

# ВНЕШНИЙ КРУГ









# ВНЕШНИЙ КРУГ

## THE BURNING HILL

*На что они надеялись, строя свою деревеньку на верху холма? Что окажутся в безопасности? Ну и дурачье! Мы накидаем из их трупов уклон до самой вершины, если потребуется. Ни одна лачуга не останется в целости. Мы завладеем всем, на что упадёт наш взор!*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### PILLAGE THE VILLAGE

Успешно Разграбьте  
3 Хижины

#### НАГРАДА



+ Улучшение PRINCESLAYER

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### MAKE THEM PAY!

Убейте или Нокаутуйте  
6 вражеских фигурок

#### НАГРАДА



+ Улучшение PRINCESLAYER

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Случайным образом выберите три Хижины, затем добавьте к ним обе Хижины с Засадой. Размешайте получившуюся стопку и выложите на поле, как указано на схеме.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Защитник не может грабить Хижины.

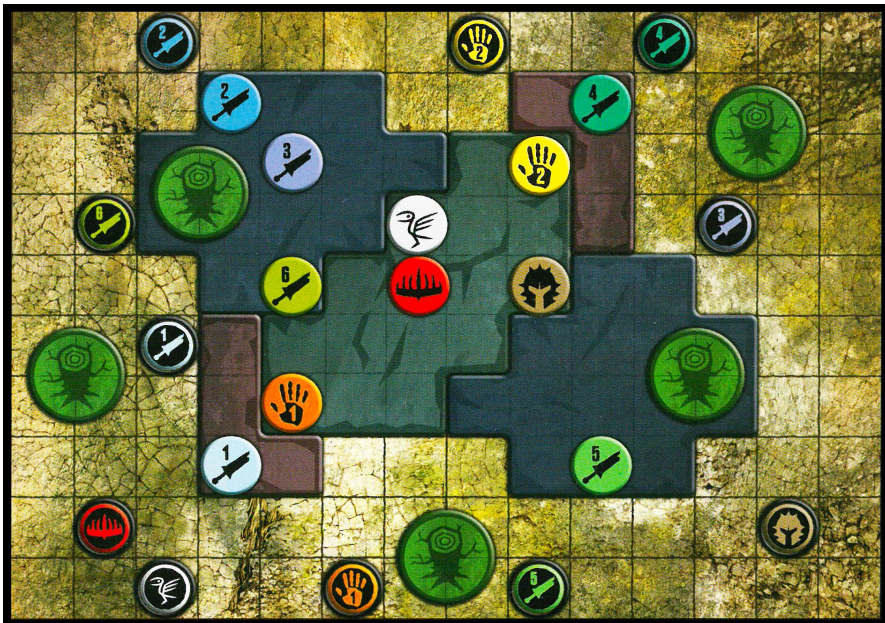




# ВНЕШНИЙ КРУГ

## KING OF THE HILL

*Много чего было сказано о том, как удержаться на самой вершине. Большинство из того правда. Ещё ни одно племя не властвовало на землях этой идиотской долины, поэтому мы и не позволим слабакам господствовать над нами с вершины их горы. Ничтожества покатаются прямоком вниз, а следом — их отрезанные головы!*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### Run to the Hills!

Удерживать большинство на верху Горы в конце любого Раунда

#### НАГРАДА



+ Улучшение PUSH

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### Hold Them Down!

Удерживать большинство на верху Горы три Раунда

#### НАГРАДА



+ Улучшение PUSH

### ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- В качестве Действия можете Толкнуть соседнюю вражескую фигурку на 2. Она должна сместиться на 2 клетки в противоположную сторону от толкающего.
- Если фигурка падает с Плато, она бросает против себя 2 кубика на Атаку.
- Если на пути была помеха в виде любой другой фигурки, они обе бросают против себя 2 кубика на Атаку.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Племена соперничают за удержание всего Плато. Чтобы определить большинство, в конце каждого Раунда сравните сколько у игроков находится фигурок на Плато.
- Игроки должны отслеживать количество фигурок на треках сбоку листа сценария, обновляя информацию по мере необходимости.



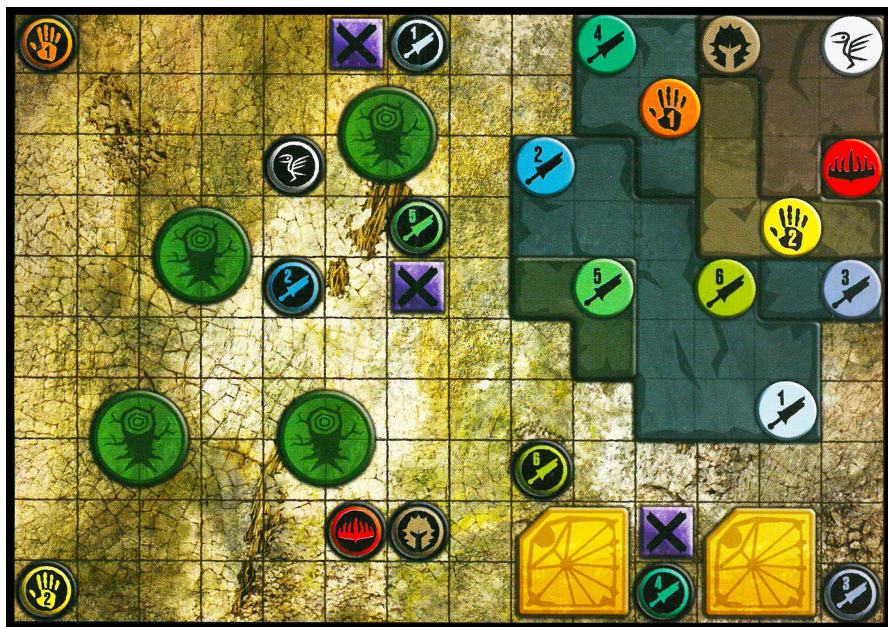


# ВНЕШНИЙ КРУГ

## BURN THE WITCH

**ТРЕБОВАНИЕ:** Шаман Защитника должен быть жив

*До нас дошли слухи, что мистические части тел, наполненные мощной магией разбросаны вокруг ритуальной горы. Мы не можем позволить шаману недругов получить такую силу. Раскроем эту ведьму на кусочки для наших собственных ритуалов!*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### SMASH THE SHAMAN

Нокаутуйте  
вражеского Шамана

#### НАГРАДА

  
+ Улучшение GRAB

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### BLOODY RITUAL

Завершите Ритуал




#### НАГРАДА

  
+ Улучшение GRAB

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Положите 1 жетон **Интереса** и 1 жетон  на карту Шамана Защитника.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Любая фигурка **Защитника** может взять жетон **Интереса** (представляющие собой части тел) без траты **Действия**, если закончила своё **Движение** на соседней с жетоном клетке.
- Для того, чтобы завершить Ритуал, **Шаман Защитника** должен получить все 4 жетона **Интереса**. **Активированная** фигурка может в любой момент передать свой жетон **Интереса** Шаману, или **Активированный Шаман** может забрать жетон у фигурки, если обе фигурки стоят на соседних друг к другу клетках в конце их **Движения**.
- Каждый раз получая жетон **Интереса**, **Шаман** также получает жетон  на свою карту. Если **Шаман Защитника** должен быть **Нокаутирован**, вместо этого сбросьте 1  с его карты. Когда на карте не останется , то **Шаман Нокаутирован**.

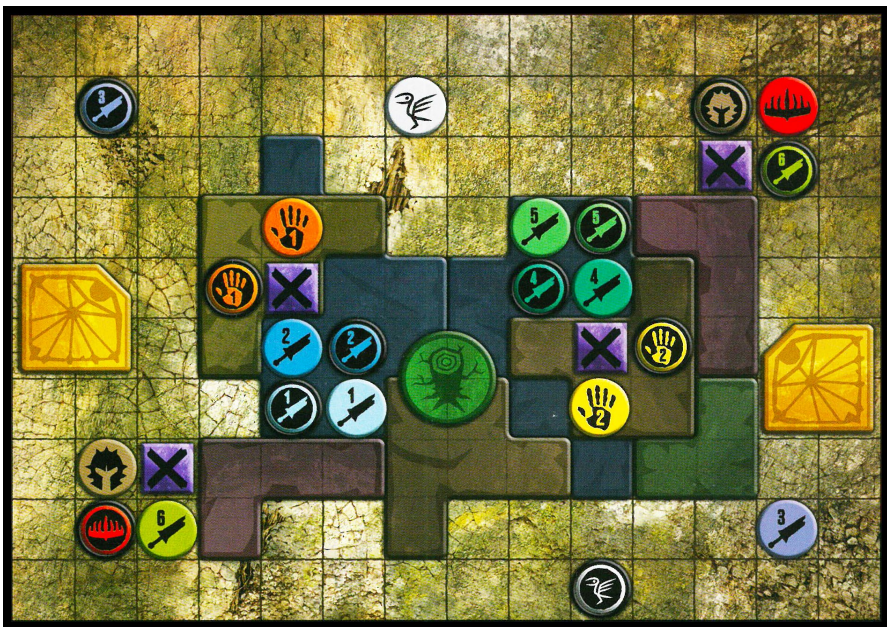




## ВНЕШНИЙ КРУГ

*Гниение продолжается. Везде куда ни глянь, всё шире и шире, расплзается заражение проклятым грибком. Сражаться рядом с этими зарослями безрассудно. Когда гниевик лопаётся, всё живое вокруг погибает. Достаточно ли мы безумны, чтобы использовать это в качестве преимущества?*

Да. Да, чёрт возьми, достаточно!



# ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО BURIAL GROUNDS

## Нокаутировать или Убить 3-х врагов

## НАГРАДА



## + Улучшение *FUNGUS*

## ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА BURIAL GROUNDS

## Нокаутировать или Убить 3-х врагов

## НАГРАДА




## + Улучшение *FUNGUS*

## ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- В качестве **Действия** любая фигурка может **Схватить** соседний Гниевик, или бросить его на соседнюю клетку.
- Если фигурка с Гниевиком **Нокаутируется**, Гниевик лопаается.
- Фигурка с Гниевиком может быть **Атакована** союзником.

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Четыре жетона **Интереса** представляют собой лопающиеся Гниевики. Любой игрок может выполнить **Атаку** против них, чтобы спровоцировать разрыв. Если выпал хотя бы один , то Гниевик лопается, а все стоящие по соседству фигурки должны выдержать против себя **Атаку** с пятью кубиками. Бросьте кубики на **Атаку** один раз, бросок на защиту каждая фигурка выполняет отдельно.

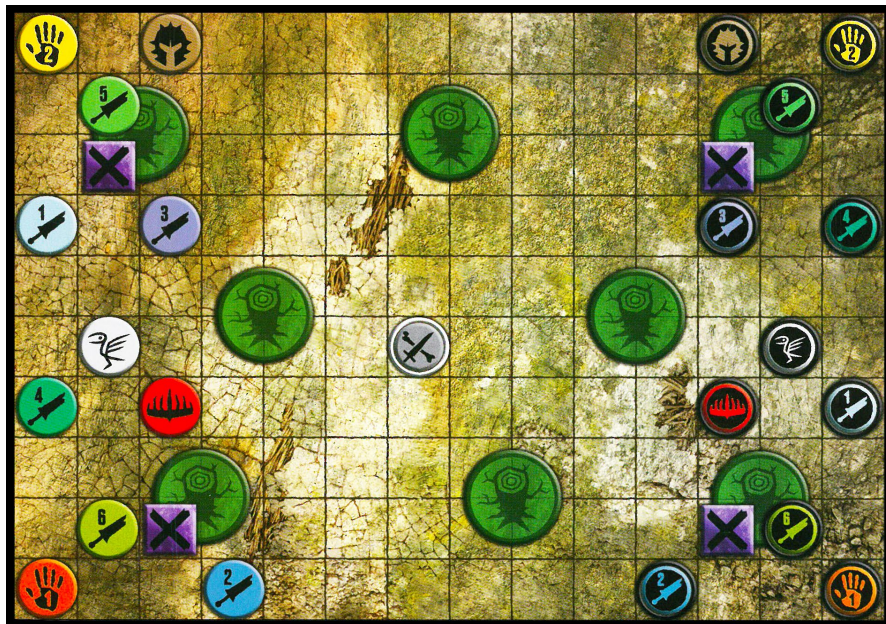




# ВНЕШНИЙ КРУГ

## FORSAKEN WOODS

Мы особо не рискуем далеко заходить в Забытый Лес. Деревья — последние остатки Матери, закованной в цепи, могут быть очень коварны. Однако, среди этой чащобы, под защитой зелени прячется невероятной силы наёмник. А нам очень хочется заполучить его в племя. Да будут прокляты эти деревья.



ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА

**FIGHT FOR ME!**

Захватить Наёмника

**НАГРАДА**

Наёмник теперь  
может присоединиться  
к вашему Племени.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА


**Put Him Down**

Нокаутировать Наёмника

**НАГРАДА**



### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- В этом Сценарии появляется новый Наёмник. Следуйте подготовке Наёмника из книги правил.
- Положите 5 жетонов  на карту Наёмника.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Жетоны **Интереса** представляют собой скрытые таинственные проходы в гуще Забытого Леса. Если нейтральный Наёмник стоит на одном из таких жетонов, он может потратить 1 ОД, чтобы переместиться на любой другой жетон **Интереса**.
- Подробные правила, как осуществляется захват Наёмника указаны на стр. 25, в соответствующем разделе.









# ВНУТРЕННИЙ КРУГ





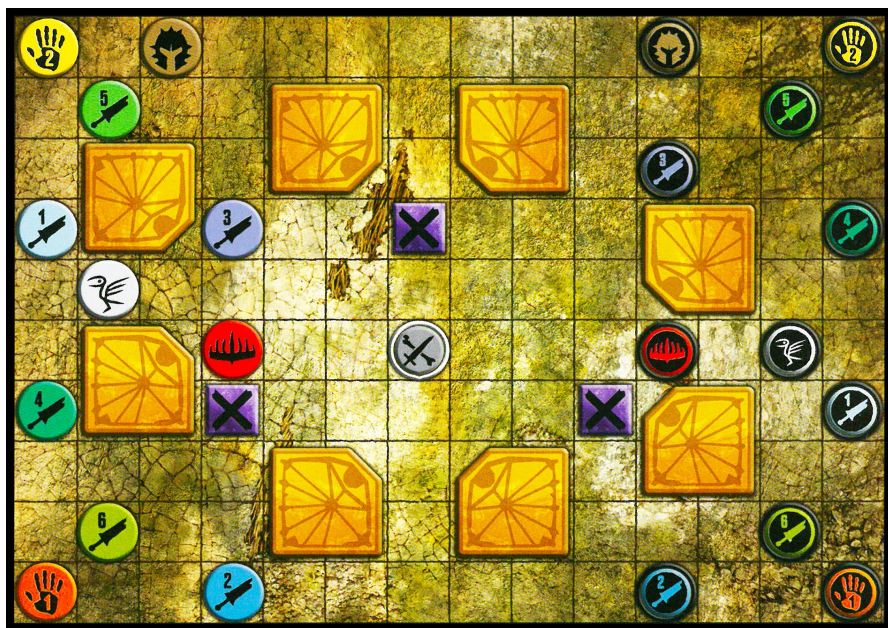




# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## HIDDEN CAMP

*Безвольные глупцы. Думали, что бесконечно смогут прятаться от нас в своём лагере. А ещё надеялись, что этот позорный наёмник сможет их защитить. Они познают наш гнев. Мы сожжём их халупы, заберём их оружие, и поломаем их кости, как веточки!*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА

#### FIGHT FOR ME!

Захватить Наёмника

#### НАГРАДА

Наёмник теперь  
может присоединиться  
к вашему Племеню.

### ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА


#### Put Him Down

Нокаутировать Наёмника


#### НАГРАДА



### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- В этом **Сценарии** появляется новый **Наёмник**. Следуйте подготовке **Наёмника** из книги правил.
- Положите 5 жетонов  на карту **Наёмника**.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В одной из **Хижин** спрятан **Сerp**. Когда игрок успешно грабит **Хижину**, он бросает кубик. Если на кубике выпал , то фигурка находит **Сerp**. Положите жёлтый жетон **Интереса** на эту фигурку.
- Фигурка с **Серпом**, которая стоит на соседней клетке с нейтральным **Наёмником** может потратить **Действие**, чтобы выполнить автоматическую успешную **Атаку** против него.
- Если фигурка с **Серпом** **Нокаутирована**, она бросает жетон на любую свободную соседнюю клетку. Любая фигурка, используя **Действие Схватить Тело**, может поднять жетон, если находится на соседней с ним клетке.
- Сиреневые жетоны **Интереса** представляют собой места с питательными корешками для **Наёмника**. Если нейтральный **Наёмник** проходит через эти жетоны он получает +3 ОД.
- Подробные правила, как осуществляется захват **Наёмника** указаны на стр. 25, в соответствующем разделе.

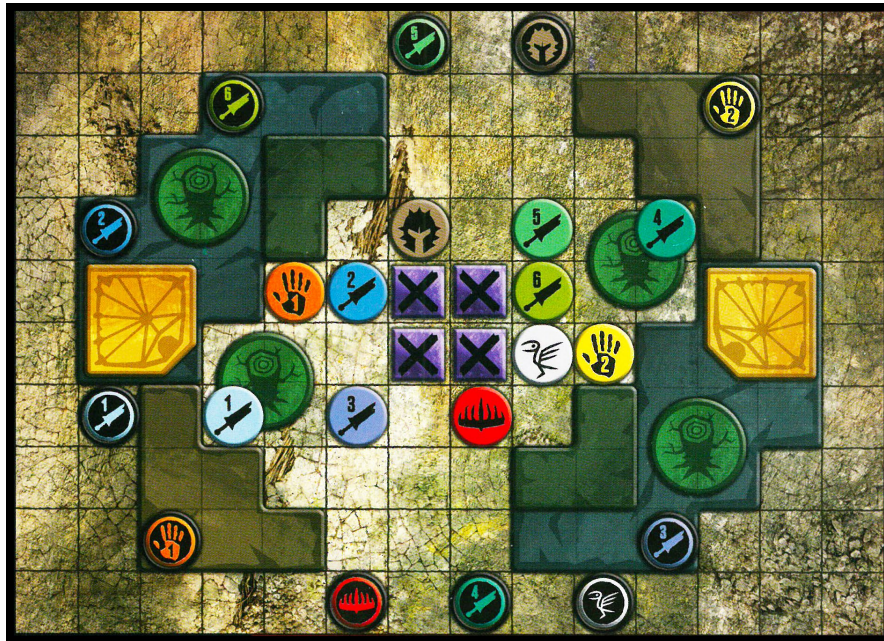




# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## THE BIG OVEN

*Только жизнь приносит жизнь. А что может быть желаннее той силы, что наши тела получают от жизни других из кусков их плоти? Мы знаем. Заключённые враги знают. Поэтому то они и построили такую огромную Печь. Надеюсь, наши кости встанут у них поперёк горла.*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### LUNCH TIME IS OVER

Разрушить Печь

НАГРАДА



+ Улучшение SAVIOR

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### FEAST OF FLESH

Запечь трёх врагов

НАГРАДА







+ Улучшение SAVIOR

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Положите по одному жетону  на каждый жетон **Интереса**.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- 4 рядом лежащие жетона **Интереса** — это **Большая Печь**. Жетоны нельзя перемещать и заходить на их клетки.
- Фигурки **Защитника** могут потратить **Действие**, чтобы бросить **Тело** в **Печь**. Для этого необходимо быть на соседней клетке с одним из жетонов **Интереса**. За это **Защитник** получает 1 , а брошенная фигурка считается **Убитой**.
- Фигурки **Атакующего** могут атаковать **Печь**, находясь на соседней клетке с одним из жетонов **Интереса**. Эти жетоны считаются для них врагами, но при такой **Атаке** нельзя получать **Поддержку** от союзников.
- **Печь** получает 1  при **Защите**. Если атакующий успешно наносит урон **Печи**, он получает  с атакowanego жетона **Интереса**. Если на **Печи** не осталось жетонов , то она считается разрушенной.



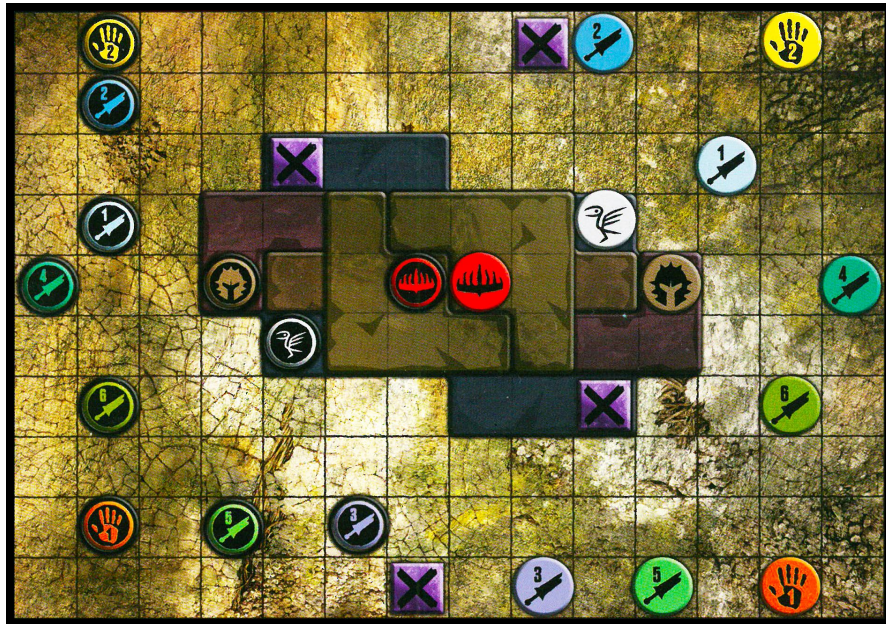


# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## DUEL OF TITANS

**ТРЕБОВАНИЕ:** Принцы обоих племён должны быть живы

*Варны — величайшие создания, что бродят по миру. А величайший же среди Варнов — наш Принц! Он докажет наше право на господство отрубив голову вражескому Принцу, бросит её в катапульта, и запустит в небытие, там где ей и место.*



**ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО**  
**BOSS BATTLE**

Убить вражеского Принца

**НАГРАДА**



+ Улучшение CATAPULT

**ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА**  
**BOSS BATTLE**

Убить вражеского Принца

**НАГРАДА**



+ Улучшение CATAPULT

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Разместите 5 жетонов на карту каждого Принца.

### ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- Любая фигурка, которая стоит на жетоне **Интереса** может потратить **Действие**, чтобы выстрелить из **Катапульти**.
- **Катапульта** выполняет **Атаку** с пятью кубиками и одним **Перебросом**.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- **Принц** может быть атаковать только другим **Принцем** или **Катапультой**.
- Когда **Принц** должен быть **Нокаутирован**, снимите 1 жетон с карты и отдайте оппоненту. Если на карте **Принца** больше нет жетонов, он считается **Убитым**. Игнорируйте свойство **TOUGHNESS**.





# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## CRUMBLING GROUNDS

*Земля мертва, её труп гниёт у нас под ногами. Слабак будет подышать вместе с ней, пока сильнейший стоит во весь рост на её увядающих останках. Сражаться на обрушающемся плато не отчаянее, чем сражаться в любом другом месте. Мы сами будем держать почву, даже если сама Земля больше не желает её нести.*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### Let Them Fall

В конце 4 Раунда иметь больше фигурок, или быть единственным на поле

#### НАГРАДА



+ Улучшение LONG JUMP

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### Let Them Fall

В конце 4 Раунда иметь больше фигурок, или быть единственным на поле

#### НАГРАДА



+ Улучшение LONG JUMP

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Для этого Сценария вам понадобятся только тайлы Плато без поля.

### ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- Любая фигурка, может выполнить **Длинный Прыжок**, для этого она тратит все свои ОД и бросает 1 кубик. Если выпал фигурка автоматически **Нокаутируется** и убирается с поля. При любом другом результате поставьте фигурку на доступную клетку в радиусе 3. Радиус можно считать и через клетки на удалённых Плато, как если бы они всё ещё лежали на поле.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В конце каждого Раунда, кроме 4-го, бросьте кубик. Уберите те тайлы Плато, у которых символ на схеме соответствует выпавшему результату. Любая фигурка, которая стояла на убранном Плато автоматически **Нокаутируется** и убирается с поля.

- Если у вас есть способность **PUSH**, можете вытолкнуть врага с Плато. Враг автоматически **Нокаутируется** и убирается с поля.



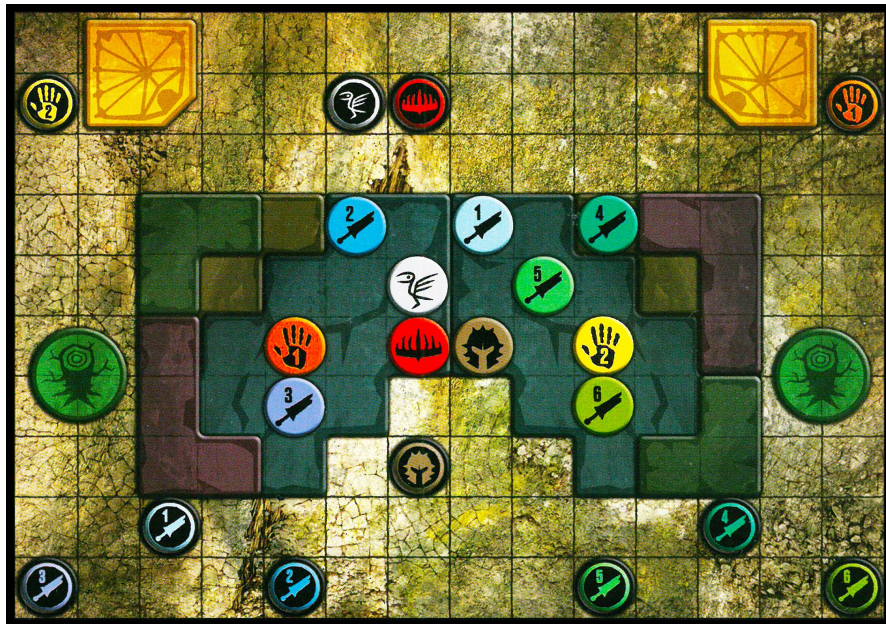


# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## THE MAGIC STICK

**ТРЕБОВАНИЕ:** Ни одна фигурка не владеет Улучшением THE «MAGIC STICK»

*Наш шаман узрел где может быть могущественный артефакт, что приведёт наше племя к величию! Тому, кто владеет этой волшебной палкой, невозможно противостоять. Мы расквасим несколько черепашек с помощью этой штуки, чтоб уж точно запомнилось надолго!*



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО

#### WIELD THE ARTIFACT

Нокаутировать или Убить  
3-х врагов с помощью фигурки  
владеющей Артефактом

#### НАГРАДА



+ Улучшение MAGIC STICK

### ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА

#### WIELD THE ARTIFACT

Нокаутировать или Убить  
3-х врагов с помощью фигурки  
владеющей Артефактом

#### НАГРАДА



+ Улучшение MAGIC STICK

### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Атакующий получает 1 жетон **Интереса** и **Улучшение THE «MAGIC STICK»**, и прикладывает к одной из своих фигурок. Жетон представляет собой магический **Артефакт**.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Если фигурка с **Артефактом Нокаутируется**, она бросает жетон на любую соседнюю клетку.
- Любая фигурка может выполнить **Действие Схватить Тело** и взять жетон **Интереса**, если находится на соседней с ним клетке. Она сразу получает **Улучшение THE «MAGIC STICK»**.

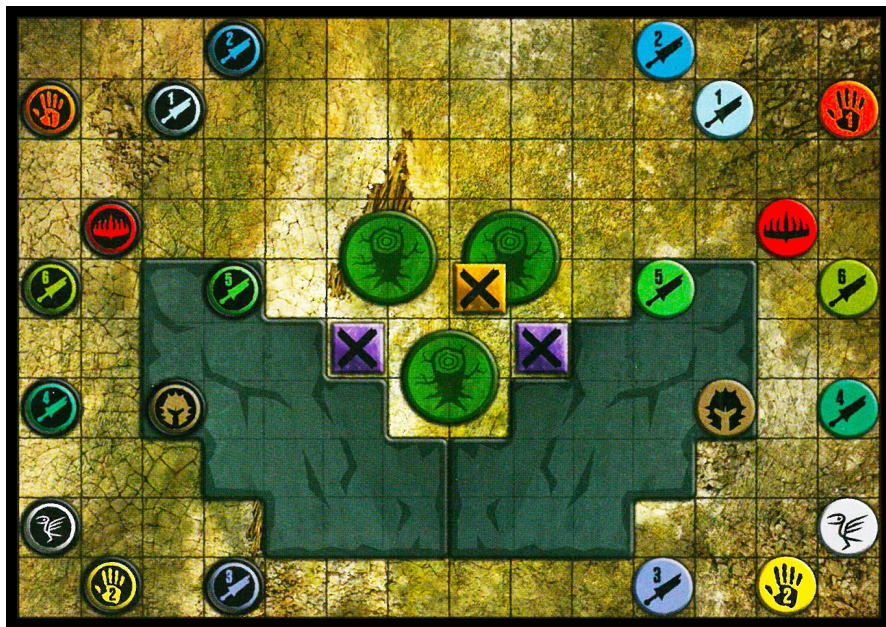




# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## SACRIFICE TO THE MOON

**ТРЕБОВАНИЯ:** - *THE MOON CHAMPION* не должен быть частью какого-либо Племени  
 - В обоих Племенах должен быть жив хотя бы один Новобранец или *THE WORM*  
 - Чтобы выбрать этот сценарий, у Атакующего перед этим должно быть две победы подряд



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА

#### THE FINAL PROPHECY

Докажите себе,  
что вы сильнее Племя

#### НАГРАДА

*THE MOON CHAMPION*  
может присоединиться  
к вашему Племени.

### ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА

#### MOON OFFERING


Принесите в жертву вашего  
Новобранца или Червя

#### НАГРАДА



с карты Наёмника  
*THE MOON CHAMPION*


### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту *THE MOON CHAMPION*, положите её Нормальной стороной. Он будет Наёмником для этого сценария. Далее следуйте подготовке Наёмника из книги правил.
- Положите 10 жетонов  на карту Наёмника.
- На Деревьях нет Ресурсов.
- В качестве Избранного каждый игрок выбирает одного Новобранца или Червя. Избранный не может быть атакован, или каким либо образом Нокаутирован, кроме способа в этом Сценарии.

### ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- В качестве Действия фигурка может толкнуть вражеского Избранного на 2 клетки в противоположную от себя сторону.
- Если в конце хода игрока на сиреневых жетонах Интереса стоит по одной фигурке, а его Избранный стоит на жёлтом жетоне Интереса, то Избранный приносится в жертву. Уберите его с поля и замените фигурку на Лунного Чемпиона. С этого момента, следуйте обычным правилам игры с Наёмником.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В отличие от других Сценариев вы не можете унести Лунного Чемпиона с края поля. Вместо этого он присоединяется к сильнейшему Племени, которое соберёт больше всего жетонов  с его карты. В других случаях следуйте, обычным правилам Наёмников.

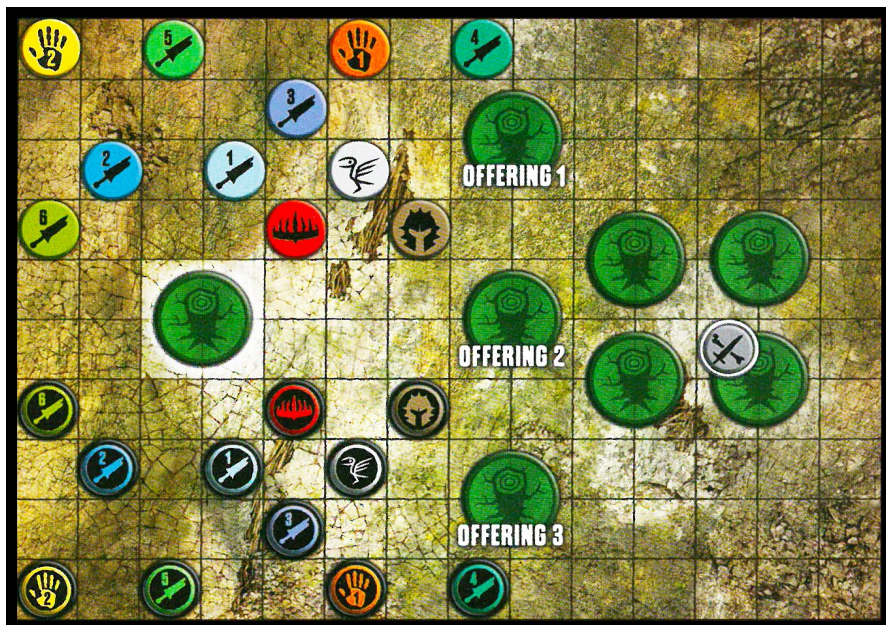




# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## THE CHAINED MOTHER

**ТРЕБОВАНИЯ:** - THE MOTHER не должна быть частью какого-либо Племени  
 - У Атакующего на Шкале Летописи должно быть не менее 30 Ресурсов



### ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА

#### BREAKER OF CHAINS

Докажите себе,  
что вы сильнейшее Племя

#### НАГРАДА

THE MOTHER  
может присоединиться  
к вашему Племени.

### ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА



#### MAIL MOTHER

Завершить обряд  
Подношения



#### НАГРАДА

  
с карты THE MOTHER  
(за каждый завершённый обряд)


### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту THE MOTHER. Она будет Наёмником для этого сценария. Далее следуйте подготовке Наёмника из книги правил.
- Положите 10 жетонов  на карту Матери.
- На Деревьях, кроме выделенного белым, нет Ресурсов. Положите на него 8 жетонов .

### ДЕЙСТВИЯ СЦЕНАРИЯ

- Любая фигурка, которая стоит на клетке Дерева Подношения (OFFERING) может в качестве Действия положить Подношение в зависимости от его типа. Дерево 1 — бросьте Тело, которое тащите. Дерево 2 — положите 1  из своего запаса. Дерево 3 — положите 1  из своего запаса. С этими Подношениями больше нельзя взаимодействовать.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В отличие от других Сценариев вы не можете унести Мать с края поля. Вместо этого она присоединяется к сильнейшему Племени, которое соберёт больше всего жетонов  с её карты. В других случаях следуйте, обычным правилам Наёмников, с исключением в виде получаемых жетонов с карты.
- Мать скована цепями и не может действовать пока не будут завершены все 3 обряда Подношения. После этого она будет Активироваться по обычным правилам, используя колоду Наёмников. Игрок, который положил последний дар на Дерево, считается завершившим обряд, вне зависимости от количества Подношений оппонента.



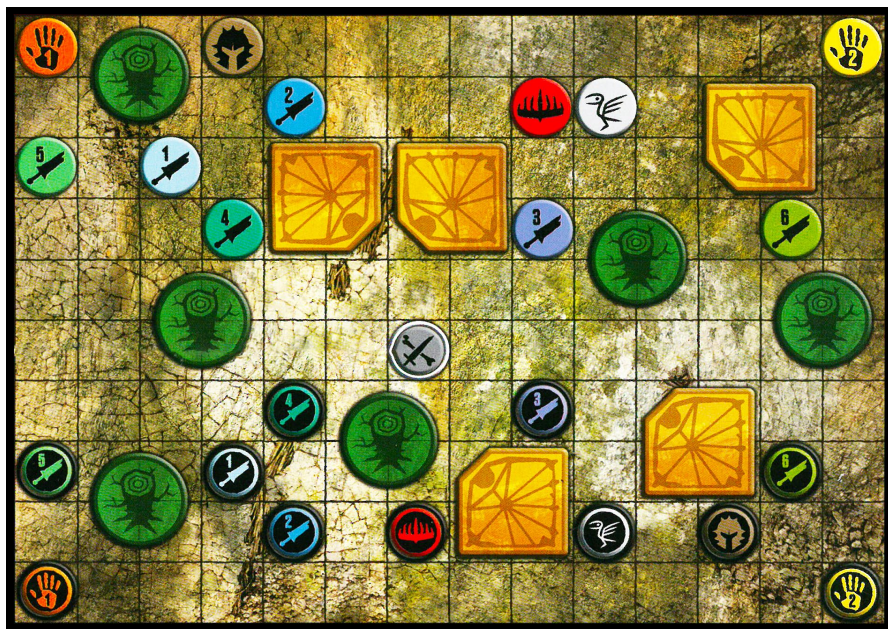


# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## THE WORM

**ТРЕБОВАНИЕ:** Ни одно Племя ещё не захватила Червя

*Отброс, Натурщик, Плевок, Ведронос, Ёршик, Табуретка. Большинство всё же зовёт его Червь. Зачем, спрашивается, нам этот маленький кусок навоза? А потому, что он ещё может стать Симпотажкой-Наречённым, Тем-Кто-Вернёт-Ключ, и Предвестником Конца Времени, Рогатым, Освобождающим от Оков, и Подношением Луне, ну, и Тем-Чья-Поступь-Предвещает-Гибель!*



**ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА**

**FIGHT FOR ME!**

Захватить Червя

**НАГРАДА**

Червь теперь  
может присоединиться  
к вашему Племени.

**ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА**

**Put Him Down**

Нокаутировать Червя

**НАГРАДА**



### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту **THE WORM**. Он будет **Наёмником** для этого сценария. Далее следуйте подготовке **Наёмника** из книги правил.
- Положите 4 жетона на его карту.

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подробные правила, как осуществляется захват **Наёмника** указаны на стр. 25, в соответствующем разделе.
- **Червь** прячется сразу после того, как лишится 1 с карты. Уберите его фигурку с поля.
- Для того, чтобы найти притаившегося **Червя**, любая фигурка после **Разграбления Хижины** или **Сбора Урожая с Деревя** кидает кубик. Если выпал , поставьте **Червя** на любую соседнюю с активной фигуркой клетку.

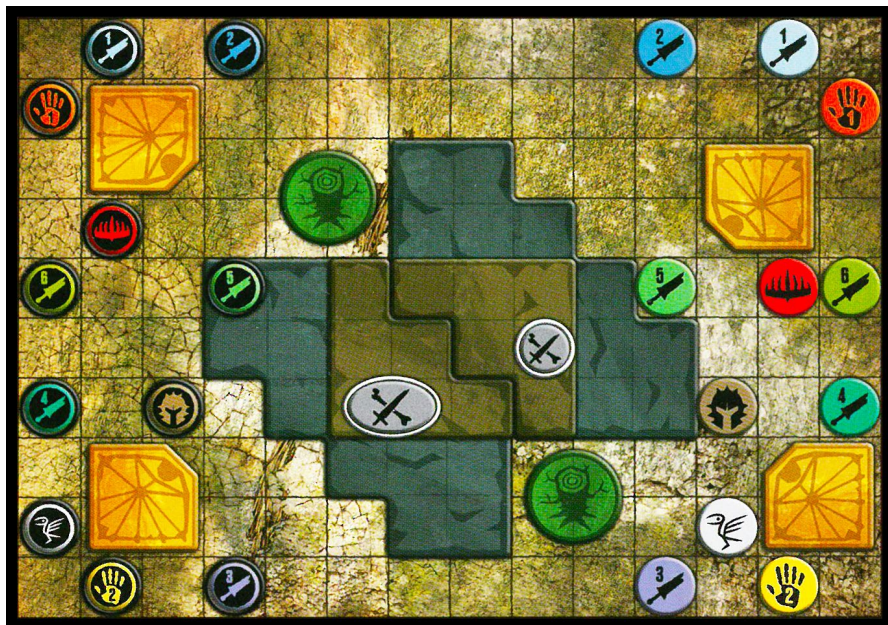




# ВНУТРЕННИЙ КРУГ

## FLAYA'S COMMAND

**ТРЕБОВАНИЕ:** - FLAYA не должна быть частью какого-либо Племени  
- У Атакующего должен быть хотя бы один Наёмник



ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА

**Ride With Me!**

FLAYA должна быть  
захвачена

**НАГРАДА**

FLAYA  
может присоединиться  
к вашему Племени.

ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА




**Mail Motner**

Нокаутировать  
нейтрального Наёмника

**НАГРАДА**



### УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту FLAYA. Она будет одним из Наёмников для этого сценария. Далее следуйте подготовке Наёмника из книги правил.
- Положите 5 жетонов  на её карту.
- Размешайте колоду Наёмников. Вытяните одного случайного, положите 5 жетонов  на его карту.
- Положите на Деревья по 3 .

### ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- Подробные правила, как осуществляется захват Наёмника указаны на стр. 25, в соответствующем разделе.
- В этом сценарии у Флайи есть союзник. Каждый раз вытягивая карту Наёмника, вы должны выполнить оба действия: одно Флайей, другое нейтральным Наёмником. Захватить Флайю можно только после того, как вы Нокаутировали её и её союзника.

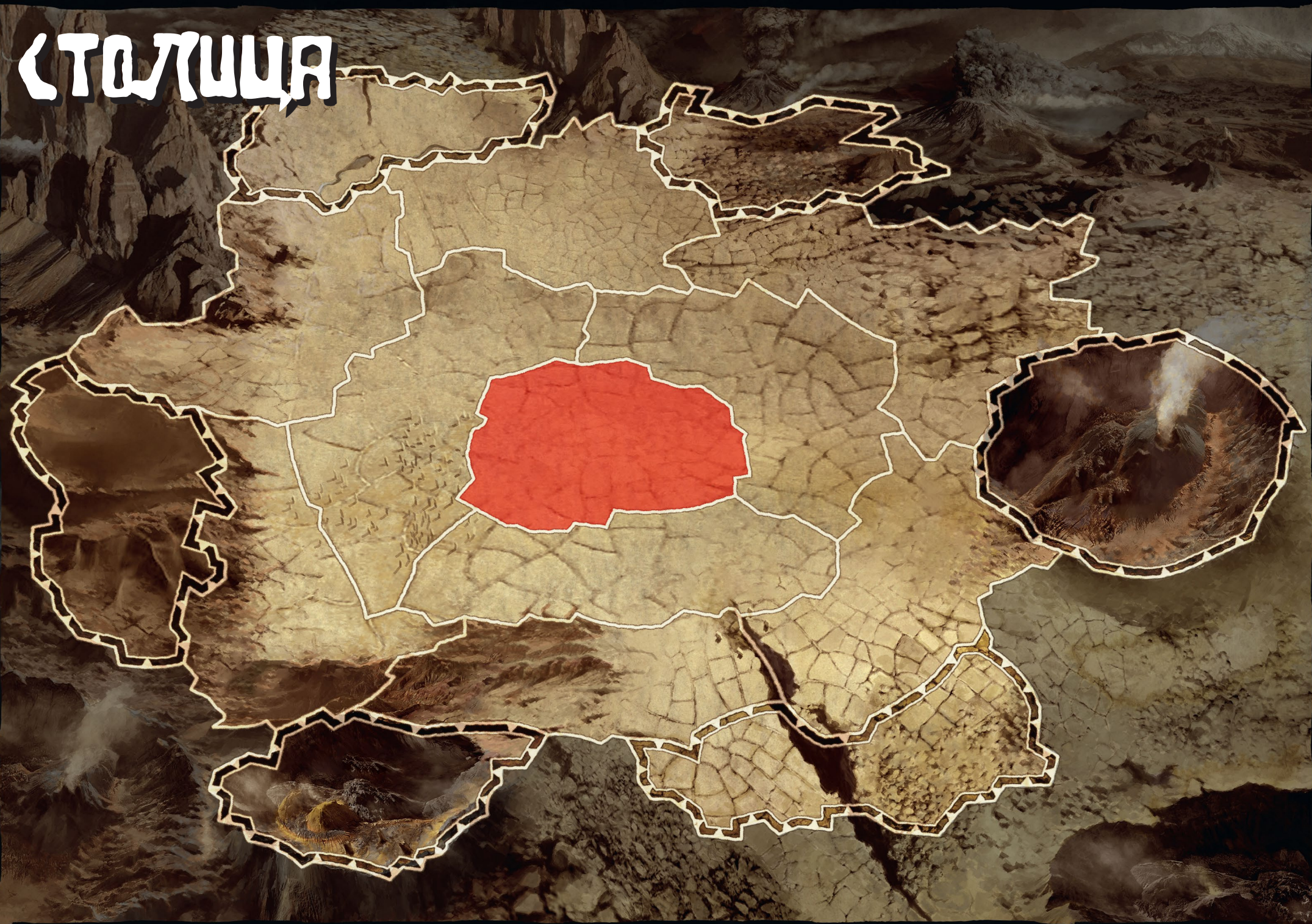








ΚΤΩΛΙΑ









# СТОЛИЦА THE TYRANT

**ТРЕБОВАНИЕ:** Атакующий или Защитник должны иметь больше всех Ненависти на шкале Летописи

*Тиран — тот, перед кем все падают ниц, тот у кого Ключ от оков Земли, его руками воцарилась Тьма. Именно нас он приведёт к победе, ибо никто более не достоин его силы.*



## ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО И ЗАЩИТНИКА MIGHT MAKES RIGHT

Докажите себе,  
что вы сильнее Племя

### НАГРАДА

THE TYRANT  
может присоединиться  
к вашему Племеню.



## ВТОРОСТЕПЕННАЯ ЗАДАЧА SHOW OF FORCE

Выполните OVERKILL  
для двух  
вражеских фигурок





### НАГРАДА

  
с карты THE TYRANT

## УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту THE TYRANT. Он будет **Наёмником** для этого сценария. Далее следуйте подготовке **Наёмника** из книги правил.
- Положите 10 жетонов  на его карту.
- Положите на **Деревья** по 3 .

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В начале **Тиран** только наблюдает за **Битвой**. Его нельзя атаковать. Не используйте колоду **Наёмников** для его активации.
- Для выполнения **OVERKILL** вам требуется **Нокаутировать** фигурку с количеством  защитника на 3 или больше. Фигурка считается **Убитой**.
- Как только второстепенная задача будет выполнена, **Тиран** активируется по обычным правилам, используя колоду **Наёмников**. Игрок, выполнивший второстепенную задачу сразу получает 1 жетон  с карты **Тирана**.
- В отличие от других **Сценариев**, вы не можете унести **Тирана** с края поля. Вместо этого он присоединяется к сильнейшему **Племеню**, которое соберёт больше всего жетонов  с его карты. В других случаях следуйте, обычным правилам **Наёмников**.
- **Сценарий** заканчивается в конце 4-го **Раунда**, либо когда не останется  жетонов на карте **Тирана**.





# СТОЛИЦА RIDE OF THE TWINS

**ТРЕБОВАНИЕ:** *THE TWINS* не должны быть частью какого-либо Племени



## ЗАДАЧА АТАКУЮЩЕГО THEY FIGHT FOR US!

Докажите себе,  
что вы сильнее Племя

### НАГРАДА

*THE TWINS*  
могут присоединиться  
к вашему Племени.



## ЗАДАЧА ЗАЩИТНИКА THEY FIGHT FOR US!

Докажите себе,  
что вы сильнее Племя


### НАГРАДА

*THE TWINS*  
могут присоединиться  
к вашему Племени.

## УКАЗАНИЯ К ПОДГОТОВКЕ

- Возьмите карту *THE TWINS*. Они будут **Наёмниками** в этом сценарии. Далее следуйте подготовке **Наёмника** из книги правил.
- Положите 10 жетонов  на их карту.
- Положите на **Деревья** по 3 .

## ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

- В отличие от других **Сценариев**, вы не можете унести **Близнецов** с края поля. Вместо этого они присоединятся к сильнейшему **Племен**, которое соберёт больше всего жетонов  с их карты. В других случаях следуйте, обычным правилам **Наёмников**.

