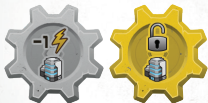


## ЖЕТОНЫ ДОБЫЧИ

Положите их вместе с 6 жетонами добычи из базовой игры в левый верхний угол поля.



Потратьте 2 энергии (или 0, если жетон перевернут), чтобы дислоцировать или улучшить лидера.



Потратьте 1 энергию (или 0, если жетон перевернут), чтобы использовать 1 очко строительства. Если жетон перевернут, игнорируйте 1 замок.

## **КАРТЫ ТАКТИКИ**

Замешайте их в колоду тактики из базовой игры.

## **ЛИДЕРЫ И КАЧЕСТВА**

Выдайте фракциям по 2 новые карты лидеров и их фишки, а также новые карты качеств. После выбора начального лидера фракция должна вернуть двух из оставшихся лидеров в свою коробочку (их нельзя будет дислоцировать). Фракция обязана использовать своё новое качество. Его можно улучшить, так же как любое другое.

## **ДЕМО**

После дислокации он никогда не покидает поле.

## **ЗОУИ**

В регионе, не являющемся соседним, должны присутствовать циркадианцы. Если передислокация осуществляется в регион с другим лидером циркадианцев, Зоуи должна немедленно вернуться на базу.

## **ИВИ**

Как и оксатайя, она игнорирует ограничение на число лидеров, находящихся в её регионе после перемещения. При использовании свойства Вейлака она может перемещаться вместе с ним.

## **КАДЖАЛИ**

Его свойство действует, даже если в желаемую битву не вовлечены джрайеки.

## **ЛАТАНЯ**

Она руководствуется обычными правилами передислокации (обязательно в соседний регион с присутствием оксатайя).


## **РИЛАК**

Ему не требуется контроль над регионом для повышения боевого духа (однако по-прежнему действует ограничение — 1 жетон боевого духа в каждом регионе).

## **УРЗО**

Скаро получают карту тактики в руку по окончании боя.

## **ФОРОС**

Она игнорирует все обычные требования использования сектора  боевого диска.