

MONGRELS



the Hunter

- Доступен 1 Охотник
- Размещается на поле по обычным правилам
- Охотник добавляет силе вашей армии +2
- Охотник может быть убит
- На Стадии Подкрепления (*Reinforcement Stage*) Охотника можно переместить на 2 тайла в любом направлении для присоединения к битве (даже если он уже участвует в другой битве)
- Охотника, как и обычного солдата, нельзя перемещать. Исключением являются Стадия Подкрепления (*Reinforcement Stage*) и действие *Gambit* из Фазы Шпионажа (*Spymaster Phase*).

PUREBREEDS



Operative

- Доступен 1 Оперативник
- Может быть размещён на любой локации (или Фракции), даже за спиной врага
- Можно переразмещать каждый ход
- При размещении на Фракции выполняет функцию шпиона и может быть удалён из игры в обмен на карту Шпионажа (*Espionage card*)
- Если Оперативник участвует в сражении и противостоит одному солдату, то этого солдата можно убить во время Фазы Подкрепления
- На Оперативника не действует Фаза Истощения
- Оперативник добавляет силе вашей армии +1
- Может быть убит

ПОРЯДОК ХОДА

1. **Фаза Шпионажа (Spymaster Phase)**
2. **Фаза Наёма (Recruitment Phase)**
 - Столица (+4), Деревня (+1), Город (+2)
3. **Фаза Размещения (Deployment Phase)**
 - Игроки одновременно и взакрытую записывают приказы
 - После этого происходит размещение солдат на локации:
 - под контролем игрока
 - на расстоянии одного тайла от контролируемых
 - на расстоянии двух тайлов от контролируемых (по правилам FM)
 - на фракцию (шпионы)
 - Нельзя перемещать солдат и шпионов
4. **Фаза Сражения (Combat Phase)**
 - a. **Стадия Подкрепления (Reinforcement Stage)**
 - Можно вызывать подкрепление со смежных Цитаделей
 - Можно использовать карты *Открытия* и *Шпионажа* (*Discoveries and Espionage cards*)
 - b. **Стадия Боя (Battle Stage)**
 - Сила армии = кол-во *солдат* + бонусы
 - Игрок с самой сильной армией сохраняет кол-во юнитов равное разнице между двумя сильнейшими армиями
 - Армии остальных игроков возвращаются в резерв
 - c. **Стадия Истощения (Attrition Stage)**
 - Удалите со всех несоединённых со *столицей* локаций по юниту
5. **Фаза Исследования (Research Phase)**
 - a. **Стадия Знаний**
 - Получите очки влияния за все контролируемые локации
 - b. **Стадия Открытий**
 - Игроки по очереди решают, будут ли покупать карты *Открытия*
 - c. **Стадия Активаций**
6. **Фаза Подсчёта (Scoring Phase)**
 - a. **Стадия Победных Очков (Victory Points Stage)**
 - Лес +1 ПО за каждого юнита в лесу (но не более 3 ПО)
 - Озеро +3 ПО, если на Озере как минимум 2 юнита
 - b. **Стадия Превосходства Фракции (Court Dominance)**
 - c. **Стадия Загрязнения (Pollution Stage)**
 - Сократите кол-во юнитов в Лесах и Озёрах до одного

ПОРЯДОК ХОДА

1. **Фаза Шпионажа (Spymaster Phase)**
2. **Фаза Наёма (Recruitment Phase)**
 - Столица (+4), Деревня (+1), Город (+2)
3. **Фаза Размещения (Deployment Phase)**
 - Игроки одновременно и взакрытую записывают приказы
 - После этого происходит размещение солдат на локации:
 - под контролем игрока
 - на расстоянии одного тайла от контролируемых
 - на расстоянии двух тайлов от контролируемых (по правилам FM)
 - на фракцию (шпионы)
 - Нельзя перемещать солдат и шпионов
4. **Фаза Сражения (Combat Phase)**
 - a. **Стадия Подкрепления (Reinforcement Stage)**
 - Можно вызывать подкрепление со смежных Цитаделей
 - Можно использовать карты *Открытия* и *Шпионажа* (*Discoveries and Espionage cards*)
 - b. **Стадия Боя (Battle Stage)**
 - Сила армии = кол-во *солдат* + бонусы
 - Игрок с самой сильной армией сохраняет кол-во юнитов равное разнице между двумя сильнейшими армиями
 - Армии остальных игроков возвращаются в резерв
 - c. **Стадия Истощения (Attrition Stage)**
 - Удалите со всех несоединённых со *столицей* локаций по юниту
5. **Фаза Исследования (Research Phase)**
 - a. **Стадия Знаний**
 - Получите очки влияния за все контролируемые локации
 - b. **Стадия Открытий**
 - Игроки по очереди решают, будут ли покупать карты *Открытия*
 - c. **Стадия Активаций**
6. **Фаза Подсчёта (Scoring Phase)**
 - a. **Стадия Победных Очков (Victory Points Stage)**
 - Лес +1 ПО за каждого юнита в лесу (но не более 3 ПО)
 - Озеро +3 ПО, если на Озере как минимум 2 юнита
 - b. **Стадия Превосходства Фракции (Court Dominance)**
 - c. **Стадия Загрязнения (Pollution Stage)**
 - Сократите кол-во юнитов в Лесах и Озёрах до одного

RHINOCHS



Crasher



- Доступны 2 Разрушителя
- За ход можно разместить только одного Разрушителя
- Можно поместить только на Цитадель или Деревню/Город под контролем противника (по обычным правилам размещения)
- Вы обязаны активировать Разрушителя во время Стадии Подкрепления для моментального убийства 3 солдат противника (на этой же локации)
- После использования Разрушитель удаляется из игры

TROGLODYTES



Engineer

- Доступны 2 Инженера
- За ход можно разместить только одного Инженера
- Размещается по обычным правилам
- На одной локации может быть только один Инженер
- Инженер увеличивает прирост Очков Влияния (Influence Points) на +1 на локации, на которой он расположен (во время Стадии Знаний (Study Stage))
- Инженер не усиливает вашу армию
- Инженер может быть убит

ПОРЯДОК ХОДА

1. **Фаза Шпионажа (Spymaster Phase)**
2. **Фаза Наёма (Recruitment Phase)**
 - Столица (+4), Деревня (+1), Город (+2)
3. **Фаза Размещения (Deployment Phase)**
 - Игроки одновременно и взакрытую записывают приказы
 - После этого происходит размещение солдат на локации:
 - под контролем игрока
 - на расстоянии одного тайла от контролируемых
 - на расстоянии двух тайлов от контролируемых (по правилам FM)
 - на фракцию (шпионы)
 - Нельзя перемещать солдат и шпионов
4. **Фаза Сражения (Combat Phase)**
 - a. **Стадия Подкрепления (Reinforcement Stage)**
 - Можно вызывать подкрепление со смежных Цитаделей
 - Можно использовать карты *Открытия* и *Шпионажа* (*Discoveries and Espionage cards*)
 - b. **Стадия Боя (Battle Stage)**
 - Сила армии = кол-во *солдат* + бонусы
 - Игрок с самой сильной армией сохраняет кол-во юнитов равное разнице между двумя сильнейшими армиями
 - Армии остальных игроков возвращаются в резерв
 - c. **Стадия Истощения (Attrition Stage)**
 - Удалите со всех несоединённых со *столицей* локаций по юниту
5. **Фаза Исследования (Research Phase)**
 - a. **Стадия Знаний**
 - Получите очки влияния за все контролируемые локации
 - b. **Стадия Открытий**
 - Игроки по очереди решают, будут ли покупать карты *Открытия*
 - c. **Стадия Активаций**
6. **Фаза Подсчёта (Scoring Phase)**
 - a. **Стадия Победных Очков (Victory Points Stage)**
 - Лес +1 ПО за каждого юнита в лесу (но не более 3 ПО)
 - Озеро +3 ПО, если на Озере как минимум 2 юнита
 - b. **Стадия Превосходства Фракции (Court Dominance)**
 - c. **Стадия Загрязнения (Pollution Stage)**
 - Сократите кол-во юнитов в Лесах и Озёрах до одного

ПОРЯДОК ХОДА

1. **Фаза Шпионажа (Spymaster Phase)**
2. **Фаза Наёма (Recruitment Phase)**
 - Столица (+4), Деревня (+1), Город (+2)
3. **Фаза Размещения (Deployment Phase)**
 - Игроки одновременно и взакрытую записывают приказы
 - После этого происходит размещение солдат на локации:
 - под контролем игрока
 - на расстоянии одного тайла от контролируемых
 - на расстоянии двух тайлов от контролируемых (по правилам FM)
 - на фракцию (шпионы)
 - Нельзя перемещать солдат и шпионов
4. **Фаза Сражения (Combat Phase)**
 - a. **Стадия Подкрепления (Reinforcement Stage)**
 - Можно вызывать подкрепление со смежных Цитаделей
 - Можно использовать карты *Открытия* и *Шпионажа* (*Discoveries and Espionage cards*)
 - b. **Стадия Боя (Battle Stage)**
 - Сила армии = кол-во *солдат* + бонусы
 - Игрок с самой сильной армией сохраняет кол-во юнитов равное разнице между двумя сильнейшими армиями
 - Армии остальных игроков возвращаются в резерв
 - c. **Стадия Истощения (Attrition Stage)**
 - Удалите со всех несоединённых со *столицей* локаций по юниту
5. **Фаза Исследования (Research Phase)**
 - a. **Стадия Знаний**
 - Получите очки влияния за все контролируемые локации
 - b. **Стадия Открытий**
 - Игроки по очереди решают, будут ли покупать карты *Открытия*
 - c. **Стадия Активаций**
6. **Фаза Подсчёта (Scoring Phase)**
 - a. **Стадия Победных Очков (Victory Points Stage)**
 - Лес +1 ПО за каждого юнита в лесу (но не более 3 ПО)
 - Озеро +3 ПО, если на Озере как минимум 2 юнита
 - b. **Стадия Превосходства Фракции (Court Dominance)**
 - c. **Стадия Загрязнения (Pollution Stage)**
 - Сократите кол-во юнитов в Лесах и Озёрах до одного