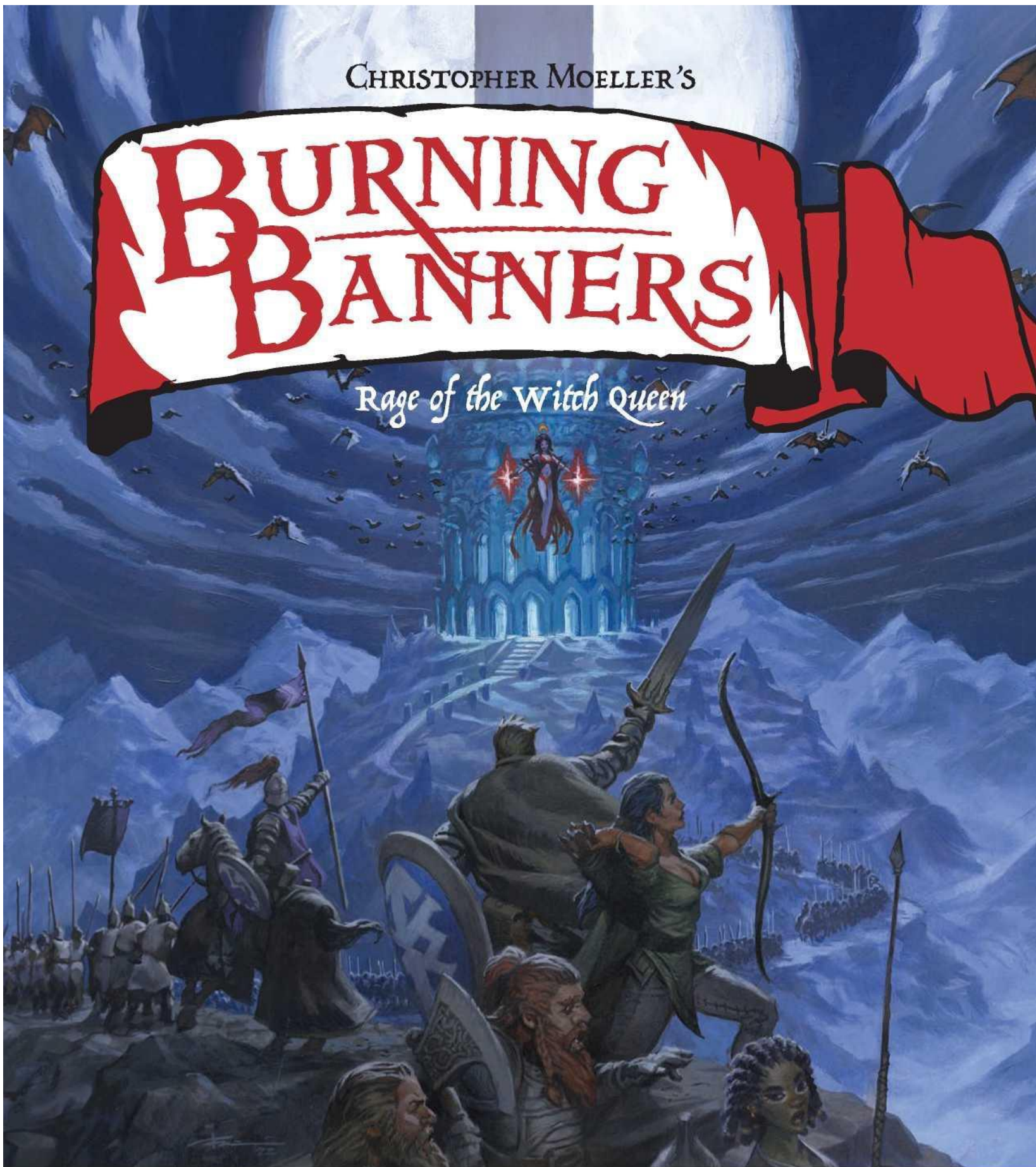


CHRISTOPHER MOELLER'S

BURNING BANNERS

Rage of the Witch Queen



Книга правил

Версия оригинальных правил: Undying Rules v1.1

Перевод на русский язык: Владимир Филиппов (geomorpholog@gmail.com)
Исходная верстка: t.me/WinterSPY

Оглавление

Базовая Игра

	страница
1. Введение	2
2. Подготовка Игры	6
3. Способности и Характеристики	8
4. Поселения	9
5. Порядок Базовой Игры	13
6. Фаза Дохода	14
7. Фаза Активации	15
8. Движение	16
9. Бой	19
10. Строительство и Восстановление	23
11. Окончание Сезона	24
12. Королевства	24

Продвинутая Игра

13. Особенности Продвинутой Игры	32
14. Герои	34
15. Монстры	36
16. Магические Карты	38
17. Фаза Тайного Учения	42

Справочник

18. Руководство по Картам Магии и Героев	45
19. Глоссарий и Указатель	55

Победа Ночи, должно быть, казалась полной, когда аббат Мелит писал свою знаменитую историю в последние годы VI века. Он вряд ли мог предвидеть подобное фениксу возрождение своей любимой Империи, а тем более уничтожение Королевы Вампиров и изгнание ее Лорда-нежити, в свое время столь невероятно восшедшего. Мой вклад в хронику Мелита, написанный **альми чернилами**, полученными из его крови после его трагической гибели, касается могущественных героев и магов, которые разрушили нашу Империю лишь для того, чтобы возвысить ее снова.

-Волшебница Сандария из Сильвериана

Башня Бахураммана, 664 VE

1.1 Базовая Игра и Продвинутая Игра

«**Пылающие Знамена**» состоят из двух Книг: настоящей Книги Правил и отдельной Книги Кампаний. Книга Правил создана, чтобы помочь игрокам научиться играть, и делит правила на два раздела: **Базовая Игра**, которая знакомит игроков с фундаментальными правилами игры и позволяет быстро сыграть, за которой следует **Продвинутая Игра**, которая добавляет правила для Монстров, Героев и Магических заклинаний. Ссылки на Продвинутую Игру в правилах Базовой Игры и Книге Кампаний выделены **альми чернилами** и могут быть проигнорированы при изучении Базовой Игры.

1.2 Королевства

В «**Пылающих Знаменах**» шесть Королевств: Фьордланд, Восточная Империя, Клятворожденные, Армия Ночи и два Королевства Шашка: Гоблины и Орки. Кампании в «**Пылающих Знаменах**» всегда делятся на две стороны: Захватчик и Соппротивление. Одно или несколько Королевств находятся в роли Захватчика, остальные — Соппротивления. Если играют более двух игроков, каждая сторона играет как команда (1.11).

Отпрыски богов-близнецов Харка и Грома называют себя Шашка. Мы называем их орками и гоблинами, хотя тролли и огры — это испорченные ветви того же мерзкого древа. Шашка ненавидят жизнь, боятся только друг друга и проводят свое извращенное существование в лихорадке насилия и убийств. То, что многие из них когда-то были нашими детьми, мужьями и женами, делает борьбу с ними вдвойне жестокой.

-Аббат Мелит

1. Введение

Составляя этот первый том «Пылающих Знамен», описывающий последний сбор великих воинств человечества, я делаю это, используя редкие **черные чернила** Бездны, собранные у Глубинного Кракена аббатом Асилайоном во время его путешествий по Западному морю. Для этого самого важного из произведений, возможно, последнего, которое будет написано в этом городе, драгоценные сосуды были распечатаны. Пусть мой скромный отчет о великой войне, которую вел самый презренный из монстров, Королева-Ведьма Сцикс, возвысит и прославит могучего Бахураммана, того, кто падал и восставал вечно. Пусть он защитит наш драгоценный мир Калар, наш юный континент Кхерос и этот город, последний остаток некогда могущественной Империи, преданный ее славе, от лап наступающей тьмы.

-Аббат Мелит из Аврелианы

Башня Бахураммана, 596 VE

1.2.1 Друзья, Союзники и Враги

- Все, что находится под контролем вашего Королевства, *дружественно* вашему Королевству.
- Все, что находится под контролем другого Королевства на вашей стороне, *союзно* вашему Королевству.
- Все, что находится под контролем Королевства на стороне противника, *враждебно* вашему Королевству.

Пример: в Кампании 11 «За Осколтоном» Гоблины и Армия Ночи находятся на одной стороне и сражаются против Клятвоорожденных. Армии Гоблинов дружественны друг другу. Армии Армии Ночи — союзники Гоблинов, а Армии Клятвоорожденных — враги Гоблинов.

1.3 Игровое поле

«**Пылающие Знамена**» включают четыре карты (игровых поля) на толстом картоне, которые можно объединить в одно большое поле, охватывающее большую часть континента Кхерос. Две северные карты — **Расколотый Берег** и **Дикие Земли**. Две южные карты — **Сердце Империи** и **Поля Пепла**.

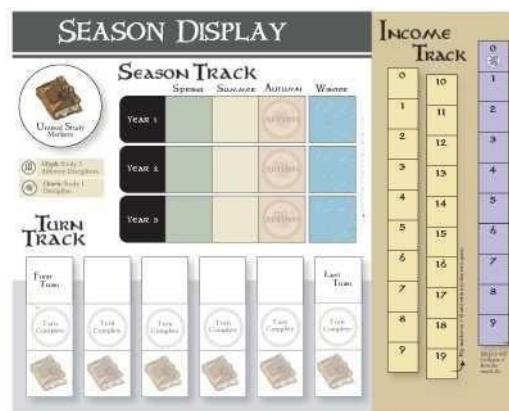
Игровые поля поделены на шестиугольные области, называемые гексами, которые управляют движением и боем. Художественное изображение в гексе определяет его тип местности. Таблица Эффектов Местности иллюстрирует различные типы местности и определяет, как они влияют на движение и бой.

Гильдия Имперских картографов получила художественную лицензию. Чтобы определить тип местности гекса, используйте его центр в качестве ориентира. Например, если гекс имеет изображение гор по периметру, но не в центре, то это не горный гекс. Принимая решение, игнорируйте дороги. Холмы — это не горы, а одиночные деревья — не лес.

-Аббат Мелит



Abbot Demetrius Melitus



1.4 Планшет Сезона

Планшет Сезона — это игровое пособие, содержащее несколько различных треков: Трек Сезона, Трек Раунда, Трек Дохода и Трек Восстаний. Год в «**Пылающих Знаменах**» состоит из трех сезонов кампании (Весна, Лето и Осень), за которыми следует Зимний сезон. В течение сезонов кампании игроки совершают по одному ходу за каждое Королевство в игре (5.1.2). В Базовой Игре Зимние сезоны пропускаются.



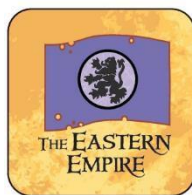
1.5 Карты и Планшет Карт

«**Пылающие Знамена**» содержит определенное количество игровых карт размером с покерные. Они не используются в Базовой Игре, за одним исключением: у каждого Королевства есть информационная карта, которая помещается рядом с планшетом Королевства (2.3). Остальные карты и Планшет Карт откладываются в сторону.

1.6 Маркеры



1.6.1 Золото: Золото представлено в игре круглыми игровыми фишками номиналом 1, 5 и 10 золотых. Они взаимозаменяемы (т.е. пять золотых монет номиналом 1 золотой можно в любой момент обменять на одну монету номиналом 5 золотых).



Imperial Banner
(Front)



Army of the Night
Banner (Back)

1.6.2 Знамена: У каждого Королевства есть маркер Знамени со своим символом. При подготовке Кампании Знамена размещаются на Треке Хода Планшета Сезона, устанавливая порядок хода в каждом сезоне. Обратная сторона каждого Знамени используется при крахе (collapse) Королевства (7.6).



Income Marker (front & back)

1.6.3 Доход: Большинство Королевств имеет Доход, который фиксируется с помощью маркеров Дохода на Треке Дохода. Королевства Шашка (Орки и Гоблины) не имеют маркеров Дохода (12.2.2).



Razed Marker

1.6.4 Маркеры Разрушено: Эти маркеры помещаются на Поселения, которые были разграблены и брошены жителями или уничтожены иным образом (4.10).



Control Markers

1.6.5 Маркеры Контроля: У каждого Королевства есть определенное количество таких маркеров, которые используются, когда оно устанавливает контроль над Поселением.



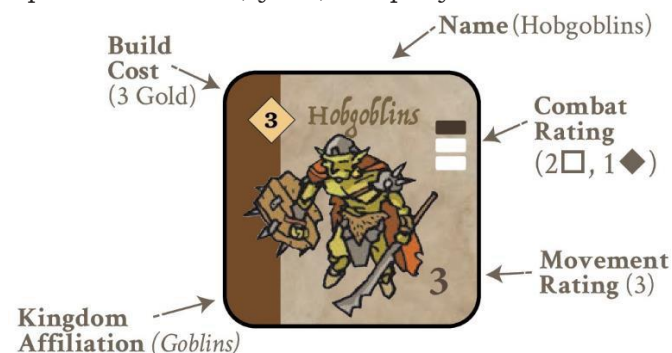
Arcane Study Marker

1.6.6 Маркеры Тайного Учения: Эти маркеры представляют собой совокупные знания магов-ученых Кхероса и определяют, когда и как игроки берут Магические Карты (17.1)

1.7 Отряды

Отряды в Базовой Игре — это Армии. В Продвинутой Игре представлен также второй тип отрядов — Герой.

Армии имеют следующие атрибуты:

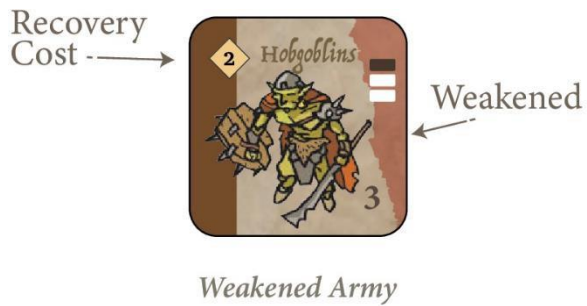


1.7.1 Стоимость строительства: Стоимость строительства Армии в золоте (чтобы переместить ее с планшета Королевства на игровое поле, 10.0).

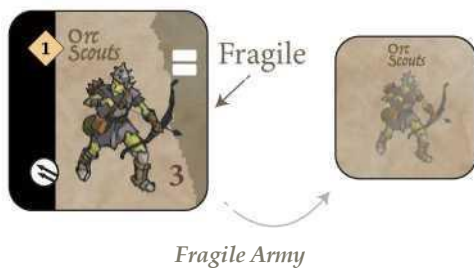
1.7.2 Боевой Рейтинг: Количество и тип кубиков, которые Армия бросает во время боя (1.10). Каждый символ равен одному кубику. Белый символ обозначает один Легкий кубик □ (1d6). Черный символ обозначает один Тяжелый кубик ◆ (1d8).

1.7.3 Рейтинг Движения: Расстояние в гексах, на которое Армия может передвигаться при активации. На движение может оказать влияние пересекаемая местность.

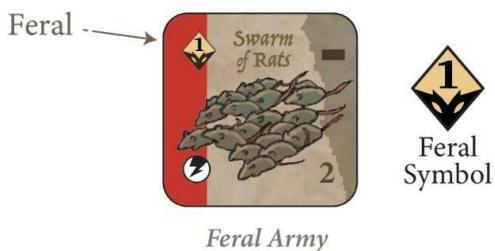
1.7.4 Ослабленные: При получении попаданий Армии переворачиваются, становясь ослабленными (что обозначается красной каймой вдоль правого края фишки). У ослабленных Армий вместо стоимости строительства указана стоимость Восстановления. Это количество золота, требуемого, чтобы перевернуть ослабленную Армию обратно на сторону Полной Силы, — этот процесс называется Восстановлением (10.4).



1.7.5 Хрупкий: Хрупкие Армии (3.2.2) уничтожаются при переворачивании, вместо того чтобы стать ослабленными. Они обозначены серой каймой вдоль правого края фишки.



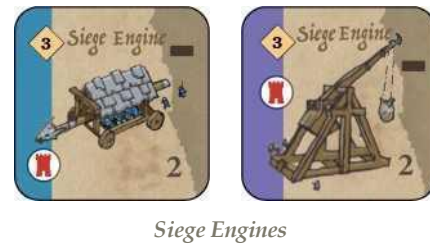
1.7.6 Дикий: Дикие Армии (3.2.1) состоят из диких существ. Они обозначены характерными символами стоимости строительства и Восстановления.



1.7.7 Огромный: Огромные Армии (3.2.3) состоят из гигантских существ. Они обозначены символом черного гекса вокруг их Рейтинга Движения.



1.7.8 Осадные Орудия: Каждое Королевство может создать Армию Осадных Орудий для помощи в атаках против Укрепленных Поселений (9.11).



1.8 Герои и Монстры

В Продвинутой Игре появляются отважные Герои и свирепые Монстры.



1.8.1 Герои: Эти отряды усиливают Армии своего Королевства и разыгрывают магические заклинания (14.0).

1.8.2 Монстры: Смертоносные Монстры живут в Логовах – либо на суше, либо под водой (15.0). Они не являются отрядами.

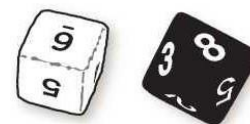


Monster Command Marker

1.8.3 Маркеры Управления Монстрами: Когда Монстр вступает в игру, он отмечается маркером Управления.

1.9 Уничтожение

Когда Армия уничтожается, она возвращается на свой планшет Королевства и вновь становится доступной для последующего строительства.



1.10 Броски кубиков

В «Пылающих Знаменах» используются два типа кубиков: белые шестигранные кубики, называемые Легкими Кубиками □ или d6, и черные восьмигранные кубики, называемые

Тяжелыми Кубиками ♦ или d8. Обозначение 1d6 или 1□ означает один Легкий Кубик. Обозначение 1d8 или 1♦ означает один Тяжелый Кубик. При броске кубиков любого типа цель состоит в том, чтобы получить как можно больше бросков, равных или превышающих «5» (в правилах это выражается как 5+, что означает «5 или больше»). **Каждый бросок 5+ является успехом.** Любой другой результат – провал.

Результаты Броска Кубиков

1-4 = Провал, 5+ = Успех

В правилах броски кубиков могут быть изменены с помощью обозначения +х или -х. Бросок, измененный на +1, будет успешным при броске 4+ (бросок кубика 4 с модификатором +1 = 5, успех).

1.11 Командная Игра

В Кампаниях в «**Пылающих Знаменах**» могут участвовать до 6 игроков, разделенных на две стороны: Захватчик и Сопrotивление. Каждая сторона играет как команда, поддерживая друг друга и пытаясь победить другую сторону. Некоторые правила взаимодействия внутри команд:

1.11.1 Передача Золота: Королевство может во время своего хода передать золото любому союзному Королевству в соотношении 2:1 (передающее Королевство тратит 2 золота, принимающее Королевство получает 1 золото).

1.11.2 Передача Контроля: Королевства не могут «торговать» контролем над Поселениями.

1.11.3 Союзные Поселения: Поселения *доброжелательны* к отрядам союзных Королевств и не могут быть ими атакованы. Королевство не может помещать маркеры Контроля в Поселениях, Лояльных или контролируемых союзными Королевствами.

1.11.4 Запрет Входа: Прежде чем отряд войдет в Поселение, контролируемое союзником, этот союзный игрок может запретить отряду вход (в этом случае отряд не может войти в Поселение). Поселения, в которые запрещен вход, остаются союзными и, по-прежнему, не могут быть атакованы.

1.11.5 Победа: «**Пылающие Знамена**» — это игра Союзов. Если в специальном правиле Кампании не указано иное, игроки выигрывают или проигрывают как команда, а не индивидуально.

2. Подготовка Игры

2.1 Выберите Кампанию

Перед игрой игроки просматривают Книгу Кампаний и решают, в какую Кампанию они хотят сыграть. В «**Пылающих Знаменах**» есть десятки Кампаний. В самых маленьких есть одно поле и два игрока, а в самых больших — все четыре поля и до шести игроков. При игре в Кампанию с меньшим количеством игроков, чем Королевств, некоторые игроки будут контролировать более одного Королевства. Книга Кампаний содержит всю информацию, необходимую для игры: какие поля и Королевства участвуют в игре, порядок расстановки игроков, численность задействованных сил и Условия Победы в Кампании.

2.2 Подготовьте Планшет Сезона

Поместите Планшет Сезона рядом с игровым полем. Поместите маркер Сезона и маркер Окончания Кампании в ячейки на Треке Сезона, указанные в Правилах Кампании. Поместите маркеры Дохода для каждого Королевства, находящегося в игре, на Трек Дохода в ячейки, указанные в Правилах Кампании. Поместите Знамя каждого Королевства в его ячейку на Треке Хода в порядке, указанном в Правилах Кампании. Игнорируйте все ячейки, содержащие символ книги (**ячейки Тайного Учения**), они используются только в Продвинутой игре.

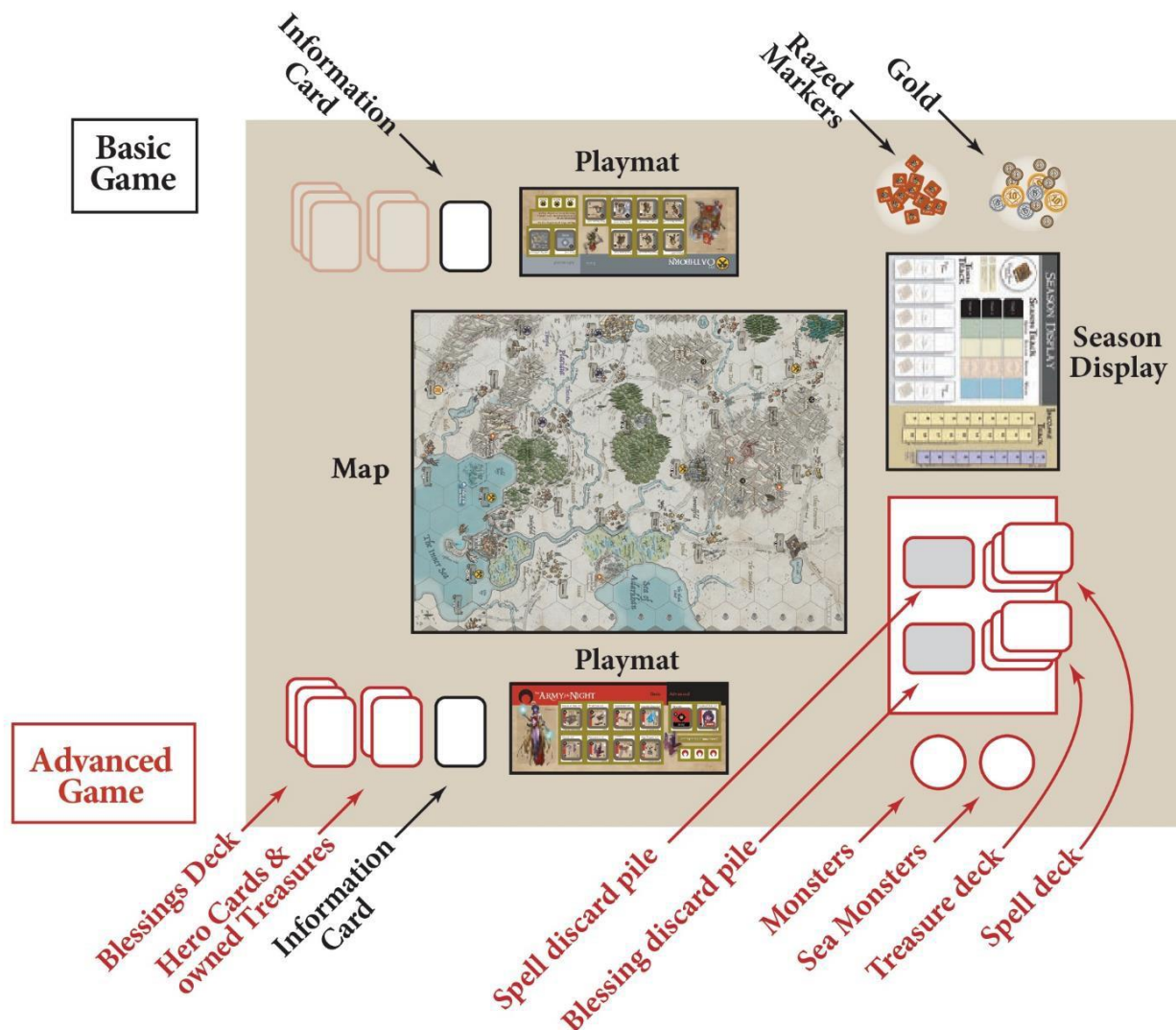
2.3 Подготовьте планшеты игроков

Каждое Королевство начинает со своим планшетом и информационной картой, на которой кратко излагаются особые правила этого Королевства. На планшете размещаются все фишки Королевства: золото, отряды и маркеры Контроля. Играя в Базовую Игру, игнорируйте ячейки для отрядов и маркеров в секции «Продвинутая Игра» планшета.

- Возьмите золото в количестве, указанном в разделе «Начальное Строительство» (Opening Builds) Правил Кампании.
- Разместите Армии и Осадные Орудия в своих ячейках.
- Поместите маркеры Контроля в ячейку «Маркеры».

BASIC GAME

Set-up Example for a 2-Kingdom Campaign, played on one map.



2.4 Подготовьте Игровую Зону

Подготовьте игровое(-ые) поле(-я),используемое(-ые) в Кампании. Разместите на поле маркеры Контроля, Разрушено и Зброшенное Логово в соответствии с Правилами Кампании. Разместите оставшиеся маркеры рядом с полем.

2.5 Начальное Строительство

В порядке, указанном в Правилах Кампании, каждое Королевство строит Армии, размещая их на поле в дружественные Поселения или соседние с ними гексы (10.1), либо в Гексы Вступления (4.11). В разделе «Начальное Строительство» в инструкциях Кампании для каждого Королевства указано начальное количество золота, которое тратится на постройку этих Армии. В нем также могут быть указаны другие отряды, которые строятся в начале игры бесплатно. Эти отряды должны быть размещены на поле во время подготовки, но золото можно потратить и/или сохранить, если в инструкциях Кампании не требуют иного.

2.6 Подготовьте Монстров и Колоды Магических Карт.

Если вы играете в Продвинутое Игру, разделите Монстров на две группы, перемешав каждую из них случайным образом: одну для Наземных Монстров и одну для Морских Монстров. Перетасуйте колоды Заклинаний и Сокровищ и поместите их на Планшет Магических Карт. Перемешайте колоду Благословений каждого Королевства и поместите ее и Карты Героев Королевства рядом с планшетами этих Королевства. Каждый игрок берет карты Заклинаний и Благословений до Полной Силы (Full Strength) (16.1.1).

2.7 Начните Игру

Королевства делают ходы по очереди, начиная с крайнего левого Знамени на Треке Хода. Порядок проведения ходов описан в разделе Порядок Игры (5.0). Как только каждое Королевство завершит свой ход, сезон заканчивается.

3. Способности и Характеристики

3.1 Способности

В «*Пылающих Знаменах*» отряды могут иметь пять различных способностей: *Дальний бой*, *Скрытность*, *Регенерация*, *Полет* и *Маг*.



3.1.1 Дальний бой: Во время боя Армия с *Дальним боем* выигрывает при равенстве (tie) (наносит 1 попадание (hit) противнику). Если обе стороны в бою имеют способность *Дальний бой*, ни один из игроков не выигрывает при равенстве. *Дальний бой* не имеет никакого эффекта при розыгрыше Засады (Ambush). Отряд с *Полетом* не может перемещаться через гекс, в котором находится вражеская армия с *Дальним боем*.



3.1.2 Скрытность: Если Армия обладает *Скрытностью*, она может объявить Засаду во время боя (9.6). Когда объявлена Засада, вместо одновременного броска кубиков сторона со *Скрытностью* Ударяет (Strikes) по группировке (stack) противника, бросая кубики в количестве, равном ее Боевому Рейтингу. Затем, если цель выживает, она Ударяет в ответ, используя свой Боевой Рейтинг. Если обе стороны в бою обладают *Скрытностью*, ни одна из сторон не может объявить Засаду.



3.1.3 Регенерация: Армия с *Регенерацией* Восстанавливается (10.4) за Свободное Действие и не требует наличия рядом Поселения. Отряды не могут использовать *Регенерацию*, находясь в осажденном Поселении (10.3), а также во время розыгрыша боя.

Огонь — проклятие магии регенерации, а наши поселения построены из дерева.

-Аббат Мелит



3.1.4 Полет: Отряд со способностью *Полет* получает следующие атрибуты:

1. Во время Движения он может войти в любой тип местности на поле, за исключением гексов Логова, игнорируя стоимость местности. Однако он не может завершить свое движение в запрещенном гексе (8.2).
2. При движении он может проходить через гекс, в котором находится вражеская Армия или враждебное Поселение (если только вражеская Армия в гексе не имеет способности *Полет* или *Дальний бой*).
3. Когда он атакует через сторону гекса с Рекой или Крупной Рекой, противник не получает модификатор местности.
4. Он может атаковать через Морские стороны гексов.

Полет не имеет эффекта, когда отряд использует Движение Кораблем (8.1.4).



3.1.5 Маг: Отряд с этой способностью является *Магом* при использовании Магических карт (16.6).

3.2 Характеристики

В «*Пылающих Знаменах*» Армии могут иметь три различные характеристики: *Дикая*, *Хрупкая* и/или *Огромная*.



3.2.1 Дикая: *Дикие* Армии состоят из диких существ: крыс, волков, летучих мышей и даже туч насекомых. *Дикая* Армия может войти в *доброжелательное* Поселение, как и любая другая армия. Если она завершает свою активацию во *враждебном* Поселении, то (после первостепенного удаления любого имеющегося там вражеского маркера контроля) Поселение становится Разрушенным. *Дикие* Армии никогда не могут Грабить или помещать маркеры Контроля. *Дикая* Армия не может использовать Движение Кораблем (8.1.4). В *Продвинутой* Игре *Дикие* Армии не получают награду за победу над Монстром. Все ограничения для *Диких* Армий игнорируются, если Армия группируется с не-Диким Героем (14.6).



Giant Spider

3.2.1 Хрупкая: *Хрупкие* Армии представляют собой силы с низкой сплоченностью: нерегулярные войска, новобранцы и банды мародеров. В то время как большинство Армий ослабляются при получении попадания, *Хрупкие* Армии вместо этого уничтожаются. *Хрупкие* Армии не могут Восстанавливаться.



3.2.2 Огромная: *Огромные* Армии — это гигантские существа, возвышающиеся над окружающим ландшафтом. *Огромная* Армия, которая завершает свою активацию во *враждебном* Поселении, разрушает его (она никогда не Грабит и не помещает на Поселение маркер Контроля Королевства). *Огромная* Армия никогда не может закончить свою активацию в *доброжелательном* Поселении. Если она строится в Поселении, то должна покинуть его до конца сезона. Она может двигаться через, но не может занимать *доброжелательное* Поселение. *Огромная* Армия, которая после удаления вражеского маркера контроля должна продвинуться в гекс *доброжелательного* поселения, вместо этого остается в соседнем гексе. *Огромные* Армии никогда не могут Грабить или помещать маркеры Контроля. Поселение не может удалить маркер Разрушено, пока *Огромная* Армия занимает его гекс. *Огромная* Армия не может использовать Движение Кораблем (8.1.4).

4. Поселения

Поселения обозначаются на игровом поле названием Поселения, а также какими-либо или всеми из следующих символов: Лояльность, Город, Глушь, Укрепление и Порт.



4.1 Лояльность

Поселение, отмеченное гербом Королевства, лояльно этому Королевству (Авреалиана Лояльна Восточной Империи). Лояльное поселение,

не имеющее маркера Контроля или маркера Разрушения, *доброжелательно* к дружественным и союзным отрядам и *враждебно* к вражеским отрядам.



4.1.1 Нейтрально-Лояльные: Поселения, которые лояльны Королевствам, не участвующим в игре, являются Нейтрально-Лояльными. Правила Кампании устанавливают позицию (posture, по отношению к игровым сторонам) (4.6) Нейтрально-Лояльных Поселений.

Фарсунд верен призрачной Гильдии Убийц. Беледи верен Мара Митаи, пустынному королевству на юге. Ни за одно из этих королевств нельзя играть. У них нет игровых планшетов или отрядов.

-Аббат Мелит



4.1.2 Нейтральные: Поселение без символа Лояльности является Нейтральным (Форт Город — Нейтральное Поселение). Правила Кампании устанавливают позицию (по отношению к игровым сторонам) (4.6) Нейтральных Поселений.



City

4.2 Город

В городах действуют особые правила, влияющие на Грабежи (4.8), гарнизоны (9.5) и крах Королевства (7.6).



Wilderness (Mountain & Forest)

4.3 Поселения в Глуши

Поселение в Глуши сочетает в себе характеристики Поселения и типа местности, занимаемого Поселением (это одновременно гекс Поселения и гекс Леса или Гор). Когда Поселение в

Глуши атаковано, оно получает преимущество и от своего гарнизона, и от типа местности в своем гексе. Для входа в Поселение в Глуши не требуется дополнительных затрат на движение.



4.3.1 Маркеры Разрушено в Глуши

Если Поселение в Глуши Разрушено (4.10), стоимость движения для входа в гекс возвращается к таковой для типа местности в его гексе (используйте маркер Разрушено в Глуши, чтобы указать тип местности). Поселения без символа Глуши используют обычный Маркер Разрушено.

Пример: Армия входит в Поселение в Глуши, тратя 1 Очко Движения. Если бы Поселение было Разрушено, Армия заплатила бы 2 Очка Движения. Поскольку Поселение в Глуши является одновременно и Поселением, и гексом Глуши, армия Рейнджеров Фьордланда, которая получает 1□, пока занимает гекс Леса, также получает это преимущество, пока занимает Лесное Поселение в Глуши (Разрушенное или нет).



Fortified Magically Fortified

4.4 Укрепленный

Существует два типа Укрепленных Поселений: Укрепленные и Магически Укрепленные. Термин «Укрепленный» применяется к обоим типам, если в правилах не указано иное.

При атаке Укрепленного Поселения атакующий получает модификатор -1 к броскам кубиков (это означает, что для успеха требуется бросок 6+). Магически Укрепленные Поселения налагают на атакующего модификатор -2 (это означает, что для успеха требуется бросок 7+). Обратите внимание, что на Легком Кубике □ невозможно выбросить успех против Магически Укрепленных Поселений без помощи Осадного Орудия (9.11). Укрепления не влияют на броски Критических Попаданий (Critical Hits) (9.8.1).

Укрепленные Поселения не могут стать целью Ударов (Strikes). Атакующий отряд со способностью *Скрытность* не может объявить Засаду против Укрепленного Поселения. Если отряд, защищающий Укрепленное Поселение, имеет *Скрытность*, он может объявить Засаду, и в этом случае атакующий, если он выживет, может нанести ответный Удар (модификатор Укрепления, являющийся особенностью местности, будет игнорироваться).

Каждая Армия Осадных Орудий (9.11), соседняя с Укрепленным Поселением, отменяет один из модификаторов -1 этого Укрепленного Поселения для атакующих его дружественных и союзных Армий (включая само Осадное Орудие). Два Осадных Орудия, соседние с Магически Укрепленным Поселением, целиком отменяют отрицательный модификатор -2 этого Укрепленного Поселения.



Port

4.5 Порт

Отряд, выполняющий действие Движения Кораблем в Портовом Поселении, получает Рейтинг Движения Кораблем «6» (8.1.4). Порты считаются осажденными только, если они соседствуют с двумя вражескими Армиями (10.3).

4.6 Позиция

Позиция Поселения определяет, как оно взаимодействует с различными Королевствами в игре. Лояльное Поселение *доброжелательно* к дружественным и союзным Армиям и *враждебно* к вражеским Армиям. Позиция Нейтральных и Нейтрально-Лояльных поселений указана в Правилах Кампании. Позиция Поселения меняется, когда на него помещается маркер Контроля (4.9) или Разрушено (4.10).

4.6.1 Доброжелательные Поселения: Отряды могут свободно входить и занимать *доброжелательные* Поселения. Когда Армия завершает свою активацию в *доброжелательном* Нейтральном Поселении, она может поместить свой маркер Контроля в это Поселение и увеличить свой Доход на единицу (4.9.2). Армии не могут Грабить *доброжелательные* Поселения (4.8), кроме случая, когда они убирают с него вражеский маркер Контроля. Армия может удалить маркер Разрушено из *доброжелательного* поселения (4.10.2).

4.6.2 Враждебные Поселения: Армия должна одержать победу над *враждебным* Поселением, чтобы войти в него, после чего она Грабит (4.8) Поселение и, возможно, получает контроль над

ним (4.9.2). Армия не может удалить маркер Разрушено с *враждебного* Поселения.

Отряды с *Полетом*: Отряд со способностью *Полет* может проходить через гекс *враждебного* Поселения (при условии, что этот гекс не занят отрядом со способностью *Полет* или *Дальний бой*), но не может закончить на нем свое движение.

4.7 Атаки Незанятых Поселений

Поселение, в котором нет Армии, считается незанятым. Армия может атаковать незанятое *вражеское* Поселение, используя свой Боевой Рейтинг. Незанятое Поселение защищается с помощью своего гарнизона (9.5). Если атакующая группировка выигрывает бой, она должна продвинуться в гекс Поселения и Разграбить его.

4.8 Грабеж

Когда Армия входит во *враждебное* Поселение, она Грабит (Loot). Грабеж – это Свободное Действие, которое немедленно приносит золото Королевству Грабящей Армии. Армия не может грабить *доброжелательное* Поселение (4.9.2). *Дикая Армия не может Грабить, если только она не в группировке с Героем.*

4.8.1 Золото от Грабежа: Королевство получает 2 золота, когда Грабит. Когда грабит Армия Шашка, она вместо этого получает 3 золота. Когда армия грабит Город, она получает вдвое больше обычного количества золота (например, Армия Шашка, грабящая город, получает 6 золотых).

Loot a Settlement: gain 2 Gold		
	Shashka Army: gain 3 Gold	
	Loot a City: gain double Gold	x2

4.9 Контроль

Контроль влияет на то, где Королевство может строить свои Армии, и сколько золота они получают во время Фазы Дохода.



4.9.1 Маркеры Контроля: Каждое Королевство имеет ограниченное количество маркеров Контроля, которые могут размещаться, когда его Армии занимают неконтролируемые ими Поселения. Помещение маркера Контроля в Поселение позволяет контролирующему Королевству строить там свои отряды и увеличивает его Доход. Королевство не может размещать маркеры Контроля, если на его планшете не осталось ни одного такого маркера (см. 4.9.4).

4.9.2 Захват Вражеских Поселений: Когда Армия одерживает в бою победу над *враждебным* Поселением, следуйте порядку ниже:

1. Победившее Королевство получает золото от Грабежа (4.8).*
2. Если Поселение содержит вражеский маркер Контроля, он удаляется (4.9.4).
3. Победившая Армия/Группировка должна продвинуться в гекс Поселения.*
4. Позиция Поселения (4.6) определяет, что происходит далее:
 - a) *Враждебное:* Победившее Королевство помещает свой маркер Контроля или маркер Разрушено (4.9.2).*
 - b) *Доброжелательное* Нейтральное (согласно начальной подготовке): Победившее Королевство может поместить свой маркер Контроля.*
 - c) Лояльное победившему Королевству: маркер Контроля не помещается.
 - d) Лояльное союзному Королевству: маркер Контроля не помещается.
5. Доход изменяется**:

* - См. специальные правила для Огромной (3.2.3) и Дикой (3.2.1) Армий.

** - Королевства Шашка не имеют Трека Дохода



4.9.3 Эффекты Контроля:

Нейтральное Поселение без маркера не контролируется ни одним Королевством. Оно враждебно или доброжелательно к Королевствам в игре в зависимости от своей позиции (4.6), как указано в правилах разыгрываемой Кампании.

Лояльное Поселение без маркера контролируется Королевством, указанным на символе Лояльности Поселения. Оно приносит контролирующему Королевству один Доход каждый сезон, враждебно к вражеским Армиям и доброжелательно к дружественным и союзным Армиям. В нем разрешено строительство и Восстановление Армий контролирующего Королевства.

Поселение с маркером Контроля контролируется Королевством, поместившим этот маркер. Оно приносит контролирующему Королевству один Доход каждый сезон, враждебно к вражеским Армиям и доброжелательно к дружественным и союзным Армиям. В нем разрешено строительство и Восстановление Армий контролирующего Королевства.

Поселение с маркером Разрушено не контролируется ни одним игроком и рассматривается, как если бы это был гекс без Поселения с исходным типом местности (4.3).

4.9.4 Удаление маркеров Контроля: Маркеры Контроля могут быть удалены принудительно (когда вражеская Армия одерживает победу над Поселением и продвигается в его гекс) или по желанию игрока. Во время своего хода Королевство может удалить любое количество маркеров Контроля с Поселений на игровом поле. Если удаление маркера Контроля приведет к тому, что Поселение станет враждебным активному Королевству, то такое Поселение Разрушается. Королевство не проводит Грабеж, когда заменяет один из своих маркеров Контроля на маркер Разрушено (исключение: Опустошение (Laying Waste) 12.2.2).

Маркеры контроля обозначают административные границы королевства. Когда на поселение помещается маркер контроля, местное правительство заменяется военным органом власти. Когда маркер контроля удаляется, поселение, будучи лишенным ресурсов военными, остается, по существу, без управления. Пока местные правители не восстановят свою власть, и поселенцы не вернутся в разграбленную сельскую местность, поселок или город больше не будет функционировать как сообщество.

-Аббат Мелит

4.9.5 Маркеры Контроля и Доход:

Контроль Поселений определяет количество золота, которое Королевство получит во время Фазы Дохода. Доход Королевства увеличивается на 1, когда на игровом поле размещается один из его маркеров Контроля, или Маркер вражеского Контроля/маркер Разрушения удаляется из одного из его Лояльных Поселений. Доход Королевства уменьшается на 1 каждый раз, когда один из его маркеров Контроля удаляется с игрового поля, или когда одно из его Лояльных Поселений Разрушается или в него помещается маркер Контроля.

Изменение Дохода	
+1	Когда ваш маркер Контроля помещается на поле.
+1	Когда маркер Разрушено или маркер Контроля удаляется из одного из ваших Лояльных Поселений.
-1	Когда ваш маркер Контроля удаляется с поля.
-1	Когда ваше Лояльное Поселение Разрушается или в него помещается маркер Контроля.

Начальный доход Королевств может не совпадать с количеством Поселений под их контролем. Это сделано намеренно.

-Аббат Мелит

4.10 Маркеры Разрушено

Маркеры Разрушено могут быть помещены в Поселение по разным причинам:



- Когда оно Опустошено Королевством Шашка (12.2.2).
- Когда Огромный отряд входит во враждебное Поселение.
- Когда занимающая его Армия решает положить маркер Разрушено во враждебное Поселение вместо маркера Контроля.
- Когда удаление маркера Контроля из Поселения приводит к тому, что оно становится враждебным (4.9.4).
- В начале игры, если это указано в Правилах Кампании.
- Когда Дикий отряд входит во враждебное Поселение.
- Когда, после получения попадания от Удара вне боя, незанятое Поселение является враждебным для Ударившего Королевства (16.9).

4.10.1 Эффекты Разрушения: Поселение, содержащее Маркер Разрушено:

- Нельзя Грабить, контролировать или использовать для создания и Восстановления отрядов.
- Не имеет позиции (4.6).
- Не имеет ни одного из символов, связанных с Поселением (Укрепление, Город, Порт или Лояльность).
- Возвращается к типу местности гекса, который занимает Поселение (4.3).

4.10.2 Удаление Маркера Разрушено: Во время своего хода Королевство может удалить маркер Разрушено из любого поселения, занятого одной из его Армий при условии, что это поселение будет *добровольно* к этому Королевству. Удаление маркера Разрушено — Свободное Действие, стоимость которого составляет 2 золотых. Как только маркер Разрушено будет удален, гекс вновь обретет статус Поселения. Если необходимо, поместите в него маркер Контроля и измените доход (4.9.2).

4.11 Гексы Вступления

Повторное заселение разрушенного поселения предполагает отправку беженцев обратно для восстановления разрушенных домов и ферм. Без достаточной защиты и инвестиций, особенно перед лицом разъяренных орков, это приведет к новым атакам. Часто лучше игнорировать мольбы перемещенных граждан и оставить захваченную орками провинцию лишенной поселенцев, пока угроза не минует.

-Аббат Мелит

Отряды могут быть построены в дружественных гексах Вступления (Entry). К Постоянным гексам Вступления относятся гексы с символом Гоблина, расположенные вдоль Северных краев игрового поля, и символом Орка, расположенные вдоль Восточных краев игрового поля. Специальные правила Кампании могут определять другие гексы как временные гексы Вступления. Они не помечены и действуют как гексы Вступления только для этой Кампании.



Entry Hexes

4.11.1 Эффекты гексов Вступления

- Отряд, начинающий Движение Кораблем в Морском гексе Вступления, получает 6 Очков Движения Кораблем (8.1.4).
- Королевство может строить новые Армии в своих гексах Вступления.
- Отряд, построенный в Морском гексе Вступления, не может завершить ход в этом гексе.
- Гексы Вступления никогда не могут быть осаждены.
- Отряд может проходить через гекс Вступления другого Королевства во время движения, но не может закончить свое движение в этом гексе.

5. Порядок Базовой Игры

5.1 Годы, Сезоны и Ходы

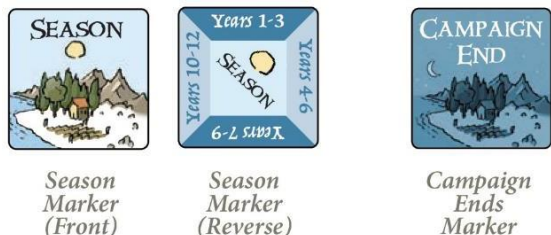
Кампания в «*Пылающих Знаменах*» обычно длится Год или несколько Лет, каждый из которых разбит на четыре сезона: три сезона Кампании — Весна, Лето и Осень —, а также Зима. В течение сезона Кампании каждое Королевство совершает один ход. Оно получает золото, тратит его на строительство или Восстановление своих сил и атакует вражеские Армии и Поселения. Зимой все боевые действия прекращаются. В Базовой Игре Зимние сезоны пропускаются. Годы, сезоны и ходы отслеживаются на Планшете Сезона.

5.1.1 Годы: Когда начинается Кампания, маркер Сезона помещается в одну из ячеек строки **Год Первый** Трека Сезона, а маркер Окончания Кампании — в другую указанную ячейку (в строках от Года Первого до Года Третьего). Это определяет продолжительность Кампании.

Продолжительность	6 ходов
Дата начала	Год 1, Лето
Дата окончания	Год 3, Весна

5.1.2 Сезоны: Кампания начинается с Сезона, указанного в Правилах Кампании. После того, как каждое Королевство совершило свой ход, маркер Сезона перемещается на одну ячейку вправо на Треке Сезона. Когда он достигает ячейки с маркером Окончания Кампании, игра заканчивается после того, как все Королевства завершат свой ход. Когда маркер Сезона достигает ячейки Зимы, ходы не разыгрываются (переместите маркер сезона на ячейку Весны).

следующего года). Если текущий год — Год 3, а продолжительность Кампании — более трех лет, переверните маркер Сезона и поверните его так, чтобы правильный период лет оказался вверху, а затем поместите его в ячейку Весны Года 1. Переворачивая маркер Сезона таким образом можно разыграть Кампании любой продолжительности.



5.2 Ходы:

Королевства совершают свои ходы по очереди в порядке, указанном на Треке Хода, начиная со Знамени на ячейке первого хода и продвигаясь далее по прямой слева направо. Как только все Королевства завершат свой ход, сезон заканчивается. Каждый ход разыгрывается с использованием Порядка Игры, описанного ниже.



Фаза Дохода:

а) Этап Действий Дохода

- Активное Королевство может расформировать свое Осадное Орудие (9.11.2).
- Кроме того, если активно одно из следующих Королевств:
Армия Ночи может попытаться поместить на поле Ковен (Coven) (12.3.1).
Восточная Империя должна сделать бросок по Таблице Восстаний (12.4.3).
Королевство Шашка может Опустошить любое количество Поселений, которые оно контролирует (12.2.2).

б) Этап Дохода

- Активное Королевство получает золото, равное его Уровню Дохода.
- Кроме того, если активно одно из следующих Королевств:

Восточная Империя должна потратить золото, равное количеству, указанному на Треке Восстаний (12.4.4).

Королевство Шашка должно заплатить 1 золото за каждый свой маркер Контроля на поле, иначе оно потерпит крах (12.2.3).

Армия Ночи получает 1 золото за каждый Ковен на поле (12.3.3).

Фаза Активации:

- Дружественные Армии на карте становятся готовыми (ready).
- Отряды можно строить и активировать (7.0).

Если в конце этой фазы все Города (Cities) активного Королевства Разрушены или контролируются противником, Королевство терпит крах (7.6). Если это Королевство Шашка, оно терпит крах, если на поле нет его маркеров Контроля (7.7).

- Знамя активного Королевства перемещается в ячейку «Ход Завершен» (Turn Complete) на Треке Хода. Если все Королевства завершили свои ходы, сезон заканчивается.

Окончание Сезона: Если маркер Сезона занимает ячейку, содержащую маркер Окончания Кампании, игра заканчивается. Определите победителя, руководствуясь инструкциями Кампании. В противном случае переместите маркер Сезона в следующую ячейку на Треке Сезона. Если это Зимняя ячейка, переместите маркер в ячейку Весны следующего года. Уберите все Знамена из ячеек «Ход Завершен» на Треке Хода и начните следующий сезон.

6. Фаза Дохода

Во время каждой Фазы Дохода активное Королевство получает золото, которое оно может потратить во время Фазы Активации, чтобы ввести в игру новые отряды.

6.1 Этап Действий Дохода

Во время Этапа Действий Дохода активное Королевство может расформировать свое Осадное Орудие (9.11.2). У некоторых Королевств есть дополнительные Действия Дохода, которые они могут (или должны) разыграть. Армия Ночи может попытаться поместить на поле один из своих Ковенов (12.3.1). Восточная Империя должна сделать бросок по Таблице Восстаний (12.4.3). Королевство Шашка может Опустошить контролируемые им Поселения с целью их Грабежа и чтобы не платить золото за их поддержку на Этапе Дохода (12.2.2).

6.2 Этап Дохода

На Этапе Дохода активное Королевство получает золото в соответствии с положением его маркера Дохода на Треке Дохода. Королевства Шашка не получают доход и не ведут его трек.

6.2.1 Крах Шашка: На Этапе Дохода активное Королевство Шашка должно заплатить 1 золото за каждое Поселение, которое оно контролирует. Если оно не может этого сделать, то терпит крах (7.7).

6.2.2 Маркер Восстаний в Империи: На Этапе Дохода игрок, контролирующий Восточную Империю, должен заплатить золото, равное количеству восстаний на Треке Восстаний (12.4.4).

7. Фаза Активации

Во время Фазы Активации Королевство, чей сейчас ход, может построить новые Армии (10.1) и активировать те, что находятся на игровом поле. Армии перемещаются и сражаются по одной. Когда отряд выбран для начала движения, он становится **активным**. После того, как он завершил свое движение и выполнил действие, он становится **завершившим (finished)** (завершает свою активацию), после чего может быть активирован другой отряд или построен новый отряд (7.4).

7.1 Готовые vs. Завершившие

Когда начинается ход Королевства, его отряды *готовы*. После того, как каждый отряд завершает свою активацию (передвигается и/или выполняет действие), он не может снова активироваться в этом ходу. Он становится *завершившим*. Для напоминания об этом отряды следует поворачивать на 45° после завершения активации.



7.2 Действия

При активации отряд может двигаться (8.0), а затем выполнить одно действие. После выполнения действия отряд завершает свою активацию и становится *завершившим*.

Действия: Ниже приводится список действий, доступных активному отряду:

- **Атака (9.0):** Армия может атаковать соседнее *враждебное* поселение, вражескую Армию, *неисследованное Логово* или *вражеского Монстра* (15.2).
- **Выполнение Движения Кораблем (8.1.4):** Используйте Движение Кораблем, чтобы пересечь стороны гексов с Морем, Крупной Рекой и Побережьем или войти в гексы Крупной Реки.
- **Восстановление (10.4):** Заплатите стоимость Восстановления ослабленной Армии и переверните ее обратно на сторону Полной Силы. Она должна находиться в гексе Вступления или в неосажденном *доброжелательном* Поселении или по соседству с ним.
- **Разработка Шахты (12.1.1):** Только Клятворожденные.
- **Пас:** Отказаться от действия в этом ходу.

7.3 Свободные Действия

В дополнение к одному Действию отряд может выполнить любое количество Свободных Действий. Некоторые Свободные Действия могут быть выполнены в любое время, в т.ч. когда отряд уже *завершивший* или в ход противника. Большинство же имеют свое время розыгрыша и другие ограничения.

Свободные Действия: Ниже приводится список Свободных Действий, доступных любому отряду (активному или неактивному):

- **Поместить маркер Контроля (4.9.2):** Когда Армия завершает свою активацию в Поселении, которое не является ни дружественным, ни союзным. Увеличьте Доход Королевства.
- **Поместить маркер Разрушено (4.10):** Когда Армия завершает свою активацию во *враждебном* Поселении, в который она не может или не хочет помещать маркер контроля.
- **Выполнить Движение Кораблем (12.5.2):** Только активные отряды Фьордланда. Используйте Движение Кораблем в качестве Свободного Действия, чтобы пересечь стороны гексов с Морем или Побережьем или войти в гексы Крупной Реки. Отряд может выполнять Движение Кораблем (как Свободное Действие или как обычное действие) только один раз за ход.
- **Удалить маркер Разрушено (4.10.2):** Из *доброжелательного* поселения, занятого дружественной Армией (стоит 2 золота).
- **Грабеж (4.8):** Когда Армия входит во *враждебное* Поселение.
- **Регенерация (3.1.3):** Восстановите Армию с Регенерацией (10.4).
- **Сыграть Магическую Карту (16.7) или Силу Героя (14.5.1).**
- **Продать Сокровище (16.5).**

7.4 Завершение Активации Отряда

Отряд завершает свою активацию, становясь *завершившим*, после того как он выполнил действие, затем активируется другой отряд или строится новый отряд.

7.5 Завершение Этапа Активации

В любой момент своего хода игрок может объявить Этап Активации завершенным. В противном случае Этап Активации Королевства заканчивается, когда оно больше не может построить или активировать ни один из своих отрядов.

7.6 Крах Королевства

В конце Этапа Активации, если все Города активного Королевства содержат маркеры Разрушено или маркеры вражеского Контроля, оно терпит крах. Если правила Кампании не предусматривают обратного, то Королевства Восточная Империя и Клятворожденные не терпят крах из-за потери Городов, если только в игре не находятся все их Города (2 для Империи, 3 для Клятворожденных).

Когда Королевство терпит крах, оно выводится из игры до конца партии. Маркер Хода Королевства переворачивается на сторону краха. Оно больше не будет совершать ходы. Все его Армии и маркеры Контроля удаляются с поля (Поселения не Разрушаются). Его Лояльные Поселения становятся Нейтрально-Лояльными (*враждебными* по отношению к бывшим врагам Королевства и *доброжелательными* к своим бывшим союзникам). Поселения, отмеченные маркерами Разрушено, сохраняют их. **Маркеры Тайного Учения не размещаются на ячейке Учения под маркером Хода потерпевшего крах Королевства.**

Поскольку игроки часто контролируют более одного Королевства, игрок, контролирующий потерпевшее крах Королевство, может продолжить игру с другим Королевством, которое он контролирует. **Сокровища, принадлежащие игроку, остаются в игре.**

В качестве альтернативы игрок может взять под свой контроль Королевство, контролируемое другим игроком, имеющим более одного Королевства. **Благословения, которыми владеет первоначальный игрок, передаются новому игроку, и оба игрока добирают карты Заклинаний до Полной Силы. Сокровища остаются у своих первоначальных владельцев.**

7.7 Крах Королевства Шашка

Королевства Шашка должны проверяться на предмет краха дважды в течение каждого сезона. Если на Этапе Дохода Королевство Шашка не может потратить 1 золото за каждый из своих маркеров Контроля на карте, оно терпит крах. Кроме того, в конце Этапа Активации, если у Королевства Шашка нет маркеров Контроля на поле, оно терпит крах.

Орки и гоблины испытывают сильную потребность в завоеваниях. Парадоксально, но чем больше они побеждают, тем больше возрастает эта потребность.

-Аббат Мелит

Королевство Шашка не может потерпеть крах, если оно никогда (*с начала игры*) не контролировало какие-либо Поселения (как только оно начинает контролировать свое первое Поселение, оно становится подверженным краху).

7.8 Крах Восточной Империи

Империя потерпит крах, если в ней произойдет Восстание в тот момент, когда маркер Восстания находится на стороне +10 и занимает 9-ю ячейку на Треке Восстаний (12.4.7).

8. Движение

Когда отряд активирован, он должен завершить свое движение перед выполнением Действия. Во время движения отряд перемещается по полю из гекса в гекс, пересекая при этом стороны гекса. Каждый гекс, в который входит отряд, стоит очков движения (MPs – movement points), которые вычитаются из напечатанного Рейтинга Движения (1.7.3). Во время активации отряд не может потратить больше очков движения, чем позволяет его Рейтинг Движения.

8.1 Стоимость Движения

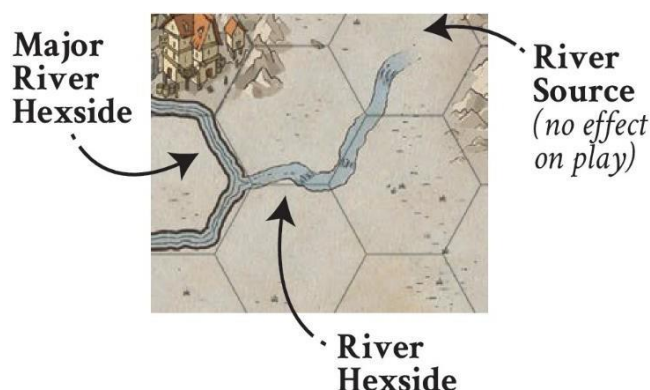
При движении отряд тратит MPs в количестве, не превышающем его Рейтинг Движения. Таблица Эффектов Местности в памятке игрока указывает количество MPs, которое необходимо потратить за вход в гекс или за пересечение его стороны. При активации отряд всегда может переместиться минимум на один гекс, даже если общая стоимость такого перемещения превышает его Рейтинг Движения. Некоторые типы гексов и сторон гексов запрещены для движения: в них нельзя ни входить, ни пересекать их (8.2).

8.1.1 Движение по дороге: Отряды платят 1 MP за пересечение стороны гекса, содержащей знак Дороги или Моста, независимо от другой местности в гексе. Отряд без Полета, который движется исключительно через стороны гексов с дорогой и/или мостом, получает +1 MP на этот ход.



8.1.2 Местности Рек: Существует три типа местности Рек: **стороны гексов Реки**, **стороны гексов Крупной Реки** и **гексы Крупной Реки**.

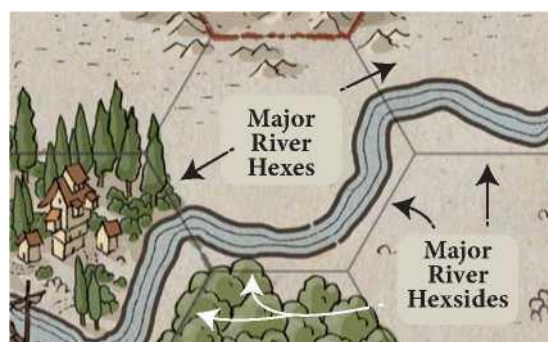
Стороны гексов Реки: Армии платят +1 МР при пересечении стороны гекса Реки и получают 1□ при защите против атаки через сторону гекса Реки. Если знак реки заканчивается внутри гекса, не следуя вдоль какой-либо стороны гекса, это гекс с истоком реки, не имеющий игрового эффекта.



Стороны гексов Крупной Реки: Армии платят +2 МР при пересечении стороны гекса Крупной Реки и получают 2□ при защите против атаки через сторону гекса Крупной Реки.

Гильдия Картографов обозначает Реки двумя линиями, Крупные Реки — четырьмя линиями: темный контур (как гекс Побережья) плюс две тонкие внутренние линии. Наконец, пользуясь правом художников, картографы изобразили **истоки рек**, где знак реки заканчивается внутри гекса, не следуя вдоль какой-либо стороны гекса. Последние не влияют на игру.

-Аббат Мелит



Гексы Крупной Реки: Крупные Реки не только служат границами сторон гексов, но и являются типом гекса (как показано выше). Гексы Крупной Реки позволяют Армиям, использующим Движение Кораблем, перемещаться по ним в глубине материка, двигаясь из одного гекса Крупной Реки в другой (8.1.5). Отряд, использующий Движение Кораблем, может пересечь сторону гекса Реки или Крупной Реки за 1 МР Корабля (после чего он становится *завершившим*). Это единственный способ, которым отряд, использующий Движение Кораблем, может завершить свое движение в гексе, отличном от гекса Побережья или Крупной Реки.

8.1.3 Гексы и стороны гексов Моря и Побережья: Гексы Моря целиком голубые и без знака береговой линии. Гексы Побережья имеют светло-голубой оттенок и знак береговой линии какой-либо протяженности.



Все стороны гекса Моря являются Морскими сторонами гекса, тогда как часть сторон гекса Побережья могут быть Морскими, часть — Побережными, а часть — сухопутными. Все отряды могут пересекать Побережные стороны гексов, оплачивая стоимость другой (*не-Морской*) местности в гексе при обычном движении или 1 МР при использовании Движения Кораблем. За исключением использования Движения Кораблем (8.1.4), только отряды с *Полетом* могут пересекать Морские стороны гексов (Озера (Lakes) могут иметь Морские стороны гексов). Ни при каких условиях отряд не может заканчивать свое движение в гексе Моря.



8.1.4 Движение Кораблем: Движение Кораблем — это действие, которое позволяет отряду двигаться второй раз во время его активации, используя специальный Рейтинг Движения Кораблем. Отряд, использующий Движение Кораблем, может пересекать Морские стороны гексов, Побережные стороны гексов и стороны гексов Крупной Реки. Он может входить в гексы Крупной Реки, гексы Моря и гексы Побережья. Он платит стоимость движения в размере 1 МР за каждую пересекаемую сторону гекса и должен закончить свое движение в гексе Побережья или Крупной Реки (исключение: 8.1.6).

Отряд, который начинает Движение Кораблем в дружественном Порту или гексе Вступления, имеет Рейтинг Движения Кораблем «6», в противном случае он имеет Рейтинг Движения Кораблем «3».

ДВИЖЕНИЕ КОРАБЛЕМ

	Depart Coastal or Major River Hex: Movement Rating 3
	Depart Port or Entry Hex: Movement Rating 6



Пример Движения Кораблем: Армия в гексе А (Порт) объявляет действие Движения Кораблем, получая 6 МР. Она перемещается через гексы, указанные черной стрелкой. Армия в гексе В (не Порт) также объявляет действие Движения Кораблем. Она получает 3 МР и следует по синей стрелке. Оба отряда завершают свое движение в гексе Побережья.

8.1.5 Движение Кораблем по Крупным Рекам:

Движение Кораблем можно использовать для входа в гексы Крупной Реки или выхода из них (8.1.2). Отряд должен следовать вдоль течения Реки при использовании Движения Кораблем для входа в гекс Крупной Реки или выхода из него.

8.1.6 Пересечение Рек:

Отряд может использовать Движение Кораблем, чтобы **пересечь** стороны гексов Реки или Крупной Реки (примеры С и Е ниже), заканчивая свое движение в гексе, который не является ни гексом Моря, ни гексом Побережья, ни гексом Крупной Реки. Это единственный способ, при котором отряд, использующий Движение Кораблем, может войти в такой гекс, и его Движение Кораблем немедленно заканчивается, даже если у него еще остались МР.



Пример: Армия Клятвоорожденных в гексе А (не Порт) объявляет действие Движения Кораблем, получая 3 МР. Она может переместиться в гекс В (пройдя через доброжелательное Портовое Поселение). В качестве альтернативы она может использовать свое третье МР, чтобы пересечь сторону гекса Крупной Реки в гекс С (завершив Движение Кораблем, даже если бы у нее еще остались МР). Если бы она начала свой ход в Порту, то получила бы 6 МР и могла бы закончить свой ход в болотах в районе устья реки. В другом примере использования Движения Кораблем для пересечения стороны гекса Реки Армия D перемещается на один гекс, а затем выполняет действие Движения Кораблем, чтобы пересечь сторону гекса Реки (завершая свой ход).

8.2 Разрешенные и запрещенные гексы и стороны гексов

В запрещенные гексы нельзя входить во время движения. Существуют особые случаи, когда запрещенные гексы можно пересекать, но ни при каких условиях отряд не может завершить свою активацию в запрещенном гексе. Разрешенный гекс — это гекс, который не запрещен. Запрещенный гекс — это гекс, который содержит:

Запрещенный гекс: Вражеская Армия

Исключение*:

Отряд с *Полетом* (кроме случая, когда вражеская Армия имеет способность *Полет* или *Дальний бой*).

Вражеское Поселение

Отряд с *Полетом* (кроме случая, когда оно занято Армией со способностью *Полет* или *Дальний бой*).

Союзный/Вражеский гекс Вступления

Любой отряд может пересекать.

Гекс Моря

Отряд с *Полетом* и любой отряд, использующий *Движение Кораблем*.

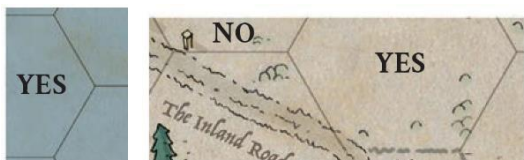
Логово

Нет исключений.

* Указанные типы отрядов могут пересекать, но не могут завершать свою активацию в запрещенном гексе. Огромные отряды не могут заканчивать ход в доброжелательных Поселениях.

8.2.1 Запрещенные стороны гексов:

Запрещенная сторона гекса — это сторона гекса, которую отряд не может пересекать. Морские стороны гексов запрещены для отрядов без *Полета*, не использующих *Движение Кораблем*. Все гексы, кроме гексов Моря, Побережья и Большой Реки (8.1.2), запрещены для отрядов, использующих *Движение Кораблем* (8.1.4).



8.2.2 Частичные гексы: Частичный гекс на краю игрового поля может быть занят отрядом только в том случае, если видима половина или более гекса, в противном случае он считается запрещенным.

8.3 Группирование

Когда два или более отряда занимают один гекс, они образуют **группировку**. В Базовой Игре одновременно только одна Армия может занимать гекс. Этот «предел группирования» в одну Армию на гекс применяется в конце движения каждой Армии. Армия может проходить через гекс, занятый дружественной или союзной Армией, но не может заканчивать свое движение в таком гексе. Армия не может быть построена в гексе с превышением предела группирования. **Группирование в Продвинутой Игре, см. 14.6.**

8.3.1 Смена позиций: Отряд может завершить свое движение в гексе с превышением пределов группирования при условии, что неактивный отряд **или группировка** одновременно дружественный(-ая) и готов(а). Активный отряд не может выполнять действие после своего перемещения, а **готовый** отряд должен активироваться следующим, покинув гекс, чтобы больше не нарушать пределы группирования. Это правило позволяет отрядам «меняться местами», соблюдая пределы группирования.

9. Бой

Активное Войско может начать бой с соседним гексом, выполнив действие Атаки (7.2). Атаковать можно вражеские Армии и незанятые *враждебные* Поселения. Армии ведут бой, используя свой Боевой Рейтинг, состоящий из двух типов кубиков: Легкие (□ белые шестигранные кубики) и Тяжелые (◆ черные восьмигранные кубики). Чтобы разыграть бой, каждый игрок бросает кубики и сравнивает общее количество своих успешных результатов с таковым у противника. Игрок, набравший наибольшее количество успехов, побеждает в бою и наносит разницу в виде попаданий.



← Combat Rating
1□ and 1◆

9.1 Атакующий и Защищающийся

Армия, выполняющая действие Атаки, является атакующей. Цель атаки — защищающийся.

9.1.1 Расчет суммарного Боевого Рейтинга:

При атаке и защите игроки бросают все кубики, полученные из следующих источников:

- Боевой Рейтинг Армии
- Местность стороны гекса между гексами атакующего и защищающегося (*только защита*)*
- Местность внутри гекса защищающегося (*только защита*)*
- **Силы Героев**
- **Магические Карты**

* Местность влияет только на Боевой Рейтинг защищающегося. Кубики местности игнорируются во время Ударов (9.7).

9.2 Победа в бою

Атакующий выигрывает бой, если выбросил хотя бы на один успех больше, чем защищающийся. Защищающийся выигрывает, если выбросил хотя бы на один успех больше, чем атакующий. Если игроки выбрасывают одинаковое количество успехов, результат — **равенство (tie)**. Если ни один из игроков не выкинул ни одного успеха, результат — **ничья (draw)**. Если есть победитель,

проигравший получает количество попаданий, равное разнице количества успехов, выброшенных каждым из игроков. Например, если атакующий выбрасывает 3 успеха против 1 успеха защищающегося, атакующий выигрывает бой, нанося 2 попадания защищающемуся (3 успеха атакующего минус 1 защищающегося).

9.2.1 Попадания (Hits): За каждое попадание игрок, получивший попадание, выбирает один из следующих вариантов, в зависимости от того, что находится в гексе:

- **Армия Полной Силы** Переворачивается на ее ослабленную сторону.
- **Ослабленная Армия** Уничтожена. Атакующий может продвинуться.
- **Хрупкая Армия** Уничтожена. Атакующий может продвинуться.
- **Гарнизон** Побежден. Атакующий может продвинуться.
- **Герой** Уничтожен (14.4).
- **Монстр** Побежден (15.2).

Уничтоженные Армии возвращаются на планшет игрока-владельца, после чего их можно построить вновь. Для уничтоженных Героев см. 14.4.

9.3 Незанятые гексы и Продвижение

Любой гекс, в котором нет Армии, считается незанятым. Когда Атака, наносящая один или более попаданий по защищающемуся, приводит к тому, что гекс защищающегося становится незанятым, атакующая Армия может решить переместиться в этот гекс. Это называется Продвижение. Когда враждебное Поселение терпит поражение в бою, атакующий **должен** продвинуться в гекс. Армия никогда не может продвигаться в запрещенный гекс (8.2).

9.4 Модификаторы местности

Местность может модифицировать Боевой Рейтинг защищающегося во время боя. Обратитесь к Таблице Эффектов Местности. Если местность будет налагать несколько модификаторов, применяются все.

Пример: Поселение Клятворожденных Нал Нараг в Диких Землях незанято. Его атакует Волчья Стая (Боевой Рейтинг 2□) из гекса к юго-западу через мост над Кипящей Рекой. Незанятые Поселения имеют рейтинг гарнизона 1□ (9.5.1). Нал Нараг получает второй 1□ за то, что

является Поселением в Горной Глуши. Дополнительно оно получает 2□, потому что гексы атакующего и обороняющегося имеют общую сторону с Крупной Рекой (мост и дорога не отменяют эффект реки для боя, а только для движения). Нал Нараг будет бросать 4□ для защиты против атаки волков.



9.4.1 Дополнительные модификаторы: Особые правила Королевств также могут модифицировать Боевые Рейтинги. Например, Рейнджер Фьордланда имеет модификатор +1□, когда атакует в гекс Леса или защищается в нем (12.5.1). В этих случаях Рейнджер добавляет 1□ к своему напечатанному Боевому Рейтингу, равному 2□. Магические Карты (16) и Силы Героев (14.5) также могут модифицировать Боевой Рейтинг.

9.5 Гарнизоны

Гарнизоны помогают защищать Поселения. Если после получения одного или нескольких попаданий в бою Поселение оказывается незанятым (то есть в гексе нет Армии), гарнизон побежден, и атакующий должен продвинуться (9.3). Гарнизоны исчезают, если Поселение Разрушено (4.10).

9.5.1 Гарнизоны в незанятых Поселениях: В незанятом Поселении находится гарнизон, который обеспечивает 1□ защиты. Поселение, занятое Армией, не имеет гарнизона (но см. 9.5.2).

9.5.2 Гарнизоны в Городах: Города имеют постоянные гарнизоны, обеспечивающие 3□ защиты, независимо от того, занято Поселение или нет.

Гарнизоны в городах представляют собой эффекты крепостных стен и башен, так же как и большие контингенты солдат и городской стражи. Эти постоянные войска предоставляют свои силы для обороны, независимо от присутствия или отсутствия полевых армий. Гарнизоны в небольших поселениях представляют собой местное сопротивление, возможно, организованное в ополчение, а возможно нет, которое растворяется, когда профессиональные войска берут защиту поселения на себя. В небольших городках и деревнях с маркерами контроля временные гарнизоны представляют собой один-два войсковых подразделения оккупирующего королевства. Они поддерживают мир и охраняют стены в отсутствие армии, а по ее возвращению присоединяются к своим боевым товарищам.

-Аббат Мелит

9.6 Засада (Ambush)

Если атакующая или защищающаяся в бою Армия обладает *Скрытностью*, она может объявить Засаду. Когда объявляется Засада, вместо обычного порядка бой разыгрывается с использованием порядка боя с Засадой. Во время Засады каждая Армия проводит Удар (9.7), используя свой полный Боевой Рейтинг. Армия со *Скрытностью* наносит свой Удар первой. Если после нанесения попаданий противник не уничтожен, он Ударяет в ответ. Если исходный защищающийся уничтожен, исходный атакующий может продвнуться (или должен продвнуться, если гекс защищающегося содержит *враждебное Поселение*). При розыгрыше боя с Засадой не бывает победителей, проигравших, равенств и ничьих.

Если и атакующий, и защищающийся в бою обладают *Скрытностью*, ни один из них не может объявить Засаду (бой разыгрывается по обычным правилам).

9.7 Удары (Strikes)

В Базовой Игре Удары происходят только при розыгрыше Засады (см. **Продвинутые Правила для других ситуаций**). Игрок, выполняющий Удар, бросает кубики (цель – нет). Эффекты местности игнорируются во время Ударов. Отряды в Укрепленных Поселениях не могут быть целями Ударов. Если игрок, наносящий Удар,

выбрасывает один или более успехов, цель получает **одно попадание** (9.2.1). Критические попадания (9.8), нанесенные при Ударе, могут нанести цели более одного попадания.

Памятка по Ударам

- Только игрок, наносящий Удар, бросает кубик.
- Модификаторы местности для Боевых Рейтингов игнорируются.
- Укрепленные Поселения не могут быть целью.*
- Цель получает одно попадание, независимо от количества выпавших успехов. Критические попадания (9.8) могут нанести цели более одного попадания.

*Исключение: если защищающийся со *Скрытностью* объявляет Засаду (9.6), атакующий может нанести ответный Удар, игнорируя запрет на нанесение Ударов по Укрепленным Поселениям.

9.7.1 Удары вне боя: см. раздел 16.9.

9.8 Критические попадания

При розыгрыше боя или Удара результат броска кубика 7+ является одновременно успехом и Критическим попаданием. В случае подтверждения каждое Критическое попадание может принести один дополнительный успех. Чтобы подтвердить Критическое попадание, бросается 1□. В случае успеха он добавляется к общему количеству засчитанных попаданий. Критические попадания — единственный способ, которым Удар может нанести более одного попадания.

Пример: Армия Клятвожденных Убийцы Драконов (*Скрытность*, Боевой Рейтинг 2♦) атаквала Армию Орков Полной Силы. Убийцы Драконов объявляют Засаду, используя свою способность *Скрытности*, и бросают два 8-гранных кубика, получая «7» на одном и «8» на другом (два успеха). Это наносит одно попадание по Армии Орков (Удар наносит максимум одно попадание, независимо от количества успехов). Однако в данном случае, поскольку оба броска кубика были критическими, игрок за Клятвожденных, делает два подтверждающих броска (2□, по одному на каждое Критическое попадание). Результаты – «5» и «6», оба подтверждающие. Армия Орков получает, таким образом, суммарно три попадания (один за Удар, два за подтвержденные Критические попадания). Армия Орков уничтожена и у нее нет шансов нанести ответный Удар.

9.8.1 Укрепления и Критические попадания:

Броски подтверждения Критических попаданий не модифицируются Укреплениями (бросок 5+ всегда подтверждает Критическое попадание).

9.9 Порядок Боя в Базовой Игре

Когда отряд выполняет действие Атаки, бой разыгрывается в следующей последовательности (см. 16.8 при игре в Продвинутую Игру).

Этап Боя 1. Объявление Засады:

Любая сторона может объявить Засаду, если у нее есть Армия со *Скрытностью*, и в этом случае оставшаяся часть боя разыгрывается как Засада (9.9.1).

Этап Боя 2. Броски кубиков:

Игроки бросают кубики в количестве, равном их суммарному Боевому Рейтингу. Подтвердите Критические попадания, если таковые имеются.

Этап Боя 3. Результаты боя:

Определите результат боя (9.2). Если есть проигравший, он получает попадания (9.2.1), после чего бой завершается. Если атакующий побеждает, он может продвинуться в гекс защищающегося, если тот оказывается незанят (обязан продвинуться, если гекс содержит Поселение) (9.3).

9.9.1 Розыгрыш Засады: Если на Этапе Боя 1 объявлена Засада, разыграйте оставшуюся часть боя, используя Порядок Засады:

Этап Боя с Засадой 2. Первый Удар:

Армия, инициировавшая Засаду, наносит Удар по противнику, используя свой Боевой Рейтинг (9.7). Если выпадает какое-либо количество успехов, противник получает одно попадание (9.2.1). Подтвержденные Критические попадания могут нанести дополнительные попадания (9.8).

Этап Боя с Засадой 3. Ответный Удар:

Если цель Засады выживает после Удара противника, она наносит ответный Удар, используя свой Боевой Рейтинг. При Засаде нет победителя или проигравшего. Атакующий может продвинуться в гекс защищающегося, если тот оказывается незанят (должен продвинуться, если гекс содержит Поселение) (9.3).

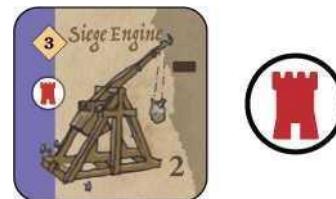
9.10 Герои и Бой

См. раздел 14.4.

9.11 Осадные Орудия

Осадные Орудия — это специализированный тип Армии, предназначенный для поражения вражеских Укреплений (4.4). Осадные Орудия

имеют Боевой Рейтинг, который можно использовать только для защиты от атак и для атаки не-Разрушенных Поселений (символ красной башни на фишке напоминает об этом).



9.11.1 Эффект Осадных Орудий: Одна Армия Осадного Орудия по соседству с Укрепленным Поселением отменяет защитный модификатор -1 Укрепления (4.4) для всех атак как с использованием Армии Осадного Орудия, так и ее друзей и союзников. Одно Осадное Орудие по соседству с Магически Укрепленным Поселением снижает его модификатор до -1. Два союзных Осадных Орудия полностью отменяют его модификатор -2.

Осадное Орудие не отменяет модификаторы Укреплений для вражеских Армий.

Пример: Армия Клятворожденных хочет атаковать Шпиль Луны (Магическое Укрепление). Поскольку по соседству со Шпилем нет Армии Осадных Орудий, игроку за Клятворожденных для получения успехов потребуется бросить «7» или выше (Шпиль налагает модификатор -2 на все броски кубиков атакующего). Если бы Осадное Орудие Клятворожденных было перемещено на соседний со Шпилем гекс, Армии Клятворожденных нужно было бы выбросить «6» или выше для получения успехов (Осадное Орудие уменьшило бы модификатор Шпиля до -1). Если бы Фьордланд, союзник Клятворожденных, переместил бы второе Осадное Орудие на соседний со Шпилем гекс, модификатор -2 был бы полностью отменен, позволяя атакующим получать успехи при бросках «5» или выше. Третье Осадное Орудие не будет иметь дополнительного эффекта (все отрицательные модификаторы Шпиля были отменены первыми двумя Осадными Орудиями).

9.11.2 Расформирование Осадных Орудий:

В отличие от других типов Армий, Осадные Орудия могут быть расформированы добровольно, что позволит построить их в другом месте игрового поля. Во время Этапа Действий Дохода (только) активное Королевство может убрать свое Осадное Орудие с поля и вернуть его на свой планшет.

10. Строительство и Восстановление

В течение Фазы Активации Королевство может ввести в игру новые Армии, выбранные из доступных на его планшете, заплатив их стоимость золотом. Каждое Королевство может построить ограниченное количество отрядов каждого типа. Если все Армии определенного типа находятся в игре, новые Армии этого типа не могут быть построены до тех пор, пока одна из них не вернется на планшет. Находясь в игре, отряд не может быть добровольно возвращен на игровой планшет (исключение: *Осадные Орудия 9.11.2*).

10.1 Строительство Армий

Армии строятся с Полной Силой. Они входят в игру в дружественном гексе Вступления или в гексе дружественного Поселения или соседнем с ним гексе после оплаты золотом их стоимости, напечатанной на передней стороне фишки. Армии не могут быть построены ослабленными, а также пока активна другая Армия. Армия не может быть построена в занятом гексе, в гексе Поселения, ставшего дружественным в текущем ходу, а также в гексе с осажденным Поселением или соседнем с ним гексе (10.3). Специальные правила для разных Королевств могут давать дополнительные инструкции о том, где можно строить армии.

10.1.1 Статус: Армия, построенная в гексе Вступления или Поселения, входит в игру *готовой* (7.1). Армия, построенная в соседнем с Поселением гексе, входит в игру *завершившей*.

10.1.2 Дикие Армии (Армия Ночи): В дополнение к обычным правилам строительства Армия Ночи может строить *Дикие Армии* в гексах Глуши, соседних с дружественными осажденными Поселениями (10.3) и Ковенами (12.3.8). Они вступают в игру *завершившими*.

В правилах строительства скрыта ключевая концепция, которую легко упустить из виду: в течение своего хода Королевство может создать столько Армий, сколько пожелает, **перед, между и после активаций**. Идея сначала строить, а потом двигаться — настолько распространенный механизм, что игроки будут использовать его по умолчанию, хотя здесь он и неприменим. Большая доля стратегии в «Пылающих Знаменах» заключается в умелом выборе времени и места строительства ваших отрядов.

-Аббат Мелит

10.2 Строительство Героев

См. раздел 14.2.

10.3 Осажденные Поселения

Если Армия занимает гекс, соседний с *враждебным* Поселением, это Поселение считается осажденным (besieged). Осажденное Поселение нельзя использовать для строительства и Восстановления Армий. Игнорируйте это правило при начальной расстановке игры.

Осада не влияет на способность Армии Ночи строить и Восстанавливать *Дикие Армии* в гексах Глуши, соседних с их Поселениями и Ковенами (12.3.8).

10.3.1 Осада Портов: Портовое Поселение считается осажденным только в том случае, если две или более вражеские Армии занимают соседние с ним гексы (они могут быть из разных Королевств).

10.3.2 Запрещенная местность и Осада: Армия, отделенная от *враждебного* Поселения стороной гекса, которую запрещено пересекать, игнорируется при определении того, осаждено ли Поселение. Армия без *Полета*, отделенная от *враждебного* Поселения Морской (полностью) стороной гекса, не может осадить Поселение. Если бы Армия имела *Полет*, Поселение стало бы осажденным (Морская (полностью) сторона гекса для нее не является запрещенной).

Правила, регулирующие Осады в «Пылающих Знаменах», влияют только на строительство и восстановление, но не влияют на передвижение. Отряды в осажденном поселении могут свободно входить и выходить из него.

-Аббат Мелит

10.4 Восстановление

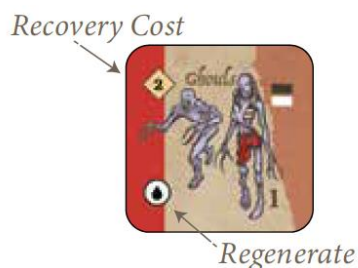
Ослабленная Армия может использовать Действие Восстановления (7.2), если она заканчивает свое движение в дружественном гексе Вступления или в гексе в или рядом с не-осажденным доброжелательным Поселением. Для Восстановления Королевство-владелец оплачивает стоимость Восстановления Армии и переворачивает ее на сторону Полной Силы (Армия становится *завершившей*).

Recovery
Cost →



← Weakened

Армия с *Регенерацией* (3.1.3) может провести Восстановление как Свободное Действие в любое время вне боя, заплатив стоимость Восстановления и перевернувшись обратно на сторону Полной Силы. Армия может *Регенерировать*, находясь в любом месте игрового поля.



Пример: Отряд Полной Силы с *Регенерацией* атакован и получает 1 попадание, ослабляющее его. После окончания боя, владелец отряда объявляет, что тот *Регенерирует*. Оплачивается стоимость Восстановления, отряд переворачивается на сторону Полной Силы и становится завершившим. Если бы он получил 2 попадания, то стал бы уничтоженным до того, как получил бы возможность использовать *Регенерацию*.

10.4.1 Ковены и Восстановление:

Дикая Армия, принадлежащая Армии Ночи, может Восстановиться в гексе Глуши, соседнем с Ковеном или Поселением Армии Ночи, даже если Поселение осаждено (12.3.8).

10.4.2 Использование Магических Карт и Сил Героя для Восстановления: Когда Магическая Карта или Сила Героя приводит к Восстановлению Армии, золото не тратится, а также не требуется близость Поселения. Цель просто переворачивается на сторону Полной Силы.

11. Окончание Сезона

11.1 Продвиньте маркер Сезона

Маркер Сезона перемещается на одну ячейку на Треке Сезона. Если маркер Сезона занимает ячейку с маркером Окончания Кампании, вместо этого игра заканчивается. Определите победителя, руководствуясь инструкциями Кампании. Если маркер занимает Зимнюю ячейку, переместите его в ячейку Весны следующего года.

11.2 Сдвиньте Знамена Королевств

Сдвиньте Знамена из ячеек «Ход Завершен» на Треке Хода, вернув в их исходное положение.

11.3 Начните следующий Сезон

Повторите Порядок Игры, начиная с первого Королевства на Треке Хода.

11.4 Окончание Сезона в Продвинутой Игре

См. раздел 13.2.

12. Королевства

В каждом из Королевств в *Пылающих Знаменах* действуют особые правила, что делает игру в них уникальным опытом. Предоставляются информационные карточки, в которых кратко излагаются правила для каждого Королевства.



12.1 Клятворожденные

«Мы ступаем путями Солнца и Камня как единое целое — без страха, плечом к плечу, верные друг другу и нашим павшим предкам. Именем могучего Дурнгура и наших драгоценных прародителей клянёмся вовеки не покидать мир под открытым небом — ни перед орками, ни перед людьми, ни перед любым смертным врагом».

Клятворождённые обитали в Кхеросе задолго до появления людей, возводя крепости, чьи корни уходили глубоко под горы. Они были искуснейшими землепроходцами, чувствуя себя как дома и в тёмных пещерах под землёй, и на ледяных горных вершинах. Во время череды орских нашествий в 420–430-х годах Империя терпела одно поражение за другим в открытом бою и оставила свои восточные земли. Гномы, оставшись без поддержки, были вынуждены уйти под землю, когда орки сокрушили их города и твердыни.

В 435 году величайший из королей гномов, Согнир Клятвопринесший из Свардфельда, возглавил контратаку и отбросил орков за Глубоководье. Победоносные гномы заселили заново не только свои разорённые поселения, но и бывшие имперские провинции. Согнир призвал

свой народ принести клятву верности, объединив разрозненные королевства, установив единый свод законов и утвердив их право жить под солнцем. Отныне, как Клятворождённые, они больше не будут полагаться на людей в защите от чумы с Востока. Клятва Согнира заложила прочный фундамент, на котором могло быть возведено единое королевство гномов.

-Аббат Мелит



12.1.1 Разработка Шахта: Шахты разбросаны по гексам Гор на различных игровых полях. Они игнорируются всеми другими отрядами, кроме Клятворождённых. Шахты не являются Поселениями, и в них могут свободно входить отряды любых Королевств. Армия Шахтеров Клятворождённых в гексе с Шахтой может использовать свое действие для Разработки Шахты, получая за это 1 золото.

12.1.2 Гномы-горцы: Армии (за исключением Осадного Орудия) и Герои Клятворождённых тратят 1 МР для входа в гексы Гор вместо 2 МР.

12.1.3 Затерянный город Хазуд: Когда разыгрывается Благословение Клятворождённых № 5 «**Затерянный город Хазуд**» (**Lost City of Khazud**), маркер Хазуд помещается в любой незанятый гекс Гор на игровом поле, который не является гексом Шахты или Дороги и не находится ни в, ни рядом с Поселением или Логовом. Хазуд — Магически Укрепленный Лояльный Клятворождённым Город. Разместив Хазуд на поле, немедленно увеличьте Доход Клятворождённых на 1. После того, как он вошел в игру, Хазуд не может быть уничтожен (хотя его можно захватить или Разрушить). Как только Благословение Хазуда разыграно, оно удаляется из игры (оно может быть разыграно только один раз за игру).



Затерянный город не учитывается при определении условий победы. Например, в Кампании 11 он не считается контролируемым Клятворождёнными Поселением для целей определения победы.

Из-за давней вражды с Согниром король Хобан в 435 году отказался принять Клятву. Когда остальные гномы королевства поддержали Согнира, Хобан собрал свой народ и ушёл во тьму, обрушив за собой свои чертоги и шахты — и навсегда исчезнув из писанных летописей.

Долгие годы он странствовал по тайным дорогам под Кхеросом, вновь появившись на поверхности лишь после встречи с йети по прозвищу Серый Вестник. Та встреча привела сперва к торговле, а затем и к союзу. Защищённые могучей магией йети, инженеры Хобана воздвигли величественный город на отроге далёкой горы, где гномы и йети могли жить, не ведая посягательств извне. С годами сложились туманные легенды о Хазуде: скрытом городе, стоящем на заснеженной вершине, богатства которого превосходят самые дерзкие мечты гномов. Во время Войны Пылающих Знамен полчища шайка едва не сокрушили Хазуд. Тайный город не мог оставаться тайным вечно. Настал час — либо народу Хобана выступить на помощь своим сородичам, либо сгинуть навеки.

-Волшебница Сандария



12.2. Королевства Шайка (Орки и Гоблины)

Шайка — отродье двух богов-близнецов: Харка, Владыки Хаоса, и Грома, Осквернителя Миров. Как ни странно, шайка также состоит в родстве с эльфами юга (ибо Харк и Гром — падшие младшие братья эльфийских богов Силландруса и Триниты). Полчища Харка — гоблины — терзали северные горы, тогда как орки Грома сеяли ужас в прибрежных степях востока. Подобно эльфам, они таинственно появились в годы после Мерзости. И если их происхождение оставалось неизвестным, то то, как они умножали свою численность, осознали все. Любое мыслящее существо было для них добычей. Когда оркская или гоблинская армия наводняла поселение, жителей подвергали тёмным ритуалам — от которых они либо погибали, либо возрождались искажёнными, становясь свежими воинами в орде шайки.

-Аббат Мелит



12.2.1 Маркеры Контроля: Шашка не получают доход и не имеют его Трека. Вместо этого на Этапе Дохода, Королевство Шашка должно заплатить 1 золото за каждый из своих маркеров Контроля на игровом поле (об этом напоминает красный «-1» на маркерах Контроля). Если это не выполняется, Королевство терпит крах (12.2.3).



12.2.2 Опустошение: Во время Этапа Действий Дохода, Королевство Шашка может Опустошить^{12.2} любое количество Поселений, содержащих его маркеры Контроля. Чтобы Опустошить Поселение, замените его маркер Контроля на маркер Разрушено и Разграбьте это Поселение (4.8).

12.2.3 Крах: Если Королевство Шашка никогда (в течение игровой партии) не контролировало ни одного Поселения, оно не может потерпеть крах (существуют Кампании, в которых Королевства Шашка начинают игру, не контролируя ни одного Поселения).

Когда орда шашка вступает в провинцию, её воины рассыпаются по округе, разбивая грязные, наспех сколоченные лагеря. Дороже любой еды или богатств для этих тварей — рабы. Города опустошаются до последней ценности, а затем бросаются. Они сеют ужас по всему региону, а любого несчастного, попавшегося в их лапы, нечестивые ритуалы их Колдунов лишают человеческого обличья. Если шашка наводняет провинцию, придется прочёсывать и очищать каждый квадратный километр её земли.

-Аббат Мелит

Как только на игровое поле будет помещен маркер Контроля Орков или Гоблинов (в том числе, во время Подготовки к игре), Королевство потерпит крах, если произойдет одно из следующих событий:

1. На Этапе Дохода Королевство не может заплатить 1 золото за каждый маркер Контроля на поле.
2. В конце Фазы Активации Королевство не имеет маркеров Контроля на поле.

Шашка выживают лишь за счёт безжалостной экспансии. Поселения вычищаются под корень, сжигаются и забрасываются. Богатства и рабы, добытые этим систематическим грабежом, питают дальнейшее распространение орды. В тот самый миг, когда рост прекращается, орда рассыпается в прах.

-Аббат Мелит

12.2.4. Гексы Вступления: Королевства Шашка имеют постоянные напечатанные на поле гексы (расположенные вдоль самого восточного (для Орков) и самого северного (для Гоблинов) краев игрового поля).

12.2.5 Гоблины-горцы: Армии (за исключением Осадного Орудия) и Герои Гоблинов тратят 1 МР для входа в гексы Гор вместо 2 МР. Данное правило не распространяется на Королевство Орков.

12.2.6 Матерые Грабители: Королевства Шашка получают 3 золота, когда их Армии Грабят (в том числе при Опустошении, 12.2.2), вместо обычных 2.



12.3 Армия Ночи

Бессмертной предводительницей Армии Ночи была Лилит, Королева Ночи, известная в Империи как Королева-Ведьма. Когда разразилась война, Лилит насчитывалось уже не менее пяти столетий — она обрела бессмертие во времена Мерзости, получив его в дар от Сцикс, богини смерти, в обмен на свою преданность. После того как Мировая Рана затянулась, а Сцикс изгнали, Лилит вынуждена была уйти в тень. Она бежала за Западное море, в Кхерос, и сделала своим домом Дикие Земли. Там она встретила — а в итоге поработила — группу могущественных тиранок-амазонок, изгнанных в 502 году из южного Королевства Мара Митай. Они стали ядром культа мертвых Лилит, поклявшихся добиться возвращения Сцикс. В последующие годы Армия Ночи искала влиятельных вельмож в каждой стране, основывая тайные ковены по всему континенту. Следуя своим амазонским традициям, Армия Ночи набирала в свои ряды лишь женщин.

Мужчин же пожирали, а их высохшие трупы складывали в башнях гулей — дожидаться великого призыва, когда они послужат Сцикс во второй раз, уже как орды хищных мертвецов.

Так Армия Ночи безмолвно разрасталась. Случались странные исчезновения, мелькали нечеловеческие взгляды, загадочно росла численность крыс — и лишь одной ужасной весенней ночью наш народ наконец понял, какое зло прокралось в самое его сердце.

-Аббат Мелит



12.3.1 Ковены: На обратной стороне маркеров контроля Армии Ночи изображены Ковены. Ковены размещаются во *враждебных* Поселениях. Они приносят доход Армии Ночи, пока остаются на игровом поле. Они не влияют на контроль над Поселениями, которые занимают, и могут сосуществовать с вражескими отрядами и маркерами.

12.3.2 Размещение Ковена: На Этапе Действий Дохода игрок за Армию Ночи может попытаться разместить один Ковен в любом *враждебном* Поселении на поле, где еще нет Ковена. Ковены могут занимать Поселения, содержащие вражеские отряды и маркеры Контроля. Ковен не может занимать *доброжелательное* или *Разрушенное* Поселение (в тот момент, когда поселение, содержащее Ковен, становится разрушенным или *доброжелательным* к Армии Ночи, Ковен удаляется).

Чтобы разместить Ковен, игрок за Армию Ночи выбирает Поселение и бросает 1d6. Если результат – успех, Ковен помещается в Поселение. Если результат – провал, Ковен не помещается. Бросок на помещение Ковена можно модифицировать следующим образом:

- +1 Если Поселение незанято.
- +1 Если Поселение неукрепленное.
- +1 Если Поселение является Поселением в Глуши или соседствует с гексом Глуши.

Эти модификаторы суммируются (незанятое, неукрепленное Поселение в Глуши добавит +3 к броску). Ковены, включенные в Начальное Строительство Армии Ночи, не требуют успешного броска кубика, их можно разместить в любом *враждебном* Поселении).

12.3.3 Эффекты Ковена

Доход: Во время Этапа Дохода в ход Армии Ночи каждый Ковен на игровом поле получает 1 дополнительное золото для Королевства. Например, если Доход Армии Ночи равен 9 и у нее есть 3 Ковена на поле, она соберет 12 золотых на Этапе Дохода (9 дохода + 3 золота от Ковена).

Строительство и Восстановление: Армия Ночи может строить и Восстанавливать *Дикие* армии в гексах Глуши, соседних с Ковенами (12.3.8).

Контроль: Присутствие Ковена не влияет на контроль Поселения.

Скрытые Агенты: Когда Армия Ночи атакует гекс Поселения, в котором находится Ковен, либо в обычном бою, либо с Засадой, она получает 1□.

12.3.4 Удаление маркера Ковена: Ковены удаляются, когда поселение становится *доброжелательным* или *Разрушенным*. Ковены могут быть добровольно удалены Армией Ночи в любой момент ее хода. Ковены удаляются в тот момент, когда вражеская Армия заканчивает свое движение в гексе Ковена, если только игрок за Армию Ночи не сделает успешный бросок **Сокрытия в Тенях** (12.3.5).

Ковен удаляется, когда:

- Поселение становится *доброжелательным*.
- Поселение Разрушено.
- Ковен проваливает *Сокрытие в Тенях*, когда вражеская Армия заканчивает свое движение в Поселении.

12.3.5 Сокрытие в Тенях: Если вражеская Армия заканчивает свое движение в Поселении, содержащем маркер Ковена, Ковен удаляется. Игрок за Армию Ночи может попытаться предотвратить это *Сокрытием в Тенях*: бросьте 1d6, если бросок успешен, Ковен остается на месте. Если бросок провален, Ковен удаляется.

Соккрытие в Тенях

- 1-4: Ковен обнаружен и разогнан. Удалите маркер Ковена.
- 5-6: Ковен избегает обнаружения. Ковен остается в игре.

После того, как Армия Ночи сделает бросок **Сокращения в Тенях**, вражеский отряд, вызвавший бросок, может выполнить свое действие в обычном порядке. Как только Ковен успешно **Скрывается в Тенях**, он оказывается защищенным до конца хода активного Королевства.

12.3.6 Шпиль Луны

Шпиль Луны (The Spire of the Moon) — Магическое Укрепление (4.4). Враг Армии Ночи ни при каких обстоятельствах не может построить отряд в гексе, соседнем со Шпилем.

Его грозное остриё исчезало в клубящихся облаках, а чёрная кладка мерцала бледной магией.

-Аббат Мелит

12.3.7 Порабощенные Герои:

Порабощенные герои входят в игру только через розыгрыш Благословения **«Поработить» (Enslave)** Армии Ночи. Армия не может быть поработана, если она сгруппирована с Героем или занимает Поселение. Когда **«Поработить»** успешно разыграно, Порабощенный Герой удаляется с игрового планшета Армии Ночи и группируется с вражеской Армией (группировка становится готовой). Порабощенный Герой получает Рейтинг Движения и способности Армии, с которой он сгруппирован. Пока она сгруппирована с Порабощенным Героем, Армия находится под контролем игрока Армии Ночи. Она сохраняет все способности, включая способности Королевства (например, поработанная Армия Шахтеров Клятворожденных может выполнять Действие Разработки Шахт, принося золото Армии Ночи).

Если Порабощенный Герой уничтожен, поработанная Армия немедленно возвращается под контроль своего первоначального владельца. Если в этот момент она находится в гексе, доброжелательном Армии Ночи, освобожденная Армия немедленно перемещается своим владельцем на соседний гекс или уничтожается. Когда поработанная группировка получает попадания, первое попадание уничтожает Героя. Порабощенный Герой никогда не может добровольно покинуть поработанную им Армию. Если все Порабощенные Герои находятся в игре, Благословение **«Поработить»** не может быть разыграно (сбросьте его сразу же после того, как вытянули карту, и вытяните карту снова).



Модификаторы Героев к броску на Порабощение:

- Лилит (Lilith) получает модификатор +2
- Доминия (Dominia) получает модификатор +1

12.3.8 Дикие Армии

Армия Ночи может строить и Восстанавливать свои Дикие Армии в гексах Глуши, соседних с дружественными Поселениями и Ковенами, даже если они осажены. Армии входят в игру завершившими.

12.3.9 (Опциональное правило) Мстительные Призраки

Эти Армии могут игнорировать штраф «-1» при атаке Укрепленных Поселений (они НЕ игнорируют штраф для Магически Укрепленных Поселений).



12.4 Восточная Империя

Ко времени Войны Пылающих Знамен Восточная Империя была лишь частью огромной державы, раскинувшейся на два континента. Основанная после исцеления Мировой Раны, Империя являла собой оплот порядка противостоящего хаосу Мерзости. Золотые башни Бахураммана, воздвигнутые после вознесения её первого гражданина в божественный пантеон, служили тому, чтобы чтить и распространять его учения: сдержанность в магии, закон — над тиранией, сила — над злом, прогресс в науках и искусствах, справедливость для каждого гражданина Империи. Шли столетия, и Восточная Империя постепенно отдалилась от высоких идеалов Бахураммана. Она страдала под гнетом слабых императоров и императриц. Провинции откалывались или забрасывались. Власть перешла из рук профессиональных чиновников и судей в руки могущественных вельмож, что породило раздробленность, сокращение социальных расходов, обнищание крестьян, смуту и революционные настроения. Когда разразилась война, Ведьма-Королева столкнулась с Империей, утратившей свой путь: всё ещё золотой башней, но уже с испещренным трещинами фундаментом.

-Аббат Мелит

12.4.1 Имперский/Империя:

Термины Восточная Империя (Eastern Empire), Империя (Empire) и Имперский (Imperial) относятся к одному и тому же: Королевству Восточной Империи.

12.4.2 Восстание: Империя политически нестабильна, ее раздражают восстания и нелояльность набранной по призыву армий. На Этапе Действия Дохода **и в качестве вторичного эффекта некоторых Имперских Благословений** Имперские подданные могут поднять Восстание (Revolt), снижая поступление налогов в казну Империи.

12.4.3 Проверка Восстаний в Империи: На Этапе Действий Дохода (6.1) Восточной Империи игрок за Империю бросает 1d6 и сверяется с Таблицей Восстаний в Империи:

1: Сезон огня и ужаса

Бесконечная война, убивающая бедных и доводящая до нищеты богатых, приводит Империю на край пропасти. **В Империи происходят 4 Восстания.**

2: Дворяне-изменники формируют фракцию

Клика амбициозных аристократов восстает против Императора, возмущенная поправками их прав и привилегий. **В Империи происходят 3 Восстания.**

3: Командир устраивает переворот

Имперский генерал решает пойти своим путем. Он и его войска смещают гражданскую власть в одной из провинций. **В Империи происходят 2 Восстания.**

4-5: Крестьянские бунты

Бунты охватывают отдаленную провинцию. Дворян грабят, зернохранилища опустошают, на сборщиков налогов нападают. **В Империи происходит 1 Восстание.**

6+: Империя во веки веков

Несмотря на ропот и коррупцию, Восточная Империя очередной раз демонстрирует, что она еще сильна. Да здравствует Император! **В Империи не происходит Восстаний.**



12.4.4 Розыгрыш Восстаний: Восстания отслеживаются на Треке Восстаний. Каждый раз, когда происходит Восстание, маркер перемещается по треку, увеличивая их общее количество на 1.

Если маркер Восстаний находится в ячейке 9, когда происходит очередное Восстание, маркер переворачивается на сторону «+10» и помещается в нулевую ячейку, указывая, что количество Восстаний равно 10 плюс значение ячейки, занимаемой маркер (если маркер уже перевернут, см. 12.4.7). На каждом Этапе Дохода Империи она должна потратить золото, равное количеству, указанному на Треке Восстаний. Если Империя не может потратить необходимую сумму, каждое недоплаченное золото вызовет одно дополнительное Восстание. На этом этапе Империя не может «принять» Восстания вместо траты золота: если у нее есть золото, она должна его потратить.

12.4.5 Подавление: Восстания могут быть подавлены во время Фазы Активации Империи (или во время Подготовки, если это разрешено Правилами Кампании) по цене 1 золото за подавление. Каждый раз, когда Восстание подавлено, переместите маркер Восстаний на следующее по убыванию число на Треке (но не ниже нуля).

12.4.6 Модифицирование броска на Восстания: При игре в кампанию, в которых используется только карта (игровое поле) Поля Пепла, добавьте +2 к броску на Восстания в Империи.

12.4.7 Крах Империи: Если в Империи происходит Восстание, пока маркер Восстаний находится на стороне «+10» и занимает последнюю ячейку на Треке Восстаний, то Империя терпит крах.



12.5 Фьордланд

Будто вырезанный в замёрзших землях севера Фьордланд начал своё существование как провинция Восточной Империи. Народ его был в первую очередь мореходами и торговцами, охотниками и рыбаками. Суровые условия на берегах моря Тюра породили культуру, отличную от более благодатного юга. Имперские наместники проводили в своих северных владениях как можно меньше времени, оставляя повседневное управление местным лейтенантам, называемых ярлами. Имперские жрецы и маги-академики также избегали путешествий на север, так что их место

заняли доморожденные жрецы и маги. Народ начал молиться брату и сестре — Тюру, богу моря, и Гюде, богине диких мест, чьи благословения казались под стать суровому миру вокруг. Стала практиковаться школа сугубо северной магии — сперва тайно, затем всё более открыто; её называли Путём Фрора. Как и следовало ожидать, со временем культура Фьордланда настолько далеко ушла от имперской, что трения усилились, достигнув кульминации в попытке Фьордланда обрести независимость. Четырнадцать лет спустя после победы в Войне Ярлов закалённые ветераны Фьордланда оставались уже не молодым, но могучим воинским сословием. Из всех защитников запада от Королевы-Ведьмы они были самым бедным и малочисленным, но и самым яростным в бою народом.

-Аббат Мелит

12.5.1 Рейнджеры – знатоки леса

Следопыты Фьордланда проводили свои жизни в великих сосновых лесах Севера. Искусные следопыты и охотники, они отвечали как за безопасность, так и за добычу дичи для жителей Вольных Владений.

-Аббат Мелит

Армии Рейнджеров Фьордланда и сгруппированные с ними Герои тратят 1 МР для входа в гексы Леса вместо 2 МРs. Кроме того, Армия Рейнджеров получает 1□, когда Ударяет или атакует в гекс Леса или защищается, находясь в нем.

12.5.2 Мореходство во Фьордланде:

Властелины моря и неба, длинные корабли Фьордланда отваживались уходить далеко на запад, основывая рыбацкие колонии на островах, чьё местоположение было тщательно оберегаемой тайной. Их набеги на имперское побережье и вглубь него обросли легендами.

-Аббат Мелит

Движение Кораблем для отрядов Фьордланда является Свободным Действием (7.3). Оно может быть объявлено активным отрядом Фьордланда до, во время или после движения (как только подразделение выполнило действие, Движение Кораблем больше не может быть объявлено). Отряд или группировка Фьордланда может выполнить Движение Кораблем один раз за активацию. Армия Драккена не получает выгоды от Мореходства (она одновременно Дикая и Огромная).

Кроме того, отряды Фьордланда имеют Рейтинг Движения Кораблем на 2 выше обычного (8 МРs при выходе из Порта, 5 МРs при выходе из любого другого гекса).

Пример: Армия Фрихолдеров Фьордланда (Рейтинг Движения 3) тратит 1 МР на путешествие в дружественный Порт. Отсюда она выполняет Движение Кораблем как Свободное Действие, тратя 8 морских МРs, закончив перемещение в гексе Побережья. Наконец, она тратит свои последние 2 МРs, вновь путешествуя по суше, после чего завершает этап движения в рамках своей активации. Теперь она может выполнить действие (кроме Движения Кораблем, поскольку она уже выполнила Движение Кораблем в эту активацию).



12.6 Мара Митай и Гильдия Убийц

Мара Митай и Гильдия Убийц – не игровые Королевства со своими Лояльными Поселениями на игровых полях «Пылающих Знамен». Эти Поселения Нейтрально-Лояльны и могут быть враждебны, доброжелательны или союзны Королевствам игроков, как указано в правилах к каждой Кампании. У этих народов нет своих планшетов или Армий.

СТОП!

Волшебница Сандария предлагает вам сыграть во Вступительную Кампанию «Вторжение в Дрефельд», используя Базовые Правила, прежде чем переходить к изучению Продвинутой Игры

Продвинутая Игра

Проживающему свою жизнь в самом сердце Империи простительно полагать, будто смена времён года есть не более чем капризы погоды, а вся человеческая судьба исчерпывается потным челом да околицей родной деревни. Простительно, но ошибочно.

Сойдите же в руины Пика Огненного Крыла, где камень течёт, словно вода, а демоны стерегут запретные сокровища. Воздайте же хвалу магам и героям Кхероса, дивясь их славным деяниям. Пустите же своё астральное тело по волнам тихого потока, что скользит сквозь чертоги богов в зеркальное царство Меджи. Узрите же, как могучий Бахурамман возносит простых смертных до воплощений правосудия.

И тогда вы осознаете, что ваше представление о мире — всего лишь искра в начале его познания.

— Волшебница Сандария





В Продвинутой Игре представлены Герои, Монстры, Заклинания (Spells), Благословения (Blessings) и Сокровища (Treasures). Играя в Продвинутую Игру добавьте **правила, написанные красном текстом**, в разделы выше, а также следуйте правилам ниже.

13. Особенности Продвинутой Игры

13.1 Подготовка

В начале игры добавьте следующее к списку, приведенному в разделе правил 2.0:

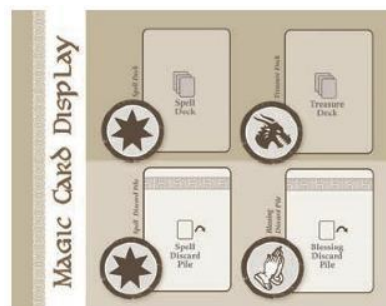
3.1.1 Маркеры Тайного Учения: Соберите и распределите маркеры Тайного Учения (17.1.2).

13.1.2 Планшеты игроков: Герои каждого Королевства (14.0) перемешиваются случайным образом и помещаются в стопку лицевой стороной вниз в ячейку с надписью «Герои» (Heroes). Карты Благословений и Героев разместите поблизости. Маркеры Управления Монстрами разместите в соответствующих ячейках.

13.1.3 Монстры: Разделите всех Монстров (15.0) на две группы – одну для Наземных Монстров, другую для Морских Монстров –, перемешайте случайным образом каждую группу в отдельности и разложите маркеры лицевой стороной вниз, чтобы игроки могли вытягивать их вслепую.

13.1.4 Планшет Магических Карт и Колоды:

Планшет Магических Карт — это игровое пособие с четырьмя обозначенными ячейками: по одной для каждой из основных Колод Магических Карт (Заклинания и Сокровища), а также по одной для сброшенных Заклинаний и сброшенных Благословений. Сокровища не имеют стопки сброса. Благословения всех Королевств сбрасываются в одну стопку сброса (в конце года они сортируются и замешиваются обратно в свои отдельные колоды).



Поместите Планшет Магических Карт рядом с Планшетом Сезона. Перетасуйте колоды Заклинаний и Сокровищ и разместите их в соответствующие ячейки на Планшете Магических Карт. Перетасуйте колоду Благословений каждого Королевства в игре и положите ее рядом с планшетом этого Королевства.

13.2 Порядок Продвинутой Игры

Фаза Дохода:

а) Этап Действий Дохода:

- Активное Королевство может расформировать свое Осадное Орудие (9.11.2).
- Кроме того, если активно одно из следующих Королевств:
Армия Ночи может попытаться поместить на поле Ковен (Coven) (12.3.1).
Восточная Империя должна сделать бросок по Таблице Восстаний (12.4.3).
Королевство Шашка может Опустошить любое количество Поселений, которые оно контролирует (12.2.2).

б) Этап Дохода:

- Активное Королевство получает золото, равное его Уровню Дохода.
- Кроме того, если активно одно из следующих Королевств:
Восточная Империя должна потратить золото, равное количеству, указанному на Треке Восстаний (12.4.4).
Королевство Шашка должно заплатить 1 золото за каждый свой маркер Контроля на поле, иначе оно потерпит крах (12.2.3).

Армия Ночи получает 1 золото за каждый Ковен на поле (12.3.3).

Фаза Активации:

- Отряды и управляемые Монстры активного Королевства становятся *готовыми*.
- Заблокированные карты Героев активного Королевства разблокируются (14.5.2).
- Активное Королевство может строить и активировать отряды (7.0).
- Активный игрок может разыгрывать Магические Карты (все остальные игроки могут разыгрывать только Чары (Cantrips)).

Когда фаза заканчивается, маркер хода активного Королевства перемещается в ячейку «Ход Завершен» Трека Хода и все игроки возвращают уничтоженных Героев на свои Планшеты (14.4). Если все Города (Cities) активного Королевства Разрушены или контролируются противником, Королевство терпит крах (7.6). Если это Королевство Шашка, оно терпит крах, если на поле нет его маркеров Контроля (7.7).

Фаза Тайного Учения:

Раскройте Маркер Тайного Учения Хода: Переверните маркер Тайного Учения текущего хода. Если раскрыт символ **Глифа (Glyph)**, все игроки изучают до 3 Дисциплин (Disciplines). Если раскрыт символ **Смятения (Churn)**, все игроки изучают до 1 Дисциплины. Доступные дисциплины:

1. Изучить Сокровища:

Верните в руку одно принадлежащее вам Сокровище (16.1.1).

2. Изучить Благословения:

Сбросьте до 1 Благословения, затем наберите в руку Благословений до Полной Силы (1 Благословение за каждое контролируемое Королевство).

3. Изучить Заклинания:

Сбросьте до 1 Заклинания, затем наберите в руку Заклинаний до Полной Силы (3 Заклинания).

Как только Тайное Учение завершено, начинается ход следующего Королевства. Если все Королевства завершили свои ходы, сезон заканчивается.

13.2.1 Завершение Сезона: Если маркер Сезона занимает ячейку, содержащую маркер Окончания Кампании, игра заканчивается. Определите победителя, руководствуясь

инструкциями Кампании. Если же Кампания продолжается, выполните следующие шаги:

а) Переместите Маркер Сезона:

Переместите маркер Сезона в следующую ячейку на Треке Сезона. Если она содержит маркер «Осеннее Смятение» (Autumn Churn), добавьте его в запас маркеров Тайного Учения. Если это Зимняя ячейка, разыграйте Зимний сезон (13.2.2).

б) Распределите маркеры Тайного Учения:

Перемешайте случайным образом запас маркеров Тайного Учения. Разместите по одному маркеру (*не глядя на их лицевую сторону*) в каждую ячейку учения на Треке Хода (лишние маркеры помещаются в ячейку «Неиспользованные (Unused) Маркеры Учения», так же не переворачиваясь).

с) Начните следующий Сезон.

13.2.2 Зимние Сезоны: Когда маркер Сезона перемещается в Зимнюю ячейку, Зимний Сезон разыгрывается следующим образом:

а) Течение Тихого Потока (The Silent Tide):

Поместите маркер Осеннего Смятения в ячейку Осени будущего года (17.2). Соберите и перемешайте случайным образом прочие маркеры Учения и поместите по одному из них в каждую ячейку Учения под Знаменем Королевства на Треке Хода. Лишние маркеры помещаются в ячейку «Неиспользованные Маркеры Учения».

б) Гул из Глубин:

Удалите побежденных Монстров из гексов Логова, снова открыв их для исследования. Удаленные Монстры возвращаются в соответствующие запасы Монстров. Маркеры Управляемых Монстров и Зброшенных Логовищ (15.8) остаются на своих местах.

с) Продайте Сокровища:

Если у игрока более 2 Сокровищ (в руке или принадлежащих ему), продайте столько из них (16.5), чтобы их общее количество сократилось до 2.

д) Перемешайте Стопки Сброса:

Сброшенные Заклинания, Благословения и удаленные из игры Сокровища замешиваются обратно в свои колоды.

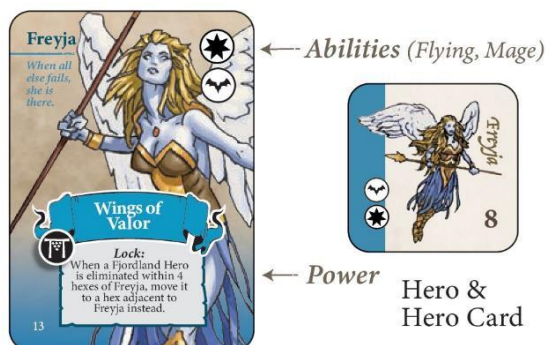
е) Новый Год:

Переместите маркер Сезона на ячейку Весны следующего года.

14. Герои

14.1 Герои

Герои — могучие Волшебники и Воины. Герои добавляют свои способности и уникальные Силы Героев Армиям, с которыми они сгруппированы.



14.2 Строительство Героев

При строительстве Герои выбираются случайным образом. Они перемешиваются и кладутся лицевой стороной вниз так, чтобы был виден их общий символ Героя. При строительстве оплачивается его стоимость, после чего Герой переворачивается лицом вверх и размещается на игровом поле.

У каждого Героя есть связанная с ним Карта Героя, на которой описывается уникальная Сила Героя. Когда Герой вступает в игру, сопровождающая его Карта Героя помещается рядом с планшетом его Королевства в разблокированном (вертикальном) положении (14.5.2).

Герои могут быть построены в гексе Вступления или в гексе неосажденного (10.3) дружественного Поселения или в соседнем с ним гексе. Героя нельзя построить в гексе, занятом другим Героем. Герой, построенный в гексе Вступления или Поселения, входит в игру *готовым* (7.1). Герой, построенный в гексе, соседнем с Поселением, входит в игру *завершившим*. Герой, построенный в гексе, содержащем *завершившую* Армию, входит в игру *завершившим* (и наоборот, если Армия построена в гексе, содержащем *завершившего* Героя).

14.3 Получение (Gaining) Героев

Герои, полученные с помощью Магических Карт, могут быть помещены в группировку с любой дружественной Армией, независимо от ее местоположения (в том числе, в осажденные Поселения).

14.4 Герои в бою

Когда Герой сгруппирован с Армией, Армия получает Силы Героя, его Боевой Рейтинг и способности, за исключением способности

Полет (14.6.3). Когда группировка получает попадание, оно может быть нанесено Герою (уничтожая его) или Армии. Если защищающийся Герой после боя остается один в гексе, он уничтожается в том случае, если победившая Армия продвигается в этот гекс (14.6.5). В конце каждого хода все Королевства переворачивают своих уничтоженных Героев лицом вниз и замешивают их с непостроенными Героями на своих планшетах.

14.5 Карты и Силы Героев

Когда Герой помещается на поле, его Карта Героя кладется лицевой стороной вверх рядом с планшетом Королевства. Карты Героев описывают уникальную Силу (Power) Героя. Карты героев вступают в игру разблокированными (14.5.2).



14.5.1 Использование Сил Героев: Пока Герой и его Карта находятся в игре, способности и Сила Героя доступны. Некоторые Силы активны, пока Герой находится на игровом поле, тогда как другие необходимо разыграть (подобно Магическим Картам), чтобы получить эффект. Если Сила Героя содержит символ Чар (16.7.2), она может быть разыграна в любой момент, подходящий для розыгрыша этих Чар. Карта Героя не сбрасывается при разыгрывании ее Силы, но многие Силы имеют ключевое слово **«Блокировка» (Lock)** (14.5.2). Как и в случае с Магическими Картами, розыгрыш Сил подчиняется правилам Боевой Магии (Battle Magic) (16.7.3). Силы Героев следуют тем же ограничениям продолжительности, что и Магические Карты (16.7.1).

Пример 1: Герой Гоблинов Железный Череп имеет Силу под названием **«Шлем Мертвого Черепа»** с текстом «Когда Железный Череп сгруппирован с Армией Элитных Гоблинов, получите 1□». Это — способность, остающаяся активной до тех пор, пока Железный Череп остается сгруппированным с Армией Элитных Гоблинов (добавляя 1□ к Боевому Рейтингу Железного Черепа).

Пример 2: Герой Империи Анна Лонтиус обладает Силой под названием **«Железный кулак в бархатной перчатке»** с текстом «Блокировка: Подавите одно Восстание». У этой Силы нет символа Чар, а это означает, что в любой момент хода Империи Карта Анны в качестве Свободного Действия может быть заблокирована, чтобы Подавить одно Восстание (12.4.5). Ее Карта Героя разблокируется в начале следующего хода Империи.

Пример 3: Герой Клятворожденных Дара Огнегивая имеет Силу под названием «**Руна Молний**» с текстом «Блокировка: Получите 1□». У этой Силы есть символ Чар, означающий, что ее Карта Героя может быть заблокирована во время хода любого игрока, чтобы добавить 1□ к Боевому Рейтингу Дары. Ее Карта Героя будет разблокирована в начале следующего хода Клятворожденных.

14.5.2 Ключевые слова Силы Героя: Многие Силы Героя используют Ключевые Слова со следующим значением:

Блокировка (Lock): После розыгрыша Силы с этим ключевым словом поверните Карту Героя на 90° вправо, чтобы заблокировать ее. Карта разблокируется (переворачивается вертикально) в начале следующей Фазы Активации этого Королевства. Пока Карта Героя заблокирована, его Сила не может быть разыграна. Блокировка Карты Героя не влияет на сам отряд Героя.

Получение (Gain): Силы, которые дают □ и ♦, соответственно увеличивают Боевой Рейтинг Героя.

Поработить (Enslave) (только Армия Ночи): Модифицирует броски Героя на **Порабощение** (12.3.7).

Боевая Магия (Battle Magic): Эта Сила может быть разыграна только на Этапе Боевой Магии (16.7.3).

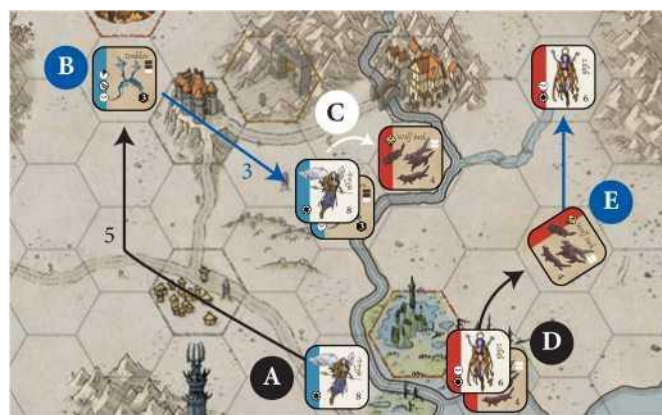
14.6 Герои и Группирование

В продвинутой игре Армия и Герой из одного Королевства могут занимать один и тот же гекс, вместе активироваться, вместе выполнять действия и вместе вести бой. Это называется группирование.

14.6.1 Активация Группировки:

Сгруппированные отряды могут активироваться вместе или по отдельности. При совместной активации отряды, составляющие группировку, перемещаются и выполняют действия вместе. Сгруппированные отряды объединяют свои Боевые Рейтинги во время розыгрыша боя. Группировки движутся со скоростью самого медленного отряда в группировке.

Готовый отряд может быть подобран (picked up) движущимся отрядом, что позволяет им продолжать движение уже вместе, при условии, что ни один отряд при этом не превысит свой Рейтинг Движения. Группировка может оставить (drop off) отряд в одном из гексов по ходу своего движения, но оставленный отряд становится *завершившим* и не может выполнять действие.



Примеры Движения Группировки:

A: Во время хода Фьордланда герой Фрейя (Рейтинг Движения 8) перемещается на пять гексов в гекс, занятый готовой дружественной Армией (Драккен, Рейтинг Движения 3).

B: Фрейя «подбирает» Армию Драккена и они движутся вместе как группировка еще на три гекса, завершая движение рядом с вражеской Армией Волчьей Стаи. Фрейя потратила в общей сложности 8 очков движения, Драккен потратил 3, поэтому ни один из них не превысил свой Рейтинг Движения.

C: Они выполняют действие Атаки против Армии Волчьей Стаи, после чего становятся *завершившими*.

D: Во время хода Армии Ночи группировка в составе Героя Лилит (Рейтинг Движения 6) и другой Армии Волчьей Стаи (Рейтинг Движения 4), перемещается на два гекса.

E: Лилит оставляет Волчью Стаю (та становится *завершившей*) и продолжает перемещение еще на два гекса.

14.6.2 Группировки и Действия:

Сгруппированные отряды выполняют действия вместе. Когда отряд завершает свое движение, группируясь с *завершившим* отрядом, он также становится *завершившим* и не может выполнять действие.

14.6.3 Группировки и способности:

Группировка обладает способностями как Армии, и Героя, за исключением *Полета*. Группировка получает способность *Полет*, только если ею обладают оба отряда в группировке. Характеристики (3.2) каждого отряда в группировке не распространяются на сгруппированный с ним отряд.

14.6.4 Группировки и Продвижение после боя:

Если группировка продвигается, оба ее отряда должны продвинуться вместе (один отряд в группировке не может продвинуться вперед, а другой остаться позади). Если гекс, куда происходит продвижение, занят вражеским Героем, он уничтожается. Победа над Монстром не позволяет продвинуться.

14.6.5 Одинокие Герои: Герой, который не сгруппирован с Армией, называется «одиноким Героем». Одинокие Герои никогда не могут ни атаковать, ни быть атакованными, даже если у них есть Боевой Рейтинг. Если вражеская Армия входит в гекс с одиноким Героем во время движения или продвижения после боя, этот Герой уничтожается. При движении одинокий Герой может пройти через гекс, содержащий одинокого Героя противника без каких-либо эффектов для каждого из них (активный Герой не может закончить свой ход сгруппированным с вражеским Героем). Одинокие Герои не могут продвигаться (9.3).

Когда Поселение, в котором находится одинокий Герой, атаковано, Поселение считается незанятым (9.5), но Герой не является «одиноким» (он командует гарнизоном защищающегося Поселения). Способности и Боевой Рейтинг Героя добавляются к таковым гарнизона. Если защищающийся получает попадание, Герой уничтожается, и атакующий обязан продвинуться.

15. Монстры



Lair



Sea Lair

15.1 Логова

Гексы с символом Монстра — это Логова (Lairs): обители страха в мире **Пылающих Знамен**. Логово без находящегося в нем Монстра считается неисследованным. Поскольку Логова — это земли с дурной славой, в них никогда не могут войти отряды ни одной из сторон (включая отряды с Полетом).



Monster (Front and Back)

Монстры не являются отрядами. На лицевой стороне фишки Монстра изображен общий символ Монстра. На реверсе изображен сам Монстр, указаны его Боевой Рейтинг, способности и награда золотом, получаемая за победу над Монстром. Когда Монстр входит в игру, его маркер вытягивается из запаса Монстров случайным образом, помещается на игровое поле и переворачивается для опознавания.



Sea Monster (Front and Back)

15.1.1 Морские Монстры: Морские Монстры — это особый тип Монстров, отмеченный голубым символом Монстра. Они образуют свой собственный запас Морских Монстров, отдельный от прочих Монстров. Когда Морское Логово подвергается атаке, для его защиты выбирается Морской Монстр. Активная Армия, находящаяся по соседству с Морским Логовом или Морским Монстром, всегда может атаковать его, даже если она отделена от него Морской стороной гекса.

15.2 Атака Монстров

Неисследованные Логова и Монстры, управляемые вражескими Королевствами (15.3), могут быть атакованы. При атаке неисследованного Логова Монстр или Морской Монстр случайным образом выбирается из соответствующего запаса, помещается в гекс стороной с Монстром вверх, после чего разыгрывается бой. В бою с Монстром местность игнорируется.

15.2.1 Победа над Монстром: Если Монстр получает попадание, он побежден. Если он находится в гексе Логова, его маркер переворачивается. Логово теперь исследовано, и не может быть атаковано, пока побежденный Монстр остается в гексе. Если Монстр побежден не в гексе Логова, он замешивается обратно в запас Монстров (или Морских Монстров).

Когда Армия вступает в бой с Монстром, представьте, что отборный отряд закалённых в боях ветеранов отправляется туда, куда осмеливаются ступить лишь храбрейшие из храбрых. Цель этой отважной группы — найти сокровища, избежать ловушек и вступить в схватку с чудовищами, что таятся в глубине. Внешний мир остаётся позади, когда искатели приключений ступают по запретным

коридорам Затопленной Гробницы, блуждают в Лабиринте Зла или сталкиваются с тем, кто поджидает на вершине тысячи ступеней Лестницы Великана. Если удача им улыбнется, они вернутся к Армии, нагруженные золотом и магическими Сокровищами.

-Волшебница Сандария



Monster Command Marker

15.3 Управление Монстрами

Когда Монстр вступает в игру, он переходит под управление противника игрока, инициировавшего атаку (15.4.2). Если есть несколько Королевств, имеющих право управлять Монстром, игроки, контролирующие эти Королевства, решают, какое из них получит управление. Если они не могут прийти к решению, управление определяется случайным образом.

Каждое Королевство может управлять максимум 3 Монстрами. Когда Монстр побежден (15.2.1) или Ускользает прочь (Slinks away) (15.4) его маркер Управления Монстром возвращается на планшет владельца. Если Королевство командует 3 Монстрами, одному из них может быть отдан приказ Ускользнуть прочь (15.4), чтобы иметь возможность получить под управление нового Монстра.

Когда Королевство получает управление Монстром, поместите на Монстра один из его маркеров Управления Монстром. Монстры-Маги могут использоваться управляющим игроком для розыгрыша Заклинаний (не Благословений и не Сокровищ). Монстры не могут двигаться, группироваться или продвигаться после боя. Магические Карты и Силы Героя (например, Заклинание № 27 «**Страх**»), которые заставляют цель покинуть свой гекс, не могут быть нацелены на Монстра. Заклинания, которые уничтожают заклинателя (например, Заклинание № 24 «**Мученичество**»), не могут быть разыграны Монстром.

15.4 Непобежденные Монстры

Монстр, переживший атаку, остается в игре. Он не может двигаться, но может выполнять некоторые действия (ниже), и Королевство, которое им управляет, может использовать его для розыгрыша Заклинаний, если у этого Монстра есть способность *Маг*. Непобежденные Монстры не могут быть целью атак или Ударов Королевства, управляющего Монстром, или его союзников, но могут быть атакованы любым другим игроком. На этапе активации Королевства каждый Монстр под его управлением может выполнить одно из следующих действий, после чего становится завершившим:

1. **Выполнить Удар:** Нанесите Удар по вражеской группировке или Поселению в пределах дальности (15.5), используя Боевой Рейтинг Монстра. К ударам, наносимым Монстрами, применяется раздел 16.9 правил (Удары вне боя).
2. **Ускользнуть прочь:** Верните Монстра в запас доступных Монстров. Маркер Управления возвращается на планшет Королевства. Если Монстр находился в гексе Логова, Логово вновь становится неисследованным и может быть атаковано любым игроком.
3. **Пас:** Монстр остается в игре, не нанося Удара.

15.5 Дальность Ударов Монстров

Все Монстры могут наносить Удары по целям в соседних гексах. Морские Монстры и Монстры со способностями *Маг* и *Полет* могут поражать более отдаленные цели, как показано ниже.



MONSTER STRIKES	
Ranges	
Sea Monster:	4 Hexes
Flying:	3 Hexes
Mage:	2 Hexes
Other:	Adjacent

Дальность Удара Монстра может быть прослежена через запрещенные гексы, за одним исключением: Морские Монстры могут прослеживать свою дальность Удара в 4 гекса только через Морские и Побережные стороны гексов.

15.6 Награда

Атака и победа над Монстром позволяют победителю получить награду. На маркерах большинства Монстров указана их ценность в золоте. Игрок, победивший Монстра в бою, получает это золото и берет карту Сокровища из колоды Сокровищ (16.1.1).

Если Монстр уничтожен вне боя (16.9), награда не получается.

Памятка наград

- Получите золото, указанное на маркере Монстра.
- Получите карту Сокровищ.

15.7 Бродячие Монстры

Магические Карты могут привести к появлению Монстров в гексах, отличных от тех, что содержат неисследованные Логова. Это – Бродячие (Wandering) Монстры. Бродячий Монстр вступает в игру *готовым*, находясь под управлением активного Королевства.

Когда необходимо поместить Бродячего Монстра, выберите одного случайным образом и раскройте его перед помещением на поле. Его нельзя поместить в Логово, в гекс, занятый Монстром или отрядом, а также в гекс Поселения (включая Разрушенные Поселения). Гекс, который занимает Бродячий Монстр, является запрещенным гексом (считайте его Логовом), пока там присутствует Монстр: отряды не могут входить или продвигаться в этот гекс.

Когда Бродячий Морской Монстр вступает в игру, он должен быть помещен в гекс Моря, соседний с гексом Побережья.

Монстры — не Армии. Они не осаждают Поселения.

Находясь в игре, Бродячие Монстры следуют правилам для Непобежденных Монстров (15.4).

Когда Бродячий Монстр побежден, он удаляется из игры и возвращается в запас доступных Монстров. Королевство, уничтожившее его, получает в качестве награды золото, указанное на маркере Монстра, но не получает Сокровище.



Abandoned Lair Marker

15.5 Зброшенныя Логова

Когда Правила Кампании требуют забросить (to be abandoned) одно или несколько Логовищ, разместите в этих гексах маркеры Зброшеннаго Логова. Зброшеннае Логово не может быть атаковано, но остается Логовом для всех остальных целей.

16. Магические Карты



Существует три типа Магических Карт: Сокровища, Заклинания и Благословения (каждое Королевство в игре имеет свою уникальную колоду Благословений). При подготовке игры Магические Карты сортируются по типам, каждый из которых формирует свою колоду. Колоды Сокровищ и Заклинаний перемешиваются и размещаются на соответствующие места на Планшете Магических Карт. Каждая колода Благословений перемешивается и помещается рядом с планшетом соответствующего Королевства.

В начале игры каждый игрок получает карты Заклинаний и Благословений до Полной Силы (16.1.1): три карты Заклинаний и одну карту Благословения от каждого Королевства, которое он контролирует (игрок, контролирующий два Королевства, будет иметь стартовую руку из 5 карт: 3 Заклинания и по 1 Благословию от каждого Королевства).

16.1 Колоды

Каждому типу Магических Карт соответствует своя колода. Во время игры игроки берут в руку карты из той или иной из этих колод. Если в колоде заканчиваются карты, ее стопка сброса перемешивается и формирует новую колоду.

16.1.1. Взятие, Получение и Возврат Карт:

После начала игры новые Заклинания и Благословения берутся всеми игроками во время каждой Фазы Тайного Учения. Если игроку предписано «взять до Полной Силы», а он уже достиг Полной Силы для данного типа карт, карты не берутся. Сокровища Возвращаются (Retrieved) во время Фазы Тайного Учения (16.1.2) или берутся из колоды Сокровищ и добавляются в руку игрока (обычно в качестве награды за победу над Монстром). Когда Сокровище разыгрывается, оно становится **принадлежащим (owned)** игроку, который его разыграл. При Возвращении Сокровища оно выбирается из принадлежащих игроку Сокровищ и добавляется в его руку.

16.1.2 Сокровища: Когда берется Сокровище, оно добавляется к Магическим Картам на руке игрока. Когда оно разыгрывается, то

становится принадлежащим, а не сбрасывается. Принадлежащие карты помещаются лицевой стороной вверх рядом с планшетом игрока. Во время Фазы Тайного Учения игрок может Вернуть одно принадлежащее ему Сокровище (16.1.1). Все игроки могут просматривать карты, принадлежащие друг другу. Сокровища, которые проданы или уничтожены иным образом, откладываются в сторону и замешиваются обратно в колоду Сокровищ во время Зимних сезонов.

16.1.3 Размер руки: Количество карт любых типов, которые игрок может держать в руке, не ограничено. Полная Сила (17.4.4) определяет способность игрока брать карты, но не отражает максимальный размер руки.

16.2 Стопки сброса

Заклинания и Благословения имеют соответствующие общие стопки сброса, наполняемые по мере розыгрыша карт. Когда разыгрывается Заклинание или Благословение, его эффекты применяются, после чего оно сбрасывается (помещается в свою стопку сброса). Стопки сброса могут быть просмотрены всеми игроками. Сокровища не имеют стопки сброса (16.1.2).

Благословения помещаются в общую стопку сброса, чтобы не загромождать игровой стол.

16.3 Заклинания

При Полной Силе рука игрока содержит 3 Заклинания. Колода Заклинаний — это общая колода, доступная всем игрокам.

16.4 Благословения

Благословения представляют собой прямое вмешательство в физический мир многочисленных божеств Калара. При Полной Силе рука игрока содержит по 1 Благословию от каждого Королевства, которое контролирует этот игрок. В отличие от Заклинаний и Сокровищ, Благословения «привязаны» к своему Королевству. Например: Благословение Фьордланда может взять и разыграть только игрок, контролирующий Фьордланд; оно может воздействовать только на отряды Фьордланда и быть разыграно только ими (16.6); и оно может быть разыграно только во время хода Фьордланда (если не является Чарами).

Благословения замешиваются в отдельные колоды, которые размещаются рядом с игровыми планшетами соответствующих Королевств. Доступны Благословения только тех Королевств, что находятся в игре. Стопка сброса Благословений общая.

Бахурамман оберегает Империю. Близнецы Тюр и Гюда охраняют Север. Гномы поклоняются Дурнгуру Строителю. Племена Шашка следуют за падшими братьями: Харком, Владыкой Хаоса, и Гролом Осквернителем. Армия Ночи служит Сцикс, Первой и Древнейшей, Богине Смерти, Богине Луны, Врагу всего живого.

- Волшебница Сандария

16.5 Продажа Сокровищ

Во время хода своего Королевства игрок может продать Сокровища (принадлежащих ему или находящихся в его руке) по 2 золотых за каждое. Сокровище нельзя разыграть и продать в один и тот же ход. При продаже Сокровище уничтожается (16.6.3). В Зимние сезоны игроки могут сохранять до 2 сокровищ, принадлежащих им или находящихся в их руке. Сокровища сверх этого лимита должны быть проданы.

Насколько отчаявшимся или порочным должен быть смертный, чтобы отказаться от одного из этих бесценных предметов ради горсти монет?

- Волшебница Сандария

16.6 Использование Магических Карт

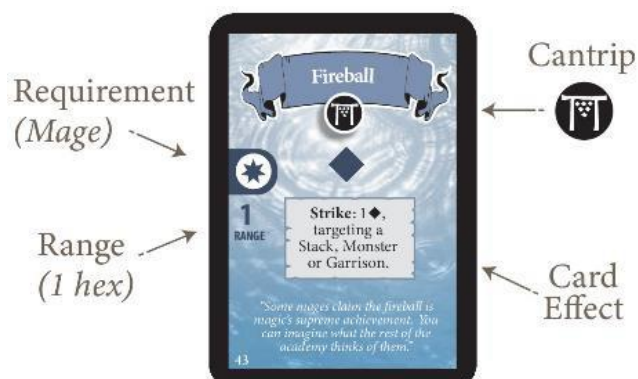
Магическая карта может иметь требование (16.6.2), обычно — способность *Маг*, означающее, что для того, чтобы разыграть данную карту, отряд с этой способностью, контролируемый или управляемый разыгрывающим карту игроком, должен быть выбран как источник эффекта этой Магической Карты. Этот отряд является **заклинателем (caster)** при розыгрыше этой карты. Использование Магической Карты — это Свободное Действие (7.3).

Силу Героя с Карты Героя может применить только одноименный Герой. Монстры могут использовать Заклинания, но не Благословения или Сокровища.

16.6.1 Что такое Цель?: В тексте Магической Карты или Силы Героя может использоваться термин «**цель**» (**target**), означающий, что игрок, разыгрывающий карту, должен указать, на что



именно повлияет Заклинание. Цель может находиться в гексе, где находится заклинатель, это может быть другой игрок, другой гекс или группировка. Разрешенные цели указаны в тексте карты.



16.6.2 Магические Требования и Ограничения: Если для использования Магической Карты есть требование, оно отображается в виде символа с левой стороны карты. Возможные требования:

Маг: Эту карту должен использовать дружественный Герой или Монстр со способностью *Маг*. Монстр не может использовать Заклинание, которое заставит его стать уничтоженным или покинуть гекс.

Дальность: Если на карте указан диапазон (range), это – максимальное количество гексов, на которое цель может быть удалена от заклинателя. Если дальность указывается двумя значениями (например, 3–5), цель не может быть ближе минимального значения или дальше максимального.

Способность: Некоторые Магические Карты требуют, чтобы у заклинателя была определенная способность (например, *Дальний бой* для Заклинания № 48 «*Ястребиный глаз*»).

Королевство: Карта может быть нацелена/разыграна только на отряды/отрядами определенного Королевства (и только во время хода этого Королевства, если только это не Чары).

Фолиант: Фолиант (Tome) может быть разыгран только вместе (в сочетании) с Заклинанием из руки одного и того же игрока. Фолиант может быть разыгран как Чары, если Заклинание, в сочетании с которым он разыгрывается, является Чарами. Например: если Чары «*Тепловой луч*» (Заклинание № 1) разыгрывается, чтобы снизить вражеский Боевой Рейтинг, в

сочетании с ним может быть разыгран Фолиант «*Книга Мертвых*» (Сокровище № 21), чтобы заставить этого противника также сбросить Заклинание или Благословение. Если Заклинание, разыгранное в сочетании с Фолиантом, отменяется, так же отменяется и эффект Фолианта.



Tome Symbol

В древние времена были созданы могущественные книги для усиления заклинаний. Все они канули в небытие. Ходят слухи, что некоторые из них до сих пор хранятся в тёмных уголках мира, спрятанные волшебниками-нежитью и охраняемые невообразимыми ужасами. Если бы волшебник завладел одним из этих бесценных предметов, он мгновенно обрёл бы силу.

–Волшебница Сандария

16.6.3 Ключевые Слова и Символы. На многих Магических Картах используются ключевые слова или символы со следующими значениями:

Удар (Strike): Удар – это атака, при которой защищающийся не бросает кубики (9.7). На карте будет указано, что может стать целью Удара. Некоторые Удары в случае успеха будут вызывать эффекты, отличные от попаданий.

Получить (Gain): Цель получает способности и/или Боевые Рейтинги на время действия карты (16.7.1). Когда игрок получает Героя, он помещается на игровое поле (14.3).

Боевая Магия (Battle Magic): Эта карта может быть разыграна только во время боя на Этапе Боевой Магии (16.7.3).

Уничтожить эту Карту (Eliminate This Card): Карта удаляется из игры. Она будет замешана в свою колоду во время Зимнего сезона.

Чары (Cantrip): Этот символ (расположенный под названием карты) означает, что карта может быть разыграна во время хода другого игрока (16.7.2).



Cantrip Symbol

Поместить (Place): Когда используется этот термин, отряд помещается в гекс или на игровое поле. Это не считается движением. Его статус (*завершивший* или *готовый*) не меняется.

Сбросить (Discard): При разыгрывании Заклинания с символом сброса необходимо сбросить с руки дополнительное Заклинание. Если это невозможно, карту с символом сброса разыграть нельзя.



Discard Symbol

16.7 Когда может быть разыграна Магическая Карта

Игрок может разыграть столько Магических Карт, сколько пожелает, во время Фаз Активации Королевств, которые он контролирует. Карты с символом Чар (16.7.2) могут быть разыграны во время Фазы Активации любого игрока, включая союзные и вражеские Королевства. Использование Магической Карты не требует, чтобы отряд-заклинатель был активированным, *готовым* или *завершившим*. Дружественный или управляемый (15.3) Маг может быть использован для разыгрывания нескольких Магических Карт в один и тот же ход. Магическая Карта не может быть разыграна без эффекта (скажем, для увеличения Рейтинга Движения *завершившего* отряда). После того, как Магическая Карта была разыграна и были применены ее эффекты, она сбрасывается или, если это Сокровище, становится принадлежащей игроку (16.1.2). Благословения Королевства могут быть разыграны только в его ход (кроме Чар).

16.7.1 Продолжительность действия Магической Карты: Если в тексте Магической Карты не указано иное, Заклинание длится до тех пор, пока не закончится активация текущего активного отряда или стека. Например, если Заклинание разыгрывается после того, как была активирована Армия Клятвожденных, его эффект длится до тех пор, пока эта Армия не станет *завершившей* (это справедливо как для Чар, так и для Заклинаний, разыгранных активным игроком). Если ни один отряд не активирован во время розыгрыша Магической Карты, ее эффект применяется немедленно, после чего завершается.

16.7.2 Чары: Некоторые Магические Карты имеют символ Чар. Чары — единственный тип карт, который может быть разыгран во время хода Королевства-противника. На Этапе Боевой

Магии активный игрок может разыгрывать Чары (и только их) в ответ на Чары, разыгранные защищающимся.



Spell #43 Fireball is a Cantrip

Колдовство может быть весьма трудоемким занятием. Зажигаются свечи, вычерчиваются символы, произносятся заклятия. Чары — это заклинания, для которых ничего этого не требуется. Наложить чары — все равно что нырнуть в тихий поток. Для них важны интуиция и физический контроль, а не знания и мастерство. Поскольку дети, чувствительные к потоку, впервые проявляют свой талант именно через чары, люди считают, что они слабые и неэффективные. Это не так. На самом деле они просто грубые. В руках опытного мага такие чары, как огненный шар, могут аккумулировать огромное количество энергии потока. Чары отличаются своей молниеносностью, а не недостатком силы.

— Волшебница Сандария

16.7.3 Боевая Магия: Порядок боя в Продвинутой Игре расширен с учетом Магии. Когда объявляется Атака, вступает в силу Боевая Магия, определяющая порядок розыгрыша Магических Карт и Сил Героев. Сначала атакующий может разыграть Карты или Силы, затем защищающийся может разыграть Чары. Наконец, атакующий может разыграть Чары. После броска кубиков на Этапе Боя 2 ограничения Боевой Магии снимаются, и игроки могут возобновить розыгрыш Магических Карт в обычном порядке.

При розыгрыше Засады ограничения Боевой Магии остаются в силе до тех пор, пока отряд, объявивший Засаду, не бросит свои кубики.

Во время Этапа Боевой Магии разрешается разыгрывать любые Магические Карты. Карты с ключевым словом «Боевая Магия» могут быть разыграны **только** на Этапе Боевой Магии.

16.7.4 Союзники и Боевая Магия

На Этапе Боевой Магии союзники атакующего могут разыгрывать Чары только во время розыгрыша карт атакующим. Союзники защищающегося могут разыгрывать Чары только во время розыгрыша карт защищающимся.

16.8 Порядок Боя в Продвинутой Игре

В Продвинутой Игре порядок боя дополняется Боевой Магией:

Боевая Магия: Игроки могут разыгрывать Магические Карты в следующем порядке:

- Атакующий может разыграть Магические Карты.
- Защищающийся может разыграть Чары (только).
- Атакующий может разыграть Чары (только).

Этап Боя 1. Объявление Засады: Любой игрок может объявить Засаду, если его отряд обладает *Скрытностью*, и в этом случае оставшаяся часть боя разыгрывается как Засада (16.8.1).

Этап Боя 2. Броски кубиков: Игроки бросают кубики в количестве, равном их суммарному Боевому Рейтингу. Подтвердите Критические попадания, если таковые имеются (9.8).

Боевая Магия завершается: Игроки могут возобновить розыгрыш Магических Карт в обычном порядке.

Этап Боя 3. Результаты боя: Определите результат боя (9.2). Если есть проигравший, он получает попадания (9.2.1), после чего бой завершается. Если атакующий побеждает, он может продвинуться в гекс защищающегося, если тот оказывается незанят (обязан продвинуться, если гекс содержит Поселение) (9.3).

16.8.1 Розыгрыш Засады: Если на Этапе Боя 1 объявлена Засада, разыграйте оставшуюся часть боя, используя Порядок Засады:

Этап Боя с Засадой 2. Первый Удар: Армия, инициировавшая Засаду, наносит Удар по противнику, используя свой Боевой Рейтинг (9.7). Если выпадает какое-либо количество успехов, противник получает одно попадание (9.2.1). Подтвержденные Критические попадания могут нанести дополнительные попадания (9.8).

Боевая Магия завершается: Игроки могут возобновить розыгрыш Магических Карт в обычном порядке.

Этап Боя с Засадой 3. Ответный Удар: Если цель Засады выживает после Удара противника, она наносит ответный Удар, используя свой Боевой Рейтинг. При Засаде нет победителя или проигравшего. Атакующий может продвинуться в гекс защищающегося, если последнему было нанесено попадание, после чего его гекс оказался незанят (должен продвинуться, если гекс содержит Поселение) (9.3), затем бой завершается.

16.9 Удары вне Боя

Удары (9.7), которые происходят вне боя, разыгрываются следующим образом: Попадание по Монстру приводит к победе над ним, но без получения награды. Если *враждебное Поселение* является незанятым после Удара, нанесшего попадание, маркер Контроля Поселения удаляется (если его не было, то Поселение становится Разрушенным (4.8)). Грабежа не происходит, маркер Контроля не помещается. Удары не наносят попадания добровольным Поселениям.

Памятка по Ударам вне Боя:

- Если *враждебное Поселение* является незанятым после Удара, нанесшего попадание, маркер Контроля Поселения удаляется (если его не было, то Поселение становится Разрушенным). Грабежа не происходит.
- Если Монстр получает попадание: Монстр уничтожается, награда не получается.
- Удары, которые происходят в результате Засады, являются частью розыгрыша боя и не подчиняются правилу 16.9.

17. Фаза Тайного Учения

В Империи существуют три магические школы: *Круг* (часто называемый *Кругом Тиранов*, но, конечно же, не его членами), *Академия* и *Хранители*. Последователи *пути Тиранов* были ответственны за *Мерзость*, что едва не поглотила Калар пятьсот лет назад. Их традиции и практики сохраняются среди адептов *Круга*, несмотря на былые преступления, по простой причине: *мощь*. Тираны не боятся смятения. Они верят, что им можно управлять с помощью дисциплины, таланта и властной воли. В отличие от *Круга*, *Академия* делает упор на равновесие. Достижение новых ступеней требует терпения и мудрости в дополнение к дару ощущать приливы и отливы тихого потока. *Академия* стремится к постепенно,

Great Raven



устойчиво нарастающей силе потока. Школа Хранителей была основана во времена Мерзости и ответственна за закрытие Мировой Раны. Когда течения между Каларом и Меджи нарушаются, именно Хранители направляют их обратно в надлежащее русло. Наконец, существует Жречество. Хотя, строго говоря, это не магическая школа, Жречество ищет благосклонности сил, обретающихся в потоке. В Империи наши жрецы заботятся о том, чтобы могучий Бахурамман получал от народа преданность и почитание... и это справедливая плата за его божественную защиту.

-Волшебница Сандария

17.1 Маркеры Тайного Учения

Маркеры Тайного Учения определяют, когда игроки берут магические карты во время игры. На одной стороне каждого маркера на белом фоне изображен символ Тайного Учения. На обратной стороне маркеры имеют либо символ Глифа (Glyph), либо символ Смятения (Churn). Количество Королевств в игре определяет, сколько маркеров каждого типа будет использоваться в Кампании:

2 Королевства:	2 Глифа, 1 Смятение
3 Королевства:	3 Глифа, 1 Смятение
4+ Королевства:	4 Глифа, 1 Смятение



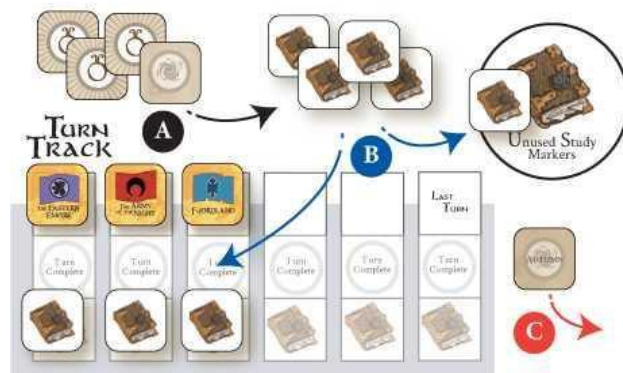
Нарушение тихого потока — будь то по естественным причинам или из-за безрассудного колдовства — мы называем смятением. Вопреки утверждениям Тиранов, это не пустяк. Смятение способно перекрыть энергию потока, приводя к болезням, увяданию и даже смерти. Когда течения потока теряют стройность, пересекаются, смешиваются или — в самых серьезных случаях — полностью прекращаются, волшебникам становится невозможно отыскать и следовать тем из них, что необходимы для успешного колдовства.

-Волшебница Сандария

17.1.2 Распределение Маркеров Тайного Учения:

В начале игры, в Зимние сезоны и при завершении сезонов кампании все находящиеся в игре маркеры Тайного Учения собираются вместе, переворачиваются лицом вниз (символом Тайного

Учения вверх) и перемешиваются. После чего по одному маркеру, без раскрытия их лицевых сторон, размещается на Планшете Сезона под Знаменем каждого Королевства в ячейки, содержащие символ Тайного Учения. Если над такой ячейкой нет Знамени Королевства или оно перевернуто стороной Краха вверх, маркер Тайного Учения в нее не помещается. Если после этого остаются неразмещенные маркеры, они помещаются в ячейку «Неиспользованные Маркеры Учения» на Планшете Сезона, так же без раскрытия.



А: Соберите правильный набор маркеров Глифов и Смятения. **Б:** Переверните их стороной с общим символом Учения вверх, перемешайте и распределите на Треке Хода по одному под каждым Знаменем. Все лишние маркеры отправляются в ячейку «Неиспользованные Маркеры Учения». **С:** В начале игры и во время Зимних ходов маркер «Осеннего Смятения» помещается в ячейку «Осень» Трека Сезона.

17.2 Осеннее Смятение

По мере того, как времена года меняются от весны к зиме, естественным образом растет Смятение, что затрудняет магические практики. Это представлено в виде увеличения к концу года контактов волшебников со Смятением.

В начале игры маркер Смятения с надписью «Осень» (Autumn) помещается в ячейку «Осень» на Треке Сезона. В конце каждого Летнего Сезона (13.2.1), маркер Осеннего Смятения добавляется в запас маркеров Тайного Учения. Зимой маркер Осеннего Смятения убирается из запаса и помещается в ячейку «Осень» следующего года.



17.3 Фаза Тайного Учения

В конце хода каждого Королевства наступает Фаза Тайного Учения, в которой участвуют все игроки. Маркер Тайного Учения текущего хода переворачивается. Если раскрыт символ Глифа, каждый игрок может Изучить три разные Дисциплины (17.4). Если раскрыт символ Смятения, каждый игрок может Изучить одну Дисциплину.

17.4 Проведение Тайного Учения

Изучение проводят все игроки. Каждый игрок выбирает одну или несколько Дисциплин для изучения, в зависимости от символа, раскрытого на маркере Тайного Учения текущего хода:

Глиф:	Игрок может Изучить 3 Дисциплины (ни одна из них не может быть изучена более одного раза).
Смятение:	Игрок может Изучить 1 Дисциплину.

Дисциплины, которые могут быть изучены, соответствуют трем типам Магических Карт: Сокровища, Благословения и Заклинания:

Изучить Сокровища:	Верните (в руку) одно принадлежащее вам Сокровище (17.4.1)
Изучить Благословения:	Доберите Благословений до Полной Силы. Перед этим игрок по желанию может сбросить одно Благословение.
Изучить Заклинания:	Доберите Заклинаний до Полной Силы. Перед этим игрок по желанию может сбросить одно Заклинание.

17.4.1 Изучить Сокровища

Игрок Возвращает Сокровище (выбирает одно из тех, что принадлежат ему, и добавляет его в свою руку). Если у игрока нет Сокровищ, эта Дисциплина не может быть изучена. Количество Сокровищ, которые игрок может держать в своей руке, не ограничено.

17.4.2 Изучить Благословения

Игрок добывает Благословений до Полной Силы. Полная сила для Благословений — это одна (1) карта Благословения из каждой колоды Благословений под контролем игрока. При изучении Благословений одно Благословение может быть сброшено перед добором.

17.4.3 Изучить Заклинания

Игрок добывает Заклинаний до Полной Силы. Полная сила для Заклинаний — это три (3) карты Заклинаний. При изучении Заклинаний одно Заклинание может быть сброшено перед добором.

17.4.4 Памятка по Полной Силе

Заклинания: Три (3) Заклинания.

Благословения: Одно (1) Благословение от каждого Королевства под контролем игрока.

Сокровища: У игрока может быть любое количество Сокровищ.

Обратите внимание, что Полная Сила применяется только во время Тайного Учения и во время Подготовки (2.6). Она не отражает максимальный размер руки (16.1.3).

17.5 Замешивание Колод

Во время Зимних ходов стопки сброса и уничтоженные Сокровища замешиваются в соответствующие колоды (13.2.2). Если в колоде нет карт, когда игроку предписано взять из нее карты, перемешайте все сброшенные или удаленные карты из этой колоды и создайте ее заново.

Пример Тайного Учения:

Шейн играет за Клятворожденных в кампании против Королевств Орков и Гоблинов (оба контролируются Сиршей). Шейн завершил Фазу Активации своего хода и переходит к Фазе Тайного Учения. Он переворачивает маркер Тайного Учения, раскрывая Глиф. У него в руке нет Сокровищ, Благословений и Заклинаний. Ему принадлежит одно Сокровище (разыгранное им ранее и лежащее лицом вверх рядом с его планшетом). В руке Сирши есть одно Заклинание, одно Благословение Орков, Одно Благословение Гоблинов и два Сокровища. Еще два Сокровища ей принадлежат (так же лежат рядом с ее планшетом). Шейн, имея пустую руку, берет три Заклинания, одно Благословение Клятворожденных и Возвращает в руку принадлежащее ему Сокровище. Сирша решает не сбрасывать ее Заклинание, поэтому она добывает два Заклинания (что доводит Заклинания в ее руке до Полной Силы). Она решает сбросить ее Благословение Орков и взять ему замену (т.к. Благословение Гоблинов остается у нее, это доводит Благословения в ее руке до Полной Силы). Она Возвращает в руку одно из двух принадлежащих ей Сокровищ, доведя количество карт Сокровищ в своей руке до трех (количество Сокровищ, которые она может держать в руке, не ограничено). Фаза Тайного Учения завершается.

Справочник

На следующих страницах содержится информация обо всех картах в игре, а также Глоссарий/Указатель важных терминов. Записи с тире (-) не несут дополнительной информации.

18. Руководство по Картам Магии и Героев



18.1 Заклинания
«Пылающие Знамена»
содержат 52 Заклинания.

1. Тепловой луч: Если Боевой Рейтинг цели не содержит Тяжелых Кубиков, «Тепловой луч» не оказывает никакого эффекта.

2. Пылевой демон: Если Боевой Рейтинг цели не содержит Легких Кубиков, «Пылевой демон» не оказывает никакого эффекта.

3. Внезапный туман: «Внезапный туман» удаляет кубики из Боевого Рейтинга отряда. Карты, подобные Заклинанию № 8, «Удар молнии», не воздействуют на Боевой Рейтинг отряда, поэтому «Внезапный туман» не оказывает в этом случае никакого эффекта.



4. Землетрясение: «Землетрясение» может ударить гекс Укрепленного Поселения, который обычно защищен от ударов. При нанесении удара по Укрепленному Поселению с помощью «Землетрясение» игнорируйте его Модификатор «-1». «Землетрясение» не оказывает никакого эффекта на Магически Укрепленные Поселения. При розыгрыше «Землетрясение» делайте отдельный бросок для каждого затронутого гекса.

5. Сокрушающие лозы: Посмотрев на результаты первого Удара, игрок, использующий Заклинание, может решить применить его вторую часть, сбросив другое Заклинание и снова ударив цель.

6. Цунами: Цель «Цунами» должна занимать гекс Побережья, примыкающий к гексу Моря. «Цунами» не может атаковать отряды, расположенные рядом с озером Лох Фоссватнет (Loch Fossvatnet) (на карте Диких Земель). Лох включает гекс Моря, но оно слишком мало, чтобы создать приливную волну, даже магическую.

7. Магические стрелы: -

8. Удар молнии: Игрок, применяющий «Удар молнии», должен решить, использовать или нет дополнительные Тяжелые Кубики, прежде чем бросить кубики.

9. Рой пчел: Магические Карты, дающие вам способность, не заставляют вас ее использовать. Вы можете разыграть эту карту, чтобы получить 1□, даже если вы решите не объявлять Засаду с использованием Скрытности.

10. Некромантия: Это Заклинание может быть нацелено на любой уничтоженный отряд в пределах дальности (дружественный или вражеский). Монстры не являются допустимыми целями для «Некромантия».

11. Портал: Если отряд, являющийся целью «Портал», помещен в гекс с завершившим отрядом, этот отряд так же становится завершившим.

12. Оседлавший волну: Отряд или группировка, являющаяся целью «Оседлавший волну», может использовать Движение Кораблем в качестве Свободного Действия один раз во время своей Активации (12.5.2). Отряд может использовать Движение Кораблем только один раз за ход (это означает, что отряд не может использовать «Оседлавший волну», чтобы выполнить Движение Кораблем как Свободное Действие, а затем выполнить Движение Кораблем снова за действие). Огромные и Дикие Армии могут выполнить Движение Кораблем, когда становятся целью «Оседлавший волну».

13. Укрытие в потоке: «Укрытие в потоке» может быть разыграно после броска кубиков в бою, чтобы отменить нанесенные попадания. К слову, «поток» (tidal) в названии этой карты отсылает к *тихому потоку*, невидимой магической силе, которая соединяет миры Меджи и Калар.

14. Иллюзия: Разрешено подождать и позволить ударяющему игроку увеличить силу своего Удара, прежде чем отменить его, при условии, что «Иллюзия» разыгрывается до броска кубиков. После отмены Удара по карте «Иллюзия» все Силы или Магические Карты, разыгранные в поддержку Удара, сбрасываются / блокируются / становятся принадлежащими. Если «Иллюзия» разыграна во время Засады, отменяется только Удар игрока-цели.

15. Отрицание: Из-за ограничений Боевой Магии Чары, разыгранные атакующим после того, как защищающийся завершил розыгрыш своих Чар, не могут быть отменены картой «Отрицание». Карта, являющаяся целью розыгрыша «Отрицание», считается разыгранной, даже несмотря на то, что ее эффект был отменен.

16. Сон: Герой, сгруппированный с завершившей Армией, также становится завершившим. Если атакующий отменяет «Сон» с помощью собственных Чар, бой продолжается.

17. Исцеление ран: Можно ли использовать это Заклинание для спасения отряда, получившего 2 попадания во время боя? Да. Попадания наносятся после снятия ограничений Боевой Магии. После получения одного попадания можно разыграть Заклинание и Восстановить отряд, после чего он получит второе попадание и завершит битву ослабленным, но не уничтоженным.

18. Магия Крови: «Магия Крови» не может быть использована Монстром. Магические Карты, разыгранные уничтоженным заклинателем до розыгрыша «Магия Крови», не отменяются.

19. Облако тьмы: «Облако тьмы» должно быть разыграно до броска кубиков.

20. Монстры среди холмов: Эта карта позволяет разместить Бродячего Монстра (не Морского Монстра). Монстр должен появиться в пределах 3 гексов от Логова (не Морского Логова).

21. Телепорт: Группировка заклинателя не становится завершившей из-за этого Заклинания. Разрешено начать свое движение, разыграть «Телепорт», затем завершить движение и выполнить действие.

22. Живой гримуар (Фолиант): Это единственный Фолиант в колоде Заклинаний. Разыграйте его, когда разыгрываете другое Заклинание. Сбросьте «Живой гримуар», затем возьмите новое Заклинание и Благословение.

23. Околдованный: Если у игрока, применяющего это заклинание, после розыгрыша «Околдованный» в руке останется три Заклинания, его разыграть нельзя (рука игрока уже имеет Полную Силу).

24. Мученичество: Магические Карты, разыгранные уничтоженным заклинателем до розыгрыша «Мученичество», не отменяются. Возьмите два Благословения (они могут быть от разных Королевств под вашим контролем или от одного Королевства).

25. Сила Гигантов: Отряд, в Боевом Рейтинге которого нет Легких Кубиков, не может быть целью «Сила Гигантов».

26. Земля в грязь: Целью может стать группировка, переместившаяся (не построенная и не помещенная (placed)) в гекс, будь то в результате обычного движения, Магической Карты или Силы Героя. *Исключение:* Отряд не может стать целью, если входит в гекс, в котором ему запрещено завершать активацию. Должно быть разыграно, как описано в Заклинании № 47 «Ярость Морьяны» (т.е. не может быть разыграно задним числом).

27. Страх: Если Армия, являющаяся целью «Страх», не может переместиться ни в один разрешенный гекс, она обязана получить попадание. Перемещение гекс, соседний с Монстром, управляемым врагом, разрешено. Монстры и гарнизоны не могут быть целью «Страх». Если Армия сгруппирована с Героем, Герой может переместиться вместе с Армией или остаться в гексе.

28. Расплавленный молот: -

29. Черный прилив: Бродячий Монстр должен быть помещен в Морской гекс, соседний с гексом Побережья. Монстры могут быть помещены в озеро Лох Фоссватнет (на карте Диких Земель).

30. Обуздание дикости: Влияет только на дикие Армии (т.е. не влияет на дикого Героя или не-диких Героя или Армию).

31. Ледяной шторм: -

32. Плавающие ддани: -

33. Ослабляющий луч: «Ослабляющий луч» может быть разыгран после броска кубиков, чтобы отменить один успех.

34. Изгнание в Меджи: Из-за ограничений Боевой Магии Чары, разыгранные атакующим после того, как защищающийся завершил розыгрыш своих Чар, не могут быть отменены «Изгнание в Меджи».

35. Одержимость демонами: Удар, нанесенный «Одержимость демонами», не наносит попаданий ничему, кроме выбранного целью Героя. Герой, полученный благодаря «Одержимость демонами», должен быть помещен на поле немедленно, соблюдая правила помещения полученного (gained) Героя (14.3).

36. Призыв мертвых: Игнорируйте упоминание Монстра на этой карте.

37. Ритуал Силы: «Ритуал Силы» не может быть использован Героем в группировке без Легких Кубиков в ее Боевых Рейтингах.

38. Ритуал Скорости: На время действия Заклинания и заклинатель, и армия в группировке с ним получают +2 к своим напечатанным Рейтингам Движения.

39. Призвать кракена: Помните, что озеро Лох Фоссватнет в Диких Землях содержит гекс Моря. Игнорируйте упоминание Монстра/Гарнизона на этой карте.

40. Призвать Мораг: Игнорируйте упоминание Монстра/Гарнизона на карте.

41. Разящие стрелы. «Разящие стрелы» разыгрывается после того, как группировка заклинателя бросила свои кубики.

42. Противотечение: Из-за ограничений Боевой Магии Чары, разыгранные атакующим после того, как защищающийся завершил розыгрыш своих Чар, не подвержены эффекту «Противотечение».

43. Огненный шар: -

44. Гноящиеся раны: Эта карта позволяет одному Критическому попаданию нанести до трех дополнительных попаданий вместо обычного одного. Если игрок, использующий это Заклинание, выбросил более одного Критического попадания, только одно из них подтверждается 3 Легкими Кубиками, остальные подтверждаются одним Легким Кубиком каждое.

45. Тропы страха: Поскольку розыгрыш Заклинаний является Свободным Действием, группировка заклинателя может переместиться и выполнить действие до использования «Тропы страха».

46. Четырехпалый кулак: Выбрав целью «Четырехпалый кулак» неисследованное Логово, вытяните Монстра и поместите его в Логово. Монстр становится целью Удара этого Заклинания. Награда в золоте в случае победы над Монстром равна ее напечатанному значению -1 (штраф, отражающий гонорар компании искателей приключений). Если у Монстра нет награды в золоте, разыгравший карту игрок не обязан тратить золото.

47. Ярость Морьяны: Когда группировка-цель пересекает сторону Морского гекса, скажите «Стоп!», а затем разыграйте эту карту. Вы не можете подождать, чтобы увидеть, куда дальше двинется группировка, а затем задним числом разыграть «Ярость Морьяны», чтобы нанести по ней попадание.

48. Ястребиный глаз: Это Заклинание может быть использовано только отрядом или группировкой со способностью Дальний бой.

49. Ритуал Бдительности: Маг, использующий «Ритуал Бдительности», не может занимать Поселение.

50. Печать отваги: Эти Чары не могут предотвратить ослабление Армии Полной Силы, но могут предотвратить уничтожение ослабленной Армии.

51. Призрачный клинок: -

52. Зарница: -





18.2 Сокровища
«Пылающие Знамена»
содержат 36 Сокровищ:

1. Молот бога Бури: Заклинатель получает 1□ в этом бою. Если противником заклинателя является Монстр или Герой, заклинатель вместо этого получает 1♦.

2. Бездонная сумка: Когда вы получаете «Бездонная сумка», то должны принять решение: продать или разыграть его (когда разыгрывается, оно просто становится принадлежащим). Пока вам принадлежит «Бездонная сумка», вы можете Вернуть 2 Сокровища (вместо 1) каждый раз, когда Изучаете (Study) Сокровища. Кроме того, при вынужденной продаже излишков Сокровищ во время Зимних сезонов, «Бездонная сумка» позволяет вам сохранить 3 Сокровища в дополнение к ней самой (т.е. всего 4), вместо 2.

3. Сфера Замешательства: Эта карта должна быть разыграна до любых бросков кубиков. Например, если игрок разыграл «Землетрясение», «Сфера Замешательства» не может быть разыграна для отмены результатов броска «Землетрясение» после того, как они стали известны.

4. Философский камень: Заклинание для сброса с руки случайным образом выбирает ваш противник.

5. Рог Удуна: Эта карта может быть разыграна творчески: например, ваша Армия уничтожена в битве. Вы разыгрываете «Рог Удуна», чтобы поместить Армию из соседнего гекса в защищающийся гекс, что удержит победителя от продвижения в него. Другой пример: вражеская Армия пытается войти в гекс, соседний с одной из ваших Армий. Вы разыгрываете «Рог Удуна», чтобы поместить Армию в этот гекс, что заблокирует вход в него вражеской Армии.

6. Пернатый плащ Хадана: Дикий Герой, сгруппированный с Дикой Армией, не отменяет характеристики Дикой Армии (3.2.1).

7. Кольцо Мойры: Сбрасываемое Благословение должно совпадать с Королевством, отряд которого собирается перебросить свои кубики. Если у вас нет Благословений, «Кольцо Мойры» не может быть разыграно.

8. Дневник Торгиальса Огмундарсона (Фолиант): Это Сокровище увеличивает дальность Заклинания, в сочетании с которым разыгрывается этот Фолиант.

9. Адская сфера: Заклинание для сброса с руки случайным образом выбирает ваш противник. Добавьте один успех к тем, что вы выбросили в ходе атаки.

10. Пожиратель душ: Заклинатель получает 1□ в этом бою. Он также получает дополнительные 2□, если противником заклинателя является Герой (как известно каждому волшебнику, у Монстров нет души, поэтому у «Пожиратель душ» отсутствует интерес к их уничтожению).

11. Эльфийский лук: Заклинатель получает в этом бою 1□ и способность Дальний бой. Он получает также дополнительный 1□, если противником заклинателя является Монстр или Герой.

12. Кольцо Невидимости: В случае группирования с Армией, разрешено назначить попадание заклинателю, а затем отменить его с помощью «Кольцо Невидимости».

13. Кольцо Драконов: Кольцо Драконов не дает Полет Армии, с которой сгруппирован заклинатель. Дикий Герой, сгруппированный с Дикой Армией, не отменяет характеристики Дикой Армии (3.2.1).

14. Посох волшебника: -

15. Посох Бедствий: Каждое Заклинание или Сокровище, разыгранное игроком-противником во время Этапа Боевой Магии (как до, так и после того, как было разыграно «Посох Бедствий»), стоит противнику 1 кубик. Если бросаются кубики разных типов, игрок, использующий «Посох Бедствий», решает, кубик какого типа теряется. Благословения не запускают эффект Посоха, равно как и Заклинания и Сокровища, использованные другими игроками, кроме противника заклинателя.

16. Черная стрела: Заклинатель получает Скрытность и Дальний бой. Он также получает дополнительный 1♦, если противником заклинателя является Монстр или Герой.

17, 18 и 19. Клад: Игрок получает указанное количество золота, после чего **«Клад»** уничтожается. Уничтоженные карты возвращаются в колоду Сокровищ во время следующего Зимнего сезона.

20. Черный алмаз: Эта темная мерзость, узилище бесчисленного числа потерянных душ, может вызвать цепь Критических попаданий, если броски кубиков, используемых для подтверждения попаданий, смогут привести к дополнительным Критическим попаданиям.

Пример: Армия Убийц Драконов, сгруппированная с Героем Клятвоорожденных, выбрасывает «7» и «8» во время боя, что приводит к 2 Критическим попаданиям. Игрок за Клятвоорожденных разыгрывает **«Черный алмаз»**, чтобы подтвердить эти Критические попадания кубиками ♦, а не обычными кубиками □. На подтверждающем броске выпадает «5» и «7» – оба успеха. Это наносит 2 дополнительных попадания, а также «7» засчитывается за третье Критическое попадание. Подтверждающий бросок успешен – «8», что наносит еще одно попадание и засчитывается за четвертое Критическое попадание. Подтверждающий бросок на четвертое Критическое попадание – «3», что проваливает подтверждение. Итого Убийцы Драконов наносят 5 попаданий (два и еще три подтвержденных критических).

21. Книга Мертвых (Фолиант): Разыграйте вместе с Заклинанием, чтобы заставить противника сбросить Магическую Карту. Игрок-цель может выбрать, сбросить Заклинание или Благословение. Если у него нет карт одного из этих типов, должен быть выбран другой тип. Игрок без Заклинаний и Благословений не может быть выбран целью.

22. Энциклопедия чудовищ (Фолиант): Разыграйте вместе с Заклинанием. Заклинатель получает 1□, а также все способности одного управляемого Монстра в игре. Если в игре нет управляемых Монстров, заклинатель все еще получает 1□.

23. Астрономикон (Фолиант): Разыграйте вместе с Заклинанием, чтобы взять другое Заклинание.

24. Свитки Шолоса (Фолиант): Разыграйте вместе с Заклинанием, чтобы взять Благословение.

25. Посох Исцеления: Эффекты этого Сокровища делятся весь ход вместо продолжительности в соответствии с 16.7.1.

26. Шлем Превосходства: Каждое Заклинание или Сокровище, разыгранное игроком-противником во время Боевой Магии (как до, так и после того, как было разыграно **«Шлем Превосходства»**), добавляет заклинателю 1♦. Благословения не учитываются. Заклинания и Сокровища, использованные во время Боевой Магии другими игроками, кроме противника заклинателя, также не учитываются для способностей **«Шлема Превосходства»**.

27. Драконий щит: Магические Карты и Силы Героев, которые воздействуют на Укрепленные Поселения (такие как Сокровище № 9: **«Адская сфера»**), не влияют на **«Драконий щит»**.

28. Амулет Белого Волка: Дикий Герой, сгруппированный с Дикой Армией, не отменяет характеристики Дикой Армии (3.2.1).

29. Проклятие Ксараксеса: Как только игрок получает проклятие, он не может передать его другому игроку. Владелец должен платить 1 золото каждый раз, когда хочет Вернуть Сокровище. Если золото не заплачено, Сокровище не может быть Возвращено. Проклятия не могут быть проданы или Возвращены. Проклятие можно уничтожить в любое время, потратив 3 золота (уничтоженные карты возвращаются в колоду Сокровищ во время следующего Зимнего сезона).

30. Проклятие Красного Волшебника: (см. Сокровище № 29: **«Проклятие Ксараксеса»**)

31. Скрижали Амун Хота (Фолиант): Заклинателем **«Скрижали Амун Хота»** и заклинателем Заклинания, вместе с которым оно разыгрывается, должен быть один и тот же Маг.

32. Око Кагутомо: Не может быть использовано Магом, занимающим Поселение.

33. Амулет Штормового Гиганта: Заклинатель становится **Огромным** на время своей активации (он не может использовать Движение Кораблем и Разрушит любое Поселение, которое занимает (в конце своей активации)).

34. Железный голем: Бросайте ♦, полученный за счет карты **«Железный голем»**, отдельно от остальных кубиков. Он попадает на 5+ (в т.ч. против Магических Укреплений).

35. Фонтан Силы: Когда разыгрывается **Фонтан**, получите Героя (14.4), затем уничтожьте **Фонтан** и возьмите другое Сокровище (уничтоженные карты возвращаются в колоду Сокровищ во время следующего Зимнего сезона).

36. Фонтан Отваги: см. Сокровище № 35.



18.3 Благословения и Карты Героев по Королевствам «Пылающие Знамена» содержат 98 Благословений и Карт Героев.



1. Элементаль воды: Для использования «*Элементаль воды*» требуется *Маг* Фьордланда (на дальности 2). Целью может быть выбрана Армия Фьордланда в гексе Крупной Реки или Побережья, либо Армия Фьордланда, атакующая гекс Крупной Реки или Побережья.

2. Зов Предков: Для использования «*Зов Предков*» требуется *Маг* Фьордланда (на дальности 3). Целью может быть выбрана Армия Фьордланда в гексе Глуши, либо Армия Фьордланда, атакующая гекс Глуши.

3. Воин Севера: Не является Чарами (16.7.2).

4. Поиски приключений на Западных островах: Не может быть разыграна, если у игрока в руке нет 2 Заклинаний.

5. Песнь валькирии: Для использования требуется *Маг* Фьордланда. Если выпало 5+, Армия Валькирий помещается в соседний гекс, и заклинатель получает 1□.

6. Ярость берсерка: Может быть использовано только Армией Берсерков. Критические попадания засчитываются за броски с результатами 6+ вместо обычных 7+.



Drakken

7. Стена щитов: Может воздействовать на любой отряд Фьордланда, включая гарнизоны Фьордланда (гарнизоны Лояльных Поселений Фьордланда и Поселений с маркером Контроля Фьордланда).

8. Покровительство Тюра: Любая Армия Фьордланда может сбросить Заклинание, чтобы получить 1 Легкий Кубик. Если она занимает гекс Побережья или Крупной Реки, она получает также дополнительный Тяжелый Кубик.

9. Покровительство Гюды: Любая Армия Фьордланда может сбросить Заклинание, чтобы получить 1 Легкий Кубик. Если она занимает гекс Глуши (в т.ч. Поселения в Глуши), она получает также два дополнительных Легких Кубика.

10. Рейнджеры Севера: Может быть использовано только Армией Рейнджеров.

11. Лиева Эриксдоттир (Мастер-охотник): Переместите группировку Лиевы на один гекс или оставьте ее в текущем гексе (если это гекс Леса). Если разыграно во время Боевой Магии и приводит к тому, что группировка Лиевы больше не является соседней по отношению к противнику, бой отменяется (атакующий становится завершившим).

12. Тор Йотунссон (Секира Короля морей): Это постоянная Сила. Пока Тор находится в гексе Побережья (включая Озера), один Легкий Кубик в его группировке заменяется на Тяжелый Кубик. Это не по желанию: игрок за Фьордланд должен заменить Легкий Кубик на Тяжелый, если это применимо.

13. Фрейя (Крылья Доблести): Герой-цель и его Карта Героя не покидают игру. Карта Героя не разблокируется, если заблокирована. Герой, выбранный целью «*Крылья Доблести*», не может остаться в гексе, где он был уничтожен, даже если тот является соседним с Фрейей.

14. Саффи Зигмундсдоттир (Песнь Возрождения): «*Песнь Возрождения*» воздействует только на Армии Фьордланда. Эффекты этой Силы делятся весь ход вместо продолжительности в соответствии с 16.7.1.

15. Кронакс-Берсерк (Песнь Резни): Герой Фьордланда № 13 (Фрейя) может использовать «*Крылья Доблести*», чтобы предотвратить уничтожение Кронакса.

16. Астрид Лауфгрейн (Ярость Гюды): -

17. Карл Бондарссон (Песнь Мужества): -



Восточная Империя
У Восточной Империи есть
16 Благословений и Карт Героев

1. Хлеб и зрелища: Эта карта может быть разыграна только во время Фазы Активации Империи (16.7).

2. За Императора!: Эта карта не может быть разыграна, если и Платидия (Placidia), и Аврелиана (Aureliana) Разрушены, находятся под контролем врага или не в игре. Пределы группирования должны соблюдаться. Катафракты могут быть помещены в осажденный Город. Увеличьте количество Восстаний на 1.

3. Рука Императора: После того, как была разыграна «**Рука Императора**», запрещено проводить Подавления до следующего хода Империи.

4. Потомок Бахураммана: Не является Чарами (16.7.2).

5. Призыв в армию: Вариант с Подавлением не может быть выбран, если действует эффект Благословения Империи № 3 «**Рука Императора**». Если выбран вариант с Акритаями, три их Армии размещаются с использованием правил строительства (но без оплаты золотом).

6. Массированная атака кавалерии: Может быть использовано Армией Катафрактов или Корсаров.

7. Элитные лучники: Может быть использовано группировкой с *Дальним боем*.

8. Дисциплинированные ветераны: Может быть разыграно на ослабленную Армию Империи.

9. Кулак Императора: Игрок за Империю выбирает любое количество кубиков, но не более 3, и на столько же увеличивает количество Восстаний.

10. Зов славы: Должно быть разыграно *Магом* Империи. Он должен быть сгруппирован с Армией, чей Боевой Рейтинг включает как минимум 1□.

11. Ариадна, Серый Волк (Убийца чудовищ): -

12. Анна Лонтиус (Железный кулак в бархатной перчатке): -

13. Принцесса София (Священное знамя): После того, как группировка Софии продвигается, она может продвинуться (*еще раз*) в любой разрешенный соседний гекс или остаться на месте. Она может атаковать снова.

14. Ледяное Сердце (Шлем Белого Дракона): Находясь в бою с Ледяным Сердцем, противник не может использовать Заклинания во время Этапа Боевой Магии. Благословения и Сокровища не подвержены его влиянию. Противник может начать разыгрывать Заклинания снова во время Этапа Боя 3.

15. Веста Пселлос (Ослепляющий луч): Отряд или группировка без единого Легкого Кубика в своем Боевом Рейтинге не может быть целью «**Ослепляющий луч**».

16. Бардас Малейнос (Светоносец): -



Клятвоорожденные
У Клятвоорожденных есть
16 Благословений и Карт Героев

1. Подземные тропы: Эта карта изменяет Рейтинг Движения *готовой* или активированной группировки с напечатанного значения на «5». Если группировка уже потратила очки движения до розыгрыша «**Подземные тропы**», они вычитаются из Рейтинга Движения «5».

2. Жадно копались: «**Жадно копались**» разыгрывается после того, как Армия Шахтеров выполнила свое действие Разработки Шахт (получив 1 золото). Если выпало «6», Шахтеры получают 2 дополнительных золота, а также Сокровище.

3. Секретные способы: После розыгрыша игрок за Клятвоорожденных может строить и Восстанавливать отряды в или рядом с осажденными Поселениями Клятвоорожденных до конца текущего хода.

4. Вороны летят: Если Поселение-цель содержит маркер Разрушено, он немедленно удаляется без оплаты золотом. С помощью этого Благословения отряд может быть помещен в осажденное Лояльное Поселение Клятворожденных.

5. Затерянный город Хазуд: См. раздел 12.1.3. Как только эта карта разыграна, она навсегда удаляется из игры.

6. Ярость Предков: Эта карта может быть разыграна только после того, как группировка Клятворожденных победила в бою, но до продвижения. Победившая группировка может выбрать: продвинуться или остаться в своем гексе, после чего она может выполнить атаку с ее Боевым Рейтингом, увеличенным на 1 Тяжелый Кубик. «**Ярость Предков**» позволяет игроку за Клятворожденных не продвигаться в побежденное Поселение. Если он так и поступает, то Поселение не Грabitся и контроль над ним не меняется.

7. Дух Гор: Это Чары, поэтому оно может быть использовано хитрым образом (например, чтобы добавить Героя в бою во время Боевой Магии (14.4)).

8. Горный народ: Армия-цель может переместиться (с Рейтингом Движения +2), а затем атаковать (с +2□).

9. Сильные сердцем: Не является Чарами (16.7.2).

10. Рунные камни: Игрок за Клятворожденных может разыграть эту карту, если уже имеет руку Полной Силы или более. После взятия карт игрок должен сбросить все карты, кроме 3 (Полная Сила для Заклинаний).

11. Хага-Тор: Красный Орел (Клинок Предков): Эта Сила позволяет группировке Хага-Тора продвинуться после битвы, если она победила, будучи защищающейся (а также объявить собственную атаку). Если группировка Хага-Тора продвигается в Поселение, игрок за Клятворожденных Грabit его и получает над ним контроль.

12. Старейшина Йети (Мудрость Предков): Каждый раз, когда он участвует в битве (в атаке или защите), Старейшина Йети может взять Заклинание, а затем немедленно сбросить Заклинание. Если у игрока за Клятворожденных нет Заклинаний в руке, эту Силу нельзя разыграть.

13. Призывающая Бурю (Сердце из льда): Игрок за Клятворожденных должен решить, добавляет он Тяжелый Кубик к Удару «**Сердце из льда**» или нет, до броска кубиков.

14. Мастер-кузнец Хорн (Дварфийская Оборона): Когда Хорн находится в Поселении (в Порту или нет), для осады последнего необходимы три вражеские Армии. Он может быть построен в осажденном Поселении.

15. Трондил (Молот Дурингура): Это постоянная Сила. Пока Трондил сгруппирован с Армией Шахтеров, он получает 1□.

16. Дара Огнегровая (Руна Молний): -



1. Орудия зла: Поскольку это не Чары, оно может помочь только атакующей Армии Гоблинов.

2. У нас свои способы: -

3. Избранный Харком: Не является Чарами (16.7.2). Вместо того, чтобы получить случайного Героя, использующий карту игрок просматривает всех доступных, а затем выбирает из них одного Героя и вводит его в игру. Оставшиеся Герои перемешиваются и возвращаются (лицом вниз) на планшет Гоблинов.

4. Быстро и тихо: Группировка Гоблинов с Героем может пройти только через занятый врагом гекс, но не через *враждебные* Поселения, Логова, гексы Моря или другую запрещенную местность.

5. Сеть шпионов: Поскольку на этой карте не упоминается победа или поражение, она может быть возвращена в руку после Засады, в которой противнику было нанесено одно или более попаданий.

6. Естественный отбор: Герой может быть помещен в любой подходящий гекс (14.3).

7. Глаз Бардока: Для разыгрывания требуется Герой Гоблинов.

8. Внезапное нападение: -

9. Бросок валуна: Использовать это Благословение может Армия Горных или Холмовых Троллей. Герой Душитель (Manstrangler) не может (*он не является Армией*).

10. Проникновение: Заклинание для сброса с руки случайным образом выбирает ваш противник. Эффект карты применяется к Армии или гарнизону противника, которых атакуют или против которых защищаются Гоблины.

11. Резатель Пальцев (Портной Харка): Портной Харка – постоянная Сила. Пока Резатель Пальцев остается сгруппированным с *Хрупкой Армией*, он отменяет одно попадание каждый раз, когда они должны быть нанесены его группировке (кроме тех, что наносятся в результате Ударов).

12. Глазки Ласки (Отсеять слабаков): Глазки Ласки побеждает в бою при ничьей (ни одна сторона не выбросила успехов), нанося 1 попадание по противнику. Поскольку Засады не заканчиваются победой, равенством или ничьей, «*Отсеять слабаков*» на них не влияет.

13. Душитель (Живое осадное орудие): Когда разыгрывается эта Сила, Душитель получает способность Осадного Орудия до конца своей активации, отменяя модификатор «-1» соседнего Укрепленного Поселения (или снижая модификатор «-2» соседнего Магически Укрепленного Поселения до «-1»).

14. Железный Череп (Шлем Мертвого Черепа): «*Шлем Мертвого Черепа*» – это постоянная Сила. Пока Железный Череп сгруппирован с Армией Элитных Гоблинов, он получает 1 Легкий Кубик.

15. Мастер Роя (Тысячекрылый плащ): «*Тысячекрылый плащ*» – это постоянная Сила. Пока Мастер Роя сгруппирован с Армией Чумных Мух, он получает *Полет*.

16. Сискар (Трубадур Харка): Это не Чары. В ход Гоблинов Сискар может быть заблокирован в любой момент, чтобы сделать переброс кубика (включая кубик другого игрока). Это может быть любой бросок d6, не только боевой бросок.

17. Турку (Пиромания): -



1. Плети Грома: Для использования требуется *Маг Орков*. Чтобы стать целью «*Плети Грома*», группировка Орков должна иметь возможность выполнить действие Атаки после своего движения.

2. Выкованные Гроном: Группировка-цель «*Выкованные Гроном*» должна включать Героя Орков и Армию Разбойников Орков (Разбойники Орков могут быть ослабленными). Если одержана победа над Монстром, игрок за Орков получает Награду. Если атакуется *враждебное Поселение*, то Поселение Разрушается, если оно остается незанятым после получения одного или более попаданий, в противном случае – Поселение не подвергается никакому эффекту.

3. Поветрие: Поветрие не является Ударом, поэтому может воздействовать на отряды в Укрепленных Поселениях. Игрок за Орков выбирает одну из своих группировок, соседнюю с группировкой не-Орков. Игрок за не-Орков бросает d6. Если бросок успешен, Поветрие «бьет по своим», и игрок за Орков получает попадание. Если бросок провален, попадание получает группировка не-Орков.

4. Новобранцы: -

5. Принудительная дисциплина: -

6. Кормиться мародерством: При использовании «*Кормиться мародерством*» Армии могут быть Восстановлены где угодно на поле, они не обязаны быть в или рядом с Поселениями Орков.

7. Бесконечная ненависть: Если Армия Разбойников Орков уничтожена после победы над Монстром, игрок за Орков получает Награду. Если она уничтожена в атаке на *враждебное Поселение*, то Поселение Разрушается, если оно остается незанятым после получения одного или более попаданий, в противном случае – Поселение не подвергается никакому эффекту.

8. Ненависть: Целью может быть выбрана только Армия Разбойников Орков.

9. Молот Грома: Это Чары.

10. Задавить числом: Если Армия Орков уничтожена в результате розыгрыша **«Задавить числом»** после победы над Монстром, игрок за Орков получает Награду. Если она уничтожена в атаке на враждебное Поселение, то Поселение Разрушается, если оно остается незанятым после получения одного или более попаданий, в противном случае – Поселение не подвергается никакому эффекту.

11. Полководец Сарк (Топоры-молнии): **«Топоры-молнии»** могут быть разыграны при объявлении Засады во время боя (либо Сарком, либо его противником). **«Топоры-молнии»** отменяют правило, по которому Удар может нанести только одно попадание. Заметьте, что Сарк не имеет **Скрытности**.

12. Мастер-шпион Кагаш (Князь Обмана): **«Князь Обмана»** выбирает целью два соседних друг с другом вражеских отряда в пределах трех гексов от местоположения Кагаша. Один из них Ударяет по другому используя свой Боевой Рейтинг. Бросок выполняет игрок за Орков. Любой игрок может использовать Магические Карты, чтобы воздействовать на Удар.

13. Гонд Несокрушимый: Сила Гонда постоянна (его напечатанный Боевой Рейтинг 1♦).

14. Коват-Свежеватель (Ужас мчится перед ним): Цель должна находиться в соседнем с Коватом гексе. Отряд-цель **«Ужас мчится перед ним»** не может переместиться в гекс, в который он не смог бы переместиться по обычным правилам. Перемещение осуществляется владельцем цели.

15. Карш (Терновая удавка): -

16. Сумеш (Черная Смерть): Заклинания, разыгранные Сумешем до его уничтожения, не отменяются.



1. Из теней: Эта карта позволяет разместить на игровом поле Бродячего Монстра (не Морского Монстра). Монстр должен появиться в пределах 5 гексов от Логова (не Морского Логова).

2, 3 и 4. Поработить: Требуется для использования *Мага* Армии Ночи (подробнее см. правило 12.3.7). Если бросок кубика провален, а Герой-заклинатель разблокирован, он может быть заблокирован, чтобы сохранить Благословение, а не сбрасывать его.

5. Могущественные и Вечные: Розыгрыш этого Благословения позволяет игроку за Армию Ночи Изучить одну магическую Дисциплину в любой момент своего хода: либо Заклинания, либо Благословения, либо Сокровища (17.4).

6. Ваши истинные правители: Эти Чары должны быть разыграны в ход противника, заставляя отряды, построенные в Поселениях с Ковенами, входить в игру *завершившими*. Также после розыгрыша **«Ваши истинные правители»** Ковены не могут быть удалены до конца этого хода.

7. Лунный чемпион: Это Чары, поэтому оно может быть использовано хитрым образом (например, чтобы добавить Героя в бою во время Боевой Магии (14.4)).

8. Ножи в темноте: Разыграйте вместо броска **Сокрытия в Тенях**. Удар по этой карте может быть осуществлен внутри Укрепленного или Магически Укрепленного Поселения (считая успехом 5+).

9. Оборотень: Разыграйте, когда Герой уничтожен по любой причине. Если Армия Ночи не контролирует ни одного Поселения, эта карта не может быть разыграна.

10. Правило Ночи: Для использования требуется *Маг*.

11. Лилит, Королева Ночи (Бессмертная Колдунья): **«Бессмертная Колдунья»** может быть разыграна только когда Лилит использует Заклинание или Благословение с требованиями *Мага* (например, розыгрыш Благословения Армии Ночи № 8 **«Ножи в темноте»** не позволяют разыграть **«Бессмертная Колдунья»**). У Лилит также есть дополнительная постоянная Сила: «+2 к Порабощению», которая не исчезает, когда Карта Героя Лилит заблокирована. В любой момент, когда Лилит использует Благословение **«Поработить»**, она достигает успеха при броске «3» или более (бросок «3» +2 за Силу Лилит = 5+, т.е. успех).

12. Луна, Туманная Охотница (Смертоносный убийца): **«Смертоносный убийца»** - это Удар, но он не наносит попаданий, если успешен (и не может привести к Критическим попаданиям). Если Удар не был успешным, а игрок за Армию Ночи не имеет в руке Заклинаний, Луна должна быть уничтожена.

4. Доминия, Вестница Сцикс (Кольцо доминирования): При помещении Ковена в пределах 5 гексов от Доминии, не выполняйте бросок. Ковен помещается автоматически. У Доминии также есть дополнительная постоянная Сила: «+1 к Порабощению», которая не исчезает, когда Карта Героя Доминии заблокирована. В любой момент, когда Доминия использует Благословение «**Поработить**», она достигает успеха при броске «4» или более (бросок «4» +1 за Силу Доминии = 5+, т.е. успех).

5. Кали, Потрошитель в саване (Бич Теней): Сила Кали влияет на Боевой Рейтинг противника, поэтому эффективна как в Засаде, так и в обычном бою. Логова не считаются гексами Глуши для целей этой Силы, а Поселения в Глуши - считаются.

6. Харис (Ночные ветра): «Ночные ветра» — это постоянная Сила. Пока Харис сгруппирована с Армией с Полетом, она добавляет +1 к ее Рейтингу Движения («Ночные ветра» не влияют на Движение Кораблем).

7. Бела (Зверолюбка): «Зверолюбка» — это постоянная Сила. Пока Бела сгруппирована с Дикой Армией, она получает 1□.

19. Глоссарий и Указатель

Abandoned Lair – Зброшенное Логово (15.8): Логова, содержащие маркеры Зброшенного Логова, не могут быть исследованы.

Ability – Способность (3.1): Отряды могут иметь одну или несколько способностей: *Скрытность*, *Дальний бой*, *Полет* и/или *Маг*.

Action – Действие (7.2): При активации отряд может двигаться, затем выполнить одно действие, после чего становится *завершившим* (см. также Свободные Действия).

Active/Activate – Активный/Активировать (7.0): Королевство, совершающее свой ход, является активным Королевством. Отряд или группировка, активированная для перемещения и/или выполнения действий, является активным отрядом/группировкой.

Allied – Союзный (1.2.1): Королевства, находящиеся на одной стороне, являются союзными друг другу. Поселения *доброжелательны* к отрядам союзных Королевств и *враждебны* к их врагам.

Arcane Study – Тайное Учение (17.0): Игроки обновляют Магические Карты в своих руках на *Этапе Тайного Учения*.

Army – Армия (1.7): Армии — это отряды, уникальные для каждого Королевства. Они могут быть построены во время хода их

Королевств. Гекс может занимать максимум одна Армия. **Армии могут группироваться с Героями из своего Королевства (14.6).**

Attacker – Атакующий (9.1): Армия **или группировка**, выполняющая действие Атаки, является атакующим.

Banner – Знамя (1.6.2): Знамена размещаются на Треке Хода для обозначения порядка хода игроков. Когда Королевство терпит крах, его Знамя переворачивается на сторону краха.

Battle Magic – Боевая Магия (16.7.3): Порядок, в котором во время боя можно разыгрывать Магические Карты и Силы Героев, является строго регламентированным.

Besieged – Осажденный (10.3): Большинство Поселений становятся осажденными, когда вражеская Армия занимает соседний гекс. Порт становится осажденным, только когда две вражеские Армии занимают соседние с ним гексы. Осажденное Поселение не может быть использовано для строительства или Восстановления отрядов.

Blessing – Благословение (16.4): Каждое Королевство имеет свою колоду Благословений. Благословения могут использоваться или давать преимущество только отрядами своего Королевства.

Build – Построить (10.1): Для постройки отряда оплачивается стоимость его постройки, после чего он перемещается с планшета на игровое поле. Он должен быть помещен либо в дружественном гексе Вступления, либо в гексе дружественного Поселения или соседнем с ним гексе. Если отряд помещен в гекс Вступления или Поселения, он входит в игру *готовым*. Если он помещен рядом с дружественным Поселением, он входит в игру *завершившим*. Отряды не могут быть построены с нарушением предела группирования (8.3).

Caster – Заклинатель (16.6): Для разыгрывания Магической Карты или Силы Героя может потребоваться Герой или Монстр со способностью *Маг*. *Маг*, используемый для разыгрывания такой карты, является заклинателем для этой карты или Силы.

Cantrip – Чары (16.7.2): Магическая Карта или Сила Героя с символом Чар может быть разыграна во время хода любого игрока.

Characteristic – Характеристика (3.2): Отряды могут иметь одну или несколько характеристик: *Дикий*, *Огромный* и/или *Хрупкий*.

Churn – Смятение: Смятение представляет собой возмущение в тихом потоке (магической энергии, текущей между нашим царством Калар и зеркальным царством Меджи). Когда во время Фазы Тайного Учения раскрывается символ Смятения, берется меньше карт (17.3).

Collapse – Крах (7.6): Когда Королевство терпит крах, его отряды и маркеры контроля удаляются из игры.

Confirmation – Подтверждение (9.8): Когда игрок выбрасывает Критическое попадание, выполняется бросок подтверждения с 1□. В случае успеха засчитывается дополнительное попадание.

Command – Управлять (15.3): Когда Монстр вступает в игру, он переходит под управление Королевства (поместите на Монстра один из маркеров Управления этого Королевства). Пока он не побежден, управляемый Монстр активируется во время хода Королевства, которое им управляет.

Control – Контроль (4.9): Королевство контролирует все свои Лояльные Поселения (при условии, что они не содержат маркеры Разрушено или маркеры вражеского Контроля), а также все Поселения, которые содержат его маркеры Контроля. Отряды могут Восстанавливаться и строиться в дружественно контролируемых Поселениях, или в соседних с ними гексах.

Control marker – маркер Контроля (4.9.1): Королевство может поместить свой маркер Контроля в любом не-Разрушенном Нейтральном или враждебном Поселении, занятом одной из его Армий (это Свободное Действие). При помещении маркера Контроля Доход Королевства увеличивается на 1. При удалении – уменьшается на 1.

Critical Hit – Критическое попадание (9.8): Если игрок выбрасывает 7+ при розыгрыше боя или Удара, засчитывается Критическое попадание. Критическое попадание наносит одно Попадание, как обычно, а также, если оно подтверждено, еще и дополнительное попадание. Критические попадания — единственный способ, которым Удар может нанести несколько попаданий.

Defeated – Побежден (15.2.1): Когда Монстр получает попадание в бою или в результате Удара, он побежден (переворачивается лицом вниз, если находится в гексе Логова, или возвращается в запас Монстров, если нет).

Defender – Защищающийся (9.1): Защищающийся – это тот, кто во время розыгрыша боя является целью действия Атаки активного отряда.

Deck – Колода (1.5, 16.0): У каждого типа Магических Карт есть своя колода: одна колода Сокровищ, одна колода Заклинаний и одна колода Благословений для каждого Королевства в игре. Колоды Сокровищ и Заклинаний размещаются на Планшете Карт. Колоды Благословений размещаются рядом с игровым планшетом каждого Королевства. Во время Зимних ходов стопки сброса замешиваются обратно в свои колоды.

Discard – Сброс (16.2): Когда Благословение или Заклинание сбрасывается, оно помещается лицевой стороной вверх в соответствующую стопку сброса. Сокровища не сбрасываются

при розыгрыше (они становятся принадлежащими).

Discard Pile – Стопка сброса (16.2): На Планшете Карт есть места для двух стопок сброса: одна для Заклинаний, другая для Благословений. Стопки сброса формируются по мере разыгрывания карт. Карты добавляются в соответствующую стопку сброса лицевой стороной вверх. Стопки сброса могут быть просмотрены в любое время любым игроком.

Draw – Ничья:

- **В бою (9.2):** Ничья происходит во время розыгрыша боя, когда ни один из игроков не выбросил ни одного успеха.

Draw – Взять:

- **Карта (16.1):** Взять карту – это значит добавить верхнюю карту колоды в руку игрока.

Eliminate – Уничтожить:

- **Отряд (1.9, 14.5.1):** Уничтоженные отряды возвращаются на планшет своего Королевства, откуда могут быть вновь построены. Уничтоженные Герои перемешиваются лицом вниз со всеми непостроенными Героями на планшете Королевства в конце каждого хода.

- **Карта Сокровищ (16.6.3):** Удалите карту из игры. Зимой она возвращается в колоду Сокровищ.

Enemy – Враг (1.2.1): Королевства на противоположных сторонах являются врагами.

Entry Hexes – Гексы Вступления (4.11): Отряды могут быть построены в дружественных гексах Вступления. К постоянным гексам Вступления относятся гексы с символом Гоблинов вдоль северных краев игрового поля (карты Расколотый Берег и Дикие Земли), а также с символом Орков вдоль восточных краев игрового поля (карты Дикие Земли и Поля Пепла).

Explored – Исследованный (15.0): Гекс Логова считается неисследованным, если в нем нет Монстра (лицом вверх или лицом вниз). Когда Монстр в Логове побежден, его маркер переворачивается, и Логово становится исследованным.

Finished – Завершивший (7.1): Как только активный отряд выполнит действие, он становится завершившим (он не может активироваться снова в этом ходу). Завершившие отряды поворачиваются на 45°, чтобы отразить их статус.

Feral – Дикий (3.2.1): Дикий — это характеристика. Дикие отряды состоят из диких тварей.

Flying – Полет (3.1.4): Полет — это способность. Отряд с Полетом игнорирует при движении эффекты местности и присутствие большинства вражеских отрядов.

Fragile – Хрупкий (3.2.2): Хрупкий — это характеристика. Хрупкая армия не может стать ослабленной — она сразу уничтожается, если получает попадание.

Free Action – Свободное действие (7.3): В отличие от действий, Свободные Действия

могут быть выполнены в любое время, даже во время хода противника. Свободные Действия могут быть выполнены многократно, если это применимо.

Friend – Дружественный (1.2.1): Отряды из одного Королевства являются дружественными.

Full Strength – Полная Сила:

- **Армия (1.7):** Армия может быть либо Полной Силы, либо ослабленная (перевернутая стороной с символом ослабления вверх). Армии могут быть построены только с Полной Силой.
- **Магические Карты (17.4.4):** Когда у игрока Полная Сила Заклинаний – это значит, что у него в руке есть 3 Заклинания. Когда у игрока Полная Сила Благословений – у него в руке есть по 1 Благословию для каждого контролируемого им Королевства.

Gain – Получить:

- **Ключевое слово (14.5.2, 16.6.3):** Отряд может получить способности или увеличить свой Боевой Рейтинг посредством розыгрыша Магических Карт и Сил Героев. Полученный эффект сохраняется в течение продолжительности действия карты или силы (16.7.1).
- **Карта Сокровищ (16.1.1):** Карты Сокровищ чаще всего получают во время игры в качестве наград (15.6). Когда игрок получает карту Сокровища, она берется из колоды Сокровищ и добавляется ему в руку. Когда она разыгрывается, то вместо того, чтобы сбрасываться, она становится принадлежащей (16.1.2).
- **Герой (14.3):** Когда Герой получен посредством розыгрыша Магической Карты, он выбирается случайным образом из доступных и группируется с дружественной Армией. Он входит в игру *готовым*, если сгруппирован с *готовой* Армией, или *завершившим*, если сгруппирован с *завершившей* Армией.

Garrison – Гарнизон (9.5): Незанятые Поселения, когда атакованы, имеют гарнизон из 1□. Города (занятые или нет), когда атакованы, имеют гарнизон из 3□.

Glyph – Глиф (17.4): Когда во время Фазы Тайного Учения раскрывается Глиф, это означает, что волшебникам Калара удалось извлечь силу из тихого потока. Берутся Заклинания, получают Благословения, Возвращаются Сокровища.

Gold – Золото (1.6.1): Золото представляет казну Королевства. Золото тратится на постройку отрядов. Золото получается во время Фазы Дохода, при Грабеже Поселений и при победе над Монстром.

Heavy Dice – Тяжелые Кубики (1.10): Тяжелый Кубик — это черный восьмигранный кубик, сокращенно: 1d8 или символ ♦.

Hero – Герой (14.0): Герои и Армии — это отряды. Герои могут группироваться с Армиями из своего Королевства (14.6). Когда Герой входит в игру, его Карта Героя также входит в игру.

Hero Card – Карта Героя (14.5): Каждый Герой в игре имеет отряд и Карту Героя. Когда отряд Героя построен, его Карта Героя также входит в игру.

Hero Power – Сила Героя (14.5.1): Силы Героев, указанные на каждой Карте Героя, могут быть разыграны подобно Магическим Картам. Когда разыгрывается Сила Героя, его карта может стать заблокированной (отмечая, что эта Сила не может быть использована снова, пока карта не разблокируется).

Hostile – Враждебный (4.6.2): Если Поселение враждебно отрядам, то прежде, чем эти отряды смогут войти в гекс Поселения, им необходимо его победить в бою. Когда отряд входит во враждебное Поселение, Поселение Грабится.

Huge – Огромный (3.2.3): Огромный — это характеристика. У Огромных отрядов есть особые правила, регулирующие их взаимодействие с Поселениями. Огромные отряды не могут выполнять Движение Кораблем.

Income – Доход (6.0): На Этапе Дохода каждое Королевство получает золото, равное его Доходу. Доход корректируется в сторону увеличения или уменьшения по мере того, как Поселения становятся подконтрольными или теряются. Королевства Шашка не получают Дохода.

Kingdom – Королевство (1.2): Отряды каждого Королевства движутся и сражаются по очереди в порядке, указанном Знаменами на Треке Хода. Игрок может контролировать более одного Королевства.

Lair – Логово (15.0): Логова ужасают королевства Кхероса. Отряды никогда не могут входить в гексы Логова. При атаке неисследованного Логова в его гекс помещается случайный Монстр, которого атакующие отряды должны победить. Если Монстр побежден, его маркер переворачивается, атакующий получает награду, а Логово становится исследованным. Исследованное Логово нельзя атаковать.

Light Dice – Легкие Кубики (1.10): Легкий Кубик — это белый шестигранный кубик, сокращенно: 1d6 или символ □.

Lock – Заблокировать (14.6.2): Карты Героев могут стать заблокированными при розыгрыше Силы Героя. Заблокированные карты Героев разблокируются в начале Этапа Активации контролирующего их Королевства.

Lone Hero – Одиноким Герой (14.6.5): Герой, не сгруппированный с Армией, является Одиноким Героем. Он не может атаковать или быть атакованным, но вражеские

отряды могут войти в его гекс (вражеская Армия, вошедшая в гекс Одинокого Героя, уничтожает его).

Loot – Грабитель (4.8): Когда Армия занимает враждебное Поселение, она Грабит его, получая золото. Грабеж – Свободное Действие.

Loyal – Лояльный (4.1): Поселение, рядом с которым на игровом поле напечатан символ Королевства, контролируется этим Королевством, если только оно не содержит маркера Разрушено или маркера Контроля.

Mage – Маг (3.1.5): Маг – это способность. Отряд со способностью Маг может использовать Заклинания.

Magic Card – Магическая Карта (16.0): Существуют три различных типа Магических Карт: Заклинания, Сокровища и Благословения.

Mine – Шахта (12.1.1): Гексы на игровом поле с символом перекрещенных кирок – это Шахты. В качестве действия отряд Шахтеров Клятворожденных, занимающий гекс Шахты, может выполнить действие Разработка Шахты.

Modifier – Модификатор (9.4): Боевые Рейтинги могут быть изменены местностью и другими факторами, увеличивающими или уменьшающими количество бросаемых кубиков, либо облегчающими или затрудняющими достижение успеха:

- **Количество кубиков:** Обычно выражается символами: например, 1□ означает «добавить один Легкий Кубик к Боевому Рейтингу», а -2♦ означает «уменьшить Боевой Рейтинг на два Тяжелых Кубика».

- **Результат броска кубика:** Обычно выражается как +х или -х. Например, модификатор +2 к броску кубика увеличивает результат броска на 2 (т.е. бросок «4» становится «6»).

Monster – Монстр (15.0): Когда атакуется неисследованное Логово, в его гекс помещается случайным образом выбранный Монстр. Монстры входят в игру под управлением Королевства. Поместите один из маркеров Управления Королевства на монстра в качестве напоминания. Монстр со способностью Маг может быть использован управляющим им игроком для разыгрывания Магических Карт. Монстры не являются отрядами и не могут двигаться или группироваться.

Owned – Принадлежащий (16.1.2): Сокровища не сбрасываются при розыгрыше. Они становятся принадлежащими (разыгравшему их игроку) (помещаются лицом вверх около одного из планшетов владельца).

Place – Поместить: Когда Магическая Карта предписывает отряду быть помещенным в гекс или на поле, на него не распространяются правила передвижения. Его текущий статус (завершивший или готовый) не изменяется.

Play – Разыграть:

- **Магическая Карта (16.7):** Выберите карту из своей руки и примените ее эффекты. После розыгрыша он сбрасывается (или становится принадлежащей, если это Сокровище).

- **Сила Героя (14.5.1):** Активируйте Силу с Карты Героя (обычно после розыгрыша карта блокируется). Карты Героев не сбрасываются при розыгрыше их Силы, если только в тексте карты не указано иное.

Playmat – Игровой планшет (2.3): У каждого Королевства есть свой планшет, используемый для размещения непостроенных отрядов, маркеров Контроля и золота. Колода Благословений Королевства, Карты Героев и принадлежащие Сокровища размещаются рядом с соответствующим планшетом.

Power – Сила: (см. Hero Power – Сила Героя)

Ranged – Дальний бой (3.1.2): Дальний бой — это способность. Отряд с Дальним боем побеждает в боях с результатом «равенство» (tie), а также не позволяет отрядам с Полетом перемещаться через свой гекс.

Razed – Разрушено (4.10): Когда Поселение становится Разрушенным, оно отмечается маркером Разрушено, что фактически стирает это Поселение из игры, пока на нем находится маркер. Активная Армия в доброжелательном Поселении может удалить маркер Разрушено в качестве Свободного Действия за 2 золота.

Ready – Готовый (7.1): Когда начинается ход Королевства, все его отряды готовы (они могут двигаться и выполнять действия). Как только отряд перемещается и/или выполняет действие, он становится завершившим.

Recovery – Восстановление (10.4): Переворачивание ослабленной Армии обратно на сторону Полной Силы — это Восстановление. Отряд, расположенный в неосажденном доброжелательном Поселении или на соседнем с ним гексе, может Восстановиться, заплатив стоимость Восстановления. Когда Магическая Карта или Сила Героя предписывает Армии Восстановиться, она просто переворачивается на сторону Полной Силы (10.4.2).

Regenerate – Регенерация (3.1.3): Способность, позволяющая отряду Восстановиться в любое время (вне боя). Не может быть использована, если отряд находится в осажденном гексе.

Retrieve – Вернуть (16.1.1): Принадлежащие Сокровища могут быть Возвращены (взяты со стола и помещены в руку владельца) во время Этапа Тайного Учения.

Revolt – Восстание (12.4.1): Империя может страдать от Восстаний во время игры. Каждое случившееся Восстание перемещает маркер Восстаний на следующую ячейку с большим номером на Треке Восстаний. После получения Дохода Империя должна потратить золото, равное текущему значению на Треке Восстаний.

Reward – Награда (15.6): Когда Монстр побежден в бою, Королевство, одержавшее победу, получает награду: обычно золото и Карту Сокровища.

Season – Сезон (1.4): Каждый сезон соответствует трем месяцам. В Весенний, Летний и Осенний сезоны каждое Королевство в игре делает по одному ходу. В Зимний сезон ходов не проводится.

Shashka – Шашка (12.2): Орки и Гоблины — это Королевства Шашка. Они – родственные существа и имеют схожие правила Королевств.

Ship Movement – Движение Кораблем (8.1.4): Действие, позволяющее отряду пересекать Морские стороны гексов, Побережные стороны гексов и стороны гексов Крупной Реки, а также входить в гексы Крупной Реки. Движение Кораблем не может быть использовано Огромными или Дикими Армиями (Дикая Армия, сгруппированная с не-Диким Героем, может использовать Движение Кораблем).

Siege – Осада/Осадить: (см. Besieged – Осажденный)

Siege Engine – Осадное Орудие (9.11): Осадное Орудие — это Армия, которая отменяет отрицательный модификатор, налагаемый на атакующих Укрепленными Поселениями.

Sides – Стороны (1.11): Игроки принадлежат к одной из двух сторон: Захватчик или Сопrotивление. При игре более чем с 2 игроками все игроки одной стороны выигрывают, если побеждает их сторона.

Spell – Заклинание (16.3): Заклинания — это Магические Карты, которые игроки набирают в свои руки из колоды Заклинаний. При розыгрыше они сбрасываются.

Suppression – Подавление (12.4.5): Игрок за Восточную Империю может уменьшить количество Восстаний на Треке Восстаний на 1 за каждое потраченное золото.

Stack – Группировка (8.3): В Базовой Игре гекс может содержать максимум одну Армию. В Продвинутой Игре один Герой и одна Армия из одного и того же Королевства могут занимать один гекс, образуя группировку. Когда Заклинание или способность отсылают к группировке, это означает гекс, содержащий один или оба этих типа отрядов.

Stealth – Скрытность (3.1.2): Скрытность — это способность, которая позволяет отрядам объявить Засаду во время боя.

Strike – Удар (9.7): Удар — это атака, при которой цель не бросает кубики. Если игрок, наносящий Удар, выбрасывает один или более успехов, по цели наносится одно попадание. *Удары вне Боя (16.9).*

Tie – Равенство (9.2): Равенство возникает во время боя, когда оба игрока выбрасывают одинаковое количество успехов (минимум – 1 успех). Бой, в котором ни один из игроков не выбросил ни одного успеха – это ничья (draw).

Tome – Фолиант (16.6.2): Фолиант — это тип Заклинания, который может быть разыгран только вместе (в сочетании) с другим Заклинанием. Фолиант может быть разыгран как Чары, если Заклинание, в сочетании с которым он разыгрывается, является Чарами.

Treasure – Сокровище (16.1.2): Карты Сокровищ — это Магические Карты, которые обычно получают в качестве награды за победу над Монстрами в их Логовах. Когда разыгрываются, они не сбрасываются, а становятся принадлежащими (разыгравшему их игроку).

Turn – Ход (5.2): Каждое Королевство в игре делает один ход за сезон. Последовательность Знамен на Треке Хода определяет порядок хода Королевств.

Unit – Отряд (1.7): Армии и Герои — это отряды. Все остальные игровые фишки (включая Монстров) не являются отрядами.

Unexplored – Неисследованный: (см. Explored – Исследованный)

Unlock – Разблокировать: (см. Lock – Заблокировать)

Unoccupied – Незанятый (9.3, 9.5.1): Гекс, не содержащий Армию, является незанятым. Незанятые Поселения содержат гарнизоны для защиты от атаки. Города сохраняют свои гарнизоны, даже когда они заняты.

Wandering Monster – Бродячий Монстр (15.7): Магические Карты могут ввести в игру Бродячих Монстров. В этом случае маркер Монстра выбирается случайным образом и помещается на игровое поле стороной с Монстром вверх.

Weakened – Ослабленный (1.7): Когда Армия Полной Силы получает попадание, она становится ослабленной (переворачивается). Когда ослабленная Армия получает попадание, она уничтожается. Ослабленные Армии могут Восстанавливаться.

Welcoming – Доброжелательный (4.6.1): Поселение доброжелательно по отношению к дружественным и союзным отрядам (они могут свободно входить в Поселение).

Credits

World Design, Game Design & Artwork: Christopher Moeller
Creative Director: Brittani-Pearl Eaton-Koch

Proofing: Rich Jennings

Playtesting: Brian Connelly, Margaret Connelly, Pauline Connelly, Chase Davenport, Christian Dorko, Joe Durko, Saoirse Foley, David Green, Jason Heakins, David Jondreau, Johnathan Krauss, Ian Laver, Shane Lenhart, Kevin Moeller, Eric Moeller, Tyson Reed, Kurt Rush, The Thursday Night Gamers (Kurt Mericli, Chuck Silverstein & Aaron Tobul) and Michael Ziemba.

Production: Billy Thomas, Julian Thomas

▶ Undying Rules Assistance: Michael Boyd, Tom Cannon, Rich Jennings, Nazim Lebda



UNIT RATINGS

Army (front)
Build Cost (3 Gold)
Army Name (*Hobgoblins*)
Combat Rating (2□, 1◆)
Movement Rating (3)
Kingdom Affiliation (*Goblins*)
Recovery Cost (2 Gold)

Weakened Army (back)
Weakened

Siege Engine (9.11)
Effect
A Siege Engine adjacent to a Fortified Settlement negates the Fortification's negative modifier for friendly and allied Armies (9.11).

Feral (3.2.1)
Build Cost (1 Gold)
Abilities (*Stealth*)

Fragile (3.2.2)
Abilities (*Ranged*)

Huge (3.2.3)
Abilities (*Flying*)

1 Feral

4 Huge

1 Orc Scouts
(back)
Fragile

ADVANCED GAME

Hero (14.1)
Build Cost (3 Gold)
Front
Back
Abilities (*Mage & Flying*)
Hero Background (*White*)
Hero Name (*Kali*)
Movement Rating (6)

Frostheart
Captain of the Varyags