

Племя специализируется на **Ядах**. Из дополнения.

Карты **Племени** позволяют:

- Отравлять врагов Ядом при выполнении условий.
- Отравлять союзников для получения дополнительных кубиков при Атаке.
- Нокаутировать врагов рядом с Деревьями.

POISON

Некоторые из карт **Племени** содержат **Яд**, которым можно отравить врага при выполнении указанного на карте условия. Когда это произойдет, заплатите указанную стоимость **Свирепости** и положите карту **Племени** под карту вражеской фигурки так, чтобы видна была только зелёная полоса.

В конце каждого **Раунда** любая фигурка с **Ядом** автоматически **Нокаутируется**, а карта **Яда** сбрасывается. Карта **Яда** по-прежнему удаляется, если такой эффект, как **TOUGHNESS**, позволяет фигурке оставаться на ногах.


НАВЫК ШАМАНА

В качестве **Действия** вы можете взять карту **Яда**, прикрепленную к фигурке, и прикрепить её к другой фигурке того же **Племени**. У вас также есть +2 ОД.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'TULL-D-01: Когда вас **Нокаутируют**, немедленно поместите фигурку в своё **Поселение**, чтобы ее нельзя было унести.

UM'TULL-A-02: У вас -1 ОД, но вы получаете +2 кубика при **Атаке**.

UM'TULL-A-03: Вы получаете -1 кубик при **Защите**, но броски при **Атаке** получают +1 .

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

A WORTHY DEATH!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Прикрепите этот **Яд** к вашей фигурке. Она получает +3 кубика при **Атаке** до конца **Раунда**.

I DID NOT MISS!

ПОСЛЕ ПРОВАЛА ДАЛЬНЕЙ АТАКИ. Прикрепите этот **Яд** к фигурке которую атаковали.

WHAT A SHITTY DEATH

В КАЧЕСТВЕ ДЕЙСТВИЯ. Прикрепите этот **Яд** к вражеской фигурке на соседней клетке.

DEATH AWAITS YOU

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Прикрепите этот **Яд** к атакующей вас вражеской фигурке.

PUTRID BLADE

ПОСЛЕ ПРОВАЛА АТАКИ ПО ВРАЖЕСКОМУ ВОИНУ. Прикрепите этот **Яд** к вражескому **Воину**, которого атаковали.


ROTTEN BLADE

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Поместите эту фигурку в свое **Поселение**.

FOOT GANGRENE!

ПОСЛЕ ПРОВАЛА АТАКИ. Прикрепите эту карту к фигурке, которую атаковали. Она получает -2 ОД.



GO BACK TO MANURE

ВМЕСТО АКТИВАЦИИ ШАМАНА. Выберите **Дерево** и киньте 1 кубик за каждого соседнего к нему врага. **Нокаутируйте** тех у кого выпало .


UM'TULL

Племя специализируется на **Свирепости**. Трей 1 Ряд 3

Карты **Племени** позволяют:

- Снимать жетоны  с союзников и добавлять врагам.
- Получать бесплатные **Активации**.
- Получать бонус к **Атаке** за жетоны  на фигурке.

НАВЫК ШАМАНА

В качестве **Действия** вы можете вернуть в свой **Резерв Свирепости** жетон  с одной вашей фигурки, если это не **Принц** или **Наёмник**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'GORR-D-01: Только для **Принца** или **Наёмника**. Активация этой фигурки стоит на 1 жетон  меньше.

UM'GORR-D-02: Эта фигурка может быть **Активирована** второй раз за **Раунд**. Оплатите **Активацию** как обычно.


UM'GORR-C-03: После того, как вы **Нокуатируете** врага, можете выполнить **Движение** на 3 ОД.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

BLOOD BROTHERS

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРУЕТЕ ВРАГА. **Активируйте** союзника на соседней клетке.


REST IN HELL!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +1 кубик за каждый  на вашей цели.


SERIAL KILLER

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРУЕТЕ ВРАГА. Выполните **Движение** и **Атаку** другой фигуркой.

STOP AND I KILL YOU!

В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА. Сбросьте 1  с двух союзных фигурок, кроме **Принца** и **Наёмника**.



YOU LOOK TIRED. GOOD.

В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА. Положите 2  из общего запаса на двух соседних врагов, либо на соседнего вражеского **Принца**.

REST WHEN YOU DIE!

В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА. Бесплатно **Реактивируйте** любую фигурку.

RUN, FOOD!

ПОСЛЕ ВАШЕГО БРОСКА НА АТАКУ. Добавьте +1  за каждый  на вашей фигурке.



SLAUGHTER THEM!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Бесплатно **Активируйте** две фигурки. После этого ваш ход закончен.

UM'GORR

Племя специализируется на **Кузнице**. Трей 2 Ряд 1


Карты **Племени** позволяют:

- Расширять **Кузницу Племени** для получения дополнительных  или  **Атак** и целей для **Атаки**.
- Получать бесплатные **Активации** от определённых состояний **Кузницы**.



РАШИРЕНИЕ КУЗНИЦЫ


Специальный тип карт **Племени**, позволяющие расширять возможности **Кузницы** до конца **Битвы**. После указанной оплаты **Свирепости** положите карту рядом с листом **Поселения** лицом вверх. Такие расширения добавляют новые **Подвиги Свирепости** с двумя открытыми слотами и подчиняются всем обычным правилам для **Кузницы**.


НАВЫК ШАМАНА

Вы начинаете каждую **Битву** с пятью жетонами  на карте фигурки. Можете использовать их, как если бы они были частью вашего **Резерва Свирепости**. Однако для всех игровых эффектов они не считаются находящимися в вашем **Резерве**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'KATOR-D-01: Каждый выпавший символ  при броске на **Атаку** может быть преобразован в 1 жетон , который берется с занятых слотов **Подвигов Свирепости**, освобождая их для повторного применения.

UM'KATOR-D-02: Когда вы **Нокаутируете** врага, возьмите 1  из резерва его владельца и добавьте его к себе.


UM'KATOR-B-03: Когда вы **Нокаутированы**, вы можете освободить один **Подвиг Свирепости**, сбросив все жетоны  из его слотов.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ


LOOK AT MY BLADE!

КОГДА ИСПОЛЬЗУЕТЕ КУЗНИЦУ. Используйте вместо вашей **Кузницы** оппонента.


NO PLACE FOR THE WEAK

В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА. Если в вашей **Кузнице** хотя бы 3 , бесплатно **Активируйте** вашего **Принца**.


WAKE UP OR DIE!

В КОНЦЕ ВАШЕГО ХОДА. Если в вашей **Кузнице** хотя бы 2 , бесплатно **Активируйте** одного вашего **Воина**.

YOU WISH, BASTARD!

ПЕРЕД ВЫПОЛНЕНИЕМ ЛЮБОГО БРОСКА. Получите +1 кубик за каждый  в вашей **Кузнице**.



FEED OFF THEIR DEATH

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Добавьте карту к вашей **Кузнице**. После **Нокаута** врага получите 1 .

NEVER SEE US COMIN

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Добавьте карту к вашей **Кузнице**. **CLEAVE** (ваша **Атака** может быть нацелена в ещё одного врага на соседней клетке, используя тот же бросок).

NO!

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Добавьте карту к вашей **Кузнице**. Получите +1 , либо +1 .

WE CAME PREPARED

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Добавьте карту к вашей **Кузнице**. +1 **Атака** в эту **Активацию**.

UM'KATOR

Племя специализируется на контроле вражеских **Фигурок**. Трей 2 Ряд 4

Карты **Племени** позволяют:

- **Шаманам** брать под контроль вражеские фигурки.
- **Нокаутировать** союзные фигурки и передвигать её значения **Атаки** и **Защиты Принцу**.
- Возвращать **Нокаутированных** союзников обратно в битву.

КОНТРОЛЬ

В любой **Битве** с этим **Племенем** подставки должны использовать её оппоненты. Когда под контроль берётся фигурка, удалите с неё подставку и возьмите себе её карту. Теперь фигурка считается частью **Племени BUL'GAR**.

НАВЫК ШАМАНА

У **Шаманов** нет начальных навыков, а **Принц** и **Чемпион** так же считаются **Шаманами**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

BUL'GAR-C-01: Только для **Шаманов**. Вы можете выполнять +1 **Действие** при каждой **Активации**.

BUL'GAR-D-02: При **Атаке** вы бросаєте на 1 кубик меньше. Если вы **Шаман**, когда **Нокаутируете** врага, можете поменять это **Улучшение** на любое **Улучшение** этого врага. (Если враг не **Шаман**, он не сможет поменять это **Улучшение** позже и сохраняет проклятие до своей смерти).

BUL'GAR-D-03: При **Движении** у вас -2 ОД. Если вы **Шаман**, когда **Нокаутируете** врага, можете поменять это **Улучшение** на любое **Улучшение** этого врага. (Если враг не **Шаман**, он не сможет поменять это **Улучшение** позже и сохраняет проклятие до своей смерти).

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

COME TO THE LIGHT!

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ АКТИВАЦИИ ВАШЕГО ШАМАНА. Верните в битву соседнюю **Нокаутированную** вражескую фигурку и возьмите её под **Контроль**.


JOIN THE GUARDIANS

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВАШЕГО ХОДА. Возьмите под **Контроль** любую вражескую фигурку, стоящую по соседству к вашим трём **Шаманам**.

LIFE IS POWER!

ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ШАМАНА. **Нокаутируйте** соседнего союзного **Воина**, значения его базовых **Атаки** и **Защиты** добавьте **Принцу**, положив карты фигурок рядом.


PART OF THE TRIBE

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Положите 1 жетон  на одного вашего **Шамана** и возьмите под **Контроль** соседнего вражеского **Воина** или **Новобранца**.

DO MY BIDDING!

ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ШАМАНА. Выполните **Движение** и **Атаку** вражеским **Воином** в радиусе 3 клеток.

MEAT PUPPET

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Положите 1 жетон  на одного вашего **Шамана**. Выполните **Движение** и **Атаку** любой вражеской фигуркой.

RISE FROM DARKNESS

ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ ШАМАНА. Верните в битву двух **Нокаутированных** союзников в радиусе 3 клеток.

YOUR MIND IS MINE

ПОСЛЕ ТОГО КАК ШАМАН НОКАУТИРУЕТ ВРАГА. Верните в битву этого врага и возьмите его под **Контроль**.

BUL'GAR

Племя специализируется на **Ненависти**. Трей 1 Ряд 1

Карты **Племени** позволяют:

- Получать дополнительные жетоны за **Нокауты**.
- Получать дополнительные **Атаки** после **Нокаутирования** врагов.
- Выбирать дополнительные цели для **Атаки**.

Примечание: это племя больше подходит для опытных игроков, поскольку провал в накоплении жетонов **Ненависти** в начале битвы может привести к невозможности **Активации** карт **Племени**.

ОПЛАТА НЕНАВИСТЬЮ

Карты **Племени** для оплаты требуют жетоны.

НАВЫК ШАМАНА

Ваше племя начинает каждую **Битву** с 1 жетоном в своём **Резерве**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'GRA-B-01: Если у вашего племени больше жетонов, чем у ваших врагов в этой **Битве**, эта фигурка получает +2 кубика при **Атаке**.

UM'GRA-C-02: Если у вашего племени больше жетонов, чем у ваших врагов в этой **Битве**, эта фигурка получает +2 ОД.

UM'GRA-D-03: Когда вы **Нокаутируете** вражескую фигурку, можете украсть 1 жетон из резерва её владельца.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

DIHIEEE!

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРОВАЛИ 2 ФИГУРКИ В ЭТОТ ХОД. Получите 2.

PAINTING WITH BLOOD

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРОВАЛИ ПРИНЦА ИЛИ НАЁМНИКА. Получите 2.

HEADS WILL FALL!

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРОВАЛИ ВРАГА. Ещё раз бесплатно **Активируйте** эту фигурку.

DEATH WILL FIND YOU

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРОВАЛИ ВРАГА ДАЛЬНЕЙ АТАКОЙ. Выполните ещё одну **Дальнюю** атаку той же фигуркой.

THINK FAST, ASSWIPE!

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ. Выполните **Движение** и **Дальнюю** атаку **Воином**.

AAARRRRGGHHH!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Целью **Атаки** становятся все враги на соседних с фигуркой клетках.

I CUT YOU!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +2 кубика к этому броску. Эта **Атака** может быть нацелена в ещё одного врага на соседней клетке.

COME AT ME!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Выполните **Движение** одним врагом, он должен закончить перемещение на соседней клетке с любой вашей фигуркой, атакуйте его.

UM'GRA

Племя специализируется на **Поддержке**. Трей 1 Ряд 2

Карты **Племени** позволяют:

- Получать дополнительное **Движение**, чтобы устанавливать союзников в позицию для **Поддержки**.
- Получать бонусы к **Атаке** за соседних к цели союзников.
- Получать за **Поддержку Попадания** вместо кубиков на **Атаку**.

Примечание: это племя отлично подойдёт для новичков, поскольку специализация **Племени** усиливает стартовые **Навыки Воинов** и **Чемпиона**.

НАВЫК ШАМАНА

Союзник, атакующий цель на расстоянии 3-х клеток от вас получает +1 кубик.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'RAK-B-01: У вас есть +2 ОД, каждый раз когда выполняете **Движение**.

UM'RAK-C-02: Союзник, атакующий цель рядом с вами, получает +1 к своему броску.

UM'RAK-D-03: Союзник, атакующий цель рядом с вами, получает +1 кубик.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

DEATH FROM BEHIND

ПОСЛЕ ВАШЕГО БРОСКА НА АТАКУ. Добавьте +1 за каждую фигурку по соседству с целью.

WALL OF LOATHING

ПОСЛЕ ВАШЕГО БРОСКА НА ЗАЩИТУ. Добавьте +1 за каждого союзника по соседству с вашей фигуркой.

PILE ON!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +1 кубик за каждого союзника по соседству с целью.

WILD DOG RITUAL

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. **Поддержка** добавляет сразу вместо кубика.

TO MY SIDE!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Выполните **Движение** союзным **Воином** в радиусе 3 на клетку по соседству с атакующим.

MOVE, MAGGOTS!

ВМЕСТО АКТИВАЦИИ ПРИНЦА. Положите 2 на его фигурку. Выполните **Движение** тремя другими союзными фигурками.

I DEMAND HIS DEATH

ПЕРЕД АТАКОЙ ВАШЕГО ПРИНЦА. Выполните **Движение** двумя союзными фигурками, они должны закончить перемещение на соседних с ним клетках.

WE EAT HIS CORPSE!

КОГДА ХВАТАЕТЕ ВРАЖЕСКОЕ ТЕЛО. Если на соседней с **Телом** клетке стоит ваш союзник, вы съедаете **Тело** и получаете 2. Она **Убита**, уберите фигурку в её **Поселение**.

UM'RAK

Племя специализируется на **Испытаниях**. Трей 1 Ряд 4

Карты **Племени** позволяют:

- Получать бонусы за прохождение **Испытаний**.

Примечание: это **Племя** отлично подойдёт для новичков, поскольку бонусы от **Испытаний** постоянные, а тактические преимущества от них более очевидны.

ИСПЫТАНИЯ

Испытания — особый вид карт **Племени**. С того момента, как они кладутся на стол лицевой стороной вверх, **Испытание** становится активным. В каждом **Испытании** описывается задача, которую необходимо выполнить, чтобы добавить на карту жетон из общего резерва. Как только будет достигнуто указанное количество требуемых жетонов, **Испытание** пройдено и до конца **Битвы Племя** может пользоваться указанным бонусом. Удалите с карты всю и отложите карту в сторону, как напоминание о постоянном бонусе. Если **Испытание** не завершено к концу **Раунда**, карта сбрасывается во время фазы **Полнения** вместе с любыми жетонами, которые были на ней.

НАВЫК ШАМАНА

В качестве **Действия** вы можете поместить 1 жетон **Свирепости** из своего **Резерва** на карту **Испытания**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'TAL-D-01: Когда вы находитесь в **Нокауте**, поместите 1 жетон **Свирепости** из общего резерва на любую карту **Испытаний**.

UM'TAL-B-02: Вы получаете преимущества от любых открытых вами карт **Испытаний**, даже если они не пройдены.

UM'TAL-B-03: Любое пройденное **Испытание** дает вам вдвое больше преимуществ, чем обычно (только для **Воинов**).

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

A TOAST OF BLOOD!

ИСПЫТАНИЕ. Когда вы **Нокаутируете** врага, положите 1 на эту карту, когда накопится 2 добавляйте +1 ко всем броскам на **Атаку**. Если при броске не было **Нокаутируйте** вашу фигурку после **Боя**.

DON'T BE LIKE THEM

ИСПЫТАНИЕ. При использовании вашей **Кузницы**, положите 1 на эту карту, когда накопится 4 получайте +1 в каждую фазу **Полнения**.

DON'T DIE!

ИСПЫТАНИЕ. За каждый при любых бросках, положите 1 на эту карту, когда накопится 6 добавляйте один кубик при **Защите** всем вашим фигуркам а этой **Битве**.

HOLD OUR GROUND!

ИСПЫТАНИЕ. Если при **Активации** вы не двигались, положите 1 на эту карту, когда накопится 4 ваши фигурки получают +1 ОД в этой **Битве**.

SHOW THEM HATE

ИСПЫТАНИЕ. Когда вы **Нокаутируете** врага, положите 1 на эту карту, когда накопится 4 добавляйте один кубик при **Атаке** всем вашим фигуркам а этой **Битве**.

YOUR ARM IS MINE!

ИСПЫТАНИЕ. Когда вы хватаете тело положите 1 на эту карту, когда накопится 3 получите 3 жетона или в любой комбинации.

SKIN THE NEXT ONE

В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВАШЕГО ХОДА. Положите 1 на любую карту **Испытания**, либо получите 2.

THE WAY OF PAIN!

ВМЕСТО ВАШЕГО ХОДА. Завершите любое **Испытание**.

UM'TAL

Племя специализируется на **Нокаутировании**. Трей 2 Ряд 2

Карты **Племени** позволяют:

- Получать бесплатные **Активации**, если **Нокаутируете** союзную фигурку в начале хода.
- Получать дополнительные кубики **Атаки** (с шансом **Нокаутировать** ваши фигурки после боя).
- Сбрасывать с **Кузницы** после **Нокаута** вашего союзника.
- Получать после **Нокаута** вашего союзника.
- Получать кубики **Атаки** за каждого **Нокаутированного** союзника.
- Атаковать **Нокаутированным** союзным **Воином**.

Примечание: это **Племя** больше подходит для опытных игроков, поскольку много карт связано с **Нокаутом**, а использование этой механики довольно контр-интуитивно. Так же карты представляют более широкий выбор разных эффектов в сравнении с другими **Племенами**.

НАВЫК ШАМАНА

Когда вы **Нокаутированы**, можете сразу **Активировать** другую фигурку без траты.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'CAL-D-01: Когда вы **Нокаутированы**, получите 2 жетона.

UM'CAL-A-02: Вы можете получить +2 для всех бросков этой **Активации**, но в конце **Активации** будете **Нокаутированы** (если у вас есть **TOUGHNESS**, сбросьте жетон).

UM'CAL-C-03: Вы можете получить +3 ОД в этой **Активации**, но в конце **Активации** будете **Нокаутированы** (если у вас есть **TOUGHNESS**, сбросьте жетон).

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

ARG FUK KIL

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Тут же выполните ей **Атаку** с +3 кубиками, а затем **Нокаутируйте** её.

YOU NEXT, COWARD!

КОГДА НОКАУТИРУЕТЕ ВРАГА. Переместите любую другую вражескую фигурку по соседству с вами на расстояние до пяти клеток.

STOKE THE FIRES

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Сбросьте все жетоны с вашей **Кузницы**.

SPIT OUT THE BONES

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Получите 2 жетона.

TASTE MY BLOOD!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +3 кубика к этому броску. После **Боя** бросьте один кубик, если выпал, то ваша фигурка **Нокаутирована**.

WITNESS MY SACRIFICE!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. **Нокаутируйте** союзную фигурку. Бесплатно **Активируйте** другую фигурку.

NOT DEAD YET!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Выберите вашего **Нокаутированного Воина** и выполните им **Атаку** с +2 кубиками.

VENGEANCE IS MINE

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +1 кубик к этому броску за каждую вашу **Нокаутированную** фигурку.

UM'CAL

Племя специализируется в **Боях** на поздних раундах **Битвы**.
Трей 2 Ряд 3

Карты **Племени** позволяют:

- Получать дополнительные **Активации Принца, Чемпиона** и **Шамана** в начале хода со скидкой к стоимости равной текущему **Раунду**.
- **Нокаутировать** вражеского **Воина** в 4-м **Раунде**.
- После **Нокаутирования** врага получать число жетонов из его **Резерва** равное текущему **Раунду**.
- Получать дополнительное количество **Зачиты** равное текущему **Раунду**.
- Получать дополнительное количество кубиков **Зачиты** равное текущему **Раунду**.
- Получать **Зачиты**.

НАВЫК ШАМАНА

В каждой фазе **Полнения** ваше **Племя** получает +1 жетон для текущего **Раунда**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

UM'CORDU-D-01: Каждый выпавший символ может быть преобразован в 2 жетона.

UM'CORDU-B-02: После броска на **Зачиту** вы можете сбросить 1 (и только 1), чтобы добавить к нему +1.

UM'CORDU-C-03: В начале **Активации** вы можете сбросить 1 (и только 1), чтобы получить +2 ОД в этой **Активации**.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

HEADHUNTER

КОГДА ВЫ НОКАУТИРУЕТЕ ВРАГА. **Раунд** 1 или 2: получите 1 из **Запаса** оппонента. **Раунд** 3 или 4: получите 2 из **Запаса** оппонента.

Племя специализируется **Ловушках** и скрытых атаках.
Из дополнения.

Карты **Племени** позволяют:

- Двигать фигурку на **Ловушку**.
- Скрывать настоящее расположение фигурки.

НАВЫК ШАМАНА

В начале **Битвы** разместите 4 малых **Ловушки**. Перемешайте в слепую жетоны и разместите их лицом вниз рядом с союзными фигурками. **Ловушки** не должны соседствовать друг с другом.

ЛОВУШКИ

Размещать **Ловушки** от различных эффектов следует по тем же правилам, что у **Шамана**. Если больше нет жетонов **Ловушек**, то размещать их нельзя. Когда фигурка наступает на клетку с **Ловушкой** её **Активация** немедленно заканчивается, жетон переворачивается и применяется указанный эффект.

СКРЫТНОСТЬ

Карты **Племени** позволяют убрать **Активированную** фигурку с поля. Оставьте метку на клетке жетоном **Активированной** фигурки, поставьте её на карту **Племени**. Фигурка не может быть целью игровых эффектов. В следующем ходу фигурка возвращается обратно с параметрами указанными на карте **Племени**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

VORE NASH-C-01: В качестве **Действия** можете переместить соседнего врага на свободную клетку с **Ловушкой** в пределах 3-х клеток от его фигурки.

VORE NASH-D-02: Во время **Активации** можете посмотреть содержимое одной **Ловушки** на поле.

VORE NASH-A-03: Если вы были **Скрыты** до этой **Активации**, ваша следующая **Атака** в этом **Раунде** получит +1.

VILLAGE CHEF

КОГДА ХВАТАЕТЕ ТЕЛО. Прикрепите эту карту к карте фигурки. Если она до конца **Битвы** всё ещё будет нести **Тело**, получите +X, где X — номер **Раунда**, на котором закончилась **Битва**.

GNAW THEIR BONES

ПОСЛЕ ВАШЕГО БРОСКА НА АТАКУ. Добавьте +X к броску, где X — номер текущего **Раунда**.

HUNTING PARTY!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. X ваших **Воинов** могут выполнить **Движение**, где X — номер текущего **Раунда**.

SMASH YOUR SCULL

В НАЧАЛЕ ЛЮБОГО ХОДА В 4-М РАУНДЕ. **Нокаутируйте** вражеского **Воина**. (Если эта карта пришла раньше 4-го **Раунда**, можете заплатить 1 в конце **Раунда** и оставить её на следующий **Раунд**.)

TRY AND KILL ME!

ПЕРЕД БРОСКОМ НА ЗАЩИТУ. Добавьте к броску +X кубиков, где X — номер текущего **Раунда**.

YUMMY!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА, ЕСЛИ НЕСЁТЕ ТЕЛО. Фигурка которую вы несёте тут же выполняет бросок на **Травму**. Верните её в **Поселение**. Получите 2.

LEADERS DON'T HIDE!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Стоит на X дешевле, где X — номер текущего **Раунда**. Выполните **Движение** и **Атаку** вашим **Принцем, Шаманом** и **Чемпионом** в любом порядке.

UM'CORDU

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

GO AHEAD, EAT IT!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Поменяйте малые **Ловушки** на большие **Ловушки**, или заплатите X, и добавьте X малых **Ловушек** на поле, следуя правилам расстановки.

I AM A SHADOW!

ВО ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ ФИГУРКИ. Фигурка **Скрывается**. В следующем ходу поставьте её вместе с жетоном в радиусе до 3-х клеток от места с меткой. Затем **Активируйте** фигурку.

NEVER SEE US COMING

ВО ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ ДВУХ ФИГУРОК. Фигурки **Скрываются**. В следующем ходу поставьте их вместе с жетонами в радиусе до 3-х клеток от мест с метками. Затем **Активируйте** фигурки.

YOU CAN SAVE HIM!

ПЕРЕД АКТИВАЦИЕЙ ФИГУРКИ. Выполните **Движение** любой фигуркой в радиусе 3-х клеток от вашей фигурки на **Ловушку**, располагающуюся не более чем в трёх клетках от врага.

YOU FELL FOR IT!

В НАЧАЛЕ ВАШЕЙ ФАЗЫ АКТИВАЦИИ. Если ваша фигурка на соседней с **Ловушкой** клетке, выполните на неё **Движение** врагом, располагающимся не более чем в трёх клетках от **Ловушки**.

DEATH FROM BELOW!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +1 к этому броску. Если вы были **Скрыты**, вместо этого целью **Атаки** становится ещё один соседний враг и добавьте уже +2.

SAVE FOOD FOR LATER

ПОСЛЕ ТОГО КАК НОКАУТИРОВАЛИ ВОИНА. Поставьте его фигурку в ваше **Поселение**. В конце **Битвы** считайте его как принесённое **Тело**.

SURPRISE, SUCKER!

ПЕРЕД ВАШИМ БРОСКОМ НА АТАКУ. Добавьте +2 кубика к броску. Если вы были **Скрыты**, вместо этого добавьте +4 кубика.

VORE NASH

Племя специализируется в **Боях** на ранних раундах **Битвы**.
Из дополнения.

Карты **Племени** позволяют:

- Возвращать **Нокаутированных** союзников обратно.
- Атаковать соседних с **Деревом** врагов.
- Перебрасывать успешные броски оппонента на **Зачиту**.

ПРОКЛЯТЫЕ

Фигурки этого **Племени** начинают с дополнительными кубиками на **Атаку**. После 2-го **Раунда** из-за карты **Племени** «*ETERNAL LIFE IS CURSE*», которая считается сразу пройденным **Испытанием**, они получают -2 кубика к **Атаке** и -1 кубик к **Зачите**, но всегда бросают хотя бы 1 кубик.

НАВЫК ШАМАНА

Вас невозможно **Убить**. Когда любой эффект может **Убить** вас, вместо этого отправляетесь в **Нокаут**. Можете иметь несколько **Травм**, но сбрасывайте те, которые перекрывают текущую **Травму**. Вас нельзя заменить **Наемником**. Вы должны начинать каждую **Битву** с испытания «*ETERNAL LIFE IS CURSE*» в качестве одной из ваших 2-х открытых карт **Племени**.

УЛУЧШЕНИЯ ПЛЕМЕНИ

SARRASSA-B-01: На вас не действуют эффекты карт **Испытаний**.

SARRASSA-A-02: Во время **Активации** можете выполнить **Атаку по площади**, которая нацелена на все соседние с вами фигурки, включая союзников. При этом в конце **Активации** вы **Нокаутированы**.

SARRASSA-D-03: Если вас **Нокаутировали**, можете заплатить 2 в начале своего **Хода**, чтобы вернуть фигурку обратно в **Битву**.

КАРТЫ ПЛЕМЕНИ

ETERNAL LIFE IS CURSE

СТАРТОВОЕ ИСПЫТАНИЕ. Это **Испытание** считается пройденным. Во время 3-го и 4-го **Раундов** все ваши фигурки получают -2 кубика в **Атаке** и -1 кубик в **Зачите** (минимум 1).

I'M ALREADY DEAD!

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Отмените **Нокаут**, но враг по-прежнему получает все награды за **Нокаутирование**.

CHOKER ON MY BLOOD

КОГДА ВАША ФИГУРКА НОКАУТИРУЕТСЯ. Фигурка выполняет **Атаку** по всем врагам на соседних клетках.

TO EARTH YOU RETURN

ПОСЛЕ ВРАЖЕСКОГО БРОСКА НА ЗАЩИТУ. Он должен один раз перебросить все выпавшие.

WATERED WITH BLOOD

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ВАШЕГО ХОДА. Бросьте 3 кубика на **Атаку** против врага на соседней клетке к любому дереву.

BLOODY ROOTS!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Переместите одну вашу фигурку на соседней с **Деревом** клетке на другую клетку, по соседству с любым другим **Деревом**. Затем выполните ей **Движение** и **Атаку** с двумя кубиками.

GUESS WHO'S BACK!

В НАЧАЛЕ ВАШЕГО ХОДА. Верните обратно в **Битву** 3 ваши **Нокаутированные** фигурки. Поставьте их обратно на ноги.

ROOTS UP YOUR ASS

В КАЧЕСТВЕ ДЕЙСТВИЯ ВАШЕГО ШАМАНА. Выполните **Атаку** с тремя кубиками против всех врагов на соседних клетках с **Шаманом**.

SARRASSA

 BUL'GAR

 UM'CAL

 UM'CORDU

 UM'GORR

 UM'GRA

 UM'KATOR

 UM'RAK

 UM'TAL

 UM'TULL

 VORE MASH

 SARRASSA

SCARS

UPGARDES

 MERC'S

MISSIONS