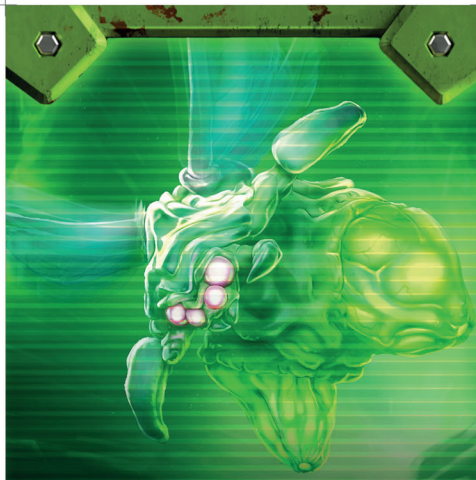




СЛИЗЕБОМБЕР



ГЛИФИД-СОЛДАТ



ПАУТИНОПЛЮЙ



ВЗРЫВНИК



МАКТЕРА-ЛИЧИНКА



КРОМСАТЕЛЬ



УЛЕЙ ГЛИФИДОВ



ЗАРАЗНЫЙ ШАРОПЛЮЙ



ПРЕТОРИАНЕЦ

ПАУТИНОПЛЮЙ <2>



2

R 5

→ 3



Плётётся липкой паутиной с расстояния. Запутавшийся Дворф будет обездвижен и не сможет выполнять действие движения на следующем своём ходу.

ГЛИФИД-СОЛДАТ <1>



1

R 1

→ 3



нет эффекта
(сложность 5 = 4,5)

Атакует в ближнем бою. Настолько мал, что не перекрывает линию видимости.

СЛИЗЕБОМБЕР <0>



2

R 3

→ 3



Может перелетать через препятствия, включая сталагмиты, но не заканчивать на них ход. Во время атаки, вне зависимости от результата, покрывает слизью все клетки вокруг цели. Любое нелетающее существо или Дворф, вступающие в слизь, обязаны закончить действие движения и убрать слизь с клетки.

КРОМСАТЕЛЬ <5>



2

R 1

→ 3



Глифид-Кромсатель покрыт острыми белыми наростами, увеличивающими его защитные свойства. Имеет неприятную привычку неожиданно нападать, выкапываясь из-под земли.

МАКТЕРА-ЛИЧИНКА <4>



2

R 3

→ 3



Может перелетать через препятствия, включая сталагмиты, но не заканчивать на них ход. Атакует на расстоянии, имея шанс ошеломить Дворфа, снижая количество очков действия до 1 на следующем его ходу.

ВЗРЫВНИК <3>



1

R 1

→ 3



Когда Взрывник проводит атаку, он взрывается, уничтожаясь и нанося урон по всем соседним клеткам, включая прочих существ. Убийство Взрывника также спровоцирует взрыв по тем же правилам.

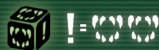
ПРЕТОРИАНЕЦ <8>



6

R 2

→ 3



При впечатляющей защите имеет слабое место – непокрытое хитином брюшко, торчащее сзади. При передвижении всегда поворачивается передом к цели. Нет сопротивлений при атаке сзади.

НАГРАДА
ЗА УБИЙСТВО



ЗАРАЗНЫЙ ШАРОПЛЮЙ <7>



5

R 7



Непростой противник из семейства растений. Не может двигаться. Плётётся сгустками кислотного раствора, с шансом опрокинуть жертву успешной атакой.

НАГРАДА
ЗА УБИЙСТВО



УЛЕЙ ГЛИФИДОВ <6>



5



Не наносит урона, но каждый ! результат порождает Глифида-Солдата на соседней пустой клетке, как можно ближе к Дворфам.

После уничтожения бросьте его атаку ещё один, последний раз.



ОПРЕССОР



ХРАНИТЕЛЬ



ГУБИТЕЛЬ



НЕДОЦИТЫ-ШОКЕРЫ



НЕДОЦИТ-ПОРОДИТЕЛЬ



К'РОНАР-ЩИТОСПИН



ТАРАНЩИК



ЖАЛОХВОСТ



ДРЕДНОУТ

ГУБИТЕЛЬ <11>



3

R 6

3



!=



Атакует с расстояния кислотным плевком. При получении урона от атаки прячется под землю и более не может получить никакого урона до конца текущего хода Дворфа. Не прячется под землю, если ошеломлён или заморожен.

ХРАНИТЕЛЬ <10>



2

3

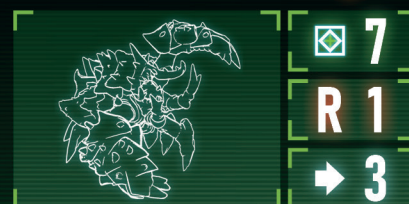
3

Если в конце хода в радиусе 3 клеток нет других существ, порождает Глифидов-Солдата на соседней клетке.



Двигается в сторону ближайшего существа. Генерирует защитное поле в радиусе 3 клеток вокруг себя, отменяющее 2 урона из каждой атаки по существам, находящимся в поле. Защитное поле пропадает после смерти.

ОПРЕССОР <9>



7

R 1

3



!=



Занимает 2 клетки на поле. Движение считается от передней клетки. Всегда движется по кратчайшему пути к цели, уничтожая встречные сталагмиты, стены и Глифидов-Солдат. Получает бесплатное действие атаки, если заканчивает движение на соседней от цели клетке. Нет сопротивления при атаке сзади.

НАГРАДА ЗА УБИЙСТВО



К'РОНАР-ЩИТОСПИН <14>



3

R 5

5

! = в движении: и отбрасывает при плевке: игнорируйте



При активации в радиусе 5 клеток от ближайшего Дворфа сворачивается в шар и катится к нему, проводя атаку в движении и останавливаясь на соседней от цели клетке.

Если Щитоспин не может встать на соседнюю с Дворфом клетку или уже находится на ней, вместо атаки в движении он атакует цель плевком. Обратите внимание: карта события "Быстрые, твари" может позволить Щитоспину нанести урон дважды.

НЕДОЦИТ-ПОРОДИТЕЛЬ <13>



4

3

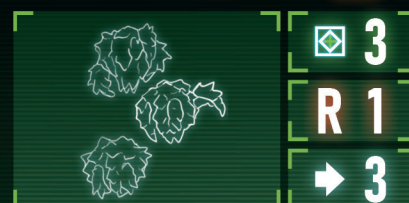
! =



При активации порождает рой, после чего отступает от ближайшего противника так далеко, насколько это возможно.

Не наносит урона. За каждый результат поместите по рою Недоцитов-Шокеров на соседней с Породителем клетке.

НЕДОЦИТЫ-ШОКЕРЫ <12>



3

R 1

3

! =



При неполном здоровье используют только 1 кубик атаки.

ДРЕДНОУТ <15>



15

3



Занимает 3 клетки на поле. Движение считается от передней клетки. При движении уничтожает встречные сталагмиты, стены и Глифидов-Солдат. Нет сопротивления при атаке сзади. После получения урона закрывается непробиваемыми клешнями до конца хода активного Дворфа. Полный иммунитет к:

НАГРАДА ЗА УБИЙСТВО



ЖАЛОХВОСТ <16>



2

R 5

3

! =



При дальнобойной атаке использует 1 кубик атаки и вне зависимости от результата подтягивает цель жалом на соседнюю с собой пустую клетку (если возможно). Зацепленный Дворф не может никаким образом двигаться до тех пор, пока Жалохвост не будет убит, оглушён, заморожен или самостоятельно не отойдёт, отпустив цель. Пока у Жалохвоста есть зацепленная цель, он атакует только её, используя 2 кубика атаки.

ТАРАНЩИК <15>



3

R 1

3

! =



Если Таранщик заканчивает движение на соседней с Дворфом клетке, он проводит атаку в движении, используя 2 кубика атаки.

При активации на соседней с Дворфом клетке атакует своим рогом, используя только 1 кубик атаки. Обратите внимание: карта события "Быстрые, твари" может позволить Таранщику нанести урон дважды.



ТИРАН-СОРНЯК КОРЛОК БУТОН

<20>



1

Каждый бутон при активации вылечивает 1 здоровье сердцу Тирана-сорняка



Если был уничтожен, при активации вырастает заново на начальной или соседней с ней пустой клетке.



НАЧАЛЬНАЯ КЛЕТКА

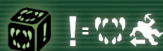
ТИРАН-СОРНЯК КОРЛОК ПОБЕГ

<19>



1

R 7



Если был уничтожен, при активации вырастает заново на начальной или соседней с ней пустой клетке.



НАЧАЛЬНАЯ КЛЕТКА

ТИРАН-СОРНЯК КОРЛОК СЕРДЦЕ

<18>



8



Моллюск-сердце может получать урон только если две или более других частей Тирана-сорняка уничтожены.

НАГРАДА ЗА УБИЙСТВО



ГИГАНТСКИЙ ДЕТОНАТОР

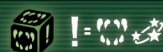
<17>



8

R 2

3



Убийство детонатора спровоцирует взрыв: на все клетки в радиусе 2.

НАГРАДА ЗА УБИЙСТВО

