

HEART OF CORMYR (Сердце Кормира)

1/12.	COPPER DRAGON (Медный дракон) Способности: СИЛ, ИНТ Flying (Полёт) Acid Breath (Кислотное дыхание) 20 – Когда это существо проводит дальнобойную атаку, оно наносит 20 урона каждому существу смежному с целью.	Ур. 6	Добрый, Дракон
2/12.	DRAGON KNIGHT (Драконий рыцарь) Способности: СИЛ, ТЕЛ	Ур. 5	Добрый, Гуманоид, Человек, Приключенец
3/12.	DWARF CLERIC (Дварф клирик) Способности: СИЛ, ТЕЛ, МДР Healing Touch (Лечащее прикосновение) – Поверните это существо: оно или 1 смежный союзник исцеляет 10 урона или удаляет 1 прикрепленную карту Приказов.	Ур. 3	Добрый, Гуманоид, Дварф, Приключенец
4, 5/12.	DWARWEN DEFENDER (Дварфский защитник) Способности: СИЛ, ТЕЛ Shield Block (Прикрыть щитом) – Любой союзный Приключенец получает Блок 10 (предотвратите 10 урона всякий раз когда источник наносит урон этому существу), пока находится в смежной с Дварфским защитником клетке.	Ур. 2	Гуманоид, Дварф
6/12	EARTH GUARDIAN (Земляной страж) Способности: СИЛ Burrow (Рытьё туннелей) Slam (Отталкивание) – Когда смежное существо получает урон от атаки Земляного стража, Сместите ударенное существо на 3 клетки.	Ур. 4	Элементаль, Земляной
7, 8/12	ELF ARCHER (Эльф лучник) Способности: ЛОВ	Ур. 1	Гуманоид, Эльф
9/12	HALFLING SNEAK (Полурослик воришка) Способности: ЛОВ Flanking (Окружение) – Рукопашная атака этого существа наносит дополнительные 10 урона если в смежной с целью клетке находится хотя бы 1 союзник.	Ур. 1	Гуманоид, Полурослик, Приключенец
10/12	HALF-ORC THUG (Полуорк убийца) Способности: СИЛ, ЛОВ Explosive Bolts (Разрывные болты) 10 – Когда это существо совершает дальнобойную атаку, оно наносит 10 урона каждому существу смежному с целью.	Ур. 3	Гуманоид, Полуорк, Приключенец
11/12	HUMAN RANGER (Человек следопыт) Способности: СИЛ, ЛОВ Flashing Blades (Сверкающие клинки) – Когда цель получает урон от рукопашной атаки этого существа, Человек следопыт может нанести 10 урона 1 смежному существу.	Ур. 2	Гуманоид, Человек, Приключенец
12/12	WAR WIZARD (Боевой волшебник) Способности: ИНТ Arcane Portal (Магический портал) – Когда вы размещаете это существо, вы можете поставить его в любую незанятую клетку Магического Круга.	Ур. 4	Гуманоид, Человек, Приключенец

STING OF LOLTH (Жало Лолт)

- 1, 2/12 **DEMONWEB SPIDER (Демонический паутинник)** Ур. 1 Зверь, Паук
Способности: ЛОВ
Scuttle (Стремительность) – Это существо **Сдвигается** во время движения.
- 3/12 **DRIDER (Драйдер)** Ур. 4 Искажённый, Дроу, Паук
Способности: ЛОВ
Scuttle (Стремительность) – Это существо **Сдвигается** во время движения.
- 4/12 **DROW ASSASSIN (Дроу ассасин)** Ур. 4 Злой, Гуманоид, Дроу
Способности: ЛОВ
Hidden blade (Скрытый клинок) – В конце фазы Активации этого существа, оно может нанести **10 урона** смежному Повёрнутому существу.
- 5/12 **DROW BLADEMASTER (Дроу мастер клинков)** Ур. 3 Гуманоид, Дроу, Приключенец
Способности: ЛОВ
Flashing Blades (Сверкающие клинки) – Когда цель получает урон от рукопашной атаки этого существа, Дроу мастер клинков может нанести **10 урона 1** смежному существу.
- 6, 7/12 **DROW HOUSE GUARD (Дроу страж Дома)** Ур. 2 Гуманоид, Дроу
Способности: ЛОВ
- 8/12 **DROW PRIESTESS (Дроу жрица)** Ур. 3 Злой, Гуманоид, Дроу
Способности: ЛОВ, МДР
Summon Spider (Призыв паука) – Когда вы размещаете любого **Паука**, вы можете поставить его в любую незанятую клетку в пределах **5** клеток от этого существа.
- 9/12 **DROW WIZARD (Дроу волшебник)** Ур. 2 Гуманоид, Дроу, Приключенец
Способности: ЛОВ, ИНТ
- 10/12 **GIANT SPIDER (Гигантский паук)** Ур. 3 Зверь, Паук
Способности: ЛОВ
Scuttle (Стремительность) – Это существо **Сдвигается** во время движения.
- 11/12 **SHADOW MASTIFF (Теневой мастифф)** Ур.4 Зверь
Способности: ЛОВ
Shadow Stalker (Бродящий в тенях) – Когда вы размещаете это существо, вы можете поставить его в любую незанятую клетку смежную со стеной.
- 12/12 **UMBER HULK (Коричневый увалень)** Ур. 5 Искажённый
Способности: СИЛ, ЛОВ
Burrow (Рытьё туннелей)
Confusion Gaze (Ошеломляющий взгляд) – Поверните существо: Стандартным действием выберите **1** вражеское существо в пределах **5** клеток и **Сместите** его на **3** клетки, после чего нанесите ему **стандартный рукопашный урон**.

TYRANNY OF GOBLINS (Тирания гоблинов)

1/12	BUGBEAR BERSERKER (Багбир берсерк)	Ур. 4	Гуманоид, Багбир
Способности: СИЛ, ЛОВ, ТЕЛ			
Когда смежное вражеское существо погибает, Разверните это существо.			
2/12	FERAL TROLL (Дикий тролль)	Ур. 5	Гуманоид, Тролль
Способности: СИЛ, ТЕЛ			
Regenerate (Регенерация) 10 – В начале хода игрока, контролирующего это существо, оно исцеляет 10 урона .			
3/12	GOBLIN ARCHER (Гоблин лучник)	Ур. 1	Гуманоид, Гоблин
Способности: ЛОВ			
4/12	GOBLIN CHAMPION (Гоблин чемпион)	Ур. 3	Гуманоид, Гоблин
Способности: ЛОВ, ХАР			
Flanking (Окружение) – Рукопашная атака этого существа наносит дополнительные 10 урона если в смежной с целью клетке находится хотя бы 1 союзник.			
5, 6/12	GOBLIN CUTTER (Гоблин подрезчик)	Ур. 1	Гуманоид, Гоблин
Способности: ЛОВ			
Рукопашная атака этого существа наносит дополнительные 10 урона по Повёрнутым существам.			
7/12	GOBLIN WOLF RIDER (Гоблин волчий наездник)	Ур. 4	Зверь, Гуманоид, Гоблин, Волк
Способности: ЛОВ, ХАР			
Rider (Наездник) – Когда это существо погибает, вы можете немедленно разместить в его клетке 1 Гоблина или Волка 3-го уровня или ниже.			
8,9/12	HOBGOBLIN SOLDIER (Хобгоблин солдат)	Ур. 3	Гуманоид, Хобгоблин
Способности: ТЕЛ			
10/12	HOBGOBLIN SORCERER (Хобгоблин колдун)	Ур. 3	Гуманоид, Хобгоблин
Способности: ИНТ, ХАР			
Пока это существо стоит в клетке Магического Круга, все Гоблины , Хобгоблины и Багбиры под вашим контролем получают «Поверните существо: Предотвратите 10 урона нанесённого этому существу от 1 источника».			
11/12	HORNED DEVIL (Рогатый дьявол)	Ур. 6	Злой, Гуманоид, Дьявол
Способности: ТЕЛ, ХАР			
Flying (Полёт)			
REACH (Достигаемость) 2 – Существа стоящие в 2-х клетках от этого существа, считаются смежными.			
Поверните существо: Стандартным действием проведите рукопашную атаку. Если цель получит урон от этой атаки Поверните её.			
12/12	WOLF (Волк)	Ур. 2	Зверь, Волк
Способности: ЛОВ			
Когда существо-цель получает урон от рукопашной атаки этого существа, Поверните цель.			

CURSE OF UNDEATH (Проклятие нежити)

1/12	DISCIPLE OF KYUSS (Приверженец Киусса)	Ур. 4	Злой, Зверь, Гуманоид, Нежить
Способности: ИНТ, ХАР			
Каждое вражеское существо получает 10 урона всякий раз, когда в конце своей фазы Активации оказывается смежным с этим существом.			
2/12	DRACOLICH (Драколич)	Ур. 6	Злой, Дракон, Нежить
Способности: ИНТ, ХАР			
Flying (Полёт)			
Lightning breath (Электрическое дыхание) – Поверните существо: Стандартным действием проведите 3 дальнобойные атаки. Каждая атака должна нацеливаться на новое вражеское существо.			
3/12	GRAVEHOUND (Могильная гончая)	Ур. 2	Зверь, Нежить, Зомби
Способности: ЛОВ, ТЕЛ			
4/12	HYPNOTIC SPIRIT (Зачаровывающий дух)	Ур. 3	Нежить, Дух
Способности: ХАР			
Phasing (Фазирование) – Это существо Сдвигается и игнорирует стены во время движения. Оно не может окончить перемещение в клетке стены.			
Insubstantial (Неосязаемость) – Поверните существо: Предотвратите весь урон нанесённый этому существу от 1 источника.			
5/12	LICH NECROMANCER (Лич некромант)	Ур. 5	Злой, Гуманоид, Нежить
Способности: ИНТ, ХАР			
Когда вы размещаете любую Нежить , вы можете поставить её в любую незанятую клетку смежную с этим существом.			
6/12	SKELETAL LANCER (Костяной копейщик)	Ур. 4	Зверь, Гуманоид, Нежить, Скелет
Способности: ТЕЛ			
Rider (Всадник) – Когда это существо погибает, вы можете немедленно разместить в любой его клетке 1 Скелета 3-го уровня или ниже.			
7/12	SKELETAL TOMB GUARDIAN (Скелет страж могил)	Ур. 3	Гуманоид, Нежить, Скелет
Способности: ТЕЛ			
Когда это существо совершает рукопашную атаку, оно наносит 20 урона всем смежным вражеским существам.			
8/12	VAMPIRE STALKER (Блуждающий вампир)	Ур. 4	Злой, Гуманоид, Нежить, Вампир
Способности: ЛОВ, ТЕЛ, ХАР			
Life Drain (Осушение жизни) – Всякий раз, когда цель получает урон от рукопашной атаки этого существа, это существо исцеляет 10 урона .			
9,10/12	WARRIOR SKELETON (Скелет воин)	Ур. 2	Гуманоид, Нежить, Скелет
Способности: ТЕЛ			
11, 12/12	ZOMBIE (Зомби)	Ур. 1	Гуманоид, Нежить, Зомби
Способности: ТЕЛ			
В свою фазу Размещения вы можете заплатить 1 Мораль , чтобы разместить это существо с вашего кладбища.			

BLOOD OF GRUUMSH (Кровь Груумша)

1/12	BOAR (Кабан) Способности: ТЕЛ Death Strike (Предсмертный удар) – Когда это существо должно погибнуть, оно может сначала провести рукопашную атаку со своим стандартным уроном.	Ур. 3	Зверь, Кабан
2/12	OGRE (Огр) Способности: СИЛ, ТЕЛ Когда вы размещаете это существо, получите 1 Мораль .	Ур. 6	Гуманоид, Огр
3, 4/12	ORC ARCHER (Орк лучник) Способности: ЛОВ, ТЕЛ	Ур. 2	Гуманоид, Орк
5/12	ORC BARBARIAN (Орк варвар) Способности: СИЛ, ТЕЛ Когда смежное вражеское существо погибает, Разверните это существо.	Ур. 3	Гуманоид, Орк
6/12	ORC CHIEFTAIN (Вождь орков) Способности: СИЛ, ТЕЛ Когда вы размещаете это существо, вы можете раскрыть карту Существа Орка 3-го уровня или ниже с вашей руки. Если вы делаете это, получите Лидерство равное уровню раскрываемого существа и немедленно разместите это существо.	Ур. 5	Гуманоид, Орк
7/12	ORC CLERIC OF GRUUMSH (Орк клирик Груумша) Способности: ТЕЛ, МДР Когда вы размещаете это существо, возьмите 1 карту Приказов.	Ур. 5	Злой, Гуманоид, Орк
8, 9/12	ORC DRUDGE (Орк батрак) Способности: СИЛ, ТЕЛ	Ур. 1	Гуманоид, Орк
10/12	ORC DRUID (Орк друид) Способности: ТЕЛ, МДР Когда вы размещаете любого Зверя или Элементаля , вы можете поставить его в любую незанятую клетку смежную с этим существом.	Ур. 3	Гуманоид, Орк
11/12	OWLBEAR (Совомедведь) Способности: СИЛ, ТЕЛ	Ур. 4	Зверь
12/12	WEREBOAR (Кабанолак) Способности: СИЛ, ТЕЛ Death Strike (Предсмертный удар) – Когда это существо должно погибнуть, оно может сначала провести рукопашную атаку со своим стандартным уроном.	Ур. 4	Зверь, Гуманоид, Кабан, Орк