

40

ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, НАКОВАЛЬНЯ ДРАГО

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

МОР

ДСТ

2-3 [8]

4

3

1

Персонаж • Главнокомандующий • Человек
Жажда крови (варанки) • Элита • Вступает (щитоносцы|защитники)

8

1

Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



НАКОВАЛЬНЯ. Не требует ЛВ. В конце активации союзного отряда.

Союзный отряд добавляет 2 к своему значению захвата при оспаривании контроля цели.



ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО. Не требует ЛВ.

Все союзные отряды могут использовать значение ВОЛ этого бойца вместо своего.



ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, НАКОВАЛЬНЯ ДРАГО

ВОЛ

МОР

+1

+2



НАКОВАЛЬНЯ. Не требует ЛВ. В конце активации любого союзного отряда.

Союзный отряд добавляет 2 к своему значению захвата при оспаривании контроля цели.



ОФИЦЕР-ИНСТРУКТОР.

Ваш отряд получает ключевые слова «Элита» и «Жажда крови (варанки)».



«МОИ ПОДЧИНЁННЫЕ НЕ ПОГИБНУТ».

При вашем броске защиты вы можете повторить бросок любого кубика по вашему выбору.

25

ГЕТМАН



ДВЖ

2-3 [8]

РАИ

3

ВОЛ



МОР

2

ДСТ

1

Персонаж • Главнокомандующий • Человек
Вступает (пехота)



8



Добавьте ★ к вашему броску.

ДИСЦИПЛИНА. Не требует ЛВ. В вашу активацию. Один раз за раунд. Уберите 1 стресс с любого союзного отряда в пределах 20 шагов.

ВООДУШЕВЛЯЮЩЕЕ ЛИДЕРСТВО. Не требует ЛВ. Все союзные отряды в пределах 20 могут использовать значение ВОЛ этого бойца вместо своего.



ГЕТМАН

ВОЛ



+★



-



Добавьте ★ к вашему броску.

ДИСЦИПЛИНА. Один раз за раунд. Если ваш отряд должен получить стресс, игнорируйте это.

«ДЕРЖАТЬ СТРОЙ!»
Ваш отряд может повторить свой бросок ВОЛ.



ВЕСТИК МОРОЗНОГО ОГНЯ

ДВЖ	РЯИ	ВОЛ	МОР	ДСТ
4-3 [9]	2	  	2	1

Этари • Персонаж • Эльф
Бесстрашие • Заклинатель



ОГНЕННАЯ ВСПЫШКА. Цель: вражеский отряд в пределах 7 шагов.
Выполните дальнюю атаку     против выбранного отряда.

◆: дальность заклинаний увеличивает до 12 шагов.

◆: ваша атака получает триггер:

 Отмените  в защите цели.



РУКА ВЕТРА. Цель: отряд в пределах 8 шагов.
Сместите (3) выбранный отряд.

◆: цель получает состояние «Замедление». Она **не может** совершать двойное перемещение во время своей активации, пока состояние не будет снято.

◆: если выбранный целью отряд столкнётся с непроходимым объектом местности, выполните встречный бросок защиты и одним  за каждые два бойца в отряде (с округлением вверх). Каждый  наносит 1  цели.



СВЯЗЬ БЛИЗНЕЦОВ. Во время вашей активации.

Когда вы заявляете перемещение, союзный фальшион бури в пределах 5 шагов может переместиться бесплатно.



ФАКУЛЬТЕТ МАГИЧЕСКИХ ЭЛИКСИРОВ

Когда выполняете действие отдыха, удалите 1 жетон оттенка с вашей карты профиля.

15



ВОЕННЫЙ ХИРУРГ

ДВЖ

РЯИ

ВОЛ

МОР

ДСТ

3-3 [8]

2



1

1

Персонаж • Человек
Вступает (пехота)



ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ. Цель: союзный отряд в пределах 5 шагов.

Уменьшите стресс на цели на 1. Бросьте . Вы можете исцелить 1 у цели за каждый полученный . Вы можете применить триггер:

Уменьшите стресс на цели на 1.



НАУКА, А НЕ ПРЕДРАССУДКИ. В конце раунда.

Во время шага «Никто не останется позади» союзный отряд в пределах 5 шагов в любой момент может исцелить 1 (максимум один раз для каждого отряда).



ВОЕННЫЙ ХИРУРГ



ВРАЧА!

Когда ваш отряд получает любой урон, выполните бросок вашей ВОЛ и игнорируйте 1 за каждый полученный .

Когда вы выполняете действие отдыха, исцелите весь урон, полученный отрядом.



СКЛЯНКА С ЯДОМ.

Бросок атаки вашего отряда получает триггер:

Нанесите 1 цели.

20



ЩИТНИОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

МОР

ДСТ

3-3 [9]

2



1

3

Человек • Пехота

3+



2

Добавьте  к вашему броску.Добавьте  к вашему броску.

2-



1

Добавьте  к вашему броску.Добавьте  к вашему броску.

50

АЛЬБОРК



ДВЖ	РЯИ	ВОП	МОР	ДСТ
3-2 [10]	5		3	1

Персонаж • Главнокомандующий • Орк
Вступает (пехота, орки | пехота, варанки) • Элита



Отмените 1 у вашей цели. Добавьте к вашему броску.



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



Ваша цель получает 1 стресс.



ВАРГ И ВОРОН. *Один раз в раунд*

В конце активации отряда орков активируйте союзный отряд варанков и наоборот. Этот отряд может выполнить только одно действие (это **не может** быть сложное действие), и он не получает стресс или жетон активации.



ВОЕННЫЙ СОЮЗ

До конца сценария персонажи, которые могут вступать в отряды пехоты орков, могут вступать в отряды пехоты варанков и наоборот. Этот эффект не прекращает действовать, даже если Альборк вступает в отряд или убран с поля боя.



МЕЧ СОЛНЦА

Пока на Альборке есть урон, вы получаете *рассеивание* (D), где D столько сколько урона получено (максимум 3). Так же вы можете добавить к его атаке и защите.



АЛЬБОРК

ВОП	МОР
	+1



ВАРГ И ВОРОН. *Один раз в раунд*

В конце активации отряда орков активируйте союзный отряд варанков и наоборот. Это отряд может выполнить только одно действие (это **не может** быть сложное действие), и он не получает стресс или жетон активации.

30



ГНЕВОГРИВ

ДВЖ	РАИ	ВОП	МОР	ДСТ
3-2 [10]	5	 	2	1

Персонаж • Главнокомандующий • Орк
Вступает (пехота, орки) • Элита • Ярость



Нанесите 1  вашей цели.



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



ГНЕВНЫЙ РЁВ. Один раз во время вашей активации

Отряд противника в пределах 10 шагов получает состояния «Страх» и «Обезоружение».



ГНЕВОГРИВ



ВОП	МОР
 	+1



Нанесите 1  вашей цели.



Сместите (3) вашу цель.



ГНЕВНЫЙ РЁВ. Один раз во время вашей активации

Отряд противника в пределах 10 шагов получает состояния «Страх» и «Обезоружение».



ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

ДВЖ	РЯИ	ВОЛ	МОР	ДСТ
3-2 [7]	2	  	2	1

Персонаж • Орк
Заклинатель



 **ДУХ ТЕРМАПЛЕУРУСА.** Длительность: 4 хода. Цель: союзный отряд в пределах 20 шагов.

Цель получает запугивание (1).

◆: любой отряд противника, получивший стресс от запугивания цели, становится сломленным и должен немедленно бежать.

◆◆: целевой отряд получает запугивание (2).

 **ПРИЗЫВ КАМНЕЙ.** Цель: вражеский отряда в пределах 8 шагов. Выполните дальнюю атаку     против выбранного отряда.

◆: дальность заклинания увеличивается до 14 шагов.

◆◆: после завершения атаки заклинание приобретает свойство *остаётся активным* и получает эффект: цель и все вражеские отряды в пределах 5 шагов от неё получают состояние «Замедление» в начале своей активации.

 **ПОСЛАНЕЦ ПРЕДКОВ.** Один раз во время вашей активации. Союзный отряд орков в пределах 20 шагов снижает стресс на 1 или автоматически сплачивается, если был сломлен.



СЕДОГРИВ

ДВЖ	РЯИ	ВОЛ	МОР	ДСТ
2-3 [9]	3		1	1

Персонаж • Орк
Бесстрашный • Вступает (пехота, орк)



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



СЕДОГРИВ



ВОЛ МОР



+1



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».

ГОЛОС ОПЫТА. Когда ваш отряд совершает бросок атаки или защиты. Зафиксируйте результат на одном кубике из вашего броска.

ХАРИЗМА И МУДРОСТЬ. Ваш отряд получает *бесстрашие* и может повторять свои броски ВОЛ. Ваш отряд может избежать оттеснения, не получая стресс.

20



ОРКИ ОХОТНИКИ

ДВЖ	РАИ	ВОЛ	МОР	ДСТ
3-2 [10]	2		1	3

Пехота • Орк

3+



1



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



Добавьте ★ к вашему броску.

2-



1



Ваша цель получает состояние «Уязвимость».



Добавьте ★ к вашему броску.



30



ПЕДИ ТЕПЛЯ

ДВЖ

РАИ

ВОП

МОР

ДСТ

3-3 [9]

3



3

1

Персонаж • Человек
 Элита • Разведчик • Вступает (аркебузиры | пионеры)



18



! Ваша цель получает состояние «Страх».

!! Ваша цель получает 1 стресс.

☆ Отмените 2 у вашей цели.



Точно в голову! *Один раз в раунд.*

Выполните дальнюю атаку против вражеского персонажа, даже если он находится в отряде. Отряд цели должен находиться в пределах досягаемости вашей атаки, и у вас должна быть ЛВ до него (не обязательно до самого персонажа). Ваша цель должна выполнить бросок защиты, используя свой индивидуальный профиль. Полученный урон распределяется только на персонажа (поместите жетоны урона на карту персонажа, а не карту отряда).



ПЕДИ ТЕПЛЯ

ВОП

МОР



-



ОФИЦЕР СРЕЛКОВ.

Когда ваш отряд провел бросок дальней атаки, вы можете повторить бросок кубика в нем по вашему выбору.



ПИОНЕРЫ

ДВЖ

РЯИ

ВОЛ

МОР

ДСТ

2-3 [8]

3



2

1

Дварф • Гент • Пехота
 Рассеивание (♦♦) • Элита • Разведчик

2



1



Толчок (3), ваша цель получает 1 стресс.



Ваша цель получает состояние «Обезоружение».

1



1



Ваша цель получает состояние «Обезоружение».



МОРТИРА. Цель: вражеский отряд в пределах 8 шагов, не связанный боем. Выполните дальнюю атаку против цели. Ваш бросок состоит из 1 ♦ за каждого пионера в вашем отряде и 1 ♦ за каждого бойца в целевом отряде (включая поддержку, до 3 ♦).



ОБЕЗВРЕЖИВАНИЕ ЛОВУШЕК.

Удалите с поля боя объект местности *ловушка*, находящийся в 5 шагах от вас.



УСТАНОВКА ЛОВУШЕК. После выбора зоны расстановки.

Вы можете поместить круглый объект местности диаметром 6 шагов в пределах 12 шагов от вашей зоны расстановки. Он должен иметь ключевое слово *ловушка*. Вы **не можете** помешать его на *непроходимые* объекты местности.

Когда вражеский отряд входит в базовый контакт с вашей *ловушкой*, он подвергается дальней атаке ♦♦♦★ и получает состояние «Страх» (максимум один раз за активацию). Как только *ловушка* была активирована, удалите её с поля боя.

29



НЬОРД БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

ДВЖ	РАИ	ВОЛ	МОР	ДСТ
4-3 [10]	4		3	1

Персонаж • Варанк
 Ярость берсерка • Элита • Бесстрашие • Вступает (пехота, варанки)



Отмените 1 у вашей цели.

Нанесите 1 вашей цели.



БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ. При определении результата схватки. Если Ньорд нанёс любое количество урона, ваш враг получает состояние «Страх».



ТОТЕМНЫЙ ДУХ

Ньорд получает свойства в соответствии с накопленным уроном:

- 1 добавляет *Ярость*;
- 2 добавляет к вашим броскам атаки и защиты.



ИСПИТЬ КРОВИ ВРАГОВ

Если Ньорд нанёс не менее 1 в схватке, снизьте его стресс на 1. Когда Ньорд совершает действие отдыха, исцелите 1 .



НЬОРД БЕЗЖАЛОСТНЫЙ

ВОЛ	МОР
	+1



БЕЗЖАЛОСТНОСТЬ. При определении результата схватки. Если ваш отряд нанёс любое количество урона, ваш враг получает состояние «Страх». Ваш отряд всегда преследует оттеснённого противника.



ХЭРСИР ИЗ БРИНЬЯЛМАРА

Ваш отряд получает *Элита*, *Ярость берсерка* и *Бесстрашие*.



ПЕРЕВЕРТЫШИ

ДВЖ	РАН	ВОЛ	МОР	ДСТ
4-3 [10]	3		2	1

Пехота • Варанк
Элита • Бесстрашие

2*

Нанесите 1 вашей цели.

Добавьте к вашему броску.

2*

Нанесите 1 вашей цели.

Добавьте к вашему броску.



ТОТЕМНЫЙ ДУХ

Во время фазы расстановки вы должны выбрать тотем для этого отряда:

- **Белый медведь.** Перевертыши получают ДВЖ 3–3 (9) и РАН 5.
- **Снежный барс.** Отряд не восприимчив к состоянию «Замедление» и получает навык:
 - Прыжок.** Переместить (8). Вы можете атаковать отряд противника, если вступили с ним в бой.
- **Полярная лисица.** Отряд получает *Разведчик* и *Выгодная местность (Пересеченная)*.





ДИКИЙ МОРНМАБ

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

МОР

ИНИ

-

6

-

1

2

Враждебность
Голем • Не движется • Запугивание (2)



нанесите 1 цели



Цель получает состоя-
ние «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

Целевой отряд в 18 шагах



Требования

Действие



Наибольший атрибут РАИ

Рывок



Наибольшее число

Рывок

Целевой отряд дальше 18 шагов

Уберите Дикого Морнмаба с поля боя и снимите его маркер со счётчика шагов.



РУКИ ИЗ ЗЕРКАЛА

ДВЖ

РАИ

ВОЛ

МОР

НИИ

-

-

-

-

2

Враждебность
Не движется • Запугивание (1)

30



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

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

!! Цель получает «Толчок (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 выберете 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	Атака	
!	Персонаж-заклинатель	Атака	
☆!	Персонаж-заклинатель	Атака	
★/	Наибольший уровень стресса	Атака	
/	Самый удалённый	Атака	Цель получает состояние «Замедление»