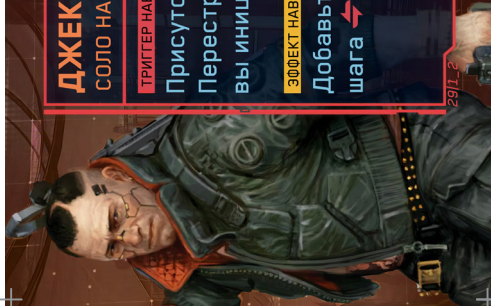
**ДЖЕЙМС УДИНИ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Провалить проверку Сетевого Дозора.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вместо последствий от Сетевого Дозора, убейте любой 1 Юнит в этом Районе.

68/13\_1

€\$ €\$



**ДЖЕКИ УЗЭЛЛС**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке, которую вы инициировали.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Добавьте 1 в время шага **СРАВНЕНИЯ**.

6317\_1

€\$




**ГОРО ТАКЭМУРА**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Переместиться в Район с Юнитом оппонента.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете посмотреть руку Оппонента в Районе с Горо. Затем вы можете сбросить 1 карту с его руки.

6317\_4

€\$




**ФЛОУ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Использовать Диск Действия, в качестве Диска Действия.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете сделать дополнительно ещё 1 Нетран.

6317\_1

€\$




**ДЖЕРЕМАЙЯ ГРЕЙСОН**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Джеремайя контролирует БИЗНЕС ТИ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Джеремайя не может быть заменён на Точке Интереса, во время инициации Перестрелки.

6319\_6

€\$



**БОЛЬШОЙ ДЖО**  
СОЛО НАЁМНИК


**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Большой Джо не может инициировать битвы, если он единственный ваш Юнит в районе.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Потерять Большого Джо в перестрелке.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1.

6319\_2

€\$



**ЧАНГ ХОН НАМ**  
НЕТРАННЕР НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Переместиться в любой Район.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете поменять местами Чанг Хон Нама с Юнитом, находящимся в ТИ этого Района.

6317\_2

€\$



**ДЖОННИ СИЛЬВЕРХЕНД**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
При найме, замените 1 ваш Базовый Юнит на Джонни Сильверхенда. Затем удалите из игры заменённый Юнит.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
В начале вашей АКТИВАЦИИ. Получите 1.

6317\_1

€\$



**ДЖЕК МАУССЕР**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Джек Мауссер занимает любую Точку Интереса.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Она также начинает считаться, как ТИ БИЗНЕС.

6319\_2

€\$



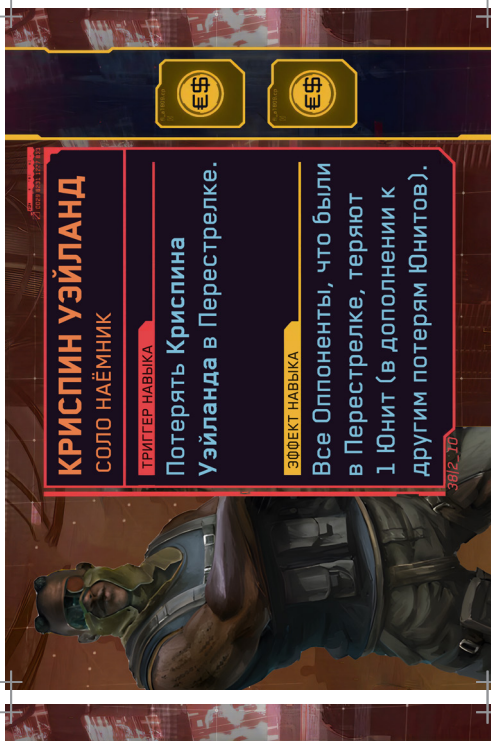
**БЕНЕДИКТ МАКАДАМС**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Бенедикт выживает в Перестрелке.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1. Затем вы можете переместить Бенедикта к любому вашему Убежищу.

0112\_9

€\$



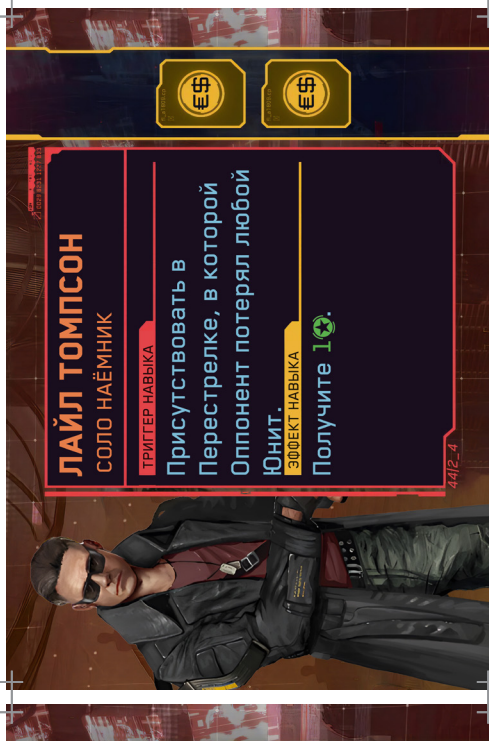
**КРИСПИН УЗЙЛАНД**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Потерять Криспина Узйланда в Перестрелке.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Все Оппоненты, что были в Перестрелке, теряют 1 Юнит (в дополнении к другим потерям Юнитов).

3712\_10

€\$ €\$



**ЛАЙЛ ТОМПСОН**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке, в которой Оппонент потерял любую Юнит.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1.

4412\_4

€\$ €\$



**ОЛЕГ ДАРКЕВИЧ**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке и иметь под контролем любую ТИ Фиксера.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Добавьте 1 во время шага СРАВНЕНИЯ.

7911\_9

€\$ €\$



**ПАНАМ ПАЛМЕР**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале вашей АКТИВАЦИИ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете сбросить Боевую карту с минимумом 3, чтобы убить Юнит в любом районе.

3712\_0

€\$ €\$



**РИВЕР ВАРД**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке, в которой есть ещё 1 ваш Соло.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Добавьте 1 во время шага СРАВНЕНИЯ.

4412\_3

€\$



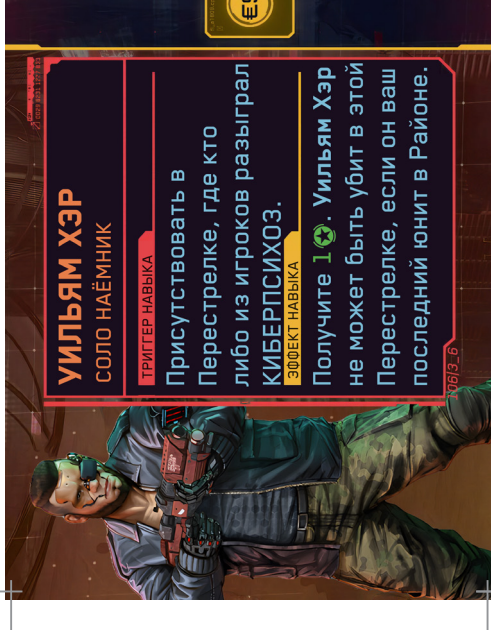
**АДАМ СМЭШЕР**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать и начать Перестрелку, в которой есть Наёмник Оппонента.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Добавьте 2 во время шага СРАВНЕНИЯ.

4112\_9

€\$ €\$ €\$



**УИЛЬЯМ ХЭР**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке, где кто либо из игроков разыграл КИБЕРПСИХОЗ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 1. Уильям Хэр не может быть убит в этой Перестрелке, если он ваш последний юнит в Районе.

3712\_6

€\$



**ШАЙТАН**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Потерять Шайтана в Перестрелке.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Вы можете переместить Шайтана в соседний Район, вместо его потери.

6410\_0

€\$ €\$



**ЭММЕРИК БРОНСОН**  
СОЛО НАЁМНИК

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Присутствовать в Перестрелке, которую начали не Вы.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Добавьте 1 во время шага СРАВНЕНИЯ.

3711\_10

€\$ €\$



**МИЛТ НАУМАН**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше


ТРИГГЕР НАВЫКА

Используйте **+** ДИСК Действия.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вы можете провести Улучшение, не тратя на это ресурсы.

€\$ €\$



**ИРИС ТАННЕР**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

ТРИГГЕР НАВЫКА

Используйте **↻** ДИСК Действия.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вы можете разместить Дрон в Районе с Ирис Таннер.

€\$



**ВИКТОР ВЕКТОР**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

ТРИГГЕР НАВЫКА

Используйте **+** ДИСК Действия.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Посмотрите на 1 карту больше.

€\$



**ЖГУЧАЯ МИША**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

ТРИГГЕР НАВЫКА

Присутствовать в Перестрелке.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Добавьте **2** **↻** во время шага **↔** СРАВНЕНИЯ, если у вас больше Дронов, чем у других, в этом Районе.

€\$ €\$ €\$



**КЕЙ-АР**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

ТРИГГЕР НАВЫКА

Присутствовать в Перестрелке.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Если у вас есть хотя бы 1 Дрон в этом Районе, добавьте **1** **↻** во время шага **↔** СРАВНЕНИЯ.

€\$ €\$



**ОРАНЖ ГИБИСКУС**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

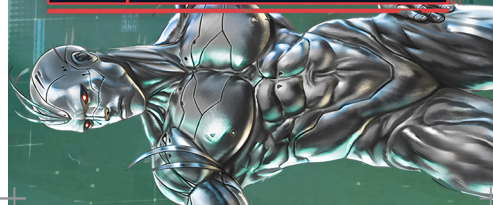
ТРИГГЕР НАВЫКА

Используйте **↻** ДИСК Действия.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Игнорируйте все требования, при взятии Поручений. (Считайте, что у карт - Нет Требований).

€\$ €\$



**СТИЛ**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше


ТРИГГЕР НАВЫКА

При Наиме.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вы можете провести бесплатное Улучшение **+**.

€\$



**КЛЭР РАССЕЛЛ**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

ТРИГГЕР НАВЫКА

При Наиме.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вместо создания Дрона, вы можете бесплатно приобрести Транспорт.

€\$ €\$



**ДЖУДИ АЛЬВАРЕС**  
ТЕХНИК НАЁМНИК

Создаёт Дрон при розыгрыше

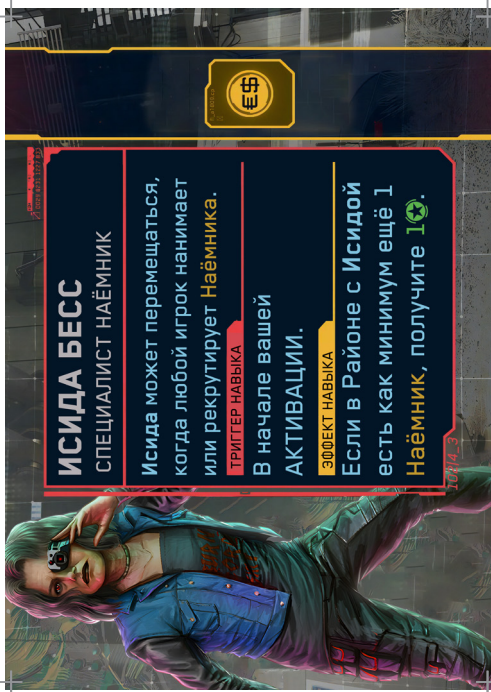
ТРИГГЕР НАВЫКА

Используйте **↻** ДИСК Действия.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вы можете заменить 1 карту Поручений на рынке, поместив её вниз колоды Поручений.

€\$



**ИСИДА БЕСС**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Исида может перемещаться, когда любой игрок нанимает или рекрутирует Наёмника.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале вашей АКТИВАЦИИ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Если в Районе с Исидой есть как минимум ещё 1 Наёмник, получите 10.

7014-3

€\$ €\$



**БЕСТИЯ**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Раз в ход, Бестия может переместиться, когда ваш Юнит занимает ТИ Фиксера.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В конце вашего ВОССТАНОВЛЕНИЯ, если под вашим контролем хотя бы 1 ТИ Фиксера.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 20.

7014-5

€\$ €\$



**СЕРТУ И ЭСКЕРДУ**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

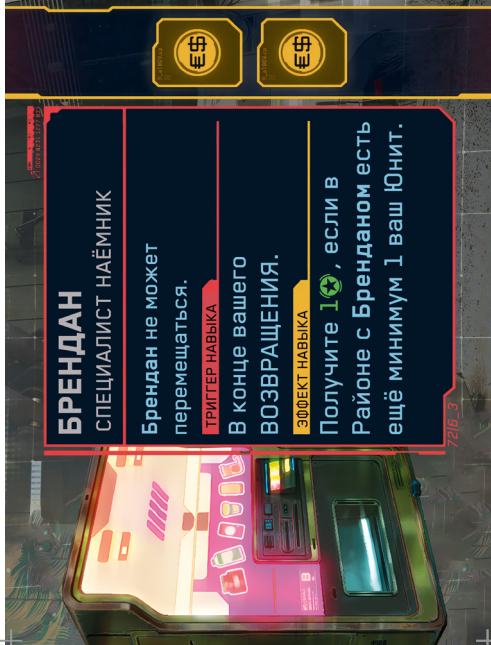
Серту и Эскерду могут перемещаться, когда вы инициируете Перестрелку.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Проверка условий Доминации в Районе.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Серту и Эскерду считаются как 2 Юнита.

7014-7

€\$ €\$



**БРЕНДАН**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

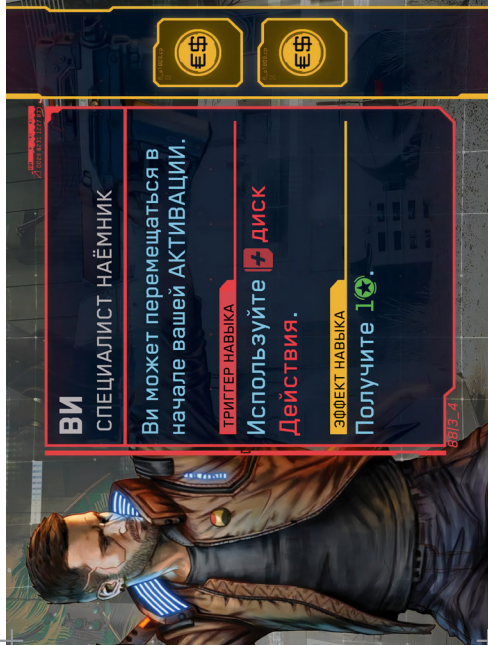
Брендан не может перемещаться.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В конце вашего ВОЗВРАЩЕНИЯ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 10, если в Районе с Бренданом есть ещё минимум 1 ваш Юнит.

7014-3

€\$ €\$



**ВИ**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Ви может перемещаться в начале вашей АКТИВАЦИИ.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Используйте диск Действия.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 10.

7014-4

€\$ €\$



**ВИ**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Ви может перемещаться в начале вашей АКТИВАЦИИ.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
Используйте диск Действия.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 10.

7014-5

€\$ €\$



**КЕРРИ ЕВРОДИН**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Керри может перемещаться, при получении во время вашей АКТИВАЦИИ.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В конце вашей АКТИВАЦИИ, если Керри единственный ваш Юнит в районе.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Получите 20.

7014-6

€\$ €\$



**КИРК СОЙЕР**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

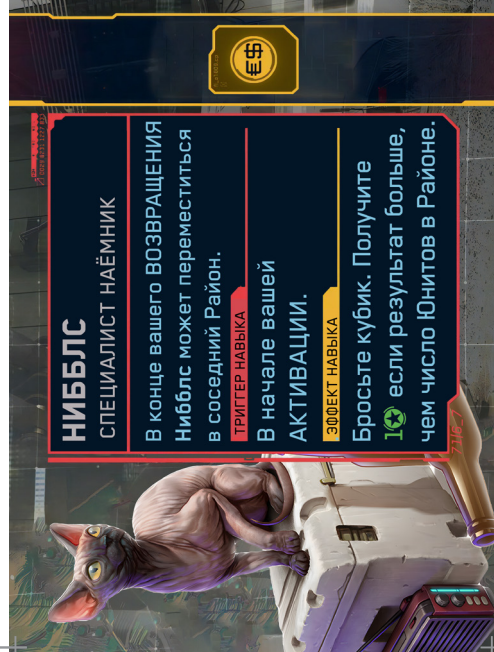
Кирк может перемещаться, когда вы в первый раз в ваш Ход тратите кубик.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В конце вашего ВОЗВРАЩЕНИЯ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Если вы контролируете минимум 1 ТИ Фиксера, получите 10.

7014-1

€\$



**НИББЛС**  
СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

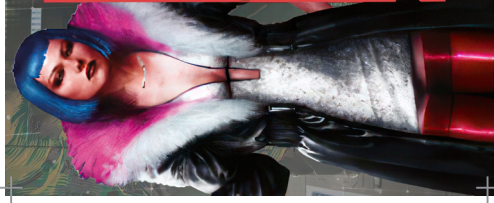
В конце вашего ВОЗВРАЩЕНИЯ Нибблс может переместиться в соседний Район.

**ТРИГГЕР НАВЫКА**  
В начале вашей АКТИВАЦИИ.

**ЭФФЕКТ НАВЫКА**  
Бросьте кубик. Получите 10 если результат больше, чем число Юнитов в Районе.

7014-2

€\$



## ЗВЕЛИН ПАРКЕР

СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

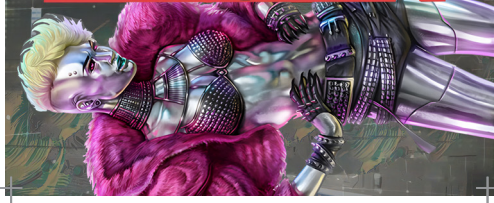
Звелин может перемещаться, когда вы используете диск Действий.

ТРИГГЕР НАВЫКА

В конце вашего ВОЗВРАЩЕНИЯ.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Вы можете превратить все ваши  и  в .



## ЛИЗЗИ УИЗЗИ

СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

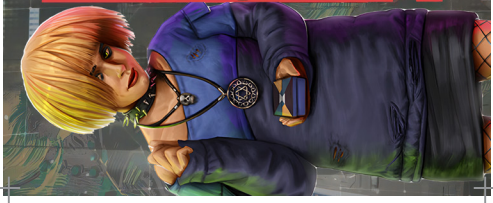
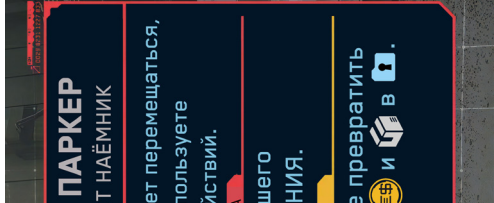
Лиззи может перемещаться, когда Оппонент получает в ваш ход.

ТРИГГЕР НАВЫКА

В начале вашей АКТИВАЦИИ.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Получите , если в районе с Лиззи Уиззи есть Юнит Оппонента.



## МИСТИ ОЛЬШЕВСКАЯ



СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Мисти может перемещаться в конце вашего ВОЗВРАЩЕНИЯ.

ТРИГГЕР НАВЫКА

Присутствовать в Перестрелке.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Перед  **РАСКРЫТИЕМ**, угадайте суммарную  Оппонентов на шаге **СРАВНЕНИЯ**. Если вы угадали, их  равна 0.



## РЕЙЧЕЛ КАСИЧ

СПЕЦИАЛИСТ НАЁМНИК

Рейчел может переместиться в Район после Перестрелки, где погиб хотя бы 1 Юнит.

ТРИГГЕР НАВЫКА

Присутствовать в Перестрелке.

ЭФФЕКТ НАВЫКА

Получите .

