

WARCROW



ВЕТРА СЕВЕРА



ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА

ОГЛАВЛЕНИЕ

WARGCROW	3	ЛЕЧЕНИЕ	21
ТУМАН	3	СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ	22
ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	4	ХОД 2. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	22
ГЕТМАН	5	ХОД 3. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	23
ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, ДРАГО-НАКОВАЛЬНЯ	5	ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ	23
ВОЕННЫЙ ХИРУРГ	6	ДЕЙСТВИЕ: КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ	24
ЩИТОНОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА	6	ХОД 3. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	25
ВЕСТНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ	6	ХОД 3. СОБЫТИЕ 1	25
СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	7	ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ	26
ГНЕВОГРИВ	8	КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ	26
АЛЬБОРК	9	ИСПОЛЬЗОВАНИЕ НАВЫКОВ	27
СЕДОГРИВ	9	ДЕЙСТВИЕ: » ПОЙТИ В НАТИСК	27
ОРКИ-ОХОТНИКИ	9	АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ	27
ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА	9	СЛОМАННЫЙ ОТРЯД	28
КАК ИГРАТЬ	10	СОСТОЯНИЯ	29
МИНИАТЮРЫ. БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ	10	ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	29
ПЕРСОНАЖИ	12	ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ	30
СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ	13	ПРОЧИЕ ПРАВИЛА БЫСТРОГО СТАРТА	30
ОТРЯДЫ И СТРОЙ	13	ПРЕЖДЕ ЧЕМ НАЧАТЬ КАМПАНИЮ...	31
ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ	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
ХОД 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
ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ	17	КОНЕЦ КАМПАНИИ	45
ХОД 1. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	18	ЖУРНАЛ КАМПАНИИ	47
ХОД 2. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА	18	ПАМЯТКА	48
ДЕЙСТВИЕ: » СОВЕРШИТЬ РЫВОК	18		
УРОН	21		

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

Издатель оригинальной версии
Corvus Belli S.L.

Лорд-командующий
Фернандо Листе

Руководство проектом
Яго Коста

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

Руководство разработкой игры
Хесус Фустер

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

Перевод с исп. на англ.
Джонатан Харт

Редактирование и корректура оригинала
Хесус Фустер, Родриго Гарсия Кармон, Сильвия Пато

Художественное руководство
Альберто Абаль и Карлос Торрес

Концептуальный дизайн
Альберто Абаль, Амиль Аллан, Педро РМ Андрео, Клаудия Куэн, Гега Датушвили, Фрэн Фернандес, Аитор Хольгадо, Эрнесто Ираван, Хавьер Маз! Масиас, Изрэль Пато, Карлос Торрес, Хави Урена, Грегуар Волеже, Роберто Зореда

Иллюстрации
Альберто Абаль, Ариэль Анабитарте, Стефани Боэм, Гега Датушвили, Диего Гисберт, Чживан Ха, Багус Хутомо, Рамазан Казалиев, Роман Кузьмин, Хавьер Маз! Масиас, Франциско Рико, Хан Сакван, Аитор Себастьян, Роберто Зореда

Фотографии
Хьюго Родригес

Руководство дизайном
Луис Гонсалес

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

Дизайн коробки и логотипа
Луис Гонсалес, Джонатан Пардо, Хьюго Родригес

Вёрстка
Джонатан Пардо

Ландшафт и оформление ландшафта
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, Алехандро Прието, Берта Родригес Гутьеррес, Тамер Видерспан

Выражаем отдельную благодарность 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
Алехандро Кинтейро, Эдуардо Бринсо, Карлос Фернандес, Кристина Гонзалес, Круз Лосада, Арансазу Мальо, Эстебан Педроса, Сокорро Пенья

Отдел скульптинга
Антонио Морейра, Хосе Педроса

Руководство разработки и сюжета игры Infinity
Гутьер Лускинос

Разработка игры Infinity
Фрэн Архонес, Хуан Лоис, Гутьер Лускинос, Ян Вуд

Разработка и сюжет игры Infinity
Гутьер Лускинос

Управление ИТ-услугами
Хуан Лоис Рей

Административное управление
Мария Араухо, Нурия Гайосо, Бегона Лист

Менеджер по персоналу
Сильвана Мартинес

Управление маркетингом и связями с общественностью
Белен Морено

Маркетинг и связи с общественностью
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 Crave Архонес, Беатрис Kalí Кальцо, Адриан Kuouza, Casado, Эгоиц ojodeKuervo Конте, Газель Коррал, Хорхе Incanús Кристобал, Карлос Фернандес, Карлос Celebnaug Фернандес, Серхио Graoman Фернандес, Давид Zlavín Флорес, Элисео Copinaki Гарсия, Хесус M^o Ojisan Кортес, Франциско Franchó Пинеиро, Эро Egare Гарсия, Исмаэль Inmel Гарсия, Хосе Антонио Josanto Гарсия, Рикардо Stelacero Гарсия, Хуан Антонио Vasal-lus Гил, Карлос Zeps Feppero, Гаиска eX-arkhun Искусиза, Джек Calico, Карлос Bostría Llaugre, Хуан HellLois Лоис, JP Jmeis982 Мейзенбург, Сара Наварро, Никки Novel, Ванесса Major Lunah Онорато, Карлос alfa037 Перес, Хорхе McSudo Песудо, Мигель Lordgringor Роблес, Алан Vanther Родригес, Хуан Альберто Daniel Санчес, Скотт Fuzzy Типсворд, Хорхе Von Drake Bera

«Ветра севера»: июль 2024

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

WARCROW

Линдвурм разрывается на части. Это прекрасный мир, чьи недра полны запасов орихалка, резонирующего с магией небесных тел. Но хрупкий баланс сил между населяющими его народами, державшийся много столетий, начинает рушиться, и каждый стремится извлечь выгоду из хаоса.

Увы, но более подходящего времени не найти. К планете приближается Варкроу — «ворона войны», и минерал в недрах резонирует с её чистейшей магией. С её приходом начинается новый магический цикл, как было уже многие тысячелетия, и весь Линдвурм будет в его власти. В мире до сих пор можно найти следы таинственной древней цивилизации, что возникла много веков назад и таинственно исчезла. За ней возникла империя эльфов, которую затем расколола гражданская война.

С тех далёких времён мир изменился. Большую часть земель заселили люди, образовав две великих державы — Гегемонию Эмберсиг и Феод. Дварфы укрепились в своём великом государстве по имени Маунтхэйвен и расширили свои владения. Эльфы Сиенанна заселили необъятный Великий лес, перемещаясь по нему с помощью колдовских порталов. Из Северных земель идут племена орков и варанков, занимаясь своим любимым ремеслом — охотой, грабежом и войной. Торговый Альянс расширяет свою огромную сеть торговых путей и связей с народами восточных земель, наращивая влияние и мощь. Сыны Ялдаваофа, некогда малочисленная группа таинственных возмутителей спокойствия, плетут тёмные интриги, дабы оставить свой след в мире по зашитой своего грозного повелителя.

ТУМАН

В любом уголке мира, где встречаются странные камни, загадочные спирали или поросшие сорной травой круги, можно встретить и Туман. До сих пор никто не знает, что он такое и откуда он берётся, хотя этот незванный гость стал встречаться всё чаще и чаще.

С каждым днём всё больше и больше жителей Линдвурма узнаёт, что густой Туман приносит с собой ужас, смерть, кровопролитие... И густую тягучую смолу. Грядёт самое страшное и беспокойное время за всю сохранившуюся историю Линдвурма: страны и народы вступают в борьбу за свои границы, ищут ценные артефакты и готовят войска к сражениям против всех врагов. Время, когда произойти может всё что угодно.





ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ

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



Новобранец, смирно! Доспехи снять! Прямо сейчас! Ты их не заслужил, так что снимай. А теперь посмотри на них внимательно. Даже такой болван вроде тебя знает, для чего они, да? Чтобы защитить тебя, пока ты на службе, и вернуть домой к мамочке...

Я кому сказал — 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? Хоть одно пятнышко ржавчины видишь?

Наша чёрная сталь крепка, потому что её основа — железо лучшего качества; легка, потому что сплавлена с никкромом; не поддаётся ржавчине, потому что вобранный слой 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 силен.

Так что запомни: отныне ты никогда больше не говоришь с эльфом в таком тоне! Мне всё равно, как их там называют в Ос-Маркосе. Теперь ты — часть Чёрного Легиона Гегемонии Эмберсиг, и если тебе это не нравится, можешь катиться в Феод. Станешь крепостным, найдёшь себе какого-нибудь графа, будешь лизать ему сапоги и подохнешь за него — то-то он рад будет!

**Драго-Наковальня, офицер-инструктор
Первой учебной группы Чёрного Легиона,
наставляет юного рекрута из недавно
присоединённой провинции Ос-Маркос**

Гегемония Эмберсиг — молодая, динамичная, многоликая и стремительно расширяющаяся 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. Это государство приняло на себя наследие Семи Племян магарских всадников, прибывших сюда из Лошадиного залива в древние времена — и ныне процветает благодаря железной воле, стремлению к единству и непоколебимой вере в предопределённость своего величия.

Некоторые недоброжелатели Гегемонии считают, что ключ к её превосходству — передовые технологии: громкое огнестрельное оружие и смертоносные военные машины из кузниц Сломанных вершин и кремшерахских лабораторий. Другие считают, что процветание этой страны обеспечивается колдовством Коллегии магии. Другие — что её сила заключается в абсолютной власти гегемона, чьи решения никогда не оспариваются знатью и вассалами, как это принято в Феоде. Но все эти теории неверны: истинный секрет успеха Гегемонии кроется в её чрезвычайно высокой организованности, эффективной бюрократии, космополитическом и многорасовом обществе, которое образует единое целое — и вместе они куда сильнее, чем были бы порознь.

На самом деле слово «эмберсиг» на языке магаров обозначает понятие «все народы», что включает в себя не только людей, но и эльфов и дварфов. Гегемония — это плавильный котёл, в котором соединилось лучшее из каждой культуры: дварфы Гента, потомки скромных путешественников, презираемых своими соплеменниками, — теперь инженеры, банкиры, ремесленники и управленцы; эльфы-эстары, 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, — цемент, скрепляющий Гегемонию, её руки, её ноги и сердце.

Менее чем за столетие со дня основания Гегемонии легендарной Софьей Ваньяди это государство разрослось до небывалых размеров, и его успехи не перестают впечатлять. Это, без сомнения, величайшая военная сила на Линдвурме.

ГЕТМАН

Гетманы — легендарные офицеры, командующие отрядами Чёрного Легиона. Они известны своим опытом и разумными решениями: они пользуются большой независимостью, что лишь подчёркивает гибкость армии Гегемонии. Фактически гетман обладает правом собрать на своё усмотрение группу бойцов, не только из своей роты, но и из других, и лично руководить миссиями, которые он считает важными, не дожидаясь одобрения от 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. Солдаты Чёрного Легиона знают, что путь, указанный им их офицером, обязательно будет лучшим вариантом для достижения победы.

ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК, ДРАГО-НАКОВАЛЬНЯ

Драгослав Белогрик по прозвищу «Драго-Наковальня» для многих стал воплощением гетманского идеала. 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 фирменная гетманская шинель была подарена ему ему выпускниками 85-го класса новобранцев Первой инструкторской группы. Начальство разрешило Драго носить их подарок в знак уважения к его заслугам.

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 не скрывает, что состоит в братстве «Пучок стрел», и гордится этим, а его стремление защищать своих учеников — живой пример того, что оно собой представляет. Будучи родом из Келентии, он потерял глаз от удара налётчика-варанка, 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 знают, как на самом деле устроены тела людей, dwarфов и эльфов. К тому же сведущий в лечении раненых союзников прекрасно знает, как оборвать жизнь противника.

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

ЩИТОНОСЦЫ ЧЁРНОГО ЛЕГИОНА

Чёрный Легион — это элитное войско бронированных солдат. Однако в некоторых ситуациях мобильность выходит на первый план — там, где тяжёлые агрессоры и бронированные защитники будут мешать делу. В этом случае на первый план выходят щитonosцы — искусные мечники, обученные отражать стрелы и удары клинков своими небольшими круглыми щитами.

С наступлением новой эпохи сражения между многочисленными войсками ушли прошлое. Грядёт время многочисленных стычек между небольшими отрядами — и гибкость щитonosцев будет необходима как никогда.

ВЕСТНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ

Вестники Морозного огня специализируются на самой эффективной боевой магии: магии стихий. С момента своего основания Чёрный Легион славится мощнейшей артиллерией, способной смять самых упорных врагов, и Вестники Морозного огня способны её заменить на поле боя. В хрупком теле одинокого эльфа-эстари заключена мощь тяжёлого боевого рудия. Эти эльфы способны метать шары испепеляющего огня и превращать врагов Гегемонии в ледяные статуи.

Многие солдаты Легиона относятся к вестникам Морозного огня с подозрением, а иногда и со страхом. И это неудивительно: каждый Вестник обладает неустойчивой психикой, скрывает свои чувства и порой бредит как сумасшедший. Возможно, всё дело в их глубокой связи со стихиями? Некоторые говорят, что это связано со странным веществом, которое они потребляют для подпитки своих магических способностей. Но чиновники Гегемонии делают всё возможное, чтобы замять подобные сплетни.





СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

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

Нам повезло родиться орками: самыми благородными, сильными и безжалостными воинами Линдвурма. И орками 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 речам 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 выньте их кишки.

Среди всех заключать союзы стоит только с варанками. Потому что порой порой рождаются варанки, которые достойны нашего уважения: воины с благородными сердцами подобно нашим. Ледяной Медведь — один из них. Иногда детёныши варанков проявляют такую свирепость и готовность к бою, что им стоило бы родиться орками — таков Хилгарт Белый Горностаи. 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 племени Альборка**

Северные племена — это прирождённые воины, привычные к трудностям. Они живут в окружении самой суровой погоды и самой негостеприимной природы, которую только можно себе представить. Их мечи, булавы и внушительные двуручные топоры, которые феодалы прозвали «осиротителями», легко и быстро крушат черепа и разрубают тела — если вы увидели их, самое время начинать молиться кому угодно.

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

Орки — прирождённые воины, не имеющие равных на труднопроходимой местности. А где орки, там и варги. С этими зверьми они установили тесную связь, позволяющую им становиться частью их стай. Огромные и прожорливые варги — крайне полезные союзники, способные в одиночку переломить ход битвы. Также на их стороне сила пробудителей — мудрых орков, способных призывать скальных троллей, дабы безжалостно сокрушить врагов, или устанавливать связь со своей прошлой жизнью, чтобы призвать силу предков и повысить смертоносность этих воинов, и без того не знающих поражений.

Варанки — упорны, кровожадны и энергичны, но их сила тотемов поистине уникальна. Внутри каждого тотема живёт дух животного, и варанки могут пробуждать его с помощью своих татуировок и боевой раскраски, дабы меняться и становиться сильнее. Самые сильные и агрессивные из них могут даже принимать облик своего тотемного духа — эти грозные воины известны как перевёртыши. Обращаясь в самых опасных хищников Линдвурма, они уничтожают врагов безжалостно и жестоко. У того, кто столкнулся с перевёртышами, почти нет надежды выжить в 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 во имя единой цели: отправиться на юг, пересечь Северные моря и завоевать центральный континент.

Орки из племени вождя Альборка начали свой поход прочь от Ползучего Зла — так 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

Орк, ставший лидером племени, отныне зовётся гневогривом — его грива приобретает оттенок пламени и становится похожей на корону 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 поединок за право быть гневогривом: это единственный способ завоевать его власть. Орк, убивший гневогрива по злому умыслу, никогда не займёт 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. Злые языки 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 поднимет голову — уже совсем скоро.

СЕДОГРИВ

Когда гневогрив проигрывает поединок за право власти, его волосы начинают бледнеть. С этого момента бывший гневогрив получает статус седогрива и становится ценным советником. Только седогривам дозволяется оставаться в живых даже в преклонном возрасте, ведь они должны передать свой опыт всему племени.

ОРКИ-ОХОТНИКИ

Достигшие совершеннолетия орки — не только свирепые, но и дьявольски хитрые бойцы. Они наконец-то заслужили право владеть оружием, ощутить запах крови, пролитой их добычей, и, если они того пожелают, охотиться в одиночку. Отсюда и название.

ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

Пробудители — духовные наставники, способные помнить одну или несколько предыдущих жизней, будь они орками, другими живыми существами или даже землями, горами, озёрами и стихиями.

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 описано, как подготовиться к вашей первой игре в Warcrow со стартовым набором. Вы узнаете, как сделать первые ходы, и шаг за шагом освоите правила Warcrow.

МИНИАТЮРЫ: БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ

Каждый участник сражения — будь то персонаж или рядовой боец — представлен на поле боя своей **миниатюрой**. Каждая миниатюра укомплектована **подставкой** и должна быть закреплена на подставке во время игры. Подставка олицетворяет пространство, занятое бойцом на поле боя.

Важно: подставка миниатюры **не может** находиться в пространстве, занятом подставкой любой другой миниатюры (если не сказано иное).

1. **Название** отряда.
2. **Стоимость** отряда в очках набора войска. Подробнее в пункте «Наберите войска» раздела «Подготовка к игре».
3. **Атрибуты** — основные характеристики бойцов или персонажа этого отряда. К ним относятся:

» **ДВЖ** (значения *движения*). Представлены в формате А-В (С) — два числа через тире и третье в скобках. Первые два числа (А-В) обозначают максимальную дистанцию перемещения отряда в обычных условиях. Третье (С) обозначает дистанцию перемещения строго по прямой в том случае, когда этот отряд *совершает рывок* (см. «» Совершить рывок»).

Все расстояния в Warcrow указаны в **шагах** (см. «Измерение расстояний»)

» **РАН** (максимум ран). Обозначает максимальный урон (☹), который может выдержать каждый боец в этом отряде. Если количество жетонов урона на карте профиля достигнет этого значения, отряд лишится одного бойца. Если численность отряда упадёт до половины начального значения, его боевые показатели снизятся (см. далее).

» **ВОЛ** (воля отряда). Представлена в виде цветных символов кубиков, которые будут использоваться при проверках воли — в ситуациях, где важна решимость и бесстрашие бойцов. Кроме того, *заклинатели* используют ВОЛ, когда *колдуют заклинания*.

» **ДУХ** (боевой дух отряда). Определяет максимум стресса, который отряд может выдержать во время боя. Если значение стресса отряда превысит его ДУХ, отряд может пасть духом и обратиться в бегство — придётся пройти проверку воли.

» **МАКС** (максимум копий в войске). Обозначает предел количества отрядов с такой картой профиля в вашем войске. Например, если на карте профиля отряда указан МАКС 2, то в войске может быть не более двух таких отрядов.



Помните про ограничения по стоимости в очках набора войска!

4. **Черты** (первая строка) и **ключевые слова** (вторая строка). Черты — это определённые свойства или стереотипы, относящиеся к бойцам отряда (например, *Люди*, *Пехота*, *Заклинатель* и т. п.) Некоторые эффекты и заклинания действуют только на отряды с определённой чертой. Ключевые слова — это особые правила для данного отряда (например, *Разведка*).
5. **Персонаж** — боец, который сам по себе является отрядом. Каждый персонаж является либо *офицером*, либо персонажем *поддержки* (обозначается значком в нижней части портрета персонажа).



Пример:
персонаж поддержки

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



В левом нижнем углу может быть указан максимальный размер отряда данного типа (см. «Численность отряда» ранее).

В этих правилах каждая миниатюра на поле боя считается отдельным **бойцом**. Бойцы под вашим контролем делятся на группы, называемые **отрядами**. Отряд может состоять как из одного, так и из нескольких бойцов. Все отряды под контролем одного игрока (одной стороны) считаются его **ротой**. В ходе сражения ваше войско и рота противника будут сражаться ради победы на поле боя.

ЛИДЕР ОТРЯДА

В отряде всегда должен быть лидер. Расположение бойцов в отряде на поле боя всегда будет зависеть от расположения лидера этого отряда.

Если отряд состоит из единственного бойца, этот боец считается лидером своего отряда.

СЛЕДУЕМ ЗА ЛИДЕРОМ

Отряд должен перемещаться вместе с лидером и совершать те же действия, что и он.

ПРОФИЛЬ ОТРЯДА

У каждого отряда в игре есть своя карта профиля. На ней указаны значения его характеристик в бою, ключевые слова и дополнительные правила игры для этого отряда.



7. **Боевые характеристики** отряда — значения атаки и защиты в сражении и эффективность, с которой отряд может захватывать и удерживать цели на поле боя.

» **А) Численность отряда.** Многочисленный отряд рискует стать слабее каждый раз, когда теряет бойца. Обычно отряд использует боевые характеристики в верхней строке. Если в отряде остались всего половина бойцов или меньше (см. числа в кружках слева), вместо этого он использует характеристики в нижней строке (см. «Урон»). Помните, что лидер отряда также считается бойцом.

» **Б) Атака отряда.** Атаки бывают двух типов — **близнего боя** и **дальнего боя** (стрельба). Если отряд может использовать атаку определённого типа, под её символом будут указаны кубики, символы и триггеры для такой атаки (см. «Триггеры»). Для атак дальнего боя рядом со знач-

ком **✂** указана максимальная дистанция атаки. Если отряду доступны атаки обоих типов, при его активации он может провести только одну из них (см. «Атаковать»).

» **В) Защита отряда.** Атакованный отряд может избежать урона за счёт брони и выучки бойцов — и даже нанести ответный урон. Под значком защиты указаны кубики, символы и триггеры (см. «Триггеры»), которые используются в обороне.

» **Г) Модификаторы.** Перед броском атаки или защиты отряд может получить стресс, чтобы добавить к своему броску кубики и/или символы справа от знака «+» в соответствующем значении (см. «Атаковать», «Стресс и боевой дух»).

» **Д) Значение контроля.** Учитывается в ситуациях, когда несколько отрядов пытаются контролировать одну и ту же цель на поле боя (см. «Сценарии»).

8. **Дополнительные возможности и умения отряда:**

» **Навыки**, доступные отряду (см. «Активация отряда»).

» **Заклинания**, которые может колдовать этот отряд (см. «Магия»).

» **Пассивные навыки** — эффекты, которые действуют всегда и доступны этому отряду в любое время.

» **Командные навыки** — срабатывают мгновенно и не расходуют действия, но только в определённых условиях и только за командный жетон (см. «Командные жетоны»).

Важно: отряд с несколькими бойцами может использовать все свои навыки независимо от его текущей численности.

9. **Профиль персонажа в составе отряда.** Если персонаж вступил в отряд (см. «Персонажи»), атрибуты и боевые характеристики отряда увеличиваются на указанные значения.

ПЕРСОНАЖИ

Персонаж — боец, который сам по себе является отрядом. Каждый персонаж является либо **офицером**, либо персонажем **поддержки**.

Офицеры и поддержка

Тип персонажа обозначается значком в нижней части его портрета:



Офицер



Поддержка

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

ТРЕБОВАНИЯ ПРИ ВСТУПЛЕНИИ В ОТРЯД

Персонаж может присоединиться к союзному отряду **ТОЛЬКО** в том случае, если в его карте профиля есть ключевое слово *Вступает в отряды* (X).

Вместо «X» будут указаны условия для отрядов, к которым может присоединяться данный персонаж — например, названия, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ».

Персонаж БЕЗ ключевого слова *Вступает в отряды* (X) **НЕ может** вступать в другие отряды никаким образом. В составе отряда может быть **не более одного** персонажа.

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

Если персонаж является офицером, при вступлении в отряд он немедленно становится новым лидером этого отряда.

ПРОЦЕСС ВСТУПЛЕНИЯ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯД

Когда вы собираетесь выставить своего персонажа на поле боя, выберите один из уже размещённых вами отрядов (без персонажа в составе, должен соответствовать условиям ключевого слова *Вступает в отряды*).

Сообщите оппоненту, что ваш персонаж становится частью выбранного отряда, после чего поместите его миниатюру на поле боя так, чтобы он *соблюдал строй* данного отряда. При этом вы можете заново расставить бойцов отряда, чтобы освободить для персонажа место, где он не будет нарушать строй.

ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА В СОСТАВЕ ОТРЯДА



Когда персонаж вступает в отряд, вы должны использовать только игровой профиль этого персонажа в составе отряда (нижняя половина его карты профиля). Если в этом профиле персонажа указаны какие-либо атрибуты или характеристики (например, новое значение ВОЛ), то они заменяют эти параметры отряда или прибавляются к ним (см. далее).

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

была видна только её часть с нижним профилем.

Фиксированные значения атрибутов (без знака) *заменяют* значения отряда, к которому присоединился персонаж. Модификаторы со знаком «плюс» прибавляются к значениям отряда (даже если у отряда нет такого значения).

Помните, что в одном броске может быть **не более 3 кубиков одного цвета**. Излишек, возникший за счёт модификатора, пропадает.

ПЕРСОНАЖИ В СОСТАВЕ ОТРЯДА

При определении численности отряда персонаж с типом «офицер» считается дополнительным бойцом. Это может быть важно при определении силы атаки или защиты отряда, а также значения контроля (хотя персонаж-офицер также может поменять это значение на прямую).

Персонажи **поддержки** НЕ учитываются при определении численности отряда.

Персонаж в составе отряда наследует все ключевые слова этого отряда. Пока персонаж является частью отряда, главную роль играет карта профиля отряда, в который он вступил.

НАВЫКИ, ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Если в профиле персонажа в составе отряда указаны навыки (активные, пассивные, командные, заклинания и т. п.), отряд может использовать эти навыки как свои собственные — ведь они будут использоваться именно во время активации именно этого отряда.

СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Все отряды под вашим контролем (в вашей роте) считаются **союзниками** друг для друга. Все отряды под контролем оппонента считаются **вражескими** отрядами (противниками).

В некоторых сценариях на поле боя могут оказаться **нейтральные** отряды. У каждого нейтрального отряда должна быть своя карта профиля. Нейтральный отряд не принадлежит ни к одной стороне конфликта и ни один игрок не может его контролировать: вместо этого на карте нейтрального отряда или в правилах сценария должны быть указаны правила, по которым каждый нейтральный отряд будет взаимодействовать с участниками сражения. Нейтральные отряды не являются ни союзными, ни вражескими, поэтому их нельзя выбрать целью большинства эффектов. Только нейтральные отряды с ключевым словом *Враждебность* могут быть выбраны целью атак.

СОЮЗНИКИ И «ДРУГИЕ СОЮЗНИКИ» В ПРАВИЛАХ

Отряд всегда считается союзником по отношению к себе самому. Если эффект, действие или пассивный навык вашего отряда воздействует на «союзный отряд», «союзные отряды» или «ваших союзников», то этот эффект воздействует и на данный отряд в том числе. Однако если эффект или правило воздействует на «**другие** союзные отряды», «**других**» или «**прочих**» союзников, то эффект **НЕ** действует на сам отряд.

ОТРЯДЫ И СТРОЙ

Все бойцы в составе одного отряда должны *соблюдать строй* (быть «в строю») — то есть выполнять ОБА условия ниже:

- Каждый боец в отряде должен находиться в пределах 2 шагов от своего лидера (от края до края подставки).
- У каждого бойца в отряде должна быть незаблокированная линия видимости до своего лидера (см. «Линия видимости»).



На изображении слева все бойцы отряда щитоносцев Чёрного Легиона соблюдают строй: ни один боец не находится на расстоянии более 2 шагов от лидера своего отряда, и у каждого из них есть незаблокированная ЛВ до своего лидера.

На изображении справа щитоносец А не находится в строю: хотя он находится в пределах 2 шагов от своего лидера, элемент ландшафта на изображении блокирует линию видимости до лидера. Поэтому считается, что строй отряда нарушен.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

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

Один **шаг** (15 мм) равен радиусу подставки пехотной миниатюры (т.е. диаметр подставки равен 2 ш).

Для измерения расстояний в *Warcrow* используются две линейки — малая и большая (см. далее). Расстояния между миниатюрами в *Warcrow* измеряются **от края подставки до края подставки** (или до края основания элемента ландшафта).

МАЛАЯ ЛИНЕЙКА

Полезна при перемещении отрядов и для быстрой проверки коротких дистанций.



БОЛЬШАЯ ЛИНЕЙКА

Используется для измерения больших расстояний — например, проверки дальности для заклинания или атаки дальнего боя. Также нужна при перемещении отряда на расстояние более 5 шагов.



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

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ (ЛВ)

Если отряд может видеть другой отряд, элемент ландшафта или объект на поле боя, считается, что у отряда есть линия видимости (ЛВ) до него.

Если вы можете проложить незаблокированную кратчайшую прямую линию от **лидера** отряда до минимум половины бойцов в другом отряде (с округлением вверх), считается, что у вас есть линия видимости до этого отряда. Другие объекты на поле боя могут блокировать ЛВ.

При проверке ЛВ следует учитывать, что:

- У отряда **всегда** есть ЛВ до самого себя и отрядов, с которыми он соприкасается.
- Бойцы в отряде не блокируют ЛВ лидеру своего отряда.
- Все другие отряды (союзные, вражеские и нейтральные) **блокируют** ЛВ.
- Каждая миниатюра *Warcrow* имеет круговой обзор (360°), поэтому ЛВ можно проверять от любого края подставки лидера.
- Если бойцы отряда блокируют ЛВ, то пространство **между** бойцами одного отряда **также блокирует** ЛВ (проведите воображаемые линии между центрами подставок бойцов такого отряда).

- Элемент ландшафта блокирует ЛВ, только если у него есть ключевое слово «Блокирует ЛВ».
 - Бойцы другого отряда **не** блокируют ЛВ, если вы пытаетесь провести линию видимости *именно до их отряда* (т. е. **не** до отряда или объекта позади них).
- Если вы можете проложить незаблокированную кратчайшую прямую линию от лидера отряда до любого края основания элемента ландшафта, считается, что у вас есть линия видимости до этого элемента ландшафта.

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



У Вестника Морозного огня есть ЛВ до отряда щитоносцев Чёрного Легиона.

Также у него есть ЛВ до отряда орков-охотников. Часть отряда скрыта за шаблоном леса с ключевым словом «Блокирует ЛВ», но от Вестника можно провести прямые линии к половине бойцов отряда — при этом бойцы спереди **НЕ** блокируют ЛВ до бойцов своего же отряда.

Однако у Вестника нет ЛВ до Пробудительницы. Кратчайшая прямая линия до её подставки проходит через отряд щитоносцев — а любой отряд (даже союзный!) блокирует линию видимости до другого отряда позади себя.

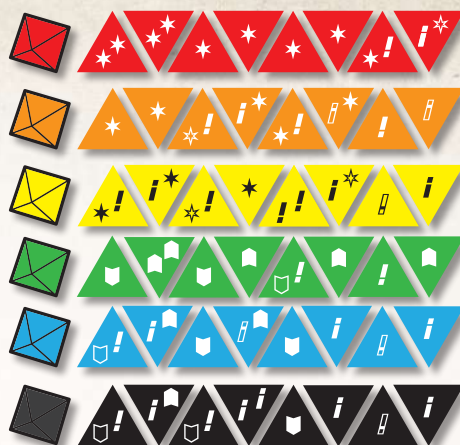
Кроме того, у Вестника нет линии видимости до Альборка: воображаемая линия между любыми двумя бойцами одного отряда также блокирует ЛВ до другого отряда.

КУБИКИ И СИМВОЛЫ

Для игры в Warcrow вам понадобятся разноцветные восьмигранные кубики (d8). На этих кубиках вам могут выпасть следующие символы:

★ — успех	☆ — призрачный успех
■ — щит	□ — призрачный щит
! — знак (восклицательный)	⌋ — призрачный знак

Символы на гранях кубиков каждого цвета расположены следующим образом:



НАБОР КУБИКОВ

Некоторые атрибуты и характеристики отрядов (значения атаки и защиты и т. п.) даны в виде наборов кубиков для броска. Например, атрибут со значением    добавит к вашему броску два оранжевых кубика и один синий.



В значении атрибута или характеристики могут встречаться не только кубики, но и **символы по умолчанию**. После броска кубиков добавьте эти символы к результату. Например,  ★ означает, что вы должны бросить оранжевый кубик, а затем добавить ★ к выпавшим символам.

В одном броске может быть **не более 3 кубиков каждого цвета**.

Warcrow есть два типа бросков — когда кубики бросаете только вы (**обычный бросок**) и когда вы с противником одновременно бросаете кубики и можете влиять на результаты оппонента (**встречный бросок**).

ОБЫЧНЫЙ БРОСОК

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

1. **Возьмите нужные вам кубики для броска.** Некоторые эффекты или способности могут заставить вас добавить или убрать кубики из набора для броска.
2. **Бросьте ваши кубики.**
3. Добавьте к результату броска **символы по умолчанию** (если есть).
4. **Используйте триггеры.** Вы можете потратить символы из результата броска, чтобы применить подходящие эффекты триггеров в профиле вашего отряда.

5. **Разыграйте результат броска.** Примените эффекты всех символов, которые вы НЕ потратили на триггеры.

Примечание: если среди этих символов есть хотя бы один ★, бросок считается **успешным** (вы «выиграли бросок»).

ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

При встречном броске вы и ваш противник бросаете кубики одновременно. При этом ваши результаты будут влиять на символы у оппонента. Выполните следующие действия:

1. **Возьмите нужные вам кубики для броска** (отдельно для вас и отдельно для оппонента). Некоторые эффекты или способности могут заставить вас добавить или убрать кубики из своего набора для броска. Ваш оппонент делает то же самое.
2. Одновременно **бросьте кубики.**
3. Добавьте к своему результату броска **символы по умолчанию** (если есть). Ваш оппонент делает то же самое.
4. **Используйте триггеры.** Если в правилах не сказано иное, вы можете потратить символы из результата броска, чтобы применить подходящие эффекты триггеров в профиле вашего отряда (см. «Триггеры»). Ваш оппонент может сделать то же самое для своего отряда.
5. **Разыграйте результаты бросков.** Каждый символ ■ в вашем броске, который вы НЕ потратили на триггеры, отменяет ★ в броске оппонента (и наоборот): при этом они тратятся («уничтожают» друг друга).

Затем примените эффекты всех символов, которые НЕ были отменены и НЕ были потрачены на триггеры или отмену символов.

В ходе встречного броска при атаке урон может получить не только обороняющийся, но и атакующий отряд!

ТРИГГЕРЫ

До применения результатов броска вы можете потратить символы из результата броска (выпавшие и автоматические символы), чтобы активировать триггер(ы) один или несколько раз. Это происходит в шаге 4 обычного или встречного броска.

Каждый триггер представлен под значением атаки или защиты следующим образом:

1

Нанесите 1 ♦ вашей цели.

2

2

Ваша цель получает состояние «Уязвимость».

2

Вы можете использовать один и тот же триггер несколько раз за бросок, но должны тратить символы каждый раз.

ОБУЧАЮЩИЙ СЦЕНАРИЙ

Для игры в Warcrow вам понадобится твёрдая ровная поверхность, на которой можно разместить все компоненты игры. Эта поверхность будет называться **игровым столом**. В стартовый набор входит специальное покрытие, которое можно использовать в качестве **поля боя** для обучающего сценария: разместите его на столе.

Убедитесь, что на столе рядом с пространством для поля боя есть место, где будут лежать эти правила, карточки профилей, кубики, жетоны и счётчик ходов. Кроме того, советуем предусмотреть место для миниатюр, убранных с игрового поля в ходе сражения.

Решите, кто будет играть за Гегемонию Эмберсиг, а кто — за Северные племена. Состав каждого войска в обучающем сценарии приведён ниже:

ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ	СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА
Драгослав Белогрик, Драго-Наковальня	Альборк
Вестник Морозного огня	Пробудительница
Военный хирург	Седогрив
Щитonosцы Чёрного Легиона	Орки-охотники

Сядьте напротив друг друга, возьмите карточки отрядов своего войска и разложите их у своего края стола.

Расставьте элементы ландшафта и миниатюры, как показано на рисунке ниже:



Военный хирург вступает в отряд щитоносцев Чёрного Легиона, а сегогрив — в отряд Орков-охотников. Поместите их карты профиля под профили соответствующих отрядов (см. правила на предыдущих страницах).

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



В этом сценарии в конце 3-го хода происходит событие, поэтому поместите **жетон события** на третье деление 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). Сторона, которая наберёт больше всего ПО к концу сценария, побеждает.

ЗАХВАТ ЦЕЛЕЙ



В начале сценария цели не контролируются никем. Когда ваш отряд завершает свою активацию в пределах 3 шагов от цели, вы *получаете контроль* над этой целью: поместите на неё **жетон контроля** своего цвета.

Если на цели уже есть жетон контроля оппонента, замените его своим.

Если в пределах 3 шагов от цели есть хотя бы по одному отряду враждующих войск, сложите значения контроля ваших отрядов в пределах 3 шагов от этой цели. Если получившаяся сумма больше, чем сумма оппонента, вы получаете контроль над ней. Если суммы равны (ничья), цель остаётся под контролем игрока, который контролировал её раньше: если её никто не контролировал, то цель остаётся без жетона контроля.

Получив контроль над целью, вы сохраняете его, даже если в пределах 3 шагов от цели не окажется ни одного вашего отряда. Однако оппонент может «отнять» эту цель у вас, *захватив контроль* над ней позднее (см. правила выше).

ХОД ИГРЫ

Одна партия в Warcrow состоит из определённого количества **раундов**: один раунд делится на несколько ходов. Количество и размер раундов зависят от правил сценария. Каждый ход вы и ваш оппонент будете активировать по одному отряду в вашем войске.

Игра завершается в конце раунда, если один из игроков выполнил условия победы сценария либо прошло количество раундов, указанное в правилах сценария.

ИГРОВЫЕ РАУНДЫ

РАУНДЫ

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 3 ходов.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце каждого раунда получите:

- 1 ПО, если цель в центре стола находится под вашим контролем.
-

В конце сценария получите:

- 1 ПО, если ваше войско уничтожило Дикого Морн-маба.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

Игра завершается в конце 3-го раунда или в ситуации, когда все отряды одного из войск уничтожены или сломлены.

РАУНДЫ И ХОДЫ

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

- Начало раунда
- Фаза ходов
- Конец раунда

«Раунд» и «ход» — не одно и то же! Один раунд состоит из нескольких ходов.

СЧЁТЧИК ХОДОВ



Счётчик ходов в Warcrow имеет вид планшета с вращающейся стрелкой и 10 делениями. Каждое деление соответствует одному игровому ходу. Стрелка должна всегда указывать на деление текущего хода.

Счётчик ходов поможет вам определить, когда наступит *конец раунда*, в какой момент произойдёт важное *событие* сценария, когда закончится эффект *заклинания* и когда ваш *сломанный* отряд получит шанс восстановить боевой дух.

Каждый из этих эффектов отмечается большим жетоном, который вы должны выложить на соответствующее деление счётчика ходов согласно правилам.

Если на нужном делении уже лежит другой большой жетон (или стопка жетонов), положите новый большой жетон в верх стопки. **Исключение** — жетон конца раунда: всегда кладите его в низ стопки, т. к. он сбрасывается в самом конце хода.

НАЧАЛО РАУНДА

Поместите жетон конца раунда на 3-е деление счётчика ходов, так как в обучающем сценарии раунд состоит из 3 ходов. Так как это первый раунд, поверните стрелку счётчика ходов на 1-е деление.

ЖЕТОН КОНЦА РАУНДА



Этот жетон указывает, в какой ход закончится текущий раунд. Его эффект всегда срабатывает позже всего (после активаций отрядов, эффектов и событий). Помните, что длина раунда всегда указана в правилах вашего сценария (см. «Сценарии»).

ФАЗА ХОДОВ

Каждый раунд делится на несколько **ходов**. За один ход вы и ваш оппонент должны **активировать** по одному отряду — то есть воспользоваться его правом на перемещение и/или атаку. Если это первый ход раунда, игрок с жетоном инициативы выбирает, кто будет активировать отряды первым до конца данного раунда.

После каждого хода стрелка счётчика ходов сдвигается на следующее деление по часовой стрелке. Если в этот ход стрелка указывает на деление с **жетоном конца раунда**, то раунд завершится после всех действий и эффектов текущего хода.

Давайте разберём несколько первых ходов игры. Предположим, что игрок за Северные племена решает ходить первым.

Ход 1. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Северные племена готовятся активировать свой первый отряд.

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Когда вы активируете один из своих отрядов, поместите на его карту профиля жетон активации. Если у этого отряда уже есть жетон активации, вместо этого вы должны будете поместить на его профиль жетон стресса.

Затем объявите, какие действия этот отряд будет выполнять во время активации. За один ход один отряд может сделать следующее:

- **А) Переместиться и совершить любое другое обычное действие** (можно *переместиться* дважды в ход). Обычными действиями считаются:
 - » Переместиться
 - » Атаковать
 - » Использовать навык
 - » Колдовать заклинание
- **Б) Совершить одно » долгие действие:**
 - » » Пойти в натиск
 - » » Совершить рывок



Игрок за Северные племена объявляет, что активирует отряд Орков-охотников, и кладёт **жетон активации** на их карту профиля. Сейчас орки-охотники могут только *перемещаться*, поэтому он решает направить их вперёд к цели.

ДЕЙСТВИЕ: ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

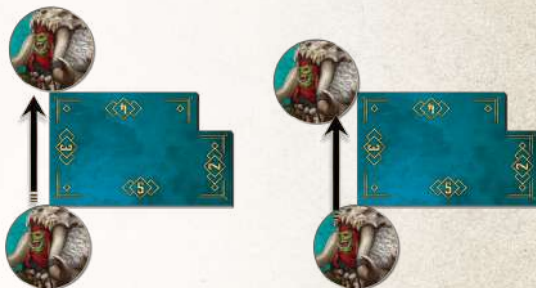
Проверьте первые два значения движения (ДВЖ) этого отряда. Эти значения (А-В) всегда представлены через дефис.

Если активированный отряд *перемещается*, он может пройти некоторое расстояние по ломаной линии из двух отрезков. Длина одного из этих отрезков не может превышать значение А, а длина второго не может превышать значение В. Это значит, что отряд с ДВЖ 3-2 может пройти расстояние длиной 3 шага (ш), затем повернуть (при желании) и пройти ещё 2 ш — или наоборот.

Длина каждого отрезка может быть меньше его максимума в значении ДВЖ, что позволяет *перемещаться* на небольшие дистанции. Но неиспользованное значение первого отрезка **нельзя** перенести на второй отрезок — поэтому отряд с ДВЖ 3-2 из примера выше НЕ может переместиться на 1-4 или 0-5!

ЛИНЕЙКИ

Если отряд состоит из одного бойца, приложите нужный край малой линейки к краю его подставки так, чтобы они соприкасались. Используйте ту сторону линейки, которая соответствует длине отрезка. Вы можете переместиться на меньшее расстояние (но не менее 0 для каждого отрезка).



Альборк — персонаж со значением ДВЖ 3-2. Он решает использовать значение 3 первым. Это значит, что за один отрезок он может пройти не более 3 шагов (слева), но может пройти расстояние меньше (справа).

Отряд может *переместиться* по отрезку только в том случае, если подставка миниатюры может проскользнуть от начала и до конца отрезка, не касаясь препятствий. Препятствиями считаются подставки миниатюр оппонента, подставки нейтральных отрядов и основания **Непроходимых** элементов ландшафта.

ОТРЯДЫ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ БОЙЦОВ

Если в отряде есть хотя бы два бойца, он будет перемещаться следующим образом:

- Переместите **лидера** этого отряда по правилам выше.
- Сразу поместите всех прочих бойцов этого отряда вокруг их своего лидера — так, чтобы отряд соблюдал строй (не более 2 шагов от лидера, у каждого должна быть линия видимости до лидера).

В конце перемещения **ни один** из бойцов вашего отряда **не должен** соприкасаться подставкой с вражеским или нейтральным бойцом. Если вы желаете сойтись вплотную с отрядом, который хотите атаковать, используйте долгие действия **» Пойти в натиск** и **» Совершить рывок** (см. далее).

Орки-охотники находятся менее чем в 3 шагах от цели. Поскольку они не хотят подставиться под атаку противника, они решают вторым действием переместиться на 0-0 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 жетон контроля (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 контроля обоих отрядов. Значение контроля орков-охотников равно 1, а у щитоносцев — 2, поэтому цель переходит к ним. Чтобы отметить это, переверните жетон контроля синим цветом вверх, который соответствует стороне Гегемонии.



Состояние игры на конец 1-го хода

Расположение отрядов в конце 2-го хода показано на схеме. Чтобы начать новый ход, поверните стрелку счётчика ходов на одно деление вперёд (на 2-е деление).

Ход 2. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА

Племена желают сразиться за цель: они объявляют, что их отряд орков-охотников активируется снова и тратит всю свою активацию, чтобы **» совершить 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.



» ДЕЙСТВИЕ: СОВЕРШИТЬ РЫВОК

Это долгое действие на первый взгляд состоит из двух обычных действий. С его помощью отряд может совершить быстрый марш-бросок строго по прямой линии, чтобы *ввязаться в схватку* с выбранным противником. Для рывка обязательно нужна цель — вражеский отряд, расположенный не слишком далеко. У вашего отряда должна быть ЛВ до выбранной цели.

Когда вы объявляете, что отряд **» совершает рывок**, сразу объявите цель рывка и выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Переместиться для рывка:** лидер отряда должен **переместиться строго по прямой**, используя значение рывка отряда — С в формуле А-В (С) значения ДВЖ — так, чтобы *вступить в схватку* с целью. В противном случае отряд **НЕ** может **» совершить рывок** против выбранной цели.

Затем расставьте остальных бойцов вокруг лидера отряда так, чтобы они *соблюдали строй* (согласно правилам действия «Переместиться»).

После всего этого считается, что ваш отряд (**только что**) **совершил рывок**.

2. **Атаковать цель рывка** в ближнем бою: ваш отряд немедленно проводит атаку ближнего боя по выбранной цели.

Преимущество рывка: во время действия «» Совершить рывок» можно перебросить свой бросок атаки один раз.



Орки-охотники совершают рывок в сторону щитоносцев Чёрного Легиона, используя значения движения рывком (10). Лидер перемещается по прямой линии, пока сойдётся вплотную с щитоносцами, а остальные выстраиваются вокруг него

БЛИЖНИЙ БОЙ

Чтобы ваш отряд мог атаковать противника в ближнем бою, сначала он должен **ввязаться в схватку** с этим отрядом. Когда вы атакуете отряд в ближнем бою, начинается *схватка*. До конца действия ваш отряд считается **атакующим**, а отряд противника — **обороняющимся**.

СХВАТКА

Выполните следующие действия, чтобы определить исход схватки в этот ход:

1. Если некоторые бойцы вашего отряда еще не ввязались в схватку, вы должны выполнить манёвр перестроения (см. «Манёвр перестроения» далее).
2. Выберите атаку ближнего боя (в профиле отряда), которую вы будете использовать.
3. Все бойцы вашего отряда участвуют в этой схватке — как и все бойцы обороняющегося отряда.
4. Ваш оппонент **берёт нужные ему кубики** согласно значению защиты его отряда — оно указано на карте профиля под значком защиты согласно текущей численности отряда. Если в его отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при защите (см. «Персонажи»).
5. Возьмите **нужные вам кубики** согласно значению атаки вашего отряда — оно указано на карте профиля под значком атаки ближнего боя согласно текущей численности отряда. Если в вашем отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при атаке ближнего боя (см. «Персонажи»).
6. Бросьте кубики и следуйте правилам встречного броска.
7. Отряд оппонента получает урон, равный количеству оставшихся ★ в вашем результате броска. Ваш отряд получает урон, равный количеству оставшихся ★ в результате броска оппонента.

РЕЗУЛЬТАТЫ СХВАТКИ

Определите победителя и побеждённого в текущей схватке. Для этого сравните урон, полученный в ходе этой схватки:

- Если отряд нанёс больше урона в ходе схватки (но не менее 1!), он считается **победителем** этой схватки (**выиграл** её).
- Если же отряд получил больше урона в текущей схватке (но не менее 1!), он считается **побеждённым** в текущей схватке. В конце текущей активации **побеждённый отряд получает стресс** за проигрыш в схватке.
- Если же оба отряда получили одинаковый урон, никто из них не считается ни победителем, ни побеждённым в текущей схватке.

ОТТЕСНЕНИЕ ПОБЕЖДЁННОГО ОТРЯДА

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

Когда вы оттесняете отряд, побеждённый отряд должен немедленно *переместиться* на первое значение ДВЖ (только А в паре А-В) таким образом, чтобы отойти как можно дальше от победившего отряда.

ПРЕСЛЕДОВАНИЕ ОТТЕСНЁННОГО ОТРЯДА

Если вы оттеснили побеждённый отряд, после этого вы можете объявить, что ваш (победивший) отряд преследует его. В этом случае ваш отряд должен немедленно *переместиться* на первое значение ДВЖ (только А в паре А-В). В результате этого перемещения лидеру вашего отряда разрешается соприкоснуться с подставкой любого бойца преследуемого отряда: если это удастся сделать, считается, что ваш отряд по-прежнему ввязался в схватку с отрядом противника (не считается рывком).

КОНЕЦ СХВАТКИ

Если в конце схватки (ближнего боя) один или несколько бойцов атакующего отряда не являются ввязавшимся в схватку с обороняющимся отрядом, они должны немедленно выполнить манёвр перестроения.

МАНЁВР ПЕРЕСТРОЕНИЯ

Все бойцы в отряде атакуют как единое целое — и в ближнем бою они обязаны помогать товарищам по отряду. Во время ближнего боя они выполняют манёвр перестроения против своей цели.

При манёвре перестроения атакующий отряд должен выполнить следующее:

- Начиная с лидера отряда, проверьте, все ли бойцы атакующего отряда считаются ввязавшимися в схватку с обороняющимся отрядом. Если боец не соблюдает это условие, поместите его так, чтобы он соприкасался подставками хотя бы с одним бойцом обороняющегося отряда. В ходе манёвра перестроения лидер может поменяться местами с бойцом своего отряда, который считается ввязавшимся в схватку с обороняющимся отрядом, чтобы все соблюдали строй.
- Если вы не можете поместить бойца так, чтобы он соприкасался подставками хотя бы с одним бойцом обороняющегося отряда (например, нет свободного места или невозможно сделать это без нарушения строя), в этом случае поместите бойца вплотную к лидеру его отряда. Если и это не представляется возможным, тогда поместите его вплотную к любому другому бойцу его отряда — так, чтобы он находился как можно ближе к любому бойцу обороняющегося отряда.
- Если невозможно выполнить ни один из вышеперечисленных пунктов, просто поместите бойца как можно ближе к лидеру своего отряда.

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



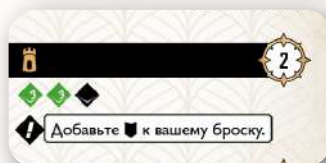
Затем оба отряда берут свои наборы кубиков атаки и защиты согласно числу бойцов в своих отрядах. Поскольку и Военный хирург, и Седогрив являются персонажами поддержки, они НЕ учитываются при определении численности — считайте, что в обоих отрядах по 4 бойца.



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 также используют значение защиты, указанное для 3+ бойцов, но Военный хирург не добавляет кубики или символы к броску защиты. Оба отряда бросают свои кубики одновременно:



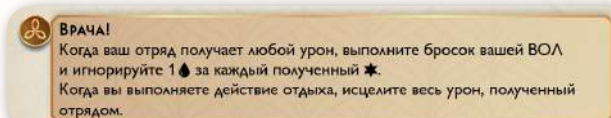
У орков есть возможность перебросить свой бросок атаки, так как они совершали *рывок*. После того как игрок повторил весь бросок, начинается этап триггеров, в котором орки-охотники действуют первыми, так как сейчас их активация:



Орки-охотники решают потратить два знака (//), чтобы активировать триггер своей атаки, заставляющий их цель, т.е. щитonosцев Чёрного Легиона, получить состояние «Уязвим» (о них будет рассказано далее). Щитonosцы активируют свой триггер, тратя выпавший восклицательный знак, и добавляют щит ■ к результату своего броска. Если бы у щитonosцев выпало больше восклицательных знаков, они могли бы активировать свой триггер по одному разу за каждый.

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

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



УРОН

Когда ваш отряд **получает X урона** или любая атака или эффект **наносит X урона** вашему отряду, поместите на карту профиля этого отряда указанное количество **жетонов урона**. Если количество жетонов на карте профиля равно или превышает значение ран отряда (РАН), один из бойцов отряда **выбывает из боя**. Уберите из отряда 1 миниатюру бойца и уберите с карты профиля отряда количество жетонов урона, равное значению РАН. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока количество жетонов не будет меньше значения РАН отряда или пока в отряде не закончатся бойцы.

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, которые находились на его карте.

Персонаж-офицер в составе отряда будет получать урон в последнюю очередь, т.к. является его лидером.

Вместо обычного бойца вы можете убрать персонажа *поддержки* в составе отряда. Если полученный урон равен значению РАН отряда, вы можете убрать из игры персонажа *поддержки* вместо бойца.

ЛЕЧЕНИЕ

Если эффект «лечит X» отряду, уберите X жетонов урона с карты профиля отряда. Если количество жетонов урона на карте профиля меньше X, уберите их все.

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



Орки-охотники нанесли в бою больше урона, чем щитonosцы, а значит, они **победили в схватке**. Они решают оттеснить отряд Гегемонии прочь от цели. Щитonosцы *перемещаются*, используя 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 орков-охотников. 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 его ДУХ, он должен немедленно пройти проверку ВОЛ, а в случае её провала отряд станет сломленным и обратится в бегство.

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ

Во время сражения ваши бойцы будут уставать от напряжения боя, физических и умственных нагрузок. В Warcraft все эти факторы представлены в виде жетонов стресса.

Отряд получает стресс:

- В конце активации, но только если отряд уже был активирован ранее в этом раунде (см. «Активация отряда»).
- Когда отряд проигрывает схватку в ближнем бою.

Каждый раз, когда отряд «получает стресс», поместите на его карту профиля жетон стресса с номером 1. Если на профиле отряда уже есть жетон(ы) стресса, замените их на жетон с номером, соответствующим новому значению **уровня стресса** отряда.

ПОВЫШЕНИЕ И СНИЖЕНИЕ УРОВНЯ СТРЕССА



Если отряд «теряет стресс» или эффект требует «уменьшить стресс» отряда, вычтите 1 из его текущего уровня стресса.

Если же отряд получает или теряет X стресса, прибавьте или вычтите указанное значение из его текущего уровня стресса (но оно не может быть ниже 0).

БОЕВОЙ ДУХ ОТРЯДА (ДУХ)

Значение ДУХ (боевого духа) отряда показывает, сколько стресса данный отряд может выдержать без риска *обратиться в бегство* (об этом далее).

Если уровень стресса отряда в конце его активации больше, чем его ДУХ, то отряд должен будет немедленно пройти проверку ВОЛ. Если эта проверка будет провалена, уберите излишек жетонов стресса с профиля отряда — так, чтобы значение стресса было равно значению ДУХ отряда.

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 1, например, эффект «Ужасного вида» (см. «Ключевые слова»).

ХОД 2. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ



Понимая, что если орки-охотники снова совершат рывок против щитоносцев Чёрного Легиона, то обратят их в бегство, Драго-Наковальня решает действовать и активируется. Сначала он *перемещается* и подходит к охотникам на расстояние выстрела.

АТАКА ДАЛЬНОГО БОЯ

Некоторые отряды также могут атаковать отряды противника в **дальнем бою**. Для этого должны выполняться все требования ниже:

- Отряд **НЕ** должен считаться в *схватку* ни с одним отрядом противника.
- У отряда должна быть незаблокированная ЛВ до цели.
- Цель должна находиться в пределах дистанции атаки дальнего боя. Если у вас нет атаки дальнего боя, она невозможна.

Если вы решили провести атаку дальнего боя, до конца действия ваш отряд считается атакующим, а отряд противника (цель) — обороняющимся. Прodelайте следующее:

1. Ваш оппонент **берёт нужные ему кубики** согласно значению защиты его отряда — оно указано на карте профиля под значком защиты согласно текущей численности отряда. Если в его отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при защите.

При атаке дальнего боя обороняющийся отряд может использовать **ТОЛЬКО** кубики защиты (зелёные, синие и чёрные) и **ТОЛЬКО** символы по умолчанию ■ и □. Игнорируйте все прочие кубики и символы по умолчанию.

2. **Возьмите нужные вам кубики** согласно значению атаки дальнего боя вашего отряда.
3. Бросьте кубики и следуйте правилам встречного броска.

Атакующий отряд может использовать триггеры как обычно. Обороняющийся отряд НЕ может использовать триггеры против атаки дальнего боя.

4. Отряд оппонента (обороняющийся) получает урон, равный количеству оставшихся ★ в вашем результате броска.



Драго бросает кубики атаки дальнего боя. Орки-охотники бросают свои кубики защиты для численности 3+ и добавляют символ щита за Седогрива в составе отряда.

У орков-охотников не выпадает ни одного щита, но щит по умолчанию от Седогрива отменяет успех Драго ★. Атака проходит без последствий: ход 2 завершён.

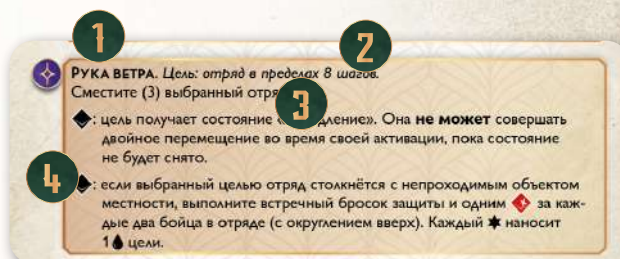
Ход 3. СЕВЕРНЫЕ ПЛЕМЕНА



Северные племена хотят придать своим оркам-охотникам как можно больше силы, чтобы щитоносцы Чёрного Легиона дважды подумали, прежде чем атаковать их рывком. Поэтому они решают активировать свою Пробудительницу. Первым действием она *перемещается*, чтобы приблизиться к оркам-охотникам. Вторым действием она готовится колдовать заклинание «Дух Термаплевры».

ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Заклинания представлены на карте профиля следующим образом:



- 1. Название** заклинания. заклинания. Если перед названием стоит символ », это заклинание считается долгим действием и его использование требует всей активации отряда.
- 2. Условия** (если есть) и **свойства**. Заклинание можно использовать только в ситуациях, когда выполняются все его условия, а свойства указывают на принцип его действия.
- 3. Эффекты** заклинания, которые нужно будет применить в случае его успеха.
- 4. Усиления** этого заклинания. Перед броском Гнили (см. «Как колдовать заклинание») отряд-заклинатель может использовать эффект усиления, добавив к броску Гнили указанное количество чёрных кубиков.

КАК КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Чтобы применить эффект заклинания, отряд-заклинатель должен успешно пройти встречный бросок — ВОЛ отряда против силы Гнили. Кубики, которые требуются бросить на стороне гнили, называются «броском Гнили». Обычно они зависят от текущего значения Гнили заклинателя.

Гниль в Warcrow представлена **жетонами Гнили**. Она связана с заклинаниями и отрядами-заклинателями.

Когда ваш отряд колдует заклинание, проделайте следующее:

1. Выберите и объявите, какое заклинание колдует ваш отряд.
2. Объявите, будете ли вы использовать усиления этого заклинания (если есть) и какие именно усиления вы будете использовать.

УСИЛЕНИЯ ДЛЯ ЗАКЛИНАНИЯ

У заклинания может быть одно или несколько усилений — вариаций, с помощью которых можно изменить условия его применения или улучшить эффект. Вы можете использовать сразу несколько усилений одновременно, но каждое усиление можно использовать только один раз и только для данного заклинания.

3. Убедитесь, что условия заклинания соблюдены. Помните, что использованные усиления заклинания могут повлиять на его характеристики (например, увеличить дистанцию использования). Если условие заклинания не выполнено, вы не можете использовать это действие: вы должны будете выбрать другое заклинание или другое действие.
4. Возьмите нужные кубики для **броска Гнили**. За каждый жетон Гнили у данного отряда-заклинателя добавьте  к броску. За каждое использованное усиление заклинания добавьте его стоимость в  к броску. Если вам нужно добавить  к броску Гнили, когда в нём уже есть 3 чёрных кубика, вместо этого добавьте  синий кубик; а если в броске Гнили также есть 3 синих кубика, вместо этого добавьте  зелёный кубик. Максимальный размер броска Гнили — 9 кубиков (по 3 кубика защиты каждого цвета).
5. Одновременно бросьте ваши кубики — значение ВОЛ вашего отряда-заклинателя против броска Гнили (попросите оппонента бросить его). Как и при обычном встречном броске, каждый  в броске Гнили отменяет  в вашем броске ВОЛ.
6. Ваш отряд-заклинатель может получить 1 жетон гнили, чтобы добавить  к своему броску ВОЛ (не более одного раза за бросок).
7. Ваш отряд-заклинатель получает по 1 жетону Гнили за каждый , оставшийся в броске Гнили.
8. Если в броске Гнили остался хотя бы один , в конце данной активации сработают эффекты Гнили вашего отряда (см. далее).

Если заклинатель вязался в схватку, он может выбрать целью только тот вражеский отряд, с которым он вязался в схватку.

25

ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

ДВН	РНН	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 сломавшимся и должен немедленно бежать.
 : целевой отряд получает запугивание (2).



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

При броске Гнили выпал призрачный щит , поэтому игрок кладёт жетон Гнили на карту Пробудительницы. В броске 2 успеха: заклинание Пробудительницы начинает действовать. Возьмите жетон заклинания соответствующего цвета (того, какой была ваша зона расстановки) с цифрой 1 и положите его на карту орков-охотников. Поскольку заклинание длится 4 хода, отметьте это на счётчике ходов: возьмите большой жетон заклинания с цифрой 1 и поместите его на четыре деления вперёд от текущей на счётчике.

25

ПРОБУДИТЕЛЬНИЦА

ДВН	РНН	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 сломавшимся и должен немедленно бежать.
 : целевой отряд получает запугивание (2).

20

ОЛЧИН-ОХОТНИКИ

ДВН	РНН	ВОЛ	ДВН	МАН
3-2 [10]	2	 	1	3

Персонаж • Орк









 Если цель получает состояние «близость»:
 : Добавьте  к вашему броску.

 Если цель получает состояние «убиенность»:
 : Добавьте  к вашему броску.



Ход 3. ГЕГЕМОНИЯ ЭМБЕРСИГ



Видя, что орки-охотники 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. Затем он объявляет, что собирается добавить первое из усилений к своему заклинанию, и делает бросок ВОЛ против

25

ВЕСТНИК МОРОЗНОГО ОГНЯ

ДВН	РАН	ВОЛ	МОР	ДСТ
4-3	9	2	2	1

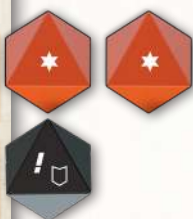
Экстерн • Персонаж • Элеф
Бесстрашный • Замедленный

ОГНЕННАЯ ВСПЫШКА. Цель: «фракционный отряд» в пределах 12 шагов.
Выполните дальнюю атаку против выбранной цели.
♦ 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 «Замедления». 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 единицы за каждое действие бойца в отряде (с опружением вверх). Каждый наносит 1 цели.

СВЯЗЬ ВЛИЗНЕЦОВ. Во время вашей активации.
Когда вы выполняете перемещение, союзный фракцион бун в пределах 5 шагов может переместиться бесплатно.

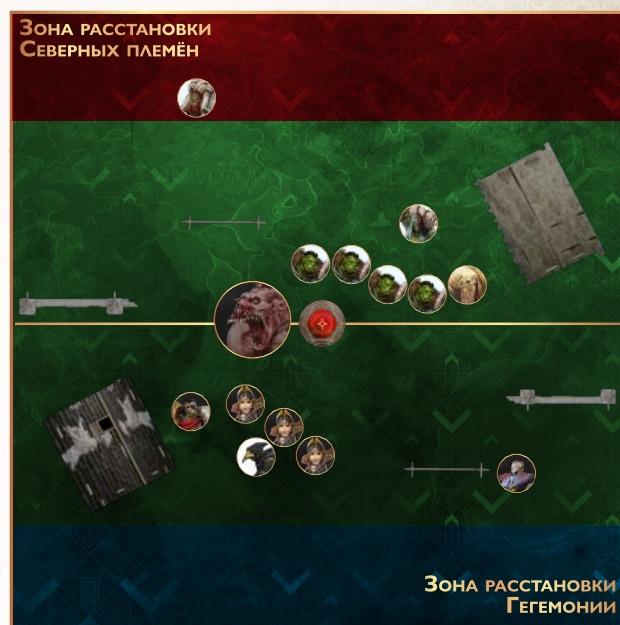
ФАКУЛЬТЕТ МАГИЧЕСКИХ ЗАКЛИНАНИЙ
Когда выполняете действие отапки, удалите 1 жетон оттенка с вашей карты профиля.



Как и в случае с Пробудительницей, вестник получил призрачный щит , поэтому он должен поместить жетон Гнили на свою карту. По итогу броска маг Гегемонии добился успеха и может сотворить своё заклинание. Поэтому охотники отталкиваются на 3 шага в сторону своей зоны расстановки и, кроме того, получают состояние «Замедлен» (эффекты состояний будут описаны в конце обучающего сценария).



Ход 3. СОБЫТИЕ 1



Оба войска 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

Поместите Дикого Морнмаба на поле боя так, чтобы он соприкасался с жетоном цели, после чего переместите жетон события на 2 деления вперёд на счётчике ходов.

ДИКИЙ МОРНМАБ

ДВЖ	РАН	ВОЛ	МОР	ИНИ
-	6	-	1	2

Враждебность
Голен • 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 жетоном. Используйте таблицу поведения, чтобы активировать существо. В этом сценарии вы должны активировать триггеры Морнмаба, если это возможно. Когда его активация завершится, передвиньте его жетон на два деления вперёд.
- Дикий Морнмаб может стать целью следующих действий:
 - » простое действие: Атаковать, Сотворить заклинание;
 - » сложное действие: Пойти в натиск, Совершить рывок.

Поместите жетон Дикого Морнмаба туда, куда предписано сценарием, и используйте жетон 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 вашем войске: сначала снимите 2 уровня стресса с неактивированных отрядов, затем уменьшите на 1 уровень стресс тех отрядов, которые были активированы (на них есть жетон активации).

ВОЙСКО НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ

Каждый отряд, который не был активирован в этот раунд (без жетона активации), в конце раунда может либо *переместиться*, либо *отдохнуть*, если он соответствует обоим условиям ниже:

- Отряд НЕ является *сломленным*.
- Отряд НЕ *вязался в схватку* с другим отрядом.

Игрок с **жетоном инициативы** решает, чьё войско может использовать этот эффект первым.

УБЕРИТЕ ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ

Уберите жетоны активации с карт профилей всех 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 КОНЦА РАУНДА

Если условия завершения игры ещё не выполнены, начинается новый раунд. Передвиньте *жетон конца раунда* вперёд на нужное число делений (зависит от длины раунда в правилах сценария) — и продолжайте игру!

НЕ сбрасывайте счётчик ходов — отсчитывайте ходы нового раунда далее по часовой стрелке.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ

Теперь дело за вами. Хотите ли вы продолжить обучающий сценарий и сыграть все 3 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

Способность каждого отряда оказать влияние на ход боя с помощью личных качеств лидеров представлена в игре командными жетонами.

В начале игры сформируйте запас командных жетонов вашего войска — он должен быть равен сумме значений командных жетонов (КОМ) всех отрядов в войске.

Отряды в вашем войске могут тратить жетоны в вашем резерве, чтобы использовать свои командные навыки.

КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ

Использование командного навыка НЕ считается действием (не тратит действие): достаточно лишь убедиться, что условия использования командного навыка выполнены, и потратить 1 командный жетон.

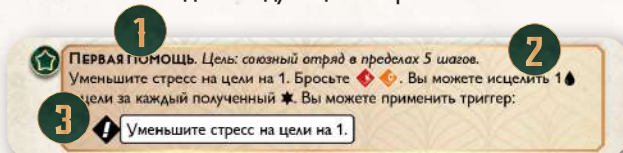
Потраченные командные жетоны нельзя будет вернуть (если в правилах сценария или эффектах ваших отрядов не сказано иное).

Если вы желаете использовать командный навык одновременно с оппонентом, то игрок с жетоном инициативы решает, в каком порядке будут применяться эффекты командных навыков (от этого также будет зависеть, в каком порядке игроки будут тратить свои командные жетоны).

ДЕЙСТВИЕ: ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК

Чтобы выполнить это действие, на карте профиле отряда должен быть указан хотя бы один навык.

Навыки выглядят следующим образом:



1. **Название навыка.** Если перед названием стоит символ «», этот навык считается долгим действием и его использование требует всей активации отряда.
2. **Условия** (если есть) и **свойства.** Навык можно использовать только в ситуациях, когда выполняются все его условия, а свойства указывают на принцип его действия.
 - » **Цель:** отряд или элемент ландшафта (см. текст навыка). У отряда должна быть линия видимости до цели (но если в условиях навыка есть ключевое слово *Без ЛВ*, линия видимости не требуется).
3. **Эффекты навыка.** Применяются при соблюдении условий, указанных в тексте навыка (например, подходящая дистанция, правильная цель, успешный бросок кубиков и т. п.).

ДЕЙСТВИЕ: » ПОЙТИ В НАТИСК

Это долгое действие на первый взгляд состоит из двух обычных действий, но позволяет вашему отряду *вязаться в схватку* с выбранным противником. Для натиска обязательно нужна цель — вражеский отряд, расположенный достаточно близко.

Когда вы объявляете, что отряд *» идёт в натиск*, сразу объявите цель натиска и выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Переместиться для натиска:** лидер отряда должен *переместиться*, используя два значения ДВЖ, так, чтобы *вступить в схватку* с целью. В противном случае отряд НЕ может *» пойти в натиск* на выбранную цель.

После этого расставьте остальных бойцов вокруг лидера отряда так, чтобы они *соблюдали строй* (согласно правилам действия «Переместиться»).

Поскольку *перемещение для натиска* является частью долгого действия «» *Пойти в натиск*», отряд **МОЖЕТ** *вязаться в схватку* в результате этого перемещения.

Отряд может *пойти в натиск* на отряд противника, даже если у вас нет ЛВ до цели: главное — выполнить требование к *перемещению для натиска*.

2. **Атаковать цель натиска** в ближнем бою: ваш отряд немедленно проводит атаку ближнего боя по выбранной цели (см. «Атака ближнего боя»).

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ

Если отряд, *вязавшийся в схватку*, объявил о решении *переместиться* и оторваться от своего противника, то данный отряд противника может немедленно *получить стресс*, чтобы провести **атаку по возможности** против отступающего отряда.

Атака по возможности происходит **до объявленного перемещения**, однако вы должны спланировать траекторию перемещения *перед* атакой по возможности.

Ваш отряд получит урон, равный количеству незаблокированных символов успеха в броске противника; а отряд противника получит урон за незаблокированные символы успеха в вашем броске.

Важно: атака по возможности НЕ считается действием «Атаковать» с точки зрения правил — поэтому во время данного броска *нельзя* применять модификаторы и использовать триггеры.

После атаки по возможности ваш отряд немедленно *перемещается* по ранее объявленной траектории. Если же расположение вашего отряда изменилось (например, он был *сдвинут* эффектом), вы можете изменить траекторию перемещения, но обязаны *переместиться* так, чтобы отряд больше НЕ считался *вязавшимся в схватку* с этим противником.

После атаки по возможности НЕ определяйте победителя и побеждённого, поскольку она НЕ считается действием «Атаковать» (см. «Атаки ближнего боя»).

Отряд противника НЕ может объявить атаку по возможности в ответ на попытку оторваться от него, если он сломен или *вязался в схватку* хотя бы еще с одним отрядом в настоящий момент.

СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД

Если же значение стресса отряда превысит его ДУХ, в конце текущей активации отряд должен будет пройти проверку ВОЛ. В случае провала проверки отряд станет **сломленным** и обратится в бегство (см. «Обратиться в бегство»).

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.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона в конце своей активации получает стресс. В результате уровень стресса отряда становится больше, чем его ДУХ (1). Щитоносцы должны пройти проверку ВОЛ — но во время броска не выпадает ни одного ★. Отряд становится сломленным! Сейчас стрелка счётчика ходов указывает на деление 1, поэтому большой жетон сломленного отряда нужно поместить на деление 3, а маленький жетон (с тем же номером) — на карту профиля щитоносцев. В конце 3-го хода щитоносцы получают шанс сплотиться и восстановить боевой дух... А пока уровень стресса отряда становится равным его значению ДУХ: лишний стресс снимается.

Когда отряд становится сломленным, немедленно сделайте следующее:

- Поместите на его карту профиля (малый) жетон сломленного отряда.
- Поместите соответствующий ему большой жетон сломленного отряда (с тем же номером) на счётчик ходов на 2 деления вперёд от текущего хода.

Если отряд сломлен:

- Его **нельзя** активировать никоим образом.
- Он **не может** ни получать, ни терять стресс.
- Он **не может** контролировать цели на поле боя и не учитывается при определении контроля целей сценария (считайте, что у сломленного отряда **НЕТ** значения контроля).
- Если участвует в схватке, то после определения её результатов (см. «Ближний бой») он всегда будет **обращаться в бегство**.
- Он **не может** использовать командные способности.



ОБРАТИТЬСЯ В БЕГСТВО (ДЕЙСТВИЕ)

Когда отряд **обращается в бегство**, он немедленно **перемещается** в направлении вашей зоны расстановки на оба значения ДВЖ (А-В) по кратчайшей возможной траектории. Если отряд **обращается в бегство** в вашей зоне расстановки, вместо этого он **перемещается** в направлении ближайшего края поля боя. Когда любой боец отряда во время бегства соприкасается подставкой с любым краем поля, уберите всех бойцов этого отряда с поля боя: после этого он считается уничтоженным.

Сплотиться

(ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ СЛОМЛЕННОГО ОТРЯДА)

Когда стрелка счётчика ходов достигает деления с жетоном сломленного отряда, он должен немедленно пройти проверку ВОЛ, чтобы попытаться восстановить его боевой дух.

• А) Если вы прошли проверку ВОЛ:

- » Отряд больше **НЕ** считается сломленным. Уберите его жетоны сломленного отряда с карты профиля и счётчика ходов.
- » Уровень стресса отряда становится равным его значению ДУХ минус 1.
- » Отряд может немедленно **переместиться** один раз.

• Б) Если проверка ВОЛ провалена:

- » Переместите жетон данного сломленного отряда на 2 деления вперёд на счётчике ходов.
- » Отряд немедленно **обращается в бегство**.

СОСТОЯНИЯ

Во время боя отряды могут получать определённые состояния. Если отряд получил определённое состояние, поместите на его карту профиля соответствующий жетон. Эффекты состояния начинают действовать немедленно — и сохраняются до тех пор, пока жетон этого состояния не будет убран с карты профиля отряда.

У каждого отряда может быть только один жетон одного и того же состояния. Если вы получаете состояние, которое у вас уже есть, отряд НЕ получает второй жетон этого состояния.

Ниже перечислены все состояния в игре — их эффекты, в каких случаях они применяются и когда завершаются.



Испуган: при успешной проверке ВОЛ отряд должен немедленно перебросить её (не более 1 раза для каждой проверки).

Уберите этот жетон, как только этот отряд прошёл любую проверку ВОЛ.



Замедлен: когда отряд совершает действие «Переместиться» или «Пойти в натиск», он может использовать только первое значение ДВЖ (только А из пары А-В). Когда отряд совершает действие «Совершить рывок», его значение перемещения при рывке уменьшается на 4 шага (но не менее 0).

Например, замедленный отряд с ДВЖ 3-2 (9) может *переместиться* только на 3 шага по прямой или *совершить рывок* только на 5 шагов по прямой.

Уберите этот жетон в конце активации отряда, во время которой этот отряд *переместился*, *пошёл в натиск* или *совершил рывок*.



Обезоружен: при броске атаки для данного отряда вы должны будете отменить один кубик, на котором выпал хотя бы один ★. Если таких кубиков несколько, оппонент выбирает, какой вам придётся отменить. Этот эффект применяется после броска кубиков (в т.ч. после перебрасываний), но до шага триггеров.

Уберите этот жетон в конце активации, в которой сработал его эффект. Но если вам не пришлось отменять ни одного кубика, состояние остаётся у отряда.



Уязвим: при броске защиты для данного отряда вы должны будете отменить один кубик, на котором выпал хотя бы один ▣. Если таких кубиков несколько, оппонент выбирает, какой вам придётся отменить. Этот эффект применяется после броска кубиков (в т.ч. после перебрасываний), но до шага триггеров.

Уберите этот жетон в конце активации, в которой сработал его эффект. Но если вам не пришлось отменять ни одного кубика, состояние остаётся у отряда.

Если отряд стал обезоруженным или уязвимым в результате эффекта триггера, эффекты этих состояний будут применяться только при следующем броске атаки или защиты данного отряда. Но если у отряда есть ключевое слово *Элита*, то эффекты состояний начнут действовать перед заменой призрачных символов (см. «Элита» в разделе «Термины и ключевые слова»).

ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

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

Сдвинуть (X)

Цель этого эффекта должна *переместиться* на X шагов в выбранном вами направлении. Эффекты ландшафта не влияют на *сдвигание* отряда (кроме ключевого слова *Непроходимый*). Это движение НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

Если сдвинутый отряд в процессе такого *перемещения* соприкоснулся подставками с другим отрядом или элементом ландшафта с ключевым словом *Непроходимый*, он должен остановиться в этой точке.

Элита

Отряд может заменять символы в своём результате броска — любые ☆ на ★, любые ▢ на ▣ и любые ▤ на !.

Это должно быть сделано после броска кубиков (после этапа «Бросьте кубики», включая перебросы) и до этапа «Используйте триггеры».

Эффект ключевого слова *Элита* действует на проверку ВОЛ, броски атаки ближнего и дальнего боя, броски защиты, а также броски, связанные с эффектами навыков и заклинаний. Однако он **НЕ действует** на броски Гнили или броски при попытках прервать заклинание (в т.ч. с помощью эффекта *Рассеивания*).

БЕССТРАШИЕ

Отряд игнорирует эффект ключевого слова *Ужасный вид* и невосприимчив к состоянию «Испуган».

ГОЛЕМ

- Отряд игнорирует эффект ключевого слова *Ужасный вид*.
- Отряд невосприимчив к состоянию «Испуган».
- Отряд **НЕ может** быть или стать сломленным. Если значение стресса этого отряда превышает его ДУХ, игнорируйте (уберите) излишек.

ВРАЖДЕБНОСТЬ

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

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Во время игры отряд **нельзя** *оттеснить* в ходе схватки, *притянуть*, *сдвинуть*, *поместить* или *оттолкнуть* без разрешения игрока, контролирующего этот отряд.

УЖАСНЫЙ ВИД (D)

Когда этот отряд ввязывается в схватку, вражеский отряд должен немедленно пройти проверку ВОЛ. Если он сможет выбросить достаточное количество символов ★ (согласно значению «N» ключевого слова), то проверка считается пройденной. В противном случае вражеский отряд получает стресс за каждый недостающий ★.

Приведём пример: отряд с ключевым словом *Ужасный вид* (2) решил совершить *рывок* против вражеского отряда, в результате чего они ввязались в схватку. Вражеский отряд должен пройти проверку ВОЛ, но выбрасывает только 1 ★, поэтому он получает 1 стресс. Если бы у него не выпало ни одного ★, вражеский отряд получил бы 2 стресса.

Ярость

Когда отряд совершает *рывок*, он добавляет ★ к своему броску при атаке во время этого рывка.

Оттолкнуть (X)

Цель этого эффекта должна *переместиться* на X шагов строго прочь от источника эффекта. Если один отряд *отталкивает* другой, направление движения определяется по отрезку между центрами подставок лидеров обоих отрядов. Это движение НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

Если оттолкнутый отряд в процессе такого *перемещения* соприкоснулся подставками с другим отрядом или элементом ландшафта с ключевым словом *Непроходимый*, он должен остановиться в этой точке.

В результате такого перемещения отряд может соприкоснуться (ввязаться в схватку) с вражеским отрядом.

ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Если в броске Гнили выпал хотя бы один ♢, ваш отряд-*заклинатель* пострадает от последствий злоупотребления магией. Эффекты Гнили приведены в таблице ниже.

Начиная с верхней строки, примените по очереди столько эффектов, сколько жетонов Гнили есть у отряда. Например, если у вашего отряда 3 жетона Гнили, вы должны применить ВСЕ эффекты с первого по третий по порядку.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГНИЛИ

ЗНАЧЕНИЕ ГНИЛИ	ЭФФЕКТ
1	Отряд получает стресс
2	Каждый отряд в пределах 5 шагов от этого отряда должен пройти проверку ВОЛ или получить состояние «Испуган».
3	Отряд получает 1 жетон Гнили.
4	Отряд получает ключевое слово <i>Ужасный вид</i> (★★). Каждый отряд в пределах 8 шагов от него должен пройти проверку ВОЛ или получить состояние «Испуган».
5 или выше	Уничтожьте этот отряд. Каждый отряд в пределах 2 шагов от него должен пройти проверку ВОЛ с результатом не менее 2★ или получить 1 ♠ за каждые 2 бойцов в своём отряде (с округлением вверх).

ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ В НАЧАЛЕ РАУНДА

В начале каждого раунда каждый отряд, на карте профиля которого есть хотя бы 1 жетон Гнили, должен выполнить бросок Гнили. Количество кубиков в этом броске зависит от количества жетонов Гнили (см. «Как колдовать заклинание»). Если в броске выпал хотя бы один ♢, эффекты Гнили данного отряда немедленно срабатывают (см. 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>.

Перевод полных правил *Warcrow* на русский язык можно найти в описаниях продуктов *Warcrow* на сайте <https://hobbygames.ru>.

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.



- Игрок с жетоном инициативы решает, кто будет первым выставлять свои отряды перед игрой. Во время игры он выбирает, кто будет активировать первый отряд во время каждого хода текущего раунда.
- Игрок, **не владеющий инициативой**, первым выберет зону расстановки и будет первым размещать элементы ландшафта на поле боя перед игрой.

Чтобы определить, кто получит инициативу в начале сценария, проведите встречный бросок по следующим правилам:

- Каждый игрок берёт для броска.
- Сравните сумму КОМ (командных жетонов) вашего войска с суммой КОМ войска оппонента. Игрок с наибольшей суммой КОМ дополнительно берёт для броска (у него будет 3 кубика вместо двух).
- Бросьте кубики и сравните выпавшие символы. Тот игрок, у которого выпало больше , выигрывает встречный бросок и выбирает, кто получит жетон инициативы в начале игры (он или оппонент). В случае ничьей повторите встречный бросок ещё раз — до тех пор, пока у одного из игроков не выпадет больше .

3. РАЗМЕСТИТЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Вместе с оппонентом разместите элементы ландшафта на поле боя. Игрок, **не владеющий инициативой**, должен первым поместить на поле 1 элемент ландшафта. После этого по очереди размещайте на поле боя по 1 элементу ландшафта — до тех пор, пока вы не поместите на поле боя достаточное количество (или пока они не закончатся).

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 поочерёдно.

4. РАССТАВЬТЕ ОТРЯДЫ

Игрок, **не владеющий инициативой**, выбирает одну из двух зон расстановки на поле боя. Другая зона расстановки достаётся оппоненту, который выбирает, кто первым начинает выставлять отряды. Этот игрок размещает один отряд из своего войска в своей зоне расстановки (см. далее) — после чего его оппонент делает то же самое. Продолжайте по очереди размещать свои отряды, пока все они не будут выставлены на поле боя. Если оппонент уже выставил все свои отряды, продолжайте выставлять ваши отряды (если есть).

Чтобы выставить отряд на поле боя, поместите всех бойцов этого отряда в любой незанятый участок вашей зоны расстановки. Подставка каждой миниатюры в этом отряде должна *полностью* находиться на территории вашей зоны расстановки.

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 — 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 Линдвурме было спокойно, 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 пересечь толщу Тумана, в котором практически невозможно ориентироваться. Ни самые совершенные изобретения Маунтхэйвена, 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 Маунтхэйвене dwarфов, у которых не было шансов отразить их жестокие атаки.

Штурм северных орд вынудил dwarфов 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, dwarфы решили воспользоваться дипломатическими каналами, и лидеры обеих сторон встретились, чтобы заключить соглашение. Вожди орков и варанков с радостью приняли соглашение. В конце концов, dwarфы 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 Маунтхэйвеном и Северными племенами.

Теперь, продвигаясь на юг, Северные племена достигли приграничной территории, где никогда не было ничего интересного. Хотя она и считается гра-

ницей, здесь почти нет жителей, а единственным признаком того, что территория переходит из рук в руки, являются внушительные сторожевые башни крупнейшей империи Линдвурма — Гегемонии Эмберсиг. Эта новая сила, состоящая из людей, гентских dwarфов 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. Набеги одетых в черные одежды солдат на Остров Цепей — обычное дело, и северяне, со своей стороны, тоже не раз доставляли проблемы аванпостам Эмберсига.

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: 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.

**Икиак из орков-охотников,
за мгновение до входа на Тропу Паука**



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, занесённый 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 невиданных землетрясений на земле появились круглые сле-

ды — 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 доложили командирам, что снег беспокоен и природа ведёт себя по-другому.

Гегемония не склонна к необдуманным тратам ресурсов, поэтому она выделила небольшой отряд солдат под командованием Драгослава Белогрика 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 — и 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 в окружении тишины и спокойствия, которыми вы так редко наслаждаетесь. Я пишу, чтобы сообщить прекрасную новость: я получил назначение! Не знаю, слышали ли вы об этой миссии, поскольку она наверняка проводится максимально тайно, но отряд Чёрного Легиона под командованием Белогрика 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 интересное. Однако это моя

первая миссия, и я выполняю её, гордо неся наш герб — герб Эстари.

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 те 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



Белогрик 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.

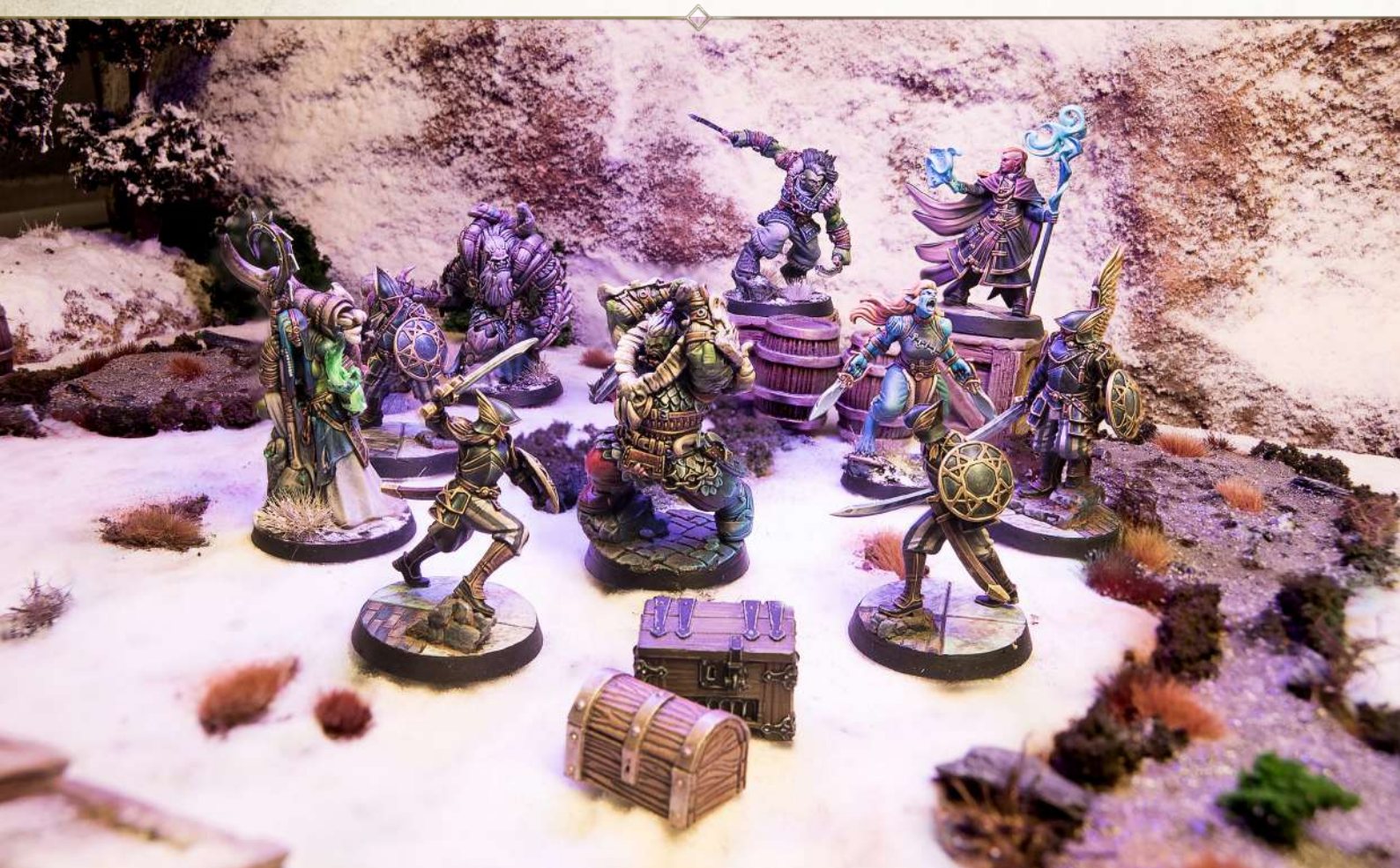
Разведывательная миссия привела отряд на заброшенную ферму. Вроде бы неплохое место для лагеря, пока военный хирург не замечает, что посреди фермы что-то не так. На гряде камней лежит весьма подозрительный предмет, похожий на разбитую вазу. Внезапно она начинает прерывисто мигать. Это мерцание вызывает 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 гряду камней, которая вдруг начинает мерцать. Сердце зимы вот-вот разорвётся.

Орки-охотники 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
 - » Орки-охотники

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 1-е деление 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 (А) цель (отметьте 1 МО и достижение «Разбитая канопа» 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 одного из войск (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 ревет 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 «Замедлен».
- 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 деления вперёд.

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

РАЗБИТЫЙ СВОД



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



Белогрик 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 Белогрика, 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 dwarфийских 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. Белогрик отдаёт приказ своим солдатам занять позиции, в то время как тёмные силуэты массивных орков-охотников 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 биеение 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
 - » Драго-Наковальня
 - » Военный хирург
 - » Вестник Морозного огня
 - » Щитonosцы Черного Легиона
- Северные племена
 - » Альборк
 - » Седогрив
 - » Пробудительница
 - » Орки-охотники

ПОДГОТОВКА

- Разместите элемент ландшафта, как указано на схеме.
- Каждый игрок может разместить 1 элемент ландшафта (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 ваше войско контролирует цель 1.

В конце игры вы получаете:

- 2 магических очка (МО), если ваше войско владеет маркером события 3;
- 1 военное очко (ВО), если ваше войско 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 одного из войск (☹ 2–6).

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Персонажи *Высшего чина* не могут вступать в отряды.
- **Стены:** эти элементы ландшафта *Непроходимы* и *Блокируют ЛВ*.
- **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 бурю** (☹ 2–2).
- **Жетон события 2:** игрок с этим жетоном размещает его на карте персонажа *Высшего чина* своего войска. Этот персонаж получает бонус КОМ+1.
- **Жетон события 3:** прежде чем быть удалённым с поля, отряд с этим жетоном на его карте помещает жетон так, чтобы он соприкасался с его подставкой. Отряд в контакте с этим жетоном может выполнить обычное действие:
 - » **Забрать:** поместите этот жетон события на карту отряда.



2-1

Синяя цель: ЛАЙЛА ГАНДЖАВИ

Полуэльфийка с чёрной-пречёрной кожей закутана в плотный плащ, украшенный геометрическим узором. Её руки бросаются в глаза: они покрыты татуировками, сделанными белыми чернилами. Подняв голову, чтобы взглянуть на вас, она 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?»

Если персонаж-заклинатель, контролирующий эту цель, соприкасается с этим жетоном, он может выполнить обычное действие:

2-1 А

- **Обменяться:** 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 успеваете задать какой-либо вопрос, Лайлала поспешно исчезает.

- Поместите жетон события 3 на карту персонажа. Отметьте достижение «Медный ключ» в журнале кампании (2-5).
- Если жетон 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

- **Убедить её:** 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.

- Оттолкните (4) персонажа. Он получает 1 ✖ и заканчивает свою активацию (2-2).
- Если жетон события 4 не в игре, поместите его на одно деление вперёд от стрелки счётчика 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 успеваете что-то спросить, Лайла поспешно исчезает.

- Поместите жетон события 3 на карту персонажа. Отметьте достижение «Медный ключ» в журнале кампании (2-5).
- Если жетон события 4 не в игре, поместите его на одно деление вперёд от стрелки счётчика 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. Внезапный порыв? 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 войска вашего противника должны выполнить встречный бросок ВОЛ против 4-4-4-4. Каждый отряд, проваливший бросок, получает состояние «Замедлен». Удалите жетон события 1.

2-3

СОБЫТИЕ 4. РУКИ ИЗ ЗЕРКАЛА

Ледяная гладь озера разлетается на тысячи осколков. Из глубины вод появляются чудовищные руки с щелкающими 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

ДЕНЬ

РАН

ВОД

МОР

НИИ

30

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

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

Цель получает «Точнок (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-защитник	Атака	
★! Персонаж-защитник	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 жетон события 4 на 2 позиции.

• Руки из зеркала могут стать целью следующих действий.

» Обычное действие: Атаковать, Колдовать заклинание.

» Долгое действие: Пойти в натиск, Совершить рывок.

• Когда ваш отряд вступает в схватку с Руками:

» если итоговый результат вашего броска составляет 3 1 или больше, Руки из зеркала повержены. Проводивший атаку отряд получает жетон 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 отрубаєте один из пальцев, чтобы забрать 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 обгажен кровью орков, вынужденных отступить, опасаясь разгрома. Таинственная аура над пустошью рассеялась, оказавшись обычной нервозностью затуманившей рассудок солдат. В этом заброшенном уголке мира нет ничего. Лишь 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 Племеню. Но это не важно. Он обязательно напомнит им об этом, когда потребует.

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 Седогризом, 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 змеятся 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 громоподобный 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!»

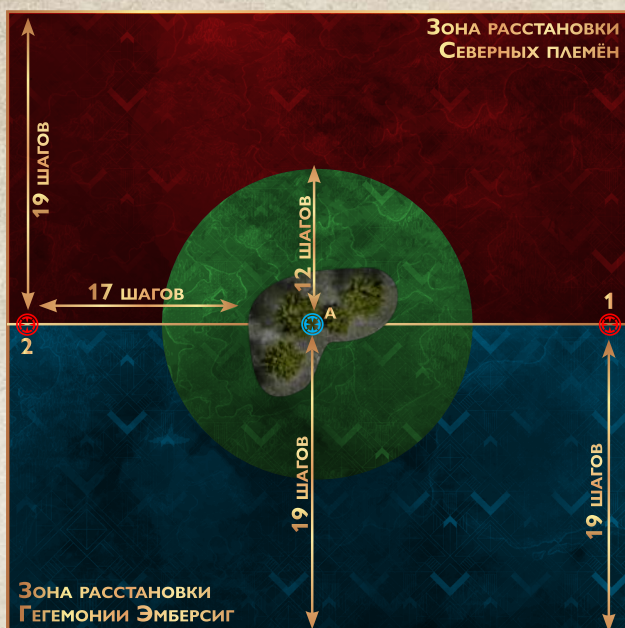


Альборк провёл много времени, наблюдая за кратером в компании пробудительницы, изучая странные движения Тумана и размышляя, что могло вызвать появление этой гигантской впадины. С их позиции невозможно различить, что находится на дне, но по тому, как оно мерцает, он рискнул бы предположить, что это какой-то 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 ожило. 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 распростёрла 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.





ДОСТУПНЫЕ ВОЙСКА

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

ПОДГОТОВКА

- Разместите элемент ландшафта, как указано на схеме.
- Разместите цели, как указано на схеме.

- Каждый игрок может разместить 1 элемент ландшафта (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 ваше войско контролирует синюю цель (А).

В конце игры вы получаете:

- 1 военное очко (ВО) за каждый сломленный отряд в войске противника;
- 1 военное очко (ВО), если персонаж *Высшего чина* вашего войска выжил;
- 1 военное очко (ВО), если вы уничтожили персонажа *Высшего чина* войска противника;
- 2 военных очка (ВО), если получили достижение «Укротитель зверей» в журнале кампании;
- 1 магическое очко (МО), если персонаж-заклинатель вашего войска выжил;
- 1 магическое очко (МО), если вы уничтожили персонажа-заклинателя войска противника;
- 1 магическое очко (МО), если ваше войско получило жетон события 6.

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

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

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

- Персонажи *Высшего чина* **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 долгое действие:
 - » **Бежать прочь:** 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 так, чтобы он соприкасался с его подставкой. Отряд в контакте с этим жетоном может выполнить обычное действие:
 - » **Забрать:** поместите этот 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, и вверх бьёт 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 у вас в руке ключ, оно не обращает на вас внимания, направляясь прямо к вашим врагам. За дверями остался небольшой металлический обломок.

- Если жетон 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 жетон события 2 не в игре, разместите его на 2 деления вперёд от текущего хода на счётчике ходов. Когда он активируется прочтите (3-6).
- Выставьте Дикого Морнмаба рядом с синей целью. Разместите жетон Морнмаба на 1 деление вперёд от 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 жетон 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 1 деление вперёд от текущей на счётчике ходов. Когда он активируется, прочтите (3-2).

3-2.

ДИКИЙ МОРНМАБ

Страшное чудовище распахивает свои многочисленные челюсти и воем.

ДИКИЙ МОРНМАБ

ДВН

РАН

ВОЛ

МОР

НИИ

-

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

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 Мормаб обозначается собственным маркером. Когда Дикий Мормаб активируется, он совершает действие согласно таблице поведения и обязан использовать триггеры (если это возможно). Когда его активация завершится, передвиньте его маркер на 2 деления вперёд.

- Дикий Мормаб может стать целью следующих действий:

- » Обычных действий «Атаковать» и «Колдовать заклинание».

- » Долгих действий «Пойти в натиск» и «Совершить рывок».

- Если отряд вашего войска уничтожит Дикого Мормаб, отметьте достижение «Укротитель зверей» в журнале кампании. (3-4).

3-3. Событие 1. Туман

Струющийся из трещин Туман колышется как 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 совершат 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 деления 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 клубиться Туман. Красные нити опутывают зверя и уносят его прочь, исчезая в лесу.

3-5. СЕРДЦЕ ЗИМЫ

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

3-6. СОБЫТИЕ 2. МЕТЕЛЬ

Двери с треском распахиваются, и вверх бьёт столб ветра, снега и льда. 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 (1). В случае провала они получают состояние «Испуган».
- Удалите жетон события 2.

3-7

КОНЕЦ СЦЕНАРИЯ

ПОБЕДА ПО ВОЕННЫМ ОЧКАМ:



Мёртвые тела орков контрастируют с красным Туманом и белым снегом. Белогрик 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 Белогрик 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 злое 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 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. Ему пока не понятно, как устроено его племя, но по рыжеватой гриве знает, что это гнево-грив. 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, сотворённое вестником, относит мёртвые тела орков прочь, 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, твари с синей и зелёной кожей, татуированные или отмеченные шрамами, которые они наносят себе специ-

ально. Они сражаются как звери, они перемещаются как звери. Но, несмотря ни на что, они падут под мощью Черного Легиона. Цивилизацию и прогресс не остановить палками и камнями. Мы — величайшая империя в истории Линдвурма, и нет никого, кто мог бы противостоять нам.

Засим с тобой прощаюсь. Я тебя очень люблю и надеюсь вернуться скорее.

Твоя сестра Лена.

Письмо Лены Чсаки, военного хирурга, расквартированной в Грётгарде, адресовано 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 Затаявшееся 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. Ско-

ро в Линдвурме не останется ни одной армии, способной противостоять воинам с севера.

До Тонрака дошли слухи. Длинные колонны одетых в чёрное 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 Белогрик, превратилось в одно из крупнейших военных операций в истории Гегемонии. Их приказ ясен: разгромить Северные племена и вернуть эти территории Империи.

Близится битва за Грётгард. А вместе с ней и начало новой эры в Линдвурме.

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
ОФИЦЕР
ДРАГОСЛАВ БЕЛОГРИК



КОМАНДУЮЩИЙ
ГНЕВОГРИВ АЛЬБОРК



ГОЛОС БУРИ

СЦЕНАРИЙ 1

ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
☐ РАЗБИТЫЙ СВОД Вы получаете жетон события 1 на следующий сценарий.	☐ РАЗБИТЫЙ СВОД Вы получаете жетон события 1 на следующий сценарий.
☐ СТРАТЕГ Вы получаете жетон события 2 на следующий сценарий.	☐ СТРАТЕГ Вы получаете жетон события 2 на следующий сценарий.
ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐	ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐

ЗЕРКАЛО ПУСТОШИ

СЦЕНАРИЙ 2

ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
☐ МЕДНЫЙ КЛЮЧ Вы получаете жетон события 3 на следующий сценарий.	☐ МЕДНЫЙ КЛЮЧ Вы получаете жетон события 3 на следующий сценарий.
☐ ОХОТНИК НА МОНСТРА Вы получаете 1 ВО в конце сценария.	☐ ОХОТНИК НА МОНСТРА Вы получаете 1 ВО в конце сценария.
ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐	ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐

СЕРДЦЕ ЗИМЫ

СЦЕНАРИЙ 3

ДОСТИЖЕНИЯ	ДОСТИЖЕНИЯ
☐ УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ Вы получаете 2 ВО в конце сценария.	☐ УКРОТИТЕЛЬ ЗВЕРЕЙ Вы получаете 2 ВО в конце сценария.
☐ СЕРДЦЕ ЗИМЫ	☐ СЕРДЦЕ ЗИМЫ
ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐	ВОЕННЫЕ ОЧКИ ☐ МАГИЧЕСКИЕ ОЧКИ ☐

ИТОГОВЫЙ СЧЁТ ГЕГЕМОНИИ

ИТОГОВЫЙ СЧЁТ ПЛЕМЁН

ПАМЯТКА

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите **сценарий** и наберите своё войско.
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 конца раунда.
2. Проверьте эффекты Гнили.

ФАЗА ХОДА (СТР. 17)

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

КОНЕЦ 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. **Войско не стоит на месте.** Не активированные, не сломленные и не вовлечённые в схватку отряды могут *переместиться*.
5. Уберите **жетоны активации**.
6. Определите, **переходит ли инициатива** другому игроку.
7. Продвиньте жетон конца раунда.

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ (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 ДУХ, 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 символы по умолчанию.
- 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 обычных действия (при этом обязательно *переместиться*) или одно **»** долгое действие.

ОБЫЧНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Атака ближнего боя (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**.

Атака дальнего боя (СТР. 22)

- **Защищающийся** может использовать **ТОЛЬКО** **♦**, **♠**, **♣** и **♥** при броске защиты.
- Выполните **встречный бросок атаки и защиты** (защищающийся **не может** активировать триггеры). Каждый неотменённый **★** наносит 1 **💧** вражескому отряду.

Колдовать заклинание (СТР. 24)

- **Выберите** заклинание и объявите, применяете ли вы **улучшения**.
- 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

» Пойти в натиск (СТР. 27)

- **Переместитесь** так, чтобы ввязаться в схватку с целью.
- Разыграйте **атаку ближнего боя**.
 - » Совершить рывок (СТР. 18)
- **Переместитесь строго по прямой** с использованием значения ДВЖ для рывка (!), чтобы ввязаться в схватку с целью.
- Разыграйте атаку ближнего боя (вы можете перебросить все кубики атаки один раз).