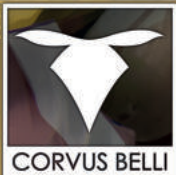


# WARCROW



## ВЕТРА СЕВЕРА



ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

# ОГЛАВЛЕНИЕ

WARCROW	3	Урон	21
ТУМАН	3	ЛЕЧЕНИЕ	21
ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	4	СТРЕСС И МОРАЛЬ	22
ГЕТМАН	5	ХОД 2. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	22
ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, НАКОВАЛЬНЯ ДРАГО	5	ХОД 3. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	23
ВОЕННЫЙ ХИРУРГ	6	ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ	23
ЩИТОНОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА	6	СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ	24
ВЕСТНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ	6	ХОД 3. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	25
СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	7	ХОД 3. СОБЫТИЕ 1	25
ГНЕВОГРИВ	8	ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ	26
АЛЬБОРК	9	КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ	26
СЕДОГРИВ	9	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ	27
ОХОТНИК ОРКОВ	9	»ШТУРМ	27
ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА	9	АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ	27
КАК ИГРАТЬ	10	СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД	28
МИНИАТОРЫ.		СОСТОЯНИЯ	29
БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ	10	ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	29
ПЕРСОНАЖИ	12	ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ	30
СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ	13	ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА	30
ОТРЯДЫ И СТРОЙ	13	ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ КАМПАНИЮ...	31
РАССТОЯНИЯ И ИЗМЕРЕНИЯ	13	1. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИЮ	31
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ	13	2. ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ВЛАДЕЕТ ИНИЦИАТИВОЙ	31
КУБИКИ И СИМВОЛЫ	14	3. ПОДГОТОВЬТЕ ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ	31
НАБОР КУБИКОВ	14	4. РАЗМЕСТИТЕ ВАШИ ОТРЯДЫ	31
ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ	15	ВЕТРА СЕВЕРА	32
ПРОЦЕСС ИГРЫ	16	СЦЕНАРИЙ 1. ГОЛОС БУРИ	34
ИГРОВЫЕ РАУНДЫ	16	СЦЕНАРИЙ 2. ЗЕРКАЛО ПУСТОШИ	37
ХОД 1. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	17	СЦЕНАРИЙ 3. СЕРДЦЕ ЗИМЫ	41
ПЕРЕМЕЩЕНИЕ	17	КОНЕЦ КАМПАНИИ	45
ХОД 1. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	18	ЖУРНАЛ КАМПАНИИ	47
ХОД 2. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	18	ПАМЯТКА	48
»РЫВОК	18		

**Warcrow был придуман**  
Альберто Абаль, Хесус Фустер,  
Родриго Гарсия Кармон, Фернандо  
Листе, Гутьер Лускинос, Сильвия  
Пато, Карлос Торрес

**Издано**  
Corvus Belli S.L.

**Лорд-командующий**  
Фернандо Листе

**Руководство проектом**  
Яго Коста

**Мир, история и сюжет**  
Лаура Кастро Ройо, Родриго Гарсия  
Кармон, Сильвия Пато

**Управление игровой  
разработкой**  
Хесус Фустер

**Разработка**  
Альберто Абаль, Маркос Белло,  
Лаура Кастро Ройо, Хесус Фустер

**Перевод**  
Джонатан Харт

**Редактирование и корректура**  
Фустер, Родриго Гарсия Кармон,  
Сильвия Пато

**Художественное руководство**  
Альберто Абаль и Карлос Торрес

**Концептуальный дизайн**  
Альберто Абаль, Амиль Аллан, Педро  
RM Андрео, Клаудия Куэн, Гега  
Датушвили, Фрэн Фернандес, Айтор  
Хольгадо, Эрнесто Ираван, Хавьер  
Maz! Масиас, Изрэль Пато, Карлос  
Торрес, Хави Урена, Грегуар Волеже,  
Роберто Зоред

**Иллюстрации**  
Альберто Абаль, Ариэль Анабитарте,  
Стефани Бозм, Гега Датушвили,  
Диего Гисберт, Чживан Ха, Багус  
Хутомо, Рамазан Казалиев, Роман  
Кузьмин, Хавьер Maz! Масиас,  
Франциско Рико,  
Хан Сакван, Айтор Себастьян,  
Роберто Зоред

**Фотограф**  
Хьюго Родригес

**Управление дизайном**  
Луис Гонсалес

**Графика**  
Луис Гонсалес, Карлос Люгер,  
Джонатан Пардо, Хьюго Родригес

**Дизайн коробки и логотипа**  
Луис Гонсалес

**Верстка**  
Джонатан Пардо

**Терреин и окружение**  
Луис Гонсалес, Джонатан Пардо

**Скульпторы**  
Энзо Чавес, Фаусто Гутьеррес,  
Антонио Морейра, Аарон Руис, Рауль  
Таварес, Хавьер Урена

**Покраска миниатюр**  
Серхио Луке, Дэвид Basilisk, Карлос  
Фернандес, Александро Прието,  
Берта Родригес Гутьеррес, Тамер  
Видерспан

**Отдельное спасибо остальным  
сотрудникам Corvus Belli**

**Управление производством**  
Дэвид Анта

**Производство**  
Хосе Мария Фернандес, Даниэль  
Гарсия, Хосе Анхель Гарсия, Мигель  
Гроба, Мануэль Айвэн Лопес,  
Роберто Мигес, Хорхе Мораль,  
Белен Пас, Диего Риверо, Мария  
Дель Пилар Риверо, Каталина Родаль,  
Барбара Сантос, Хосе Луис Сантос,  
Хесус Солино, Мария Торрес,  
Андрес Вильяр

**Изготовление форм**  
Александро Кинтейро, Эдуардо  
Бринсо, Карлос Фернандес, Кристина  
Гонзалес, Круз Лосада, Арансазу  
Мальо, Эстебан Педроса, Сокодро  
Пенья

**Отдел скульптинга**  
Антонио Морейра, Хосе Педроса

**Управление историей  
и разработкой Infinity**  
Гутьер Лускинос

**История Infinity**  
Фрэн Архонес, Хуан Лоис, Гутьер  
Лускинос, Ян Вуд

**История и разработка Infinity**  
Гутьер Лускинос

**Управление ИТ-услугами**  
Хуан Лоис Рей

**Административное управление**  
Мария Араужо, Нурия Гайосо, Бегона  
Лист

**Менеджер по персоналу**  
Сильвана Мартинес

**Управление маркетингом  
и коммуникациями**  
Белен Морено

**Маркетинг и коммуникации**  
Кора Диз, Эдгар Гонсалес,  
Инма Лаге, Карлос Люгер, Карлос  
Моральес, Ванесса Онорато.

**Менеджер по продажам**  
Мануэль Мальдонадо

**Руководитель отдела  
международных продаж B2B**  
Мар Ларреа

**Тестирование и вычитка**  
Адриан Raghart Альфонсин,  
Франциско Grave Архонес, Беатрис  
Kali Кальцо, Адриан Kuouza, Casado,  
Эгоиц oJodeKuevgo Конте, Гаэль  
Коррал, Хорхе Incapus Кристобаль,  
Карлос Фернандес, Карлос Celebnaur  
Фернандес, Серхио Graotman  
Фернандес, Давид Zlavin Флорес,  
Элисео Copinaki Гарсия, Хесус M<sup>r</sup>  
Ojisan Кортес, Франциско Franchó  
Плинейро, Эро Egare Гарсия, Исмаэль  
Imnel Гарсия, Хосе Антонио Josanto  
Гарсия, Рикардо Stelacero Гарсия, Хуан  
Антонио Vasallus Гил, Карлос Zepa  
Герреро, Гаиска eXarkhun Искусиза,  
Джек Calico, Карлос Bostria Лаугер,  
Хуан HellLois Лоис, JP Jmeis982  
Мейзенбург, Сара Наварро, Никки  
Novel, Ванесса Major Lunah Онорато,  
Карлос alfa037 Перес, Хорхе McSudo  
Плесудо, Мигель Lordgringor Роблес,  
Алан Vanther Родригес, Хуан Альберто  
Daniel Санчес, Скотт Fuzzy Типсворд,  
Хорхе Von Drake Бера

«Ветра севера»: июль, 2024

Warcrow является зарегистриро-  
ванной торговой маркой компании  
Corvus Belli S.L. Polígono Industrial  
Castineiras Nave 19, 36939 Bueu,  
Pontevedra. España. Все права защи-  
щены: Copyright 2024 Corvus Belli S.L.  
Любое несанкционированное  
воспроизведение, копирование,  
передача или хранение этой книги  
или любой её части является нару-  
шением соответствующих авторских  
прав и влечёт за собой гражданское  
и уголовное наказание.

# WARCROW

Линдворм разрывается на части. Недра этого прекрасного мира наполнены огромными запасами орихалка — минерала, резонирующего с магией небесных тел. Но хрупкий баланс сил, достигнутый за последние столетия между населяющими его различными народами, начал рушиться. И каждый стремится воспользоваться разразившимся хаосом.

Даже время благоволило борьбе. Магический потенциал орихалка усиливается по мере приближения Варкроду — звезды, чья чистота вызывает подъём и спад так называемых магических циклов, повторяющихся сквозь тысячелетия. Весь Линдворм находится во власти этих циклов и огромных энергий, ими высвобождаемых. В мире до сих пор сохранились следы древней и загадочной цивилизации, которая возникла тысячелетия назад и таинственно исчезла, а также следы гражданской войны, положившей конец сменившей её эльфийской империи.

С тех пор мир изменился. Человеческие общины распространились по большей части его территории, образовав две великие державы: Гегемонию Эмберсиг и Феодом. Дварфы укрепили и расширили владения своего великого государства Маунтхавена. Эльфы Сиенанна поселились в огромном Великом лесу — обширной территории, по которой они могут быстро перемещаться благодаря своим магическим порталам. Из Северных земель приходят Орки и варанки, чтобы делать то, что они умеют лучше всего: охотиться, грабить и воевать. Торговый Альянс расширяет свою сеть великих торговых путей и заключает соглашения с народами восточных земель, постоянно увеличивая

своё влияние и власть. А Сыны Ялдабаота, которые когда-то были лишь небольшой группой таинственных и беспокойных бунтарей, стали разрастаться, плетя интриги в тени, чтобы под защитой своего грозного повелителя оставить свой след в мире.

## ТУМАН

Туман может появиться в любой точке мира, где можно найти странные камни, загадочные спирали или заросшие сорняками круги. До сих пор никто не выяснил, как и почему он существует, хотя уже некоторое время он является частым, но непрошеным гостем.

С каждым днём всё больше жителей Линдворма узнают, что, где бы не лёг характерный красноватый Туман, он приносит с собой ужас, смерть, кровь и густую, тягучую смолу. Однако всё что угодно может случиться, когда страны и народы Линдворма защищают свои границы, ищут сокровища и готовят свои войска к битве с каждым врагом, угрожающим им в это самое беспокойное и страшное время за всю историю этих земель.





# ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ

ЕДИНСТВО В МНОГООБРАЗИИ.  
ПРОГРЕСС НЕОСТАНОВИМ, А НАША ПОБЕДА НЕИЗБЕЖНА.

Снимай доспехи, новобранец! Прямо сейчас! Ты их не заслужил, так что снимай. А теперь посмотри на них внимательно. Даже такой идиот знает, для чего они, да? Чтобы защитить тебя, пока ты на службе, и вернуть домой к мамочке...

Я говорю, посмотри на них внимательно! Из чего они сделаны? Да, вопрос простой: из знаменитой чёрной стали наших кузниц. Но дело не только в этом! Знаешь ли ты, как эта сталь выковывается? По ней можно бить сколько угодно и не останется и вмятины. Подними их... даже последний слабак сможет их носить. А помнишь, как мы перешли реку вброд прямо в доспехах? Разве ты видишь хоть малейший намёк на ржавчину?

Наша чёрная сталь крепка, потому что её основа — железо лучшего качества; легка, потому что сплавлена с никкромом; не поддаётся ржавчине, потому что воро-

нена слоем углерода. Без всего этого добрый доспех не получить. То же самое можно сказать и о Чёрном Легионе! Без объединённой силы dwarфов, эльфов или людей он не был бы так силён.

Так что запомни: отныне ты никогда не заговоришь с эльфом в таком тоне! Мне всё равно как их там называют в Ос-Маркесе. Теперь ты — часть Чёрного Легиона Гегемонии Эмберсиг, и, если тебе это не нравится, можешь отправляться в Феодом, где, я уверен, какой-нибудь граф будет рад ещё одному лижущему сапоги крепостному, который умрёт вместо него.

**Наковальня Драго, эснин первой учебной группы Чёрного Легиона при обращении к юному рекруту из недавно присоединённой провинции Ос-Маркос.**

Гегемония Эмберсиг — молодая, динамичная, многоликая и стремительно расширяющая свои границы империя. Работая железным кулаком своего Чёрного Легиона, самой мощной и обученной армии в мире, и шёлковыми перчатками своих искусных дипломатов и шпионов, Гегемония превратилась в державу, равной которой нет. Будучи наследницей Семи Племян магарских всадников, пришедших в древности из Лошадного залива, Гегемония Эмберсиг достигла процветания, достигнутое благодаря железной воле и стремлению к единству, которыми движет сама судьба.

Некоторые недоброжелатели Гегемонии считают, что ключ к её превосходству — передовые технологии: громкое огнестрельное оружие и смертоносные военные машины выходят из кузниц Сломанных вершин и кремшерерских лабораторий. Есть и те, кто думает, что процветание этой страны обеспечивается колдовством Коллегии магии. Другие — что её сила заключается в абсолютной власти Гегемона, чьи решения не подвергаются сомнению со стороны знати и вассалов, как это принято в королевстве Феодом. Но все эти теории неверны: истинный секрет успеха Гегемонии кроется в её чрезвычайно высоком уровне организации, эффективной бюрократии, космополитическом и многорасовом обществе, которое образует единое целое — гораздо большее, чем сумма его частей.

На самом деле слово «эмберсиг» на языке магаров обозначает понятие «все народы», которое включает в себя не только людей, но и эльфов и дварфов. Таким образом, Гегемония — это плавильный котёл, в котором синтезировано лучшее из каждой культуры: Гентские дварфы, потомки скромных путешественников, презираемых своими сверстниками, теперь инженеры, банкиры, ремесленники и управленцы; эльфы Эстари, которые стоически переносили суровую жизнь, чтобы защитить мудрость своего народа, теперь учёные, волшебники, учителя и советники; и люди, самые короткоживущие и самые многочисленные, презираемые империями прошлого, — строительный раствор, скрепляющий Гегемонию, — её руки, её ноги и сердце.

Успехи, которых добилась Гегемония, и размеры, до которых она расширилась за неполные сто лет, прошедших с момента основания её легендарной Софьей Ваньяди, не перестают впечатлять. Это, без сомнения, величайшая сила Линдворма.

## ГЕТМАН

Гетманы — легендарные офицеры, командующие отрядами Чёрного Легиона. В благодарность за опыт и рассудительность они пользуются большой независимостью, демонстрируя гибкость армии Гегемонии. Фактически, гетман обладает властью собрать на своё усмотрение группу бойцов, не только из своей роты, но и из других, и лично руководить миссиями, которые он посчитает важными, не дожидаясь позволения вышестоящего командования.

Несмотря на выдающееся боевое мастерство, их уникальность заключается в лидерстве: нет легионера, который не был бы готов без колебаний отдать жизнь за своего гетмана. Их приказы выполняются без вопросов и раздумий. Члены Чёрного Легиона знают, что путь, указанный им их офицером, обязательно будет лучшим вариантом для достижения победы.

## ДРАГОСЛАВ БЬЕЛОГРИК, НАКОВАЛЬНЯ ДРАГО

Драгослав Бьелогрик, по прозвищу Наковальня Драго, для многих — всё, к чему должен стремиться гетман. Но, как это ни парадоксально, Драго не носит звания гетмана. Он младший офицер Первой инструкторской группы Чёрного Легиона, который уже трижды отказывался от повышения. По его мнению, повышение в звании оторвало бы его от истинной страсти — обучения новобранцев для вступления в Чёрный Легион. На самом деле, знаковое гетманское пальто, которое он носит, было подарено ему выпускниками 85-го класса новобранцев Первой инструкторской группы. Подарок, который начальство разрешило ему оставить в знак уважения.

В Чёрном Легионе принято, чтобы инструктор сопровождал свою группу бойцов в их в первой кампании, дабы облегчить им переход к настоящему военному конфликту. Следуя этой традиции Драго побывал на большем количестве полей сражений, чем многие другие.

Драго с гордостью заявляет о своём членстве в братстве «Пучок стрел», а его стремление защищать своих учеников — живой пример того, что оно собой представляет. Будучи уроженцем Келентии, он потерял глаз от рук варанкского налётчика, поэтому он очень рад, что первым заданием его новой группы новобранцев станет контрнаступление, призванное выбить Северные племена обратно в море.

## ВОЕННЫЙ ХИРУРГ

В Чёрном Легионе медицина находится в руках не жрецов или колдунов, а высококвалифицированных специалистов, которые изучают натурфилософию и понимают, как на самом деле устроены тела людей, dwarфов и эльфов. К тому же тот, кто знает, как вылечить раненого союзника, прекрасно знает, как оборвать жизнь здорового противника.

Военные хирурги — это не суеверные целители, а учёные, чьи руки не дрожат при операциях или работе с пузырьками яда в разгар битвы. Ошибка может стоить им или их пациентам жизни, поэтому военные хирурги не ошибаются.

## ЩИТОНОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Чёрный Легион — это тяжеловооруженное элитное подразделение. Однако в некоторых ситуациях мобильность является более важным фактором, и ни агрессоры, ни защитники не подходят для задачи. В этом случае на первый план выходят щитonosцы — искусные мечники, обученные отражать стрелы и удары клинков своими небольшими круглыми щитами.

Новая эпоха принесла с собой сокращение масштабов сражений и увеличение числа схваток между небольшими группами бойцов, что делает гибкость щитonosцев необходимой как никогда.

## ВЕСТНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ

Вестники Морозного огня специализируются на самой эффективной боевой магии: магии стихий. С момента своего основания Чёрный Легион обладал мощнейшей артиллерией, способной смять самых упорных врагов, и Вестники Морозного огня — это её мобильная версия: мощь пушки, сосредоточенная в хрупком теле одинокого эльфа-эстари. Эти эльфы способны метать испепеляющие сферы огня и превращать врагов Гегемонии в ледяные статуи.

Большинство легионеров относятся к вестникам Морозного огня с подозрением, а иногда и со страхом. И это неудивительно: возможно, из-за глубокой связи со стихиями они становятся существами с неустойчивой психикой, что скрывают свои чувства и склонны к фантазиям, свойственным сумасшедшим. Некоторые говорят, что это связано со странным веществом, которое они потребляют для подпитки своих магических способностей, но чиновники Гегемонии делают всё возможное, чтобы замаять подобные сплетни.





# СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

ПУСТЬ ЛЬЁТСЯ КРОВЬ. НИКТО ИЗ ВРАГОВ  
НЕ СМОЖЕТ НАС ОСТАНОВИТЬ.

Нам повезло родиться орками: самыми благородными, сильными и безжалостными воинами Линдворма. И как орки мы должны жить.

Опасайтесь людей, dwarфов и в первую очередь эльфов, потому что ни один орк не прожил столько, сколько эти существа. Не слушайте, что говорит вам человек: на языке у них одно, а в голове совсем другое, и никогда не узнаешь, что правда, а что нет. Не доверяйте и словам dwarфов: они стремятся только к выгоде, а потому говорят путанно, чтобы получить большую долю. А главное — никогда, никогда не внимайте эльфам. Их развращённые тела смердят отвратительной гнилью. Держитесь от них подальше, а если не можете, не задумываясь, покажите им их кишки.

Среди всех, заключать союзы стоит только с варанками. Потому что порой рождается варанк, который полностью заслуживает наше уважение: воин с таким же благородным сердцем, как у нас. Ледяной Медведь — один из них. Иногда детёныши варанков проявляют такую свирепость и готовность к бою, что вполне могли бы родиться орками — таков Хилгарт Белый Горностап. Вспомните мои слова, когда мы пересечём море и встретимся с остальным миром: ведь именно этот момент в нашей жизни изменит всё.

**Наставления Окмара Пронзателя  
детёнышам из племени Альборка**

Северные племена — это прирождённые воины, привычные к трудностям. На их родине царит жесточайшая погода и самая суровая местность, которую только можно себе представить. Их мечи, булавы и внушительные двуручные топоры, которые феодалы прозвали «осиротителями», легко и быстро разможат череп и расчленят тело. Прямой удар любым из этих страшных оружий заставит вас молиться любым богам, каких только вспомните.

Преданность войне сделала их особенно опасными противниками: они наступают, грабят и захватывают любые территории на своём пути, уничтожая врагов ради богатой добычи.

Прирождённые воины, непобедимые на труднопроходимой местности, орки также опираются на поддержку диких варгов. С этими зверьми они установили тесную связь, позволяющую им становиться частью их стай. Огромные и прожорливые варги — очень ценные союзники, способные в одиночку переломить ход битвы. Также на их стороне сила пробудителей — мудрых орков, способных призывать скальных троллей, которые безжалостно сокрушают врагов, или устанавливать связь со своей прошлой жизнью, чтобы призвать силу предков, что повышает смертоносность этих воинов, и без того не знающих поражений.

Варанки — упорны, кровожадны и энергичны, но козырем, что дарует им их уникальность, служит их тотем. Эти воины способны усиливаться и меняться, благодаря живущему в них духу животного, который они могут пробудить с помощью татуировок и боевой раскраски. Самые сильные и агрессивные из них могут даже принимать облик своего тотемного духа — эти грозные воины известны как перевёртыши. Обращаясь в самых опасных хищников Линдворма, они уничтожают врагов безжалостно и жестоко. У того, кто столкнулся с перевёртышами, почти нет надежды выжить схватке. А если они решат оставить вас в живых,

не считайте, что вам повезло: варанки имеют привычку обращать своих пленников в рабов на весь остаток их жизни.

Несколько лет назад два племени орков и варанков заключили союз, руководствуясь общими интересами: отправиться на юг, пересечь Северные моря и завоевать центральный континент.

Орки из племени вождя Альборка начали свой поход прочь от Ползучего Зла, как они называют страшный Туман, который появился в самой северной части мира и спускается, поглощая любую жизнь на своём пути. Варанки же воспользовались этой возможностью, чтобы вернуть территории, принадлежавшие им в древности: прибрежные земли залива Грётгард и побережья, омываемые водами Котла.

Грётгард пал. А орки и варанки оккупировали эти земли, превратившись в кошмар для соседей — Гегемонии Эмберсиг.

## ГНЕВОГРИВ

Гневогрив ярко выделяется среди всего племени: когда орк становится таким лидером, его грива становится пылающей, красноватого цвета, образуя корону из огненных волос, отмечающую его как правителя. Кроме того, он становится крупнее, сильнее и ловчее, а после возвышения — смелее и отважнее.

Власть гневогрива абсолютна и неоспорима. Однако в любой момент, когда племя не воюет, другой орк может бросить ему вызов на одиночный бой и занять его место, если победит. Другого пути к наследованию нет. Орк, убивший гневогрива по злему умыслу, никогда не унаследует его место, а сам вождь не может назначить себе преемника.







## АЛЬБОРК

Здравый смысл и обдуманность решений Альборка настолько известны, что его стали называть седогривом среди гневогривов. Враги называют его трусом, но это не так, ведь Альборк принял самое смелое решение, какое только может быть у орка: вступил в союз с варанками и отправился на юг. Его связь с Мировым Духом особенно глубока, и она подсказывает ему, что он не ошибся в своём решении.

Иногда во сне Альборк видит отголоски прошлой жизни, в которой он командовал объединённой армией орков, варанков и dwarфов против таинственного врага, которого он не может разглядеть. Интуиция подсказывает ему, что этот противник снова восстанет... в ближайшее время.

## СЕДОГРИВ

Когда гневогрив оказывается низложен, его волосы приобретают характерный бледный цвет, воздавая ему честь как лидеру прошлых лет. В этот момент бывший гневогрив получает статус седогрива и становится ценным советником. Это единственные орки, которые обязуются оставаться в живых, несмотря на преклонный возраст, поскольку они должны передавать свой опыт племени.

## ОХОТНИК ОРКОВ

Охотники — орки, достигшие совершеннолетия, — не только свирепые, но и дьявольски хитрые бойцы. Они наконец-то заслужили право владеть оружием ближнего боя, чувствовать запах крови, пролитой их добычей, и, если они того пожелают, охотиться в одиночку. Именно от этого и происходит их название.

## ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

Пробудители — духовные наставники, способные помнить одну или несколько предыдущих жизней, будь они орками, другими живыми существами или даже географическими объектами или стихийными силами.

Пробудители могут опираться на этот прошлый опыт и использовать его для обретения сверхъестественной силы в настоящем. Большинство пробудителей помнят жизнь орка, поэтому наиболее распространено обращение к тому, что прославило этого орка при жизни, будь то его сила, мудрость, хитрость или любая другая черта.

# КАК ИГРАТЬ

В этом разделе вы сможете подготовить свою первую игру в Warcraft с помощью компонентов из стартового набора, узнаете, как сделать первые ходы в игре, и шаг за шагом освоите Warcraft.

1. **Название** отряда.
2. **Цена.** Это требуемое отрядом количество очков армии (см. «Подготовка к игре. Набираем роту»).
3. **Атрибуты.** Эти значения определяют основные свойства каждого из бойцов в составе отряда.
  - » **ДВЖ** (движение). Диапазон «А-В» указывает максимальное расстояние, которое пройдёт отряд при обычном перемещении, а число в скобках «(Р)» — это перемещение во время рывка (см. «Рывок»). Все значения указаны в шагах — единице измерения в Warcraft.
  - » **РАН** (раны). Указывает максимальный урон, который может получить каждый боец в отряде. Если число жетонов урона на карте достигает этого значения, боец **выходит из боя**. Когда количество бойцов в отряде уменьшается до половины от первоначального числа, его боевые показатели снижаются.
  - » **ВОЛ** (воля). Это бросок кубиков (обозначенный цветными символами), символизирующий решительность, силу воли и психическую устойчивость. Также заклинатели используют это значение при произнесении заклинаний.
  - » **МОР** (мораль). Указывает на предельное количество стресса, которое может выдержать отряд. Если накопленный стресс превысит это значение, отряд должен будет пройти проверку воли, чтобы не стать сломленным.
  - » **ДСТ** (доступность). Максимальное количество отрядов с этим профилем, которое вы можете добавить в свою роту (с учётом общей стоимости в очках армии).
4. **Черты** (первая строка) и **ключевые слова** (вторая строка). Черты — это описательные метки (например, «дварф»), которые используются для обозначения отрядов с общей чертой. Например, заклинание может действовать только на отряды с чертой «дварф». Ключевые слова — это термины, относящиеся к специальным правилам, указывающим на поведение отряда (например, «разведчик»).

# МИНИАТЮРЫ: БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ

Каждый воин или существо, участвующие в сражении, представлены на игровом столе **миниатюрами**. Все миниатюры должны быть установлены на **подставки**, которые прилагаются к ним в комплекте. Они представляют собой пространство, занимаемое миниатюрой, и могут отличаться размером. Подставки **не должны** перекрывать друг друга в ходе игры ни при каких обстоятельствах!



5. **Персонажи** могут быть двух видов: «офицер» или «поддержка» (в этом примере персонаж имеет тип «поддержка»).



Пример персонажа поддержки

6. **КОМ.** Количество командных жетонов, которые отряд приносит вашей роте в начале игры (см. «Командные жетоны»).

С этого момента все отдельные миниатюры будут называться **бойцами**. Группа, состоящую из одного или нескольких бойцов, будут называться **отрядом**. Все отряды под вашим контролем называются **ротой** — это войска, которыми вы противостояте своему противнику ради достижения победы на поле боя.

## КОМАНДИР

В отрядах всегда должен быть командир. Командир отряда служит отправной точкой для определения перемещения, определяет строй бойцов и символизирует, какие действия выполняет отряд.

Миниатюры в отрядах из одного бойца являются командирами сами себе.

## СЛЕДУЙ ЗА КОМАНДИРОМ

Все бойцы отряда должны всегда повторять действия своего командира.

## ИГРОВОЙ ПРОФИЛЬ

У каждого отряда есть свой игровой профиль, напечатанный на карточке, на которой указан набор значений, ключевых слов и правил, необходимых во время игры.



7. **Боевая панель.** Отображает значения атаки и защиты отряда в бою, а также его способность выполнять цели.

» **А. Состав.** Отряды из нескольких миниатюр имеют две записи на боевой панели. В зависимости от числа оставшихся бойцов, значения бросков атаки и защиты, а также их модификаторы могут меняться. Первая запись отображает черты отряда, пока большая часть бойцов ещё в строю, а вторая — когда их количество меньше половины.

» **Б. Атака.** Различают  $\bowtie$  дальние атаки (стрельбу) и  $\bowtie$  атаки ближнего боя. Для дальних атак указывается расстояние в шагах до цели, в пределах которого её можно поразить. Атаки могут иметь один или несколько триггеров (см. «Триггеры»). Если у отряда несколько атак, во время активации он может использовать только одну из них.

» **В. Защита.** Этот бросок обозначает способность отряда уклоняться от урона при атаке благодаря броне, способностям или сочетанию того и другого. С защитой тоже могут быть связаны триггеры (см. «Триггеры»).

» **Г. Захват.** Это значение учитывается при ослаблении контроля над целями сценария.

8. Отряды могут обладать следующими дополнительными возможностями.

»  $\heartsuit$  **Навыки**, которые отряд может применять.

»  $\spadesuit$  **Заклинания**, произносимые во время активации.

»  $\clubsuit$  **Пассивные навыки.** Эффекты, которые всегда активны и доступны отряду.

»  $\diamond$  **Командные навыки.** Для активации этих способностей не требуется действий: нужно только потратить командный жетон и соблюсти требования.

В случае отрядов из нескольких бойцов их способности доступны всегда, независимо от числа оставшихся миниатюр.

9. Игровой профиль **персонажа в отряде.** Это значения и способности, которые *персонаж* добавляет отряду, в который вступает.

## ПЕРСОНАЖИ

Персонажи — это одиночные миниатюры, в профиле которых есть ключевое слово «Персонаж». В зависимости от их лидерства или роли в роте, персонажи разделяются на «офицеров» и «поддержку».

### Офицеры и поддержка

Тип персонажа, указанный в профиле отряда, обозначается символом:



Офицер



Поддержка

Персонажи могут сражаться как самостоятельно, как другие отряды, так и вступать в союзные отряды, улучшая их или наделяя уникальными способностями.

### ТРЕБОВАНИЯ ПРИ ВСТУПЛЕНИИ В ОТРЯД

Персонажи, способные вступить в отряд, в карточке профиля имеют ключевое слово «Вступить (X)», где «X» может быть названием конкретного отряда, чертой, ключевым словом или несколькими их группами, разделёнными чертой («|»). В последнем случае целевой отряд должен иметь все ключевые слова или черты, либо его название должно быть хотя бы в одной из групп.

Персонажи без ключевого слова «Вступить (X)» **не могут** вступить ни в какой отряд никаким образом. В отряде **не может** быть более одного персонажа.

Например, военный хирург может вступить в отряд с чертой «Пехота»; в случае отрядов в стартовом наборе это щитоносцы Чёрного Легиона.

Персонажи с типом «офицер» автоматически становятся командирами отряда, в который вступают.

### ПРОЦЕСС ВСТУПЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯД

Когда вы собираетесь выставить своего персонажа, выберите один из уже выставленных отрядов (он должен подходить по требованиям ключевого слова «Вступить» и не включать другого персонажа) и сообщите противнику, что ваш персонаж вступает в этот отряд. Затем поместите персонажа на поле боя в строй с отрядом (вы можете переставлять бойцов, чтобы освободить для него место и убедиться, что отряд сохраняет строй).

## ИГРОВОЙ ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯДЕ



Когда персонаж вступает в отряд, вы должны использовать его игровой профиль «Персонаж в отряде». Отряд будет использовать значения, которые принадлежат персонажу (например, в случае офицеров — их ВОЛ).

Карты игровых профилей сделаны так, чтобы оба профиля было удобно объединять: просто поместите карту персонажа под карту отряда.

Если значения атрибутов персонажа фиксированы, то они **заменяют** значения отряда, если же это модификаторы (перед ними стоит знак +), они **добавляются** к значениям отряда (даже если у него нет значения). В случае модификаторов броска вы **не можете** бросить более 3 кубиков одного цвета, поэтому игнорируйте оставшиеся кубики этого цвета.

### ПЕРСОНАЖИ В СОСТАВЕ ОТРЯДА

Персонажи с типом «офицер» считаются ещё одним бойцом отряда при определении количества бойцов, участвующих в бою (во время атаки и защиты), а также при расчёте значения захвата отряда (хотя персонаж-офицер может его изменить).

Персонажи поддержки не учитываются при подсчёте количества бойцов в отряде.

Персонажи наследуют все ключевые слова отряда, в который вступили. По сути, вы играете с профилем отряда, пока персонаж находится в нём.

### НАВЫКИ, ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Отряд может использовать навыки, командные навыки, пассивные навыки и заклинания, указанные в профиле «Персонаж в отряде», как свои собственные, поскольку именно отряд активирует и выполняет действия.

## СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

В вашей роте все отряды под вашим контролем считаются **союзниками** друг другу. Все отряды под контролем противника считаются **врагами** для всех ваших отрядов.

В некоторых сценариях могут появиться **нейтральные** отряды, которые имеют свой профиль, но не принадлежат ни одной из сторон. Правила их использования описаны в их профиле или в самом сценарии. Нейтральные отряды не являются ни вашими союзниками, ни врагами, поэтому против них нельзя применять атаки, способности или заклинания, если только у них нет ключевого слова *Враждебность*.

### СОЮЗНИКИ И «ДРУГИЕ СОЮЗНИКИ»

По определению, отряд является союзником самому себе. Если в тексте эффекта, действия или пассивного навыка вашего отряда указано, что он действует на «союзный отряд», «союзные отряды» или «ваших союзников», то ими считается и сам отряд. Однако если в тексте указано, что эффект действует на «другие союзные отряды» или «других союзников», то он не распространяется на сам отряд.

## ОТРЯДЫ И СТРОЙ

Все бойцы в отряде, по возможности, должны соблюдать строй. Бойцы отряда находятся в строю если:

находятся не более чем в 2 шагах от своего командира;

имеют линию видимости (ЛВ) до своего командира (см. «Линия видимости»).



В примере слева все бойцы отряда щитоносцев Чёрного Легиона соблюдают строй, так как они в 2 или меньше шагах от своего командира и у них есть линия видимости до командира. В примере справа щитоносец А не находится в строю, так как, хотя он и находится в 2 шагах от своего командира, есть элемент, который блокирует его линию видимости до командира.

## РАССТОЯНИЯ И ИЗМЕРЕНИЯ

Расстояние в *Warcrow* измеряется в **шагах**.

Один шаг равен **радиусу** пехотной подставки (15 мм).

Для измерения расстояний в *Warcrow* используются две линейки: малая и большая. Все измерения между двумя игровыми элементами производятся на поле боя от подставки до подставки, если речь идёт о миниатюрах, или от края их основания, если речь идёт об объектах местности.

### МАЛАЯ ЛИНЕЙКА

Используется для перемещения отрядов и более удобного измерения коротких расстояний.

### БОЛЬШАЯ ЛИНЕЙКА

Используется для измерения больших расстояний, таких как дальность действия оружия дальнего боя или заклинаний. Она также используется при перемещении более чем на 5 шагов.



Вы можете измерять расстояние между игровыми элементами в любое время и по любой причине.

## ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ)

Линия видимости (ЛВ) отряда отображает всё, что он может видеть на поле боя.

Ваш отряд имеет ЛВ до другого отряда, если вы можете провести прямую линию между подставкой командира отряда и подставками хотя бы половины бойцов другого отряда (округляя вверх). Игровые элементы могут блокировать линию видимости.

При проверке ЛВ следует учитывать, что:

- отряд **всегда** имеет ЛВ до самого себя;
- бойцы в отряде не блокируют ЛВ друг другу;
- другие отряды (союзные, вражеские и нейтральные) блокируют ЛВ;
- миниатюра «смотрит» на 360°, поэтому ЛВ можно проводить от любой точки подставки;

- ЛВ нельзя провести сквозь другой отряд: её блокируют не только сами бойцы этого отряда, но и воображаемые линии между центрами их подставок;
- объекты местности с ключевым словом «Блокирует ЛВ» не позволяют провести ЛВ через них;
- при определении ЛВ до отряда, его бойцы не блокируют ЛВ до других бойцов того же отряда. Например, при проведении ЛВ через отряд охотников орков те, кто находится впереди, не перекрывают ЛВ до тех, кто находится позади.

Ваш отряд имеет ЛВ до объекта местности, если его командир может провести прямую линию от любой точки своей подставки до любой точки основания объекта местности.

И вы, и ваш противник можете в любой момент проверить ЛВ, чтобы не допустить объявления действий против целей, до которых у вас нет ЛВ.



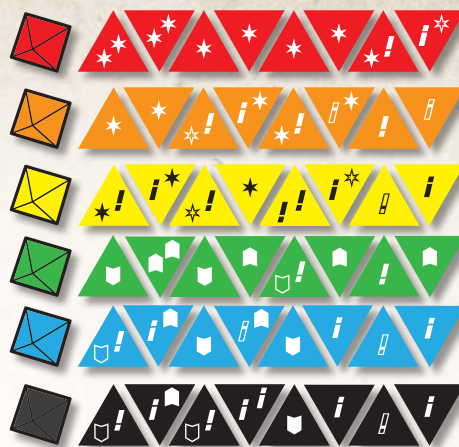
Вестник Морозного огня имеет ЛВ до отряда щитоносцев Чёрного Легиона. Несмотря на то, что лес имеет ключевое слово «Блокирует ЛВ», у него есть ЛВ до отряда охотников орков, так как он может провести прямую линию к половине его бойцов (лидер отряда не блокирует ЛВ до стоящего за ним охотника орков). У него нет ЛВ до пробудительницы, потому что бойцы отряда щитоносцев блокируют его ЛВ. И у него также нет ЛВ до Альборка, потому что, когда он проводит ЛВ до него, воображаемая линия между бойцами отряда щитоносцев мешает этому.

## КУБИКИ И СИМВОЛЫ

В *Warcrow* используются разноцветные восьмигранные кубики со следующими символами:

★ – успех	☆ – пустой успех
♣ – блок	♣ – пустой блок
! – способность	// – пустая способность

Вот кубики *Warcrow* и их грани:



## НАБОР КУБИКОВ

Некоторые атрибуты или значения, например, показатели атаки и защиты отрядов, представлены в виде набора кубиков, который вы должны бросить. Например, означает, что вы должны бросить два оранжевых и один синий кубик.



Рядом с такими символами могут находиться **автоматические символы**, которые нужно будет добавить к полученному результату. Например, означает, что вы должны бросить оранжевый кубик и добавить к результату .

Вы не можете бросить более 3 кубиков одного цвета ни при каких обстоятельствах.

В *Warcrow* бывает два типа бросков: когда кубики бросаете только вы (**простой бросок**) и когда вы проводите бросок одновременно с противником, влияя на результат друг друга (**встречный бросок**).

### ПРОСТОЙ БРОСОК

При простом броске только вы бросаете кубики. Выполните следующие действия:

1. **Соберите набор кубиков.** Если правило или эффект позволяет вам добавить больше кубиков или вынуждает вас убрать некоторые из них, сделайте это сейчас.
2. **Сделайте бросок.**
3. Если требуется, добавьте **автоматические символы**.

4. **Активируйте триггеры.** На этом этапе вы можете потратить любое количество символов, выпавших на кубиках, чтобы активировать триггеры, доступные в этом броске.
5. **Рассчитайте итог.** Символы, которые вы не потратили на триггеры, будут итоговым результатом броска. Если среди них есть хотя бы один ★, **вы добились успеха** или **бросок считается успешным**.

### ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

При встречном броске вы и ваш противник бросаете кубики одновременно, так что ваши броски влияют друг на друга. Выполните следующие действия:

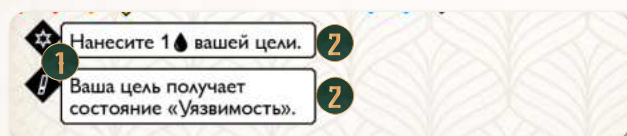
1. **Соберите наборы кубиков.** Если какое-либо правило или эффект позволяет вам добавить больше кубиков или заставляет их убрать, сделайте это сейчас.
2. Одновременно выполните **бросок кубиков**.
3. Если требуется, добавьте **автоматические символы** к своим броскам.
4. **Активируйте триггеры.** Игрок, чья сейчас активация, может потратить любые символы из своего броска, чтобы применить любое количество триггеров, доступных ему в этом броске. После этого его противник так же может применить свои триггеры (см. «Триггеры»).
5. **Рассчитайте итог.** Отмените столько ★ в броске вашего противника, сколько ▣ осталось в вашем. И наоборот, ваш противник отменяет столько ★ из вашего броска, сколько ▣ осталось в его броске. Затем вы и ваш противник можете применить эффекты, активируемые оставшимися символами.

После расчёта итога урон может получить не только защищающийся, но и атакующий.

### ТРИГГЕРЫ

Каждый раз, когда вы совершаете бросок, вы получаете ряд символов, к которым добавляются автоматические символы. Триггеры дают вам возможность потратить некоторые из символов, чтобы применить различные эффекты до разрешения броска.

Триггеры доступны в профиле отряда в следующем виде:



Вы можете активировать один и тот же триггер несколько раз, если у вас достаточно символов для этого.

## ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

Первое, что вам понадобится для игры в *Warcrow* — твёрдая поверхность, на которой можно расположить все игровые элементы. Эта поверхность будет называться **игровой стол**. На столе вы должны разметить поле боя — территорию, на которой будет происходить игра. В стартовый набор входит специальное покрытие, который можно использовать в качестве **поля боя** в этом обучении.

Рекомендуется, чтобы на столе было достаточно места для размещения поля боя, а также этого руководства, карточек профиля, кубиков, маркеров, жетонов, счётчика ходов, а также миниатюр, которые покинут игровой стол в случае потерь.

Решите, кто будет играть за Гегемонию Эмберсиг, а кто — за Северные племена. В этом обучении доступны следующие отряды:

ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА
Драгослав Белоогрик, Наковальня Драго	Альборк
Вестник Морозного огня	Пробудительница
Военный хирург	Седогрив
Щитonosцы Чёрного Легиона	Охотники орков

Возьмите соответствующие карточки профилей и положите их каждый на свою сторону стола.

Расставьте объекты местности и миниатюры, как показано на рисунке ниже:



Военный хирург вступает в отряд щитоносцев Чёрного Легиона, а седогрив — охотников орков, поэтому их карты профиля должны быть помещены под карты этих отрядов.

Каждая рота получает 3 командных жетона, которые соответствуют сумме значения КОМ всех её отрядов. Северные племена владеют инициативой в этом сценарии, поэтому они берут жетон инициативы.



В этом сценарии событие происходит в конце третьего хода, поэтому поместите **жетон события** на третью позицию счётчика ходов.



**Жетон цели**, расположенный в центре поля боя, представляет собой стратегическую точку, за которую будут сражаться обе стороны. В конце каждого раунда сторона, контролирующая цель, получает 1 победное очко (ПО). Побеждает фракция, которая наберёт больше ПО к концу сценария.



### ЗАХВАТ ЦЕЛЕЙ

В начале сценария все цели никем не контролируются. Когда один из ваших отрядов заканчивает свою активацию в пределах 3 шагов от цели, вы берете её под свой контроль. Затем вы помещаете **маркер захвата** цвета вашей зоны расстановки на цель, чтобы указать, что она находится под вашим контролем.

Если на цели уже есть маркер захвата противника, уберите его, прежде чем положить свой.

Если и у вас, и у вашего противника есть хотя бы один отряд в пределах 3 шагов от цели, вы должны сложить значения захвата ваших отрядов. Тот, у кого сумма окажется больше, получит контроль над целью. В случае ничьей цель сохраняет текущий маркер захвата (если он был).

Взяв цель под свой контроль, вам не нужно и дальше держать отряды в 3 шагах от неё: она останется под вашим контролем, пока противник не попытается отнять её у вас.

## ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра в *Warcrow* проходит в течение серии **игровых раундов** (или просто раундов), разделённых на ходы, в которых вы и ваш противник поочерёдно активируете свои отряды.

Игра заканчивается, когда вы или ваш противник выполните победные условия или сыграете максимальное количество раундов, указанное в сценарии.

## ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

### РАУНДЫ

В этом сценарии каждый раунд длится 3 хода.

### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда вы получаете:

- 1 ПО если вы контролируете маркер цели в центре стола.

В конце сценария вы получаете:

- 1 ПО если ваша рота уничтожила Дикого Морнмаба.

### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Игра заканчивается в следующих случаях: когда закончится третий раунд, когда на поле боя не останется ни одного отряда одной из рот или когда все её отряды будут сломлены.

### РАУНДЫ И ХОДЫ

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

- Начало раунда
- Фаза ходов
- Конец раунда

«Раунд» и «Ход» — это два разных понятия. Раунд состоит из нескольких ходов.

### СЧЁТЧИК ХОДОВ



Счётчик ходов имеет 10 пронумерованных позиций, каждая из которых соответствует одному игровому ходу. Стрелка центрального циферблата (маркер ходов) указывает на текущий игровой ход.

С помощью этого счётчика можно узнать, когда заканчивается раунд, когда происходят возможные события сценария, как долго действуют эффекты заклинаний и когда сломленные отряды смогут сплотиться. Каждый из этих эффектов отмечается жетоном, который игрок выкладывает на счётчик ходов, когда правила предписывают ему это сделать. Если необходимо выложить жетон на позицию, на которой уже лежит другой, положите его сверху, сформировав стопку. Единственным исключением является жетон «Конец раунда», который всегда выкладывается под низ, так как он применяется в самом конце хода.



## НАЧАЛО РАУНДА

Поместите жетон «Конец раунда» в третью позицию на счётчике ходов, так как в обучающем сценарии раунд состоит из 3 ходов. Так как это первый раунд, поверните стрелку циферблата маркера ходов на позицию 1.

### ЖЕТОН «КОНЕЦ РАУНДА»



Жетон указывает, на каком ходу закончится текущий раунд, после окончания активаций игроков и розыгрыша событий или эффектов. Эта позиция определяется в начале игры по условиям сценария (см. «Сценарии»).

## ФАЗА ХОДОВ

Каждый раунд состоит из нескольких **игровых ходов**, в течение которых вы и ваш противник будете поочередно активировать свои отряды. Если это первый ход раунда, игрок, владеющий инициативой, должен решить, кто активирует отряд первым, а кто — вторым. Этот порядок активации сохраняется до конца раунда. Количество ходов определяется положением жетона «Конец раунда» на счётчике ходов. Когда вы закончите все действия в ходу, на котором находится этот жетон, раунд закончится.

Северные племена владеют инициативой и решают, что в этом раунде хотят каждый ход первыми активировать один из своих отрядов.

## ХОД 1. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Северные племена готовятся активировать свой первый отряд.

### АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Когда вы активируете один из своих отрядов, поместите на его карту жетон активации. Если такой жетон уже есть, этот отряд получает жетон стресса.

Вы можете заявить до двух действий, которые отряд будет выполнять во время активации. Выберите один из двух вариантов.

- **Два простых действия.** Любое из следующих действий в комбинации с перемещением (вы можете выполнить действие перемещения дважды):
  - » Перемещение
  - » Атака
  - » Использование навыка
  - » Сотворение заклинания
- **Сложное действие**
  - » Штурм
  - » Рывок



Племена объявляют, что активируют отряд охотников орков и кладут **жетон активации** на его карту. Единственное возможное действие для охотников — перемещение, поэтому они решают двигаться вперёд к цели.

## ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы выполнить это действие, вы должны проверить два значения «А-Б» в атрибуте движения (ДВЖ) вашего отряда. Каждое из этих двух чисел представляет собой расстояние, измеряемое в шагах, которое ваш отряд может преодолеть в любом порядке. Например, если у вашего отряда ДВЖ 3-2, вы можете выполнить перемещение сначала на 3 шага, а затем на 2 шага, или наоборот: сначала на 2 шага, затем на 3 шага.

Не обязательно полностью проходить каждую дистанцию. В примере ДВЖ 3-2 вы можете переместиться на расстояние до 3 шагов, а затем до 2 шагов (и наоборот). Расстояние, которое вы не преодолели во время первой дистанции, не переносится на следующую.

### ЛИНЕЙКИ

Для перемещения отряда приложите малую линейку к краю подставки. Используйте ту сторону линейки, которая соответствует движению отряда. Вы можете выполнить перемещение от нуля шагов до конца выбранной дистанции, соблюдая касание между линейкой и краем подставки.



У Альборка значение ДВЖ 3-2. Для перемещения на 3 шага Альборк может пройти всё расстояние (первый пример) или только часть (второй пример).

Отряд должен двигаться по прямой линии без препятствий. То есть его подставка должна иметь возможность переместиться без столкновения с подставкой вражеского отряда, нейтрального отряда или основанием объекта местности, препятствующему перемещению (с правилом «Непроходимый»).

### ОТРЯДЫ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ БОЙЦОВ

Для перемещения отряда, состоящего из двух или более бойцов, выполните следующие действия:

- переместите командира;
- расставьте остальных бойцов отряда, соблюдая строй (максимум в 2 шагах от командира, соблюдая линию видимости до него).

Ваш отряд **не может** завершить перемещение в контакте с другими отрядами. Единственный (если прямо не указано обратное) способ вступить в контакт с вражеским отрядом — это действия **»» штурм** и **»» рывок**.

Охотники орков находятся менее чем в 3 шагах от цели. Поскольку они не хотят подставиться под атаку противника, они решают больше не предпринимать никаких действий и заканчивают свой ход. Так как они являются единственным отрядом в пределах 3 шагов от цели, Северные племена теперь контролируют её. Чтобы обозначить это, поместите маркер захвата (красной стороной вверх) на жетон цели.

## Ход 1. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ

Ход переходит к Гегемонии, и они решают выдвинуть своих щитоносцев Чёрного Легиона, чтобы немедленно захватить цель. Чтобы контролировать цель, щитоносцам достаточно выполнить это действие, поэтому они решают остаться на позиции и не продвигаться дальше.

По окончании действия и щитоносцы, и охотники находятся в 3 шагах от цели. Чтобы определить, кто получит контроль, нужно сравнить значения захвата обоих отрядов. У охотников значение захвата равно 1, а у щитоносцев — 2, поэтому цель переходит к ним. Чтобы отметить это, переверните маркер захвата синим цветом вверх, который соответствует стороне Гегемонии.



Состояние игры на конец первого хода

Ход 1 заканчивается, как показано на рисунке. Установите стрелку циферблата на счётчике ходов так, чтобы она указывала на значение 2.

## Ход 2. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Племена желают сразиться за цель: они объявляют, что их отряд охотников орков активируется снова и тратит всю свою активацию на выполнение сложного действия **»» рывок** против щитоносцев Чёрного Легиона. Так как у них уже есть жетон активации на карте, в конце этой активации охотники получают жетон стресса на свою карту.

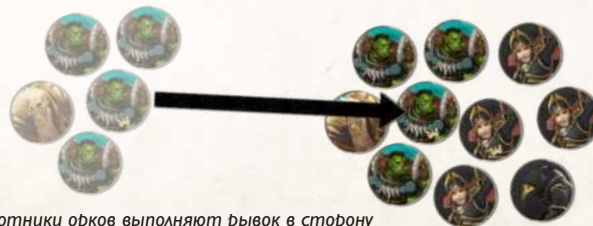


## »» РЫВОК

Это действие позволяет вашему отряду совершить перемещение по прямой линии, чтобы вступить в бой с вражеским отрядом. Объявляя это действие, вы должны выбрать в качестве цели вражеский отряд в пределах ЛВ. Это сложное действие состоит из двух простых действий, которые вы должны выполнить в следующем порядке:

1. **Перемещение.** Командир вашего отряда должен иметь возможность передвинуться по прямой линии до целевого отряда, используя значение движения рывком отряда (в скобках), и **вступить с ним в бой**. В противном случае вы не сможете выполнить это действие. Выполните перемещение командира и разместите остальных бойцов отряда, соблюдая строй. В этот момент считается, что ваш отряд **совершил рывок**.
2. **Атакуйте** выбранный отряд в ближнем бою. Ваш отряд начинает бой с вражеским отрядом, следуя всем правилам, описанным в разделе «Ближний бой».

Отряд, совершивший рывок, может перебросить свой бросок атаки.



Охотники орков выполняют рывок в сторону щитоносцев Чёрного Легиона, используя значение движения рывком (10). Командир перемещается по прямой линии, пока не достигнет щитоносцев, а остальные выстраиваются вокруг него

## БЛИЖНИЙ БОЙ

Чтобы ваш отряд мог совершить атаку в ближнем бою по вражескому отряду, он должен вступить с ним в бой. Когда вы атакуете отряд в ближнем бою, начинается **схватка**. До конца действия ваш отряд считается **атакующим**, а отряд противника — **защищающимся**.

### СХВАТКА

Чтобы провести схватку, выполните следующие действия.

1. Если какие-либо из бойцов отряда не вступили в бой, они должны выполнить манёвр перестроения (см. раздел «Манёвр перестроения»).
2. Выберите профиль атаки ближнего боя на карте вашего отряда.
3. Атакуют все бойцы вашего отряда, также как все бойцы вражеского отряда защищаются.
4. Ваш противник совершает бросок защиты, указанный на его боевой панели, исходя из количества бойцов в его отряде. Если в отряде есть персонаж, противник может добавить к броску кубики или автоматические символы, указанные на его карте в профиле персонажа в отряде (если таковые имеются).
5. Соберите набор кубиков для атаки. Возьмите кубики, указанные на боевой панели вашего отряда, исходя из количества бойцов в нём. Если в отряде есть персонаж, вы можете добавить к броску кубики или автоматические символы, указанные на его карте в профиле персонажа в отряде (если таковые имеются).
6. Выполните встречный бросок вашего набора кубиков атаки против набора кубиков защиты противника.
7. Противник получает столько урона, сколько ★ осталось у вас, и наоборот, ваш отряд получает столько урона, сколько ★ осталось у противника.

### РЕЗУЛЬТАТЫ СХВАТКИ

Чтобы определить, кто выиграл бой, сравните общий урон, нанесённый каждой из сторон.

- Если ваш отряд нанёс больше урона (не менее 1 ♦), считается, что он **выиграл схватку**, то есть он — **победивший отряд**.
- Если ваш отряд получил больше урона (не менее 1 ♦), он **проиграл схватку**, то есть он — **побеждённый отряд**. Также в конце текущей активации ваш отряд получает стресс.
- Если оба отряда получили одинаковый урон, победителя или проигравшего нет, и оба отряда остаются в поединке.

### ОТТЕСНЕНИЕ ПОБЕЖДЁННОГО ОТРЯДА

Если ваш отряд выиграл схватку, но всё ещё находится в бою, вы можете оттеснить вражеский отряд, чтобы заставить его покинуть позицию.

Оттеснённый отряд должен совершить перемещение, используя только первое значение ДВЖ, в любом направлении, при этом он должен отойти как можно дальше от победившего отряда.

### ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ОТТЕСНЁННОГО ОТРЯДА

Если вы оттеснили побеждённый отряд, вы можете преследовать его. Для этого передвиньте свой отряд в его направлении, используя первое значение ДВЖ. Вы даже можете вновь вступить в бой, если командиру удастся достичь **контакта** (встать вплотную, подставка к подставке) любого из бойцов оттеснённого отряда (это не считается рывком).

### КОНЕЦ СХВАТКИ

В конце схватки, если ваш отряд находится в бою с отрядом, выбранным в качестве цели вашей атаки, он должен выполнить манёвры перестроения, если кто-то из его бойцов не находится в бою.

### МАНЁВР ПЕРЕСТРОЕНИЯ

Все бойцы в вашем отряде должны помогать товарищам, когда отряд атакует цель. Эти манёвры отражают усилия атакующего подразделения, пытающегося одолеть обороняющееся подразделение. Чтобы выполнить манёвры перестроения, ваш отряд должен находиться в бою. Выполните следующие действия.

- Вы должны передвинуть не участвующих в бою бойцов своего отряда, начиная с командира, в контакт хотя бы с одним вражеским бойцом. Помните, что они всегда должны соблюдать строй. Чтобы подстроиться под ситуацию и сохранить строй своего отряда, вы можете поменять своего командира местами с любым бойцом, вступившим в бой с противником.
- Если вступить в бой каким-либо бойцом невозможно (например, потому что нет места или потому что при этом нарушается строй), вы должны поместить его в контакт со своим командиром или, если и это невозможно, с любым другим бойцом вашего отряда, как можно ближе к любому бойцу защищающегося отряда.
- Если невозможно выполнить ни один из вышеперечисленных пунктов, разместите бойца как можно ближе к своему командиру.

После перемещения охотники орков атакуют щитоносцев Чёрного Легиона в ближнем бою. Сначала они выполняют манёвр перестроения, чтобы войти в контакт как можно с большим числом противников (см. иллюстрацию).



Затем оба отряда берут свои наборы кубиков атаки и защиты согласно числу бойцов в соответствующем отряде. Поскольку военный хирург и седогрив это персонажи типа «Поддержка», они не учитываются в подсчёте числа бойцов, так что в обоих отрядах в бою участвует по 4 бойца.



Охотники используют значение атаки ближнего боя, указанное на их боевой панели для 3 и более бойцов (3+), и добавляют к этому броску успех ★, который даёт сопровождающий седогрив. Щитonosцы используют значение защиты, указанное на их карте, также для 3+ бойцов, и больше ничего, потому что военный хирург не добавляет кубики или символы к броску защиты. Оба отряда выполняют встречный бросок, бросая свои кубики одновременно:



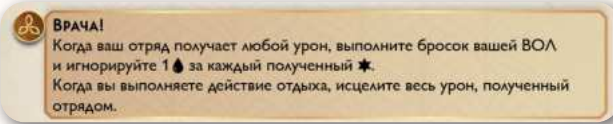
У орков есть возможность перебросить свой бросок атаки, так как они выполняли рывок. После того как игрок повторил весь бросок, начинается этап триггеров, в котором охотники орков действуют первыми, так как сейчас их активация:



Охотники орков решают потратить два символа способности (!!), чтобы активировать триггер своей атаки, заставляющий их цель, т.е. щитonosцев Чёрного Легиона, получить состояние «уязвимость» (как работают состояния будет рассказано в конце обучающего сценария). Щитonosцы активируют свой триггер, тратя выпавший символ способности, и добавляют блок [символ] к результату своего броска. Если бы у щитonosцев выпало больше символов способности, они могли бы активировать свой триггер столько раз, сколько у них было символов способности.

Как только этап триггеров завершён, проведите расчёт итога атаки. Каждый блок, полученный щитonosцами, отменяет один успех охотников орков. Поскольку это бросок атаки, не отменённые успехи становятся ранами.

Охотники наносят щитonosцам в общей сложности 4 раны. Но прежде, чем урон засчитается, активируется пассивный навык «Врача!» военного хирурга, поэтому игрок за Гегемонию делает бросок ВОЛ [символ], получает 1 успех и отменяет 1 из 4 ран.



## УРОН

Ваши отряды могут получать урон от атаки, а также от эффектов способностей, пассивных способностей, заклинаний или объектов местности. Когда ваш отряд **получает урон** или ему **наносится X урона** чем-либо, поместите X жетонов урона на карту вашего отряда. Когда общее количество жетонов будет сравняется со значением атрибута «Раны» (РАН) отряда или превысит его, один из ваших бойцов **выведен из боя**. Немедленно уберите миниатюру с поля боя и уберите с карты столько жетонов урона, сколько составляет его значение РАН.

Когда из боя выбывает последний боец, входивший в состав отряда, этот **отряд уничтожается**. Помните, что вступивший в отряд персонаж не учитывается. При уничтожении отряда уберите все жетоны и маркеры, которые находились на его карте.

*Персонажи-офицеры*, входящие в состав отряда, получают урон последними, так как они являются командирами.

*Персонажи поддержки*, входящие в состав отряда, могут быть уничтожены, как и простые бойцы. Если полученный урон равен значению РАН отряда, вы можете убрать из игры *персонажа поддержки* вместо бойца.

## ЛЕЧЕНИЕ

Если эффект позволяет вам «вылечить X» отряда, удалите с карты этого отряда количество жетонов урона, равное «X».

Щитonosцы Чёрного Легиона получают в общей сложности 3 урона в результате атаки. Поскольку каждый щитonosец имеет атрибут Раны (РАН) равный 2, один щитonosец погибает в бою (уберите миниатюру с поля боя), а оставшаяся рана остаётся на карточке отряда. Если щитonosцы получают ещё одну рану, ещё один щитonosец погибнет в бою.



Охотники орков нанесли в бою больше урона, чем щитonosцы, а значит, они **победивший отряд** и решают оттеснить гегемонцев подальше от цели. Щитonosцы выполняют перемещение, используя своё первое значение ДВЖ, и отходят как можно дальше от охотников. Орки могли бы преследовать их, но решают этого не делать, чтобы сохранить контроль над целью.



Это конец активации охотников орков. Поскольку они являются единственным отрядом в 3 шагах от цели, Северные племена теперь контролируют её.



Щитonosцы проиграли схватку и должны получить стресс. Если уровень стресса любого отряда превышает значение МОП, он должен немедленно пройти проверку ВОЛ, чтобы не оказаться сломленным и обратиться в бегство.

## СТРЕСС И МОРАЛЬ

Стресс в *Warcrow* отражает напряжение боя, физическую усталость и психическое истощение, которым подвергаются ваши бойцы.

Отряд получает стресс:

- в конце активации, если уже был активирован ранее в течение текущего раунда (см. раздел «Активация отряда»);
- если проиграл в ближнем бою.

Кладите 1 жетон стресса на карту отряда каждый раз, когда он подвергается стрессу. Жетоны стресса пронумерованы, чтобы одним жетоном указать общий **уровень стресса** (его сумму), испытываемый отрядом.



### ПОВЫШЕНИЕ И СНИЖЕНИЕ УРОВНЯ СТРЕССА

Если отряд уже имеет стресс, просто добавьте 1 к его текущему уровню стресса. Если отряд должен уменьшить стресс, вычтите 1 из его текущего уровня стресса.

Если говорится, что отряд получает  $X$  стресса, прибавьте  $X$  к его текущему уровню стресса. Если говорится, что отряд должен понизить стресс на  $X$ , вычтите  $X$  из его текущего уровня (стресс отряда не может упасть ниже нуля).

### МОРАЛЬ (МОР)

Значение МОР отряда указывает максимальный уровень стресса, который он может выдержать, прежде чем его нервы сдадут. Если в конце текущей активации уровень стресса вашего отряда превышает его МОР, он должен пройти проверку ВОЛ, чтобы не получить состояние «Сломлен». Сделав это, вы удалите все лишние жетоны стресса, чтобы уровень стресса отряда сравнялся с его МОР (как справляться с сломленными отрядами, рассказано ниже).

### ПРОВЕРКА ВОЛИ (ВОЛ)

**Проверка ВОЛ (воля)** — это простой бросок, использующий значение ВОЛ вашего отряда. Считается, что **проверка пройдена**, если в результате есть хотя бы один ★. В противном случае считается, что проверка провалена.

Некоторые правила или эффекты могут требовать для прохождения проверки воли более одного ★, например, эффект «Запугивание» (см. раздел «Ключевые слова»).

## ХОД 2. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ



Понимая, что если охотники орков снова предпримут рывок против щитоносцев Чёрного Легиона, то обратят их в бегство, Наковальня Драго решает действовать и активируется. Сначала он выполняет простое действие перемещения и подходит к охотникам на расстояние выстрела.

### ДАЛЬНИЕ АТАКИ

Чтобы ваш отряд мог совершить дальнюю атаку по вражескому отряду, необходимо выполнить следующие требования:

- ваш отряд **не должен** находиться в бою;
- у вашего отряда должна быть ЛВ до отряда, выбранного целью;
- отряд-цель должен быть в пределах дальности атаки.

До конца действия ваш отряд является **атакующим**, а отряд противника — **защищающимся**. Выполните следующие действия, чтобы провести атаку:

1. Ваш противник собирает набор кубиков для защиты. Если в отряде есть персонаж, противник может добавить к броску кубики или автоматические символы, указанные на его карте в профиле персонажа в отряде (если таковые имеются).

Защищающийся отряд может использовать только защитные кубики (зелёные, синие и чёрные) и автоматические символы и ; другие кубики и автоматические символы не учитываются.


2. Соберите свои кубики для дальнейшей атаки.


3. Выполните встречный бросок вашей дальней атаки против защиты противника.

Отряд, защищающийся от дальней атаки, **не может** активировать свои триггеры, но атакующий отряд активирует их как обычно.

4. Противник получает столько урона, сколько ★ осталось у вас.



Драго выполняет бросок дальней атаки. Охотники орков, со своей стороны, используют показатель защиты со своей боевой панели для 3 или более бойцов и добавляют блок  от сегодрина.

Охотники не получают ни одного блока при броске, но автоматический символ сегодрина  отменяет автоматический успех ★ броска Драго. Атака проходит без последствий, ход 2 завершён.

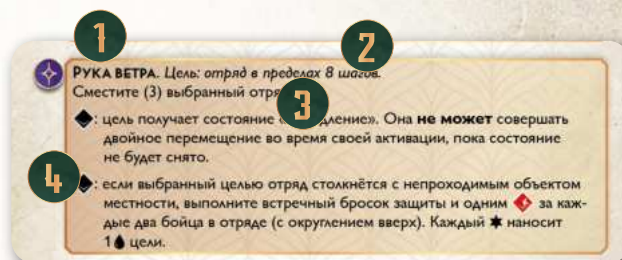
## ХОД 3. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА




Северные племена хотят придать своим охотникам орков как можно больше силы, чтобы щитоносцы Чёрного Легиона дважды подумали, прежде чем атаковать их рывком. Поэтому они решают активировать свою пробудительницу. Первым действием она совершает перемещение, чтобы приблизиться к охотникам орков. Вторым действием она готовится сотворить заклинание Дух Термаплеуруса.

## ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания имеют следующий формат:



- 1. Название заклинания.** Если перед названием стоит , это означает, что произнесение этого заклинания — сложное действие, требующее всей активации отряда.
- 2. Требования,** которые должны быть выполнены для произнесения заклинания, и его **свойства**, указывающие, как оно работает.
- 3. Эффекты,** которые должны быть применены, если заклинание успешно.
- 4. Изменения.** Заклинатель может менять характеристики заклинания, добавляя столько чёрных кубиков к броску Гнили, сколько указано в каждом изменении (см. «Сотворение заклинания»).

## СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Чтобы применить эффект заклинания, ваш отряд-заклинатель должен добиться успеха во встречном броске между своей ВОЛ и броском Гнили, определяемым объёмом Гнили заклинания.











Гниль представлена **жетонами Гнили**, которые влияют как на заклинание, так и на *заклинателя*.

Для сотворения заклинания выполните следующие шаги:

1. Выберите одно из своих заклинаний и объявите, что вы его применяете.
2. Решите, будете ли вы изменять свойства заклинания, а затем объявите, какие изменения будут применены.

### ИЗМЕНЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ


У заклинаний могут быть различные **изменения**, которые представляют собой модификации эффектов или свойств. Вы можете выбрать сколько угодно изменений для одного и того же заклинания, но не более одного раза каждое.

3. Убедитесь, что все требования к заклинанию выполнены, с учётом всех свойств, изменённых на предыдущем этапе (например, у заклинания может увеличиться радиус действия). Если какое-либо требование не выполнено, вы **не сможете** произвести заклинание, поэтому вам придётся выбрать другое заклинание или выполнить другое действие.
4. Сформируйте бросок Гнили. Возьмите по одному  за каждый жетон Гнили, который есть у вашего заклинателя. Кроме того, каждое выбранное изменение добавляет столько , сколько указано в его стоимости. Первые 3 кубика броска Гнили будут , следующие 3 кубика — , а последние 3 — . Вы не можете бросить более 9 кубиков при броске Гнили.
5. Выполните встречный бросок между значением ВОЛ вашего отряда-заклинателя и броском Гнили (эти кубики бросает ваш противник). Как и при любом встречном броске, , выпавший при броске Гнили, отменяет , выпавший при броске ВОЛ.
6. Если при подсчёте итога броска у вас остался хотя бы один , примените эффект заклинания с учётом всех изменённых свойств.
7. За каждый , выпавший при броске Гнили, ваш заклинатель получает один жетон Гнили.
8. Если при броске Гнили выпал хотя бы один , в конце активации будет разыгран эффект Гнили (эффекты Гнили будут описаны дальше).

Если ваш отряд заклинателя находится в бою, он может сотворить заклинание только если целью заклинания является он сам или отряд, с которым он находится в бою.



Игрок, контролирующий пробудительницу решает, что добавит один чёрный кубик , чтобы заклинание приобрело первое из перечисленных свойств, и выполняет бросок ВОЛ.

При броске Гнили выпал полый блок , поэтому игрок кладёт жетон Гнили на карту пробудительницы. Получив два успеха, заклинание пробудительницы начинает действовать. Возьмите жетон заклинания соответствующего цвета (того, какой была ваша зона расстановки) с цифрой 1 и положите его на карту охотников. Поскольку заклинание длится 4 хода, отметьте это на счётчике ходов: возьмите большой жетон заклинания с цифрой 1 и поместите его на четыре позиции вперёд от текущей на счётчике.





## Ход 3. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ



Видя, что охотники орков представляют ещё большую угрозу, Гегемония активирует своего вестника Морозного огня, чтобы оттолкнуть их от цели с помощью заклинания «Рука ветра». Первым действием игрок за Гегемонию перемещает вестника в сторону охотников орков. Затем он объявляет, что собирается добавить первое из изменений к своему заклинанию, и делает бросок ВОЛ против  $\blacklozenge$ .



Как и в случае с пробудительницей, вестник получил пустой блок  $\blacksquare$ , поэтому он должен поместить жетон Гнили на свою карту. По итогу броска маг Гегемонии добился успеха и может сотворить своё заклинание. Поэтому охотники перемещаются на 3 шага в сторону своей зоны расстановки и, кроме того, получают состояние замедления (эффекты состояний будут описаны в конце обучающего сценария).



## Ход 3. СОБЫТИЕ 1



Обе роты провели свои активации, но событие 1 всё ещё находится на счётчике ходов. Необходимо активировать его до окончания раунда. Согласно условиям сценария, необходимо сделать следующее.

## СОБЫТИЕ 1. ДИКИЙ МОРНМАБ

Разместите дикого морнмаба в контакте с центральной целью и поместите его жетон активации на два деления вперёд от текущей позиции счётчика ходов.

**ДИКИЙ МОРНМАБ**

ДВЖ	РАН	ВОЛ	МОР	ИНИ
-	6	-	1	2

Враждебность  
Голем • Не движется • Запугивание (2)

нанесите 1 🗡️ цели.  
Цель получает состояние «Обезоружение».

Атакующий вас получает состояние «Уязвимость».

Морнмаб выбирает целью отряд, до которого у него есть ЛВ. Бросьте 🎲 и выберите отряд, соответствующий требованиям. В случае ничьей цель выбирает игрок, владеющий инициативой. Если никто не соответствует требованиям, Морнмаб выполняет действие «Рывок» к ближайшему отряду. В случае ничьей, игрок, владеющий инициативой, выбирает цель. Затем Морнмаб выполняет указанное действие.

Требования	Действие
★ Наибольший атрибут РАН	Рывок
☆ Наибольшее число 🗡️	Рывок

Целевой отряд дальше 18 шагов  
Уберите Дикого Морнмаба с поля боя и снимите его маркер со счётчика шагов.

- Дикий Морнмаб обозначается собственным маркером. Используйте таблицу поведения, чтобы активировать существо. В этом сценарии вы должны активировать триггеры Морнмаба, если это возможно. Когда его активация завершится, передвиньте его маркер на два деления вперёд.
- Дикий Морнмаб может стать целью следующих действий:
  - » простое действие: атака и сотворение заклинания;
  - » сложное действие: штурм и рывок.

Поместите жетон Дикого Морнмаба туда, куда предписано сценарием, и используйте маркер события 1, чтобы отслеживать его активации. Когда он активируется, используйте таблицу, приведённую сценарием, чтобы узнать, какие действия выполняет существо.

После этого первый раунд завершён.

### КОНЕЦ РАУНДА

#### ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Северные племена контролируют цель, поэтому они получают 1 ПО.

#### УМЕНЬШЕНИЕ СТРЕССА

Уменьшите стресс **несломленных** отрядов в вашей роте: сначала снимите 2 уровня стресса с неактивированных отрядов, затем уменьшите на 1 уровень стресс тех отрядов, которые были активированы (на них есть жетон активации).

### НИКТО НЕ ОСТАНЕТСЯ ПОЗАДИ

Игрок, владеющий инициативой, должен решить, кто выполнит этот шаг первым. Все отряды на поле боя, у которых нет на карте жетона активации, могут один раз выполнить действие «перемещение» (см. «Активация отряда», пункт «Перемещение») или «отдых», если соответствуют указанным требованиям:

- они не сломлены;
- они не находятся в бою.

### УДАЛЕНИЕ ЖЕТОНОВ АКТИВАЦИЙ

Удалите жетоны активаций с ваших отрядов.

### СМЕНА ИНИЦИАТИВЫ

Поскольку Северные племена владели инициативой и теперь впереди по числу победных очков, инициатива переходит к Гегемонии Эмберсиг. Игрок за Гегемонию должен решить, сохранить ли порядок активаций (первыми активируется Племена, затем — Гегемония) или изменить его в следующем раунде (первыми — Гегемония, затем — Племена). Если бы счёт был равным, инициатива должна была бы перейти другой стороне, то есть Племена передали бы инициативу Гегемонии.

### ПЕРЕДВИНЬТЕ ЖЕТОН «КОНЕЦ РАУНДА»

Если условия завершения игры не выполнены, начнется новый раунд. Передвиньте жетон вперёд на число ходов в раунде (определяется сценарием) и продолжите игру.

Маркер не возвращается в исходное положение в конце раунда, а продолжает двигаться по часовой стрелке.

## ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Теперь дело за вами. Хотите ли вы продолжить обучающий сценарий и сыграть все три раунда? Или вы предпочтёте пройти сюжетную кампанию «Ветра севера»? Что бы вы ни решили, ниже приводится ряд дополнительных рекомендаций, которые помогут вам насладиться игрой в *Warcrow*.

## КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ

Командные жетоны представляют собой лидерский потенциал отрядов в вашей роте.

Ваш командный резерв формируется в начале игры: сложите КОМ всех отрядов в вашей роте и возьмите столько командных жетонов.

Командные жетоны позволяют вашим отрядам активировать свои командные способности.

## КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ

Чтобы использовать эти навыки, вам не нужно предпринимать никаких действий. Просто выполните условия и потратьте командный жетон.

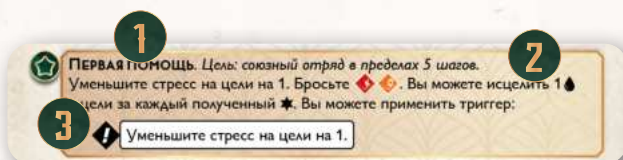
Потраченные командные жетоны не восстанавливаются (если только эффекты одного из ваших отрядов или сценария не позволяют это сделать).

Если вы и ваш противник хотите использовать командные навыки одновременно, то обладающий инициативой игрок должен решить, кто потратит свои командные жетоны и применит свои навыки первым.

## ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКОВ

Чтобы выполнить это действие, в профиле вашего отряда должен быть хотя бы один навык.

Навыки выглядят следующим образом:



1. **Название.** Если перед названием стоит «», это означает, что способность — сложное действие и требует всей активации отряда.
2. **Требования** (если есть), которым необходимо соответствовать для применения навыка, и **свойства**, указывающие, как он работает.
  - » **Цель.** Если указано, что способность направлена на другой отряд или объект местности, у вашего отряда всегда должна быть ЛВ до цели, если обратное прямо не указано термином «без ЛВ».
3. **Эффекты.** Этот текст описывает правила, которые должны быть применены при выполнении требований навыка, таких как дальность, цель или успешный бросок (если они есть).

## » ШТУРМ

Это действие позволяет вашему отряду совершить перемещение, чтобы вступить в бой с вражеским отрядом и атаковать. Когда вы объявляете это действие, выберите вражеский отряд. Это сложное действие состоит из двух простых действий, которые необходимо выполнить друг за другом в указанном порядке:

1. **Перемещение.** Командир вашего отряда должен иметь возможность перемещения и, используя два значения ДВЖ отряда, вступить в бой с целевым отрядом. В противном случае вы не сможете выполнить это действие. Передвиньте командира

и расставьте остальных бойцов вашего отряда, соблюдая строй (см. раздел «Перемещение»).

Это перемещение является исключением из правила, согласно которому отряд, выполняющий «перемещение», не может вступать в бой с другим отрядом.

Ваш отряд может не иметь ЛВ до вражеского отряда в начале действия, чтобы штурмовать его.

2. **Атака.** Атакуйте выбранный отряд в ближнем бою. Ваш отряд начинает схватку с вражеским отрядом, применяя всех правила, описанные в разделе «Ближний бой».

## АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ

Если вы объявляете перемещение отряда, находящегося в бою, вражеский отряд может, получив стресс, совершить **атаку по возможности** по вашему отряду **до** вашего перемещения.

Если ваш противник решит провести атаку по возможности, выполните встречный бросок вашей защиты и атаки противника. Это действие не считается действием атаки, поэтому вы не сможете применить модификаторы к своим броскам или активировать доступные вам триггеры. Ваш противник получит столько урона, сколько успехов останется в вашем броске, и наоборот, ваш отряд получит столько урона, сколько успехов останется в броске вашего противника.

Как только вы выполните встречный бросок, ваш отряд совершит заявленное перемещение, если только во время встречного броска позиция вашего отряда не изменилась (например, он может быть смещён). В этом случае вы должны продолжать перемещение, но можете изменить траекторию.

Помните, что эта атака по возможности не инициирует схватку, поэтому нет ни победителя, ни побеждённого отряда.

Вражеский отряд не может совершить атаку по возможности, если он сломлен или если в этом ходу он находится в бою с другим отрядом, кроме того, который начинает перемещение.

## СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД

Когда уровень стресса отряда превышает его показатель МОР, в конце текущей активации вы должны выполнить тест ВОЛ. Если тест провален, отряд становится сломленным и должен попытаться немедленно сбежать.

### ЖЕТОНЫ СЛОМЛЕННЫХ ОТРЯДОВ



Эти жетоны пронумерованы, чтобы легко отличать сломленные отряды. Они идут парами с одинаковыми номерами: маленький кладётся на отряд, а большой — на счётчик ходов, чтобы знать, в конце какого хода отряд попытается сплотиться.



Когда ваш отряд становится сломленным, выполните следующие действия:

- поместите жетон сломленного отряда (маленький) на его карту;
- возьмите соответствующий жетон сломленного отряда (большой, с тем же номером) и положите его на счётчик ходов на 2 позиции вперёд от текущего хода.

Если ваш отряд сломлен:

- он не может быть активирован никаким образом;
- он не может получить стресс, но и не может его уменьшить;
- он не может контролировать цели (значение его атрибута «Захват» считается нулевым);
- если он участвует в схватке, то при расчёте её результатов всегда будет убежать (см. «Ближний бой»).



В конце активации отряд щитonosцев получает стресс. Поскольку уровень стресса превышает значение МОР (1), отряд должен пройти проверку ВОЛ, в которой игрок не выбрасывает ни одного ★, поэтому щитonosцы становятся сломленными. Поскольку это первый ход раунда, один жетон сломленного отряда кладётся на счётчик ходов, а второй — на карту отряда (оба с одинаковым номером). В конце хода 3 у щитonosцев будет возможность сплотиться. После этого излишек стресса (один жетон стресса) убирается.

### БЕГСТВО

Если ваш отряд убегает, вы должны немедленно переместить его, используя оба значения ДВЖ, в сторону своей зоны расстановки, следуя кратчайшим путём, а если он уже там, переместите его к ближайшему краю поля боя. Если убегаящий отряд соприкоснётся с одним из краёв поля боя, уберите его: для всех условий он будет считаться уничтоженным.

### СПЛОЧЕНИЕ СЛОМЛЕННОГО ОТРЯДА

Когда маркер хода достигает жетона сломленного отряда, вы должны выполнить проверку ВОЛ, чтобы сплотиться.

- **А. Если вы прошли проверку**
  - » Ваш отряд больше не сломлен. Уберите жетоны сломленного отряда со счётчика ходов и карты отряда.
  - » Уменьшите уровень стресса отряда до значения МОР минус 1.
  - » Вы можете совершить одно действие «Перемещение».
- **Б. Если проверка не пройдена**
  - » Продвиньте жетон сломленного отряда на счётчике ходов на 2 позиции вперёд.
  - » Ваш отряд убегает.

## СОСТОЯНИЯ

Состояния представлены соответствующими жетонами. Когда ваш отряд получает состояние, положите соответствующий жетон на его карту. Эффекты состояния наступают немедленно и длятся до тех пор, пока жетон не будет удалён.

У вашего отряда может быть только один жетон одного и того же состояния. Если вы получаете состояние, которое у вас уже есть, не кладите новый жетон.

Ниже перечислены состояния, вызываемые ими эффекты, время их применения и время снятия.



**Страх.** Ваш отряд должен перебрасывать все успешные проверки воли (максимум один раз за проверку).

Снимите жетон, когда пройдёте проверку воли.



**Замедление.** Ваш отряд не может использовать своё второе значение движения (ДВЖ) при выполнении действий «Перемещение» и «Штурм». Кроме того, вы должны вычесть 4 шага из перемещения при совершении рывка (минимум 0). Например, если ваше подразделение имеет движение 3-2 (9), оно может переместиться только на 3, а при рывке — на 5 шагов.

Снимите жетон в конце активации, в которой этот отряд выполнил перемещение или штурм.



**Обезоружение.** Вы должны отменить один кубик при броске атаки вашего отряда, в котором выпал хотя бы один ★. Если кубиков несколько, противник выбирает один из них. Этот эффект нужно применить после броска кубиков (со всеми возможными перебросами), но до использования триггеров.

Снимите жетон в конце активации, в которой вы применили этот эффект. Если вы не отменили ни одного кубика, состояние остаётся активным.



**Уязвимость.** Вы должны отменить один кубик при броске защиты, в которой выпал хотя бы один ▣. Если кубиков несколько, противник выбирает один из них. Этот эффект нужно применить после броска кубиков (со всеми возможными перебросами), но до использования триггеров.

Снимите жетон в конце активации, в которой вы применили этот эффект. Если вы не отменили ни одного кубика, состояние остаётся активным.

Если вы получите состояния «Обезоружение» или «Уязвимость» в результате применения триггера, они не вступят в силу до следующего броска атаки или защиты. Если у вашего отряда есть ключевое слово «Элита», вы должны применить эффекты «Обезоружение» и «Уязвимость» перед заменой пустых символов.

## ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Ниже приведены термины и ключевые слова, используемые на картах из этого набора.

### Сместить (X)

Отряд, который вы сместили, должен совершить перемещение по прямой на X шагов в указанном вами направлении. Эффекты объектов местности **не могут** повлиять на это перемещение (кроме «Непроходимо»). Это перемещение не вызывает атак по возможности.

Если смещённый отряд вступает в контакт с другим отрядом или непроходимым объектом местности, перемещение останавливается непосредственно в этой точке.

### ЭЛИТА

После броска кубиков (включая перебросы), но до использования триггеров ваш отряд может заменить любой ☆ на ★, любой ▢ на ▣ и любой // на !.

Этот эффект распространяется на все броски, которые совершает ваш отряд.

### БЕССТРАШИЕ

Ваш отряд игнорирует эффекты *запугивания* и состояния «Страх».

### ГОЛЕМ

Ваш отряд игнорирует эффекты *запугивания*.

Ваш отряд невосприимчив к эффектам состояния «Страх».

Ваш отряд **не может** быть сломлен. Если стресс превышает значение МОР, игнорируете лишний стресс.

### ВРАЖДЕБНОСТЬ

Враждебные отряды **всегда оттесняют**, когда выигрывают бой, и **всегда преследуют** отряды, которые они оттеснили.

### НЕ ДВИЖЕТСЯ

Ваш отряд **нельзя** выманить, толкнуть, поместить, сместить или оттеснить, если вы этого не хотите.

### ЗАПУГИВАНИЕ (N)

Когда этот отряд вступает в бой, вражеский отряд должен пройти проверку ВОЛ и получить не менее N ★. За каждый недополученный ★ этот отряд получает уровень стресса.

*Например, если против отряда с запугиванием (2) другой отряд провёл рывок, тем самым вступив с ним в бой, и при проверке ВОЛ получил только 1 ★, атаковавший отряд получит 1 уровень стресса. Если он не получил ни одного ★, то получит 2 уровня стресса.*

### ЯРОСТНЫЙ

Ваш отряд добавляет ★ к броскам атаки, которые он проводит при использовании рывка.

### ТОЛЧОК (X)

Выбранный отряд должен отойти от вашего отряда на расстояние X шагов в направлении, соединяющем центр подставки командира противника с центром подставки вашего командира. Это перемещение не вызывает атак по возможности.

Если передвинутый отряд вступает в контакт с другим отрядом или *непроходимым* объектом местности, перемещение останавливается непосредственно в этой точке.

Это перемещение позволяет целевому отряду вступить в бой (это не считается рывком).

## ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Если при броске Гнили выпал хотя бы один ♣, ваш отряд-заклинатель должен столкнуться с последствиями Гнили в конце своей активации. Воспользуйтесь следующей таблицей и, начиная с первой строки, примените по очереди столько эффектов, сколько жетонов Гнили у вашего отряда. Например, если у вашего отряда 3 жетона Гнили, вы должны по порядку применить эффекты строк 1, 2 и 3.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГНИЛИ	
Гниль	ЭФФЕКТ
1	Отряд получает стресс.
2	Все отряды в 5 шагах от этого отряда должны пройти проверку ВОЛ или получают состояние «Страх».
3	Отряд получает 1 жетон Гнили.
4	Отряд получает запугивание (★★). Все отряды в 8 шагах должны пройти проверку ВОЛ с результатом не менее 2★ или получают состояние «Страх».
5+	Отряд уничтожен. Все отряды в 2 шагах должны выполнить проверку ВОЛ с результатом не менее 2★ или получить 1 ♣ за каждые 2 бойцов в отряде (округляя вверх).

### ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ В НАЧАЛЕ РАУНДА

В начале каждого раунда отряды, у которых есть хотя бы один жетон Гнили на карте, должны выполнить бросок Гнили на основе имеющихся у них жетонов Гнили. Если они получили хотя бы один ♣, они должны столкнуться с эффектами Гнили, как описано выше.

## ПОЛНЫЕ ПРАВИЛА

Если вы уже играли в другие варгеймы, вероятно, вас заинтересует полная книга правил *Warcrow*, которая доступна совершенно бесплатно на официальном сайте *Warcrow*: <https://warcrow.com/resources/warcrow>.

# ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ КАМПАНИЮ...

Добро пожаловать в кампанию «Ветра севера». В этом разделе вы в общих чертах узнаете, что такое кампании, и как их проводить. Кампания — это последовательность сценариев, связанных единым сюжетом.

Каждого сценарий имеет свои особенности и требования: всю необходимую информацию по ним вы найдёте в этом буклете. Однако, прежде чем приступить к разыгрыванию сценария, потребуется подготовить игру. Ниже вы узнаете, как это сделать.

## 1. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИЮ

Договоритесь или бросьте жребий с противником, кто будет играть за прославленную Гегемонию Эмберсиг, а кто — за свирепые Северные племена. Всю кампанию вы будете играть за фракцию, которую выбрали или получили по жребию.

Используйте для сражений игровое поле, входящее в эту коробку. Оно подходит по размеру для всех сценариев кампании.





## 2. ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ВЛАДЕЕТ ИНИЦИАТИВОЙ



На этом шаге вы вместе с противником должны решить, кто начнёт игру с жетоном инициативы.

- Если жетон инициативы у вас, вы решите, кто разместит свой первый отряд на поле боя и кто будет первым активировать отряды каждый ход в игровых раундах.
- Если у вас нет жетона инициативы, вы решаете, кто поставит первый объект местности.

Чтобы определить, завладеет инициативой, выполните следующие действия:

- возьмите для броска по ;
- посчитайте общее значение КОМ всех ваших отрядов: если у вас больше КОМ, чем у противника, добавьте  к своему броску;
- Выполните встречный бросок. Тот, кто получил больше , решает, оставить ли жетон инициативы себе или отдать его сопернику. В случае ничьей повторяйте бросок, пока кто-то не получит больше .

## 3. ПОДГОТОВЬТЕ ОБЪЕКТЫ МЕСТНОСТИ

Разместите объекты местности, которые уже определены на схеме для каждого сценария. Также необхо-

димо разместить цели там, где это указано. Сценарии также позволяют игрокам размещать некоторые объекты местности по желанию.

Игрок, не владеющий инициативой, должен решить, кто первым разместит объект местности в любом месте поля боя (сценарий может накладывать ограничения на это размещение). Далее размещение других указанных объектов местности происходит поочередно.



## 4. РАЗМЕСТИТЕ ВАШИ ОТРЯДЫ

Игрок, владеющий инициативой, должен решить, какая из сторон первой разместит один из своих отрядов. Вы и ваш противник должны по очереди размещать по одному отряду, пока они не закончатся.

Чтобы разместить отряд, поместите всех его бойцов в пределах границы своей зоны расстановки, соблюдая строй. Подставки миниатюр должны полностью находиться в границах вашей зоне расстановки и не выступать за пределы поля боя.

Как только эти шаги будут выполнены, игра начнётся!

### СЮЖЕТНАЯ КАМПАНИЯ

«Ветра севера» — это сюжетная кампания, и определенные действия в ней сопровождаются текстом. Некоторые абзацы обозначены символом одной из двух армий — эти тексты предназначены исключительно для игрока, командующего этой стороной. Также в сценариях есть пронумерованные сюжетные записи. Когда вы встретите этот  символ, перейдите в сюжетный раздел и прочитайте соответствующий номер записи. Этот раздел находится в конце сценария и обозначен символом .

### ЖУРНАЛ КАМПАНИИ

В конце кампании вы найдёте журнал, в котором можно отмечать достижения, которых вы добились в ходе игр. Так вы сможете следить, как развивается кампания. Сумма очков в конце каждого сценария также записывается в журнал кампании.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки (ПО) в этой кампании делятся на два типа: Военные очки (ВО) и Магические очки (МО). Каждый сценарий подскажет вам, как их получить. В конце кампании победителем станет игрок, набравший наибольшее количество очков обоих типов.

### ПРЕДУПРЕЖДЕНИЕ

Разделы сценариев могут содержать сюжетные повороты, рассказывающие о ходе кампании. Рекомендуется читать материалы по порядку, и не читайте концовку раньше времени, если не хотите испортить себе впечатление!



# ВЕТРА СЕВЕРА



*Жил-был маленький паучок.  
Он любил дерево, где жил, и радовался снегу.  
А потом появился другой паук.  
Огромный и грозный, он был рождён из камня и дерева.  
Неизвестно, любил ли он что-то, но у него была цель.  
И оба они оставили в этом мире свой след.*

**Баллада о двух пауках, автор Жак Д'Анкур**

Лишь ветер и снег напоминают о последних варанках, населявших Грётгард. Это было до Раскола, который сейчас другие называют Великим Катаклизмом. Когда армия лучезарных эльфов шла по пятам, варанки сели на корабли и отправились в бушующие волны Северных морей, спасаясь от суровой судьбы.

С тех пор мир неумолимо меняется. Рождались новые империи, старые исчезали под потрёпанным плащом времени и забвения. В Линдворме было неспокойно, напряженно, царило хрупкое спокойствие, которое могло нарушиться в любой момент... пока из Бореальных земель не пришла орда смертоносных воинов под единым знаменем: Северные племена, союз могущественных варанков и грозных орков. Не встречая сопротивления, они двинулись на юг, готовые вернуть то, что когда-то принадлежало им.

После завоевания Острова Цепей, Северные племена прибыли к берегам залива Грётгард, готовые к завоеванию территории. Никто не знает, как им удалось проплыть сквозь толщу Тумана, в котором практически невозможно ориентироваться. Ни самые совершенные изобретения Маунтхавена, ни самые опытные разведчики не смогли вовремя заметить их и поднять тревогу. Воды залива Грётгард коварны и опасны; ни один моряк не решится пройти по ним ночью. Но члены Племян передвигались с помощью силы, более мощной, чем безумие: веры. Они набросились на обитавших в Маунтхэвене дварфов, у которых не было шансов отразить их жестокие атаки.

Штурм северных орд вынудил дварфов укрыться в Мировых горах, где они были вынуждены применить не военную, а альтернативную стратегию, поскольку было ясно, что в тот момент они ничего не могли противопоставить врагам. Пытаясь остановить кровопролитие, дварфы решили воспользоваться дипломатическими каналами, и лидеры обеих сторон встретились, чтобы заключить соглашение. Вожди орков и варанков с радостью приняли соглашение. В конце концов, дварфы никогда не были их истинными врагами, а благородный лидер столь же яростен на поле боя, сколь и спокоен за столом переговоров. Так было подписано Соглашение Торка и Тиары между Маунтхэвеном и Северными племенами.

Теперь, продвигаясь на юг, Северные племена достигли приграничной территории, где никогда не было ничего интересного. Хотя она и считается границей, здесь почти нет жителей, а единственным признаком того, что территория переходит из рук в руки, являются внушительные сторожевые башни крупнейшей империи Линдворма — Гегемонии Эмберсиг. Эта новая сила, состоящая из людей, гентских дварфов и эстарийских эльфов, распространилась по миру как лесной пожар, и один из своих наблюдательных постов она установила возле Грётгарда. Однако это не первый раз, когда Северные племена сталкиваются с Гегемонией.

*Ветер странно завывает в этом месте. Не знаю, как это объяснить, я не очень хорошо владею... словами. Но я чувствую его. Мировой дух здесь слаб. Снег падает с неба странными узорами, деревья неправильной формы. Нам придётся быть осторожными, когда мы будем сопровождать нашего гневогрива Альборка, в поисках места, которое он избрал. Он не сказал, для чего ему это нужно, но мне и не нужно знать. Я — Охотница. Когда появится добыча, я прикончу её. Когда мы пройдем мимо, от цели не останется и следа.*

*Пробудительница сейчас спокойна, она пытается общаться с духами. Последние два раза у неё ничего не получалось, и это заставляет меня насторожиться. Она говорит о присутствии, о следе, оставленном существом, которого она не знает, но которое нельзя недооценивать.*

*Кто-то есть здесь. Они наблюдают за нами. Возможно, они изучают наши перемещения. Я не люблю чувствовать себя добычей, но седогрив своими словами успокаивает наше нетерпение. Он говорит, что, хотя земля теперь наша, мы ступаем по древней территории и что у этой земли есть память. Я не уверена, что понимаю его, поэтому прошу объясниться. Земля помнит, говорит он, и в этой почве скрыта память, почти такая же древняя, как Мировой Дух. И именно с этим «существом» пробудительнице не удастся установить связь.*

*Странно. Этот континент странный. И хотя остальные охотники разделяют моё мнение, нам не страшно. Мы — орки, и мы доверяем нашим гневогривам, нашим старейшинам и духам. Грётгард скоро будет наш.*

*Альборк вернулся. Он кивает и отдаёт приказ. Начинаем охоту.*

**Охотница орков Икиак,  
за мгновение до входа на Тропу Паука**





Набеги одетых в черные одежды солдат на Остров Цепей — обычное дело, и северяне, со своей стороны, тоже не раз доставляли проблемы аванпостам Эмбсерсига.

Однако на этот раз племена наступают с другой целью, и Гегемония получает от своих разведчиков неприятные сообщения. С каких это пор в этом забытом уголке мира поднялась такая шумиха?

Взгляд судьбы, которая с язвительным чувством юмора организует все события, устремлён на отдалённое место, которое ещё два года назад не имело никакого значения. Это крошечный участок, затерянный между ветром и снегом, который местные жители называют Тропой Паука. Никто не знает, кто именно дал ему такое название, и вряд ли кто-то смог бы найти его на карте. Однако теперь местность изменилась. То, что раньше было снежной пустошью с парой чахлах лесов и двумя высокими холмами, которые было бы самонадеянно

называть горами, внезапно преобразилось. После неданных землетрясений на земле появились круглые следы — что-то вроде кратеров, которых раньше не было. По сообщениям первопроходцев из Гента, воздух в их окрестностях стал другим, более плотным и... красным? Тундровые Мародёры варанков, в свою очередь, доложили командирам, что снег неспокоен и природа ведёт себя по-другому.

Гегемония не склонна к необдуманным тратам ресурсов, поэтому она выделила небольшой отряд солдат под командованием Драгослава Бьелогрика для исследования Тропы Паука в попытке выяснить намерения Северных племён. Со своей стороны, вождь орков Альборк отобрал горстку своих воинов, чтобы найти подходящее место для поселения и соорудить городок, который позволит Племенам укрепиться в своих попытках отбиться от солдат Гегемонии, а также подготовиться к скорому приходу Затаившегося Зла, из-за которого они изначально бежали из своих домов на Севере.

*Дорогой профессор Каладрен!*

Надеюсь, что это письмо застало вас в добром здравии и наслаждающимся тишиной и спокойствием, которыми вы так редко наслаждаетесь. Я пишу, чтобы сообщить прекрасную новость: я получил назначение! Не знаю, слышали ли вы об этой миссии, поскольку, насколько я понимаю, она проводится максимально тайно, но отряд Чёрного Легиона под командованием Бьелогрика готовится к отплытию на север. Я не уверен, куда именно мы направляемся, но, похоже, в район Грётгарда.

Мы отправляемся через два дня, но я не мог уехать, не написав вам. Я дважды заходил к вам в кабинет, но не застал вас там. Профессор, я взволнован. Нечасто нам, недавним выпускникам Колледжа магии, выпадает такая возможность так скоро. И я знаю, что этой удачей я обязан вам. Спасибо, что заботились обо мне и так мудро направляли меня в годы становления.

Мне не терпится применить свои знания на практике и вступить в бой. Мне никогда не приходилось участвовать в боях, но теперь я член Чёрного Легиона! Хотя, если честно, я не верю, что в намерения этой передовой группы входит кого-то убивать. Не похоже, что там, куда мы направляемся, есть что-то инте-

ресное. Однако это моя первая миссия, и я выполню её, гордо неся наш герб, герб Эстары.

Надеюсь, что пребывание там будет более приятным, чем период обучения в самой отдалённой части острова Ассаил. Не могу сказать, что у меня остались хорошие воспоминания о прибрежном городке, где я провёл эти два месяца. Как вы справились с этим? Однако на этот раз все будет по-другому.

У меня хорошее предчувствие.

Пусть это письмо станет прощанием, которое, к сожалению, я так и не смог передать лично. Я с нетерпением жду встречи с вами, когда вы вернётесь, если у вас будет время. Я с удовольствием расскажу вам о своих приключениях!

Я не подведу вас, профессор. Вы будете мной гордиться!

Ваш дорогой студент Эхтияр.

**Письмо новоиспечённого вестника Морозного огня Эхтияра Искитатиоса уважаемому профессору Каладрену из Колледжа магии Архаджа**

# СЦЕНАРИЙ 1. ГОЛОС БУРИ



Бьелогрик отправил передовой отряд, состоящий из солдат, набранных из Чёрного Легиона, чтобы обследовать местность и найти место для ночлега. Тропа Паука негостеприимна, если верить её репутации, а на горизонте маячит снежная буря. Гегемония, как всегда, будет готова к любым трудностям.

Разведывательная миссия привела отряд на заброшенную ферму. Вроде бы неплохое место для лагеря, пока Военный хирург не замечает, что посреди фермы что-то не так. На груди камней лежит весьма подозрительный предмет, похожий на разбитую вазу. Внезапно она начинает прерывисто мерцать. Это мерцание вызывает подозрения и естественный скептицизм разведчиков. В тот момент, когда они собираются отправить сообщение Бьелогрику, чтобы известить его об этом странном явлении, солдаты слышат звук шагов по снегу. К своему удивлению, они обнаруживают, что не одни. Вдалеке виднеется группа орков, которая угрожающе приближается к ним. Хотя щитоносцы все ещё удивлены присутствием магического предмета, они не испугались и достали свои мечи. Голос старшего приказывает: «Не волнуйтесь, солдаты!».



Отряд орков бредёт по Тропе Паука под командованием своего гневогрива. Они в поисках еды и материалов, которые могут им пригодиться. Несмотря на пронизывающий холод и снег, они перемещаются без труда. Север закалил их кожу и кости против подобных стихий, и для них это не более чем прогулка. Однако они не теряют бдительности и внимательно следят за любыми признаками движения поблизости. Духи плетут бурю; её сердцебиение отдаётся по всему лесу. Земля дрожит. Деревья дрожат. Это не обычная буря.

Седогрив останавливает охотников, заметив заброшенную ферму. Он вытягивает шею, нюхает воздух и ворчит: «Пахнет человеческим железом!» Охотники режут от предвкушения предстоящей схватки. Они решительно продвигаются вперёд, занимая выгодную позицию перед фермой, где, действительно, видят своих противников. Буря с каждым мгновением становится все сильнее. Там, в центре фермы, находится источник бури. Это разбитая ваза, брошенная на груды камней, которая вдруг начинает мерцать. Сердце зимы вот-вот разорвётся.

Охотники орков выпускают грозные боевые кличи. Они не намерены покидать это место с пустыми руками.





#### ДОСТУПНЫЕ ВОЙСКА

- Гегемония Эмберсиг
  - » Гетман
  - » Военный хирург
  - » Щитonosцы Черного Легиона
- Северные племена
  - » Гневогрив
  - » Седогрив
  - » Охотники орков

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Персонажи **не могут** вступать в отряды.
- **Ограды:** этот объект местности не блокирует ЛВ. Отряды могут перепрыгивать через них.

#### ПОДГОТОВКА

- Разместите объекты местности как указано на схеме.
- Разместите цели как указано на схеме.
- Каждый игрок может разместить 1 объект местности (ограду) в любой части поля вне зон расстановки.
- Поместите жетон события 1 на позицию 1 счётчика ходов (1-1).

#### РАУНДЫ

Каждый раунд продолжается **2 хода**.

#### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры вы получаете:

- 1 военное очко (ВО) если вы играете за Северные племена и контролируете цель 1 (отметьте 1 ВО в журнале кампании);
- 1 военное очко (ВО) если вы играете за Гегемонию Эмберсиг и контролируете цель 2 (отметьте 1 ВО в журнале кампании);
- Если игрок контролирует цель 1 и 2, отметьте достижение «Стратег» в журнале кампании (1-2);
- 1 магическое очко (МО) если контролируете синюю (A) цель (отметьте 1 МО и достижение «Разбитая каноба» в журнале кампании) (1-3).

#### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Игра заканчивается в конце 3-го раунда, если на поле боя не осталось ни одного отряда или если сломлены все отряды одной из рот (1-4).



1-1

### СОБЫТИЕ 1. СНЕЖНАЯ БУРЯ

Яростный ветер гуляет по ферме, а снегопад все усиливается. Ветхие строения вот-вот унесёт ветром. Буря вопит и ревёт так, словно обладает собственным голосом. Очевидно, что это не просто погодное явление. Воздух наполняется запахом магии, и над фермой проплывает облако, окрашенное в пурпурный цвет. В снежных вихрях, кажется, пылают глаза. Это леденящее кровь зрелище.

- Все отряды должны пройти проверку ВОЛ (★). Если отряд не проходит её, то получает состояние замедление.
- Игроки поочерёдно выполняют броски ВОЛ, пока все отряды не выполнят проверку (игрок с инициативой выбирает, кто начнёт).
- Как только событие завершится, продвиньте его жетон по счётчику ходов на 2 позиции.

1-2

### СТРАТЕГ

У вашего противника нет другого выбора, кроме как отвести войска и уйти с пустыми руками. Вы становитесь победителем. Ферма в вашем распоряжении.

1-3

### РАЗБИТАЯ КАНОПА



Перегруппировавшись и отойдя подальше от боя, гетман передаёт разбитую вазу сопровождавшему их учёному-эстари. Пальцы вестника дрожат, когда он берет её, чтобы рассмотреть получше. Он не в первый раз видит нечто подобное. Точно такой же сосуд хранится в Коллегии магии в Архадже, столице Гегемонии. Хотя этот сосуд разбит, две его части идеально подходят друг к другу. Эстари вздрагивает, чувствуя, как в предмете вибрирует все ещё скрытая сила.



Отряд орков возвращается в свой лагерь, и седо-грив показывает найденное пробудительницей. Она внимательно и скептически осматривает предмет. Она никогда не видела ничего подобного. Когда она прикасается к нему, её пальцы получают информацию, недоступную остальным. Внутри этой вазы обитает могущественный дух, сущность существа, древнего как сам мир. Две её части идеально подходят друг другу, поэтому пробудительница соединяет их. Лучше не искушать скрытые силы, действующие здесь.

1-4

### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

#### ПОБЕДА ПО ВОЕННЫМ ОЧКАМ:



Стратегия Гегемонии, как всегда, точна и эффективна. Племена вынуждены покинуть ферму. Чёрный Легион нашёл хорошее место для ночлега. Щитonosцы обследуют окрестности и вскоре находят след орков, который приводит их к месту расположения их лагеря. Легион больше не будет застигнут врасплох.



Племена преследуют солдат Гегемонии, которые отступают, укрываясь в заснеженном лесу. Орки празднуют победу, зная, что обеспечили снабжение своих войск. Они решают пока остаться на месте и укрепить свои позиции. Гегемония дважды подумает, прежде чем вернуться сюда.

#### ПОБЕДА ПО МАГИЧЕСКИМ ОЧКАМ:



В руках вестника Морозного огня артефакт, брошенный в снег, приобретает величественный вид. Эстари проводит ночь, изучая его, убеждённый, что Чёрный Легион нашёл предмет, который станет ключом к их продвижению на севере.



Пробудительница сразу же замечает, что в разбитой вазе заключена магическая сила. Потратив некоторое время на её изучение, она сообщает Альборку, что этот предмет — ключ, который откроет Племенам Севера дверь к победе. Помощь всегда приветствуется, даже если она носит сверхъестественный характер.

## СЦЕНАРИЙ 2. ЗЕРКАЛО ПУСТОШИ



Бьелогрик с восхищением слушает доклад своих солдат. Его решение мгновенно: деятельность Северных племён крайне подозрительна, поэтому на следующем задании он будет присутствовать сам. Рассказы о магии и суевериях не находят отклика у Драго Бьелогрика, но он уже далеко не новичок, только что окончивший академию. Его гордость достаточно закалена опытом, чтобы скептически относиться к подобным происшествиям. Он убеждён, что какое бы «событие» ни произошло на ферме, ему найдётся логическое объяснение. Вполне возможно, что это всего лишь проделки шаманов Северных племён.

Когда Чёрный Легион замечает вдали озеро, они останавливаются. Они осматривают то, что их окружает: руины дварфийских построек, которые можно узнать по огранке камня. Все остальное - заснеженная пустошь, кроме, разумеется, озера. Оно замёрзло и сверкает в лучах полуденного солнца, чистое, словно идеальное зеркало. В этот момент один из щитоносцев замечает рядом с разрушенным зданием незнакомую фигуру. Бьелогрик отдаёт приказ своим солдатам занять позиции, в то время как тёмные силуэты массивных охотников орков мчатся по снегу.



Рассказ охотников о встрече с Гегемонией на ферме заставляет Альборка всю ночь размышлять. Хотя его не беспокоят воины юга, хрупкие даже в своих черных доспехах, он прекрасно понимает, что недооценивать их было бы глупо. Поэтому он решает лично возглавить свои войска во время следующего набега. Кроме того, слова пробудительницы сильно волнуют гневогрива. На Тропе Паука есть присутствие, которое до сих пор оставалось незамеченным, но оно пробудилось из-за прибытия чужаков. Колдунья чувствует его изменения и слышит биение его сердца в деревьях и камнях.

Отряд орков с готовностью движется вперёд, пока не набредает на неприметное место. Рядом с руинами двух зданий они видят замёрзшее озеро. Его поверхность настолько гладкая, что похожа на зеркало. Седогрив и пробудительница зарычали, реагируя на сверхъестественное присутствие. Охотники подают сигнал своему лидеру, что Гегемония близко, но они здесь не единственные. Рядом с руинами стоит силуэт, закутанный в просторный плащ. От него исходит странный запах: смесь древесного угля, гвоздики и корицы. Кто это и что он здесь делает?





#### ДОСТУПНЫЕ ВОЙСКА

- Гегемония Эмберсиг
  - » Наковальня Драго
  - » Военный хирург
  - » Вестник Морозного огня
  - » Щитonosцы Черного Легиона
- Северные племена
  - » Альборк
  - » Седогрив
  - » Пробудительница
  - » Охотники орков

#### ПОДГОТОВКА

- Разместите объекты местности, как указано на схеме.
- Каждый игрок может разместить 1 объект местности (стена) в любой части поля вне зон расстановки.
- Разместите цели, как указано на схеме.

#### РАУНДЫ

Каждый раунд продолжается **3 хода**.

#### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда вы получаете:

- 1 военное очко (ВО) если ваша рота контролирует цель 1.

В конце игры вы получаете:

- 2 магических очка (МО) если ваша рота владеет маркером события 3;
- 1 военное очко (ВО) если ваша рота владеет маркером события 4;
- 1 военное очко (ВО) если вы получили достижение «Охотник на монстра» в журнале кампании.

#### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Игра заканчивается в конце 3-го раунда, если на поле боя не осталось ни одного отряда или если сломлены все отряды одной из рот (☉ 2–6).

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Персонажи-главнокомандующие **не могут** вступать в отряды.
- **Стены:** этот объект местности блокирует ЛВ. Отряды **не могут** перепрыгивать через них.
- **Синяя цель (А):** только персонаж-заклинатель может взаимодействовать с этим жетоном (☉ 2–1).
- **Жетон события 1:** игрок с этим жетоном размещает его на карте персонажа-заклинателя своей роты. Во время своей активации этот персонаж может потратить жетон, чтобы выполнить сложное действие:
  - » **Освободить бую** (☉ 2–2).
- **Жетон события 2:** игрок с этим жетоном размещает его на карте персонажа-главнокомандующего своей роты. Этот персонаж получает бонус КОМ+1.
- **Жетон события 3:** прежде чем быть удалённым с поля отряд с этим жетоном на его карте помещает жетон в касании со своей подставкой. Отряд в контакте с этим жетоном может выполнить простое действие:
  - » **Извлечение.** Поместите жетон события на карту отряда.



## 2-1

### Синяя цель: ЛАЙЛА ГАНДЖАВИ

Закутанная в плотный плащ, украшенный геометрическими узорами, очень темнокожая полуэльфийка. Её руки бросаются в глаза: они покрыты татуировками, сделанными белыми чернилами. Когда она поднимает голову, чтобы взглянуть на вас, то поправляет очки и ухмыляется. Белки её глаз усеяны черными точками, а от неё исходит сильный аромат гвоздики. Вы никогда не видели её раньше, но что-то в ней кажется очень знакомым. Полуэльфийка приветствует вас.

«Здравствуй, путешественник. Меня зовут Лайла. Что ты делаешь здесь, в этом забытом уголке мира? Ты здесь для того, чтобы посмотреть в зеркало? Не сбился ли ты с пути? А может быть... ты тот, кого я жду? Скажите, у тебя есть что-нибудь для меня?»

Находясь в контакте с жетоном, персонаж-заклинатель, контролирующий эту цель, может выполнить простое действие:

### 2-1 А

- **Обмен.** Если у персонажа есть **жетон события 1**, он может обменять его на жетон события 3.

» Когда вы показываете ей вазу, которую нашли на ферме, глаза Лайлы вспыхивают интересом. Кажется, её не волнует, что она разбита. Она благодарит вас за то, что вы её восстановили, и говорит, что её нельзя было разлучать с братьями и сёстрами. Похоже, она не в себе, поэтому вы не задаёте никаких вопросов. Лайла вручает вам небольшую кожаную сумку, а затем рекомендует не задерживаться у зеркала слишком долго, потому что вы можете побеспокоить «кого-то». Прежде чем вы успеете задать какой-либо вопрос, Лайла поспешно исчезает.

- Поместите маркер события 3 на карту персонажа. Отметьте достижение **«Медный ключ»** в журнале кампании (2-5).
- Если маркер события 4 не в игре, поместите его на одну позицию вперёд от маркера текущего хода на счётчике ходов (2-2).
- Уберите синюю цель (А) с поля боя.

### 2-1 Б

- **Убеждение.** Пройдите проверку ВОЛ. Перед броском кубиков вы можете потратить 1 командный жетон, чтобы добавить 1 ★ к вашему броску (только один раз за бросок).

» (0-2 ★) Ваши слова вызывают у Лайлы подозрения. Она кутается в плащ, протягивая к вам руку. Её белые татуировки на мгновение вспыхивают, когда невидимая сила отталкивает вас от неё. Ваша кожа зудит, а когда вы смотрите на свои руки, то видите отчётливое черное пятно, украшающее их.

- Персонаж подвергается эффекту «Толчок (4)», получает 1 ✖ и заканчивает свою активацию (2-2).
- Если маркер события 4 не в игре, поместите его на одну позицию вперёд от маркера текущего хода на счётчике ходов (2-2).

» (3 и более ★) Лайла пожимает плечами. Вы не принесли ей того, что требовалось, но, похоже, вы тот, кому она может доверять, несмотря ни на что. Она вручает вам небольшую кожаную сумку, а затем рекомендует не смотреть в зеркало слишком долго, потому что вы можете расстроить «кого-то». Прежде чем вы успеете что-то спросить, Лайла поспешно исчезает.

- Поместите маркер события 3 на карту персонажа. Отметьте достижение **«Медный ключ»** в журнале кампании (2-5).
- Если маркер события 4 не в игре, поместите его на одну позицию вперёд от маркера текущего хода на счётчике ходов (2-2).
- Удалите синюю цель (А) с игрового поля.

## 2-2

### ОСВОБОДИТЬ БУРЮ

Вы не знаете, что именно заставляет вас разделить две части вазы и открыть её. Это импульс, предчувствие. Как только вы это делаете, небо над головой тут же чернеет от сизых и угрюмых туч, но вы не слышите грома, только биение сердца зимы. Вьюга возвращается, и резкие завывания её ветреного голоса звучат во всю мощь, разрывая ваших врагов. Ветер настолько свиреп, что обе половинки вазы выскальзывают из ваших рук. Буря забрала их себе.

Все отряды роты вашего противника должны выполнить встречный бросок ВОЛ против 4-4-4. Каждый проваливший бросок отряд получает состояние замедление. Удалите маркер события 1.

2-3

СОБЫТИЕ 4. РУКИ ИЗ ЗЕРКАЛА

Ледяная гладь озера разлетается на тысячи осколков. Из глубины вод появляются чудовищные руки с целкающими челюстями, вросшими в ладони. Из углов зияющих пастей свисают полусъеденные водоросли и рыбы. Обстановка меняется, становясь гнетущей в присутствии магии. Чудовище корчится и извивается, разбрызгивая повсюду тёмную маслянистую жидкость.

**РУКИ ИЗ ЗЕРКАЛА**

ДВЖ РАН ВОЛ МОР ИНИ

Враждебность  
Не движется • Запущивание (1)

30

Цель получает «Томнок (5)» и 1▲. Этот триггер активируется только один раз.

Цель получает «Томнок (5)» и 1▲. Этот триггер активируется только один раз.

Цель получает «Томнок (5)» и 1▲. Этот триггер активируется только один раз.

Рукам из зеркала не требуется ЛВ для атак. Руки из зеркала не теснят цель и не преследуют её. Бросьте ⚔ и выберите отряд, подходящий под требования. В случае ничьей цель выбирает игрок с инициативой. Если никто не соответствует требованиям, Руки атакуют ближайший отряд. В случае ничьей игрок с инициативой выбирает цель. Затем Руки выполняют обозначенное действие.

Требования	Действие	Последствия
★ Наибольший атрибут КОМ	Атака	Цель получает состояние «Замедление»
★! Ближайший отряд	Атака	
! Персонаж-заклинатель	Атака	
★! Персонаж-заклинатель	Атака	
★// Наибольший уровень стресса	Атака	
// Самый удалённый отряд	Атака	Цель получает состояние «Замедление»

- Руки из зеркала теперь представлены шаблоном озера. Используйте таблицу поведения, приведённую ниже, чтобы активировать существо. Как только оно закончит свою активацию, передвиньте маркер события 4 на 2 позиции.
- Руки из зеркала могут стать целью следующих действий.
  - » Простое действие: атака и сотворение заклинания.
  - » Сложное действие: штурм и рывок.
- Когда ваш отряд вступает в схватку с Руками:
  - » если итоговый результат вашего броска составляет 3 ★ или больше, Руки из зеркала повержены. Проводивший атаку отряд получает маркер события 4 со счётчика ходов и кладёт его на свою карту. Отметьте достижение «Охотник на монстра» в журнале кампании (2-4).

2-4

ОХОТНИК НА МОНСТРА

Чудовищные руки рухнули в снег, а из пасти вырвался последний, отчаянный вой. В доказательство своих заслуг вы отрубаете один из пальцев, чтобы забрать домой в качестве трофея. Ведь, по правде говоря, кто поверит в такую историю без надлежащих доказательств?

2-5

ОХОТНИК НА МОНСТРА

Внутри мешочка находится старинный на вид Медный ключ. Ваши опытные пальцы сразу же распознают на нем отпечаток магии.

2-6

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

ПОБЕДА ПО ВОЕННЫМ ОЧКАМ:



Чёрный Легион под предводительством Драгослава Белогра — неуправляемая сила. Чистый белый снег обрызган кровью орков, вынужденных отступить, опасаясь полного разгрома. Таинственная аура над пустошью рассеялась, оказавшись обычной нервозностью, затуманившей рассудок солдат. В этом заброшенном уголке мира нет ничего. Только снег и запустение.



Отступление одетых в черные одежды воинов вызывает жалость в глазах Альборка, который позволяет своим охотникам преследовать добычу, пока те отступают, пытаясь укрыться в лесу. Похоже, Гегемония не может до конца осознать, что север теперь принадлежит Племени. Но это не важно. Он обязательно напомнит им об этом, когда потребуется.

ПОБЕДА ПО МАГИЧЕСКИМ ОЧКАМ:



Хотя магическое восприятие вестника, похоже, притуплено, он сообщает своему командиру, что земля излучает аномальную энергию, которую следует учитывать. И, хотя Белогра не знает, что открывает Медный ключ, он поручает своему магу охранять его ценой своей жизни.



Пробудительница садится вместе с Седогривом, чтобы изучить ключ, который им дала таинственная полуэльфийка. Во время осмотра они слышат отчётливый стук сердца, доносящийся сквозь металл. Они сразу же понимают, что его сущность связана с окружающей природой, и должны быть начеку в ожидании новых знаков.



## СЦЕНАРИЙ 3. СЕРДЦЕ ЗИМЫ



Драгослав Белогрик останавливает свои войска в нескольких футах от полосы красного тумана, поднимающейся перед ними. Багровые нити змеются вверх из-под земли, вырываясь из очертаний огромного кратера. Должно быть, это те самые сейсмические возмущения, о которых говорилось в предварительных отчётах. Место, безусловно, тревожное. Кольцо Тумана скользит по нему, словно водоросли, обладающее собственной волей. На дне кратера виднеется странное мерцание, но для того, чтобы лучше определить, что это такое, нужен более тщательный осмотр.

Чёрный Легион умолкает, когда внезапно вокруг раздаётся громopodobный стук сердца. Но они застигнуты врасплох не более чем на несколько секунд. Перед ними цель — то, что они пришли победить. Щитоносцы ритмично бьют мечами о щиты, пытаясь заглушить стук сердца. Военный хирург достаёт свою сумку, Вестник воспламеняет скипетр, читая заклинание, а Белогрик заряжает и взводит свой пистолет.

«Не проявляйте милосердия к этим зверям, ибо они не ведают о нем. Каким бы ни был исход, Гегемония уже гордится вами. Вы — Чёрный Легион!».

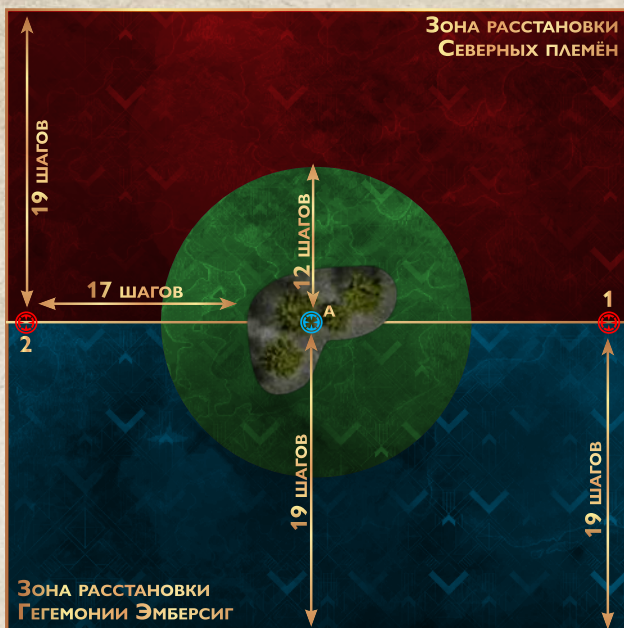


Альборк провёл много времени, наблюдая за кратером в компании пробудительницы, изучая странные движения Тумана и размышляя, что могло вызвать появление этой гигантской впадины. С их позиции невозможно различить, что находится на дне, но по тому, как оно мерцает, он рискнул бы предположить, что это какой-то металл. Колдунья орков нюхает воздух и тут же советует своим спутникам не вдыхать багровый Туман — он крайне опасен.

Когда солдаты с юга подходят с другой стороны, снова раздаётся стук сердца. Это место оживает. Могучим рёвом Альборк собирает свои войска, на что они отвечают ещё более мощным рёвом. Седогрив запрокидывает голову назад, завывая, как гигантский зверь из Бореальных земель. Охотники режут, радуясь, что их добыча теперь совсем рядом. Когда пробудительница распротёрла руки, её глаза заблестели от магической энергии, а земля вокруг задрожала. Альборк, опираясь на свой Меч Солнца, ничего не может сказать. Он просто поднимает руку и издаёт свой боевой рёв.

Здесь наступление Гегемонии закончится.





- Каждый игрок может разместить 1 объект местности (небольшой лес).
- Поместите жетон Тумана на 1 позицию на счётчике ходов (☁ 3–3).

#### РАУНДЫ

Каждый раунд продолжается **3 хода**.

#### ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда вы получите:

- 2 магических очка (МО) если ваша рота контролирует синюю цель (А).

В конце игры вы получаете:

- 1 военное очко (ВО) за каждый сломленный отряд в роте противника;
- 1 военное очко (ВО) если персонаж-главнокомандующий вашей роты выжил;
- 1 военное очко (ВО) если вы уничтожили персонажа-главнокомандующего роты противника;
- 2 военных очка (ВО) если получили достижение «Укротитель зверей» в журнале кампании;
- 1 магическое очко (МО) если персонаж-заклинатель вашей роты выжил;
- 1 магическое очко (МО) если вы уничтожили персонажа-заклинателя роты противника;
- 1 магическое очко (МО) если ваша рота получила жетон события 6.

#### ДОСТУПНЫЕ ВОЙСКА

- Гегемония Эмберсиг:
  - » Наковальня Драго
  - » Военный хирург
  - » Вестник Морозного огня
  - » Щитonosцы Черного Легиона
- Северные племена:
  - » Альборк
  - » Седогрив
  - » Пробудительница
  - » Охотники орков

#### ПОДГОТОВКА

- Разместите объекты местности, как указано на схеме.
- Разместите цели, как указано на схеме.

#### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Игра заканчивается в конце 3-го раунда, если на поле боя не осталось ни одного отряда или если сломлены все отряды одной из рот (☁ 3–7).

#### СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Персонажи-главнокомандующие **не могут** вступать в отряды.
- **Расстановка.** Игрок с жетоном события 3 помещает жетон Тумана рядом с синей целью (А). Если маркера ни у кого нет, жетон Тумана помещает игрок с инициативой.
  - » Отряды должны расставляться вплотную к любому краю своей зоны расстановки.
  - » Персонажи-заклинатели могут быть выставлены в любой части своей зоны расстановки.
- Во время фазы «Никто не останется позади» все персонажи-заклинатели, которые не были активированы, могут обменять своё свободное перемещение на:
  - » ✨ **Управление Туманом.** Цель: жетон Тумана в пределах 10 шагов. Сместите жетон Тумана на расстояние до 10 шагов.
- **Небольшой лес:** этот объект местности блокирует ЛВ.
- **Синяя цель (А):** только персонаж-заклинатель может взаимодействовать с этим жетоном (☁ 3–1).
- **Красная цель:** только персонаж-заклинатель с жетоном события 6 может взаимодействовать с красными целями. Находясь в контакте с жетоном, персонаж может выполнить сложное действие:
  - » **Побег.** Потратьте 1 жетон КОМ чтобы удалить с поля боя персонажа-заклинателя и жетон события 6. Этот персонаж считается выжившим и не учитывается при подсчёте потерь для вашего противника.
- **Жетон события 3:** игрок с этим жетоном размещает его на карте персонажа-заклинателя своей роты.
- **Жетон события 6:** прежде чем быть удалённым с поля отряд с этим жетоном на его карте помещает жетон в касании со своей подставкой. Отряд в контакте с этим жетоном может выполнить простое действие:
  - » **Извлечение.** Поместите жетон события на карту отряда.

### 3-1. Синяя ЦЕЛЬ. ЖЕЛЕЗНАЯ ДВЕРЬ.

Из расколотой земли видны железные двери с рамой и петлями, прикреплённые к земле и обращённые к небу. Замок имеет форму паука с глазом прямо на паучьем брюшке. Вокруг него воздух неподвижен и холоднее, чем везде, а за дверью слышен стук сердца.

Находясь в контакте с жетоном, персонаж-заклинатель, контролирующий эту цель, может выполнить простое действие:

#### 3-1 А

- **Использовать ключ.** Если у персонажа есть жетон события 3, он должен сбросить его, чтобы открыть дверь.

» Двери с треском распахиваются, выпуская столб ветра, снега и льда, который с воем поднимается вверх. На этот раз сомнений нет: голос кричит на языке, древнем как мир. На его зов выходит дикое и чудовищное существо, состоящее из множества живых тел. Увидев, что у вас в руке ключ, оно не обращает на вас внимания, направляясь прямо к вашим врагам. За дверями остался небольшой металлический обломок.

- Если маркер события 6 не в игре, поместите его на карту персонажа. Получите достижение «Сердце зимы» в журнале кампании (3-5).
- Если Дикий Морнмаб не в игре, выставите его на поле внутри небольшого леса по вашему выбору. Разместите жетон Морнмаба на одну позицию вперёд от текущей на счётчике хода. Когда он активируется прочтите (3-2).

#### 3-1 А

- **Толкнуть дверь.** Проведите встречный бросок ВОЛ против (эти кубики считаются броском Гнили). Перед броском кубиков вы можете потратить 1 командный жетон, чтобы добавить 1★ к вашему броску (только один раз за бросок).
- » (0-1★) Как только вы кладёте руку на дверь, раздаётся ужасающее рычание и земля содрогается. Появляется дикое и ужасное существо, состоящее из множества живых тел. Оно делает прыжок к двери и смотрит на вас множеством налитых кровью глаз.

- Если маркер события 2 не в игре разместите его на две позиции вперёд от маркера текущего хода на счётчике ходов. Когда он активируется прочтите (3-6).
- Выставьте Дикого Морнмаба рядом с синей целью. Разместите жетон Морнмаба на одну позицию вперёд от маркера текущего хода на счётчике ходов. Когда он активируется прочтите (3-2).



» (2 или более★) Двери с треском распахиваются, выпуская столб ветра, снега и льда, который с воем поднимается вверх. На этот раз сомнений нет: голос кричит на языке, древнем как мир. На его зов выходит дикое и чудовищное существо, состоящее из множества живых тел. Увидев, что у вас в руке ключ, оно не обращает на вас внимания, направляясь прямо к вашим врагам. За дверями остался небольшой металлический обломок.

- Если маркер события 6 не в игре, поместите его на карту персонажа. Получите достижение «Сердце зимы» в журнале кампании (3-5).
- Если Дикий Морнмаб не в игре, выставите его на поле внутри небольшого леса по вашему выбору. Разместите жетон Морнмаба на одну позицию вперёд от текущей на счётчике хода. Когда он активируется прочтите (3-2).

### 3-2.

#### ДИКИЙ МОРНМАБ

Страшное чудовище распахивает свои многочисленные челюсти и воем.

### ДИКИЙ МОРНМАБ

ДВЖ	РАН	ВОЛ	МОР	ИНИ
-	6	-	1	2

Враждебность  
Голем • Не движется • Запугивание (2)

★ наносите 1❖ цели.

❖ Атакующий вас получает состояние «Уязвимость».

❖ Цель получает состояние «Обезоружение».

Морнмаб выбирает целью отряд, до которого у него есть ЛВ. Бросьте ❖ и выберите отряд, соответствующий требованиям. В случае ничьей цель выбирает игрок, владеющий инициативой. Если никто не соответствует требованиям, Морнмаб выполняет действие «Рывок» к ближайшему отряду. В случае ничьей, игрок, владеющий инициативой, выбирает цель. Затем Морнмаб выполняет указанное действие

Целевой отряд в 18 шагах		
	Требования	Действие
★	Наибольший атрибут РАН	Рывок
☆	Наибольшее число ✖	Рывок

Целевой отряд дальше 18 шагов  
Уберите Дикого Морнмаба с поля боя и снимите его маркер со счётчика шагов.

- Дикий Морнмаб обозначается собственным маркером. Используйте таблицу поведения, чтобы активировать существо. В этом сценарии вы должны активировать триггеры Морнмаба, если это возможно. Когда его активация завершится, передвиньте его маркер на два деления вперёд.
- Дикий Морнмаб может стать целью следующих действий:
  - » простое действие: атака и сотворение заклинания;
  - » сложное действие: штурм и рывок.
- Если отряд вашей роты уничтожит дикого Морнмаба, отметьте достижение «Укротитель зверей» в журнале кампании. (🌀 3–4).

### 🌀 3–3. СОБЫТИЕ 1. ТУМАН

*Туман, струящийся из трещин, колышется, словно живой.*

- Все отряды в 19 шагах от жетона Тумана становятся целью одиночной атаки 🌀🌀🌀 с триггером:
  - » **!!!**: если цель персонаж-заклинатель, он получает 1 ✨.
- Игроки поочерёдно выполняют броски, пока все отряды не выполнят проверку (игрок с инициативой выбирает, кто начнёт).
- Когда броски проведены, игрок с инициативой может поставить новый маркер Тумана в 10 шагах от жетона Тумана. После этого переместите маркер события 1 на 3 позиции вперёд по счётчику ходов.

### 🌀 3–4. УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ

*Чудовищная тварь падает на землю, и вы вырываете у неё клык в качестве трофея. Однако вам придётся быстро отойти от него, потому что над трупом начинает кружиться Туман. Красные нити опутывают зверя и уносят его прочь, исчезая в лесу.*

### 🌀 3–5. СЕРДЦЕ ЗИМЫ

*Это камень с прожилками чистого офикалка, чистейшего из всех, что вы когда-либо видели. Вы слышали не удары сердца, а вибрацию, исходящую из его недр, как будто по нему ритмично ударяют кузнечным молотом. Это фантастический трофей для вас — он достоин настоящего лидера.*

### 🌀 3–6. СОБЫТИЕ 2. МЕТЕЛЬ

*Двери с треском распахиваются, выпуская столб ветра, снега и льда, который с воем поднимается вверх. Черные тучи клубятся над кратером, а сердцебиение становится все более интенсивным, как раскаты грома. На этот раз сомнений нет: голос кричит на языке, древнем как мир.*

- Все отряды должны выполнить проверку ВОЛ (★). В случае провала они получают состояние «Испуг».
- Удалите жетон события 2.

## 🌀 3–7

### КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

#### ПОБЕДА ПО ВОЕННЫМ ОЧКАМ:



*Мёртвые тела орков контрастируют с красным Туманом и белым снегом. Бьелогрик проверяет, чтобы отчёт о победе содержал все мельчайшие детали, прежде чем отправить его в Архаджу.*



*Ваши враги стёрты с лица земли. Снег укроет их трупы и сотрёт саму память о том, что они вообще здесь были. Никто не сможет противостоять Северным племенам.*

#### ПОБЕДА ПО МАГИЧЕСКИМ ОЧКАМ:



*Чем бы ни было это сверхъестественное присутствие, оно покорило дисциплине и здравому смыслу Гегемонии. Сдержанный Бьелогрик напоминает своим солдатам одну из любимых мудростей Военных хирургов: «Сила кроется в науке, а не в суеверии».*



*Связь орков со сверхъестественным позволила Северным племенам подчинить себе злоеущее присутствие и продемонстрировать, что они едины с Мировым Духом — он сопровождает и защищает их. Под его покровительством с ними никогда не случится ничего страшного.*

# ЗАВЕРШЕНИЕ КАМПАНИИ



## ПОБЕДА ГЕГЕМОНИИ ЭМБЕРСИГ

Драгослав Белогрик отдаёт приказ своим солдатам остановиться, когда орки отступают на противоположную сторону кратера. Драго внимательно изучает место происшествия своим единственным глазом, анализируя каждую деталь и фиксируя её в памяти, чтобы впоследствии точно описать произошедшее в письме, которое он отправит Архаджу по возвращении в лагерь. Миссия их передового отряда оказалась успешной: теперь у них есть информация, и они уже знают, что угроза со стороны Северных племён гораздо сильнее, чем Гегемония предполагала изначально. Необходимо отправить в столицу подробный отчёт о сражении, потребовать мобилизации всей армии, чтобы остановить натиск Северных племён. Хотя сегодня они потерпели поражение, они обязательно вернутся с мстостью и яростью в сердце.

Драго заметил орка, который выделяется среди остальных. Он до сих пор не знает подробностей организации племени, к которому тот принадлежит, но по рыжеватой гриве знает, что это гневогрив. Это огромный и жестокий зверь, хотя и слабый перед точностью и дисциплиной Гегемонии. Однако в его взгляде есть что-то иное. Что-то менее... дикое, чем у остальных.

Заклинание «Рука ветра», сотворённое вестником, относит мёртвые тела орков ещё дальше, и Драго понимает, что пора уходить. Гегемония получила то, что хотела. Теперь им остаётся надеяться, что эта информация поступит вовремя, чтобы мобилизовать армию и остановить жестокую волну Северных племён. Будущее Грётгарда поставлено на карту.

*Моя дорогая Лиза!*

*Я благодарю случайность, по воле которой я оказался под командованием Белогрика, потому что только благодаря ему я могу написать тебе эти строки. У меня мало времени, так как я должна передать это письмо гонцу, который вскоре отправляется в Архаджу. Но я хочу, чтобы ты знала, что со мной все в порядке... и я в здравом уме, или мне так хочется думать.*

*Эта миссия в Грётгарде оказалась не такой уж несущественной, как мы полагали вначале. Северные племена наступают неумолимо, и, насколько я понимаю, скоро будет мобилизована армия, чтобы попытаться остановить их и отвоевать эту территорию для Гегемонии Эмберсиг. Если бы ты видела их, Лиза... Это настоящие звери, животные с синей и зелёной кожей, татуированные или отмечен-*

*ные шрамами, которые они делают специально. Они сражаются как звери, они перемещаются как звери. Но, несмотря ни на что, они падут под мощью Черного Легиона. Цивилизацию и прогресс нельзя остановить палками и камнями. Мы — величайшая империя, которую когда-либо знал Линдворм, и нет никого, кто мог бы противостоять нам.*

*Я должна попрощаться с тобой. Я тебя очень люблю и надеюсь вернуться очень скоро.*

*Твоя сестра, Лена.*

**Письмо Лены Чсаки, военного хирурга, расквартированной в Грётгарде, Элизабет Чсаки, владелице цветочного магазина «Красный цветок» в Архадже.**





## ПОБЕДА СЕВЕРНЫХ ПЛЕМЁН

Туман рассеивается, когда Альборк выдёргивает Меч Солнца из человеческого черепа, куда он загнал его всего несколько мгновений назад. С яростным негодованием он наблюдает, как армия гегемонцев отступает, таща за собой раненых, которые вскоре превратятся в трупы. Вокруг него собираются его охотники, и воздух наполняется их победным рёвом. Предводитель одетых в черные одежды солдат, Одноглазый, отступает, неся одного из своих щитоносцев, но, прежде чем исчезнуть вдали, он в последний раз оглядывается на Альборка - его единственный здоровый глаз полон ярости. Гневогрив не настолько высокомерен, чтобы не распознать достойного лидера, когда видит его. Одноглазый человек достоин, хотя и не вполне достоин.

Ему ещё предстоит многое узнать о руководстве армией. Но в душе Альборк почему-то знает, что они ещё встретятся. Скоро.

Седогрив обращается к своему предводителю, указывая на то, что Туман постепенно рассеивается. Вскоре он исчезает совсем, оставляя кратер и загадочные металлические двери под лучами бледного северного солнца. Альборк осматривает местность и в этот момент все понимает. Это то самое место, которое он искал. Это место лежит между воспоминаниями и временем станет оплотом, откуда Северные племена возьмут то, что принадлежит им по праву. Сначала Грётгард, а потом и весь мир.

*Кровь южан ещё краснее на снегу, думает Тонрак, наблюдая, как хлопья медленно падают на строящуюся мощную стену. Достаточно мощной, чтобы остановить Затаившееся Зло, если оно решит преследовать орков за пределами Бореальных земель.*

*Строительство крепости Грётгард идёт полным ходом. Совсем скоро это заброшенное и никому не нужное место в мире превратится в одну из самых мощных твердынь на севере континента. Альборк и Ледяной Медведь были правы с самого начала. Союз между орками и варанками с каждым днём становится все крепче. Скоро в Линдворме*

*не останется ни одной армии, способной противостоять воинам с севера.*

*До Тонрака дошли слухи. Длинные колонны одетых в черное солдат движутся к Грётгарду, словно змеи, готовые отравить землю своим ядом. Они верят, что смогут захватить эти земли для себя, с той природной жадностью людей, dwarфов и эльфов, которая, кажется, не знает границ. Очень хорошо. Пусть приходят. Северные племена ждут их.*

**Седогрив Тонрак, через две недели после начала строительства будущей крепости Грётгард**

## БИТВА ЗА ГРЁТГАРД

Пути Паука больше нет, и даже те, кто там был, не помнят его.

Северные племена, следуя указаниям Ледяного Медведя и Альборка, готовят свой оборонительный бастион, открывают порты и возводят гигантскую стену, которая устанавливает границы их территории не только во внутренних землях, но и вдоль побережья. Эти пограничные земли стали главной базой северян, которые готовы защищать их от всего и всех.

Тем временем из Архаджи идёт мобилизация значительной по численности армии. Наступление, которое возглавил офицер Бьелогрик, превратилось в одно

из крупнейших военных операций в истории Гегемонии. Их приказ ясен: разгромить Северные племена и вернуть эти территории Империи.

Близиться битва за Грётгард. А вместе с ней и начало новой эры в Линдворме.

*Но после ничего не слышно о тех пауках,  
Маленький зимой потерялся в снегах.  
Большой же во времени канул, забыт навсегда.  
Быть может, они спят, быть может, живут,  
а быть может — грезят.  
А может быть, ждут, когда мир снова станет их.*

**Баллада о двух пауках, автор Жак Д'Анкур**



# ВЕТРА СЕВЕРА



ГЕНЕРАЛ \_\_\_\_\_

ГЕНЕРАЛ \_\_\_\_\_

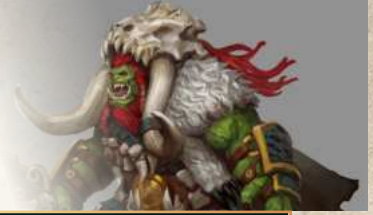
КОМАНДУЮЩИЙ

ЭНСИН ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК



КОМАНДУЮЩИЙ

ГНЕВОГРИВ АЛЬБОРК



## ГОЛОС БУРИ

СЦЕНАРИЙ 1

ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
<input type="checkbox"/> <b>РАЗБИТАЯ КАНОПА</b> Вы получаете жетон события 1 на следующий сценарий.	<input type="checkbox"/> <b>РАЗБИТАЯ КАНОПА</b> Вы получаете жетон события 1 на следующий сценарий.
<input type="checkbox"/> <b>СТРАТЕГ</b> Вы получаете жетон события 2 на следующий сценарий.	<input type="checkbox"/> <b>СТРАТЕГ</b> Вы получаете жетон события 2 на следующий сценарий.
ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>	ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>

## ЗЕРКАЛО ПУСТОШИ

СЦЕНАРИЙ 2

ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
<input type="checkbox"/> <b>МЕДНЫЙ КЛЮЧ</b> Вы получаете жетон события 3 на следующий сценарий.	<input type="checkbox"/> <b>МЕДНЫЙ КЛЮЧ</b> Вы получаете жетон события 3 на следующий сценарий.
<input type="checkbox"/> <b>ОХОТНИК НА МОНСТРА</b> Вы получаете 1 ВО в конце сценария.	<input type="checkbox"/> <b>ОХОТНИК НА МОНСТРА</b> Вы получаете 1 ВО в конце сценария.
ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>	ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>

## СЕРДЦЕ ЗИМЫ

СЦЕНАРИЙ 3




ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
<input type="checkbox"/> <b>УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ</b> Вы получаете 2 ВО в конце сценария.	<input type="checkbox"/> <b>УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ</b> Вы получаете 2 ВО в конце сценария.
<input type="checkbox"/> <b>СЕРДЦЕ ЗИМЫ</b>	<input type="checkbox"/> <b>СЕРДЦЕ ЗИМЫ</b>
ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>	ВОЕННЫЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/> МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ <input type="checkbox"/>

ИТОГОВЫЙ СЧЁТ ГЕГЕМОНИИ

ИТОГОВЫЙ СЧЁТ ПЛЕМЁН

# ПАМЯТКА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите **сценарий** и наберите свою роту.
2. Сформируйте свой **командный резерв**.
3. Определите, кто владеет **инициативой**, броском    
(если ваше значение КОМ выше, чем у противника, добавьте ).
4. **Не владеющий инициативой** игрок выбирает зону расстановки.
5. **Владеющий инициативой** игрок выбирает, кто первым выставляет отряд.

## ИГРОВОЙ РАУНД

### НАЧАЛО РАУНДА (СТР. 17)

1. Разместите жетон «Конец раунда».
2. Проверьте эффекты Гнили.

### ФАЗА ХОДА (СТР. 17)

1. Рота А активирует один из своих отрядов.
2. Рота Б активирует один из своих отрядов.
3. Разыграйте жетоны событий.
4. Повторяйте до последнего хода раунда.

### КОНЦЕ РАУНДА (СТР. 26)

1. Примените эффекты, срабатывающие в конце раунда.
2. Подсчитайте свои победные очки (ПО).
3. **Уменьшите стресс** (кроме сломленных отрядов):  
» на 1 если отряд был активирован;  
» на 2 если отряд не был активирован.
4. **Никто не остаётся позади.** Не активированные, не сломленные и не вовлечённые в схватку отряды могут выполнить перемещение.
5. Уберите **жетоны активации**.
6. Определите, **переходит ли инициатива** другому игроку.
7. Продвиньте жетон «Конец раунда».



## СТРЕСС И МОРАЛЬ (СТР. 22)

- Ваш отряд **получает стресс** в конце своей активации, если:  
» был уже активирован в течение раунда;  
» проиграл ближний бой.


## СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД

- Если в конце текущей активации уровень стресса отряда выше, чем его МОР, он должен выполнить бросок ВОЛ, иначе он будет **сломлен** и должен **бежать**.
- **Сломленное подразделение:**  
» **не может** активироваться ни в коем случае;  
» **не может** ни повышать, ни понижать уровень стресса;  
» **не может** контролировать цели;  
» если участвует в схватке, то всегда убегает.

## БРОСКИ КУБИКОВ (СТР. 14)




- Возьмите необходимые кубики.
- Бросайте кубики одновременно.
- Добавьте автоматические символы.
- Триггеры. Если это ваша активация, сначала вы активируете все свои триггеры, а затем противник.
- Расчёт итога. Каждый  отменяет 1  противника.

## АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА







- Вы можете выполнить два простых действия (любая комбинация перемещение + простое действие) или одно  сложное действие.

### ПРОСТЫЕ ДЕЙСТВИЯ






#### АТАКА В БЛИЗКОМ БОЮ (СТР. 19)

- Манёвры перестроения.
- Выполните **встречный бросок атаки и защиты**. Каждый неотменённый  наносит 1  вражескому отряду.
- Отряд, получивший больше урона (не менее 1 ), получает 1 стресс в конце активации.
- Победивший отряд может **оттеснить** побеждённый отряд и решает, **преследовать** ли его (используя своё первое значение ДВЖ).
- Если оба отряда все ещё находятся в бою, то они проводят **манёвры перестроения**.

#### ДАЛЬНЯЯ АТАКА (СТР. 22)

- **Защищающийся** может использовать , ,  и  только **при броске защиты**.
- Выполните **встречный бросок атаки и защиты** (защищающийся **не может** активировать триггеры). Каждый не отменённый  наносит 1  вражескому отряду.


#### СОТВОРИТЬ ЗАКЛИНАНИЕ (СТР. 24)

- **Выберите** заклинание и объявите, примените ли вы **изменения**.
- Соберите **бросок Гнили**. Возьмите  за каждый жетон Гнили на вашем отряде-**заклинателе**. Каждое выбранное изменение добавляет указанное число .
- Выполните **встречный бросок** между вашей **ВОЛ** и **броском Гнили**.
- Если после **подсчёта итога** вы сохранили хотя бы один  в броске, примените эффекты заклинания с учётом изменённых свойств.
- За каждый , полученный при броске Гнили, получаете **жетон Гнили**.
- Если вы получили хотя бы один  в броске, примените **эффекты Гнили** в конце активации.

#### ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК (СТР. 27)

### СЛОЖНОЕ ДЕЙСТВИЕ

#### ШТУРМ (СТР. 27)

- Выполните **перемещение** и вступите в бой с противником.
- Разыграйте **атаку ближнего боя**.  
 **Рывок** (СТР. 18)
- Выполните перемещение по прямой, используя значение ДВЖ для рывка и вступите в бой с противником.
- Разыграйте атаку ближнего боя (вы можете перебросить бросок атаки).