

ВОЕВОДЫ



АДРИАН ДИНЮ



GROSNEZ

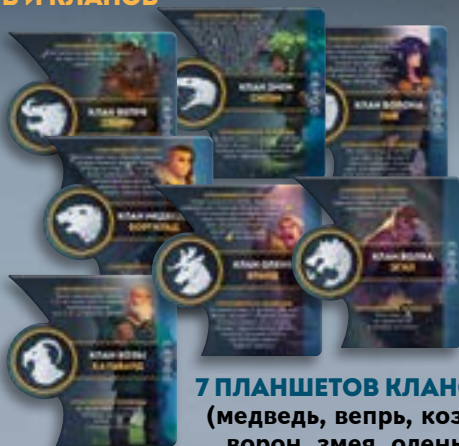
«Воеводы» — это дополнение к настольной игре «Нордгарт: Новые земли». Содержит новый модуль «Воеводы», а также дополнительные материалы, с которыми клановое различие станет более сильным.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

МОДУЛЬНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ И КЛАНОВ



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ
(5 цветов)



7 ПЛАНШЕТОВ КЛАНОВ
(медведь, вепрь, коза, ворон, змея, олень и волк)

8 ФИГУРОК



ЭГИЛ

Воевода клана волка



БРАНД

Воевода клана оленя



СИГНИ

Воевода клана змеи



ЛИВ

Воевода клана ворона



ХАЛЬВАРД

Воевода клана козы



СВАРН

Воевода клана вепря



БОРГИЛЬД

Воевода клана медведя



КАЙЯ

Боевой медведь



7 КАРТ УСИЛЕНИЯ КЛАНА

10 ЦВЕТНЫХ ПЛАСТИКОВЫХ ПОДСТАВОК



НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОСНОВНОЙ ИГРЫ

Фигурку боевого медведя Кайи, модульные планшеты игроков и кланов, а также новые карты усиления клана можно использовать в основной игре «Нордгард: Новые земли» независимо от остальных компонентов модуля «Воеводы».

• Боевой медведь Кайя

Этой фигуркой можно заменить жетон Кайи из основной игры. Закрепите на ней пластиковую подставку цвета соответствующего игрока.

• Модульные планшеты игроков и кланов

Вместо карт памяток из основной игры можно использовать модульные планшеты игроков и кланов. На планшете игрока содержится памятка о ходе игры, а на планшете каждого клана указаны способности клана и воеводы. Перед началом игры соедините планшет игрока (выбранного цвета) с планшетом его клана. Собранный модульный планшет позволяет также организовать игровую зону игрока.

• Новые карты усиления клана

Это дополнение включает новые иллюстрированные карты клана! Каждый из 7 кланов основной игры получает 1 дополнительную карту усиления.

При подготовке каждый игрок добавляет новую карту к остальным своим картам усиления клана и использует её по обычным правилам.

Новые карты усиления клана имеют особые иллюстрации и отражают характер воевод и их кланов (и поэтому заслуживают собственных очень красивых иллюстраций).

ВАЖНО. *Все новые карты усиления кланов можно использовать отдельно от модуля «Воеводы». Если вы не используете модуль «Воеводы», то, в случае с кланом медведя, не выполняйте часть эффекта карты усиления, ссылающегося на Боргильд.*

МОДУЛЬ «ВОЕВОДЫ»

Воеводы — это доблестные герои Нордгарда! Этот дополнительный модуль усиливает различие между кланами, поскольку у каждого клана теперь появляется один новый персонаж с уникальной способностью, представленный в игре отдельной фигуркой.

Модуль «Воеводы» можно добавлять в основную игру в любой комбинации с другими модулями или отдельно. Чтобы включить этот модуль в игру, следуйте основным правилам игры «Нордгард: Новые земли» со следующими изменениями.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- **На 8 шаге подготовки**, когда игроки выбирают клан, они также берут фигурку соответствующего воеводы. Закрепите на ней пластиковую подставку выбранного игроком цвета.
- **На 12 шаге подготовки** игроки могут разместить фигурку воеводы вместо одной из своих фигурок воинов (таким образом, в одной области окажутся два воина и воевода).



ПРАВИЛА ВОЕВОД


Для воеводы действуют те же правила, что и для обычных воинов: его можно призывать, перемещать или отправлять в битву. Поэтому он может участвовать в игре с самого начала.

Призывая воеводу, поместите его фигурку в подходящую область, как если бы помещали обычную фигурку воина. Когда воевода погибает, игрок возвращает его фигурку в запас и может снова призвать его в дальнейшем, выполняя действие «Призыв».

Однако на воеводу не действуют эффекты карт или способностей других игроков, направленные на воинов. Например, нельзя использовать карты **Рейдерский налёт** (клан ворона) или **Грабёж** (клан волка), чтобы убрать вражеского воеводу с игрового поля. Также на воеводу не действует эффект виверны перед битвой (существо из дополнения «Дикий край»).

ВОЕВОДЫ В БИТВЕ

Во время битвы на шаге 1 «Подсчёт количества воинов» воевода стоит  вместо . Некоторые воеводы могут давать больше очков силы, благодаря своей уникальной способности (см. ниже).

Кроме того, воевода считается как 1 фигурка на шаге 3 «Еда» и может быть убран с игрового поля на шаге 6 «Сбор убитых» в числе убитых фигурок (1 символа  достаточно, чтобы убить воеводу).

ВАЖНО. При удалении фигурок погибших воинов игрок самостоятельно решает убрать воеводу или фигурку обычного воина (если только он не вынужден убрать все фигурки).

СПОСОБНОСТИ ВОЕВОД


Воеводы — это могучие и харизматичные лидеры кланов. Каждый из них имеет уникальную способность, применяемую **только во время битв с их участием**.



БОРГИЛЬД, воевода клана медведя

Сразитесь со мной, трусы!

Храбрая и высокомерная воевода клана медведя — женщина, крепкая как гвоздь, ни перед кем не преклоняется, но проявляет милосердие к слабым.



СПОСОБНОСТЬ. Боргильд стоит  во время битвы, в которой она защищается.



СВАРН, воевода клана вепря

Я чувствую, что приближается беда.

Будучи духовным лидером, Сварн также и мудрый воин, живущий простой жизнью в гармонии с природой и соблюдающий обычаи предков.


СПОСОБНОСТЬ. Сварн стоит , если находится в открытой области или в области с  (не учитывая здания).



ХАЛЬВАРД, воевода клана козы

Эта жестокость действительно необходима?

Мудрый и добросердечный, почтенный воевода клана козы сосредоточен на выживании своего народа. Он презирает бессмысленную жестокость, но может крепко врезать, когда ситуация этого требует.

СПОСОБНОСТЬ. Во время битвы, в которой Хальвард защищается, отмени 1  атакующего игрока.



БРАНД, воевода клана оленя

Пусть наши победы будут воспеты в веках!

Гордый и благородный сердцем, воевода клана оленя безгранично предан, всегда живёт и сражается с честью. Ничто не имеет для него большего значения, чем благополучие его народа.


СПОСОБНОСТЬ. Во время битвы, в которой участвует Бранд, на шаге 1 «Подсчёт воинов» можешь переместить в область к Бранду 1 дружественную фигурку воина из соседней области (не учитывая эффект трудной границы).



ЭГИЛ, воевода клана волка

Время грабежа, парни!

Безжалостный и стремительный, воевода клана волка — юный берсерк, проводящий много времени в набегах. Несмотря на всё своё безрассудство, он неплохо умеет находить выход из любой ситуации.

СПОСОБНОСТЬ. Эгил стоит  во время битвы, в которой он атакует.



ЛИВ, воевода клана ворона

Цель всегда оправдывает средства.

Амбициозная и прагматичная, хитрый воевода клана ворона любит контролировать каждую мелочь в любой ситуации, в которой оказывается, и ненавидит тратить время или деньги на бесполезные занятия.

СПОСОБНОСТЬ. Во время битвы, в которой участвует Лив, на шаге 4 «Бросок кубиков» можешь один раз перебросить кубик. Если Лив атакует, перебросить можно только до броска защищающегося игрока.



СИГНИ, воевода клана змеи

Скоро змея вонзит свои зубы в Нордгард!

Теневой лидер, презирающий мораль, воевода клана змеи Сигни ни перед чем не остановится в стремлении оставить свой след в Нордгарде.

СПОСОБНОСТЬ. Во время битвы, в которой участвует Сигни, на шаге 1 «Подсчёт воинов» можешь положить в область битвы жетон «Выжженная земля».

ВАЖНО. Если способности двух воевод применяются на одном и том же шаге битвы (например, способности Бранда и Сигни), сначала примените способность воеводы атакующего игрока, затем защищающегося.

