

ДИКИЙ КРАЙ

АДРИАН ДИНЮ GROSNEZ

В этом дополнении для настольной игры «Нордгард: Новые земли» представлен новый модуль «Дикий край», а также новые существа.

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

11 ТАЙЛОВ ДИКОГО КРАЯ



2 ПРИЗРАЧНЫХ ВОИНА

(бежевый, коричневый)

2 ЙОТУН-ДРАУГРА

(бежевый, коричневый)

1 ХВЕДРУНГ (бежевый)



2 ЭЛЬДТУРСА

(бежевый, коричневый)

1 ВИВЕРНА (бежевый)

8 МИНИАТЮР СУЩЕСТВ И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ИМ КАРТЫ:



НОВЫЕ СУЩЕСТВА

Чтобы использовать большинство существ из этого дополнения, просто добавьте их карты к модулю «Существа» из основной игры.

Призрачных воинов и виверну можно использовать только вместе с соответствующим им тайлами земли из модуля «Дикий край» (подробнее на стр. 4).

ВАЖНО. *Существа из этого дополнения сильнее, а их способности сложнее, чем у существ из основной игры, что создаёт дополнительные трудности для игроков. Прежде чем добавлять новых существ, рекомендуем сначала сыграть в «Нордгард: Новые земли» по основным правилам.*

Также вам не обязательно добавлять всех новых существ в игру; добавьте только те, которых хотите видеть в игре, в зависимости от уровня сложности и личных предпочтений!

ЙОТУН-ДРАУГР

Йотун — это великан с невероятной силой, способный одной рукой вырвать дерево с корнем. Когда силы Хельхейма призывают его из царства мёртвых, он представляет ещё большую опасность!

СПОСОБНОСТЬ. Когда йотун-драугр появляется или перемещается в область игрока, то владелец должен отдать до 2-х любых ресурсов. Если игрок отдал меньше 2 ресурсов, йотун-драугр атакует.

ВАЖНО 1. *Это существо может соседствовать с воинами игроков. Поэтому игроки могут переместить своих воинов в область, где находится йотун-драугр, и остаться там, не начиная битвы.*

ВАЖНО 2. *Если у игрока только 1 ресурс, он всё равно должен его отдать, и существо его атакует.*

ЭЛЬДУРС

У эльдурсов только одно желание — уничтожать. Они появляются из пустоты и сеют разруху и хаос, пока снова не исчезнут, не в силах долго находиться за пределами своего родного Муспельхейма.

СПОСОБНОСТЬ. Когда это существо появляется или перемещается в область игрока, то владелец должен убрать из области одно из маленьких зданий и вернуть его в общий запас.



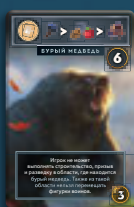
ХВЕДРУНГ

Таинственный лидер древнего клана, одержимый идеей приближения Рагнарёка — гибели мира. Ему нравится призывать существ-помощников. Некоторые считают, что он не из этого брэнного мира.

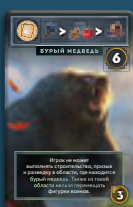
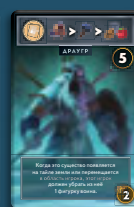
СПОСОБНОСТЬ. Когда это существо появляется или перемещается в область, то откройте новую карту существа и положите её следующей в ряд существ. Поместите фигурку открытого существа в область с Хведрунгом.



ПРИМЕР



Существа активируются друг за другом. Когда активируется Хведрунг, он перемещается в соседнюю область красного игрока и вызывает появление другого существа — драугра. Его карта добавляется в ряд существ сразу после карты Хведрунга. Как только драугр появляется в области Хведрунга, он удаляет 1 воина красного игрока в запас.



Затем драугр активируется. Он перемещается в область фиолетового игрока и удаляет оттуда 1 воина. Наконец, активируется бурый медведь.



ПРИЗРАЧНЫЙ ВОИН

ТОЛЬКО С МОДУЛЕМ «ДИКИЙ КРАЙ»

Если воин пал не в славной битве, то сложный магический погребальный ритуал может вернуть его неупокоённый дух в мир живых, дав ему ещё один шанс сразиться за славу и обрести покой.

СПОСОБНОСТЬ. Здания в области с этим существом теряют свои свойства (игроки не получают дополнительных ресурсов или славы, бонусов битвы и так далее). Когда существо побеждено, уберите его карту и фигурку в коробку.

ВАЖНО. *Карты призрачных воинов не кладутся в стопку существ при подготовке к игре. Подробнее смотрите ниже в описании модуля «Дикий край». Призрачные воины не препятствуют окончанию игры по условию — контроль 3 закрытых областей с 1 большим зданием в каждой.*

ВИВЕРНА

ТОЛЬКО С МОДУЛЕМ «ДИКИЙ КРАЙ»

Самое ужасающее из всех древних существ, обитающих в землях Нордгарда. Виверна скрывается в своём логове, но когда выходит на белый свет, её ярость безгранична.

СПОСОБНОСТЬ. Это агрессивное существо не терпит присутствия воинов игроков и атакует их сразу же после перемещения в область. Когда это существо перемещается, то все области игрового поля считаются соседними (кроме полностью окружённых непроходимой границей).

Перед битвой игрок должен убрать 1 фигурку воина (неважно, атакует он или защищается). **Этот эффект не действует на воеводу.**

Если существо проиграло битву в области со своим логовом, то оно побеждено, уберите его карту и фигурку в коробку. Если в другой области, то вместо поражения переместите фигурку виверны в область с её логовом.



ВАЖНО. *Карта виверны не кладётся в стопку существ при подготовке к игре. Подробнее смотрите ниже в описании модуля «Дикий край».*

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ВИВЕРНЫ

Виверна может переместиться **в любую из 5 областей** с воинами и без других существ, так как все они считаются соседними с ней.







Согласно приоритетам, виверна может переместиться в область красного или фиолетового игроков, в каждой из которых находится по 5 воинов.


У них равное количество очков строительства (4), но у красного игрока больше ресурсов (1  и 2 ). Поэтому виверна перемещается в область красного игрока.



Перед битвой: виверна удаляет 1 красного воина.



Еда: красный игрок отдаёт 1 , чтобы увеличить силу своего отряда.

Кубики битвы: у виверны  $\times 1$, у красного игрока  $\times 2$ +  (не оказывает эффект на существо).

Очки силы виверны: 9 очков силы +  $\times 1$ (на кубике) = 10 очков.

Очки силы красного игрока: 6 очков силы (4 воина + 2 бонусных очка от форта) + 1  +  $\times 2$ (на кубике) = 9 очков.



МОДУЛЬ «ДИКИЙ КРАЙ»

Нордгард — земля природных и мистических чудес. Этот дополнительный модуль усиливает разнообразие ландшафта, добавляя набор специальных тайлов земли. **Модули можно добавлять в основную игру в любой комбинации или по отдельности. Чтобы включить этот модуль в игру, следуйте основным правилам игры «Нордгард: Новые земли» со следующими изменениями.**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После подготовки к игре, но до начала первого года (между шагами 12 и 13 подготовки), возьмите все тайлы дикого края и перемешайте их вместе с другими тайлами земли, создав одну общую стопку.

Помните, что вы сами можете решить, сколько новых тайлов и какие из них добавить в игру.

ПРАВИЛА ДИКОГО КРАЯ

Каждый тайл земли дикого края имеет особые правила и время срабатывания эффекта. Все эти тайлы можно использовать в основной игре «Нордгард: Новые земли», кроме двух: родовое кладбище и логово виверны. Эти тайлы предназначены для игры вместе с соответствующими существами в рамках модуля «Существа».

НОВАЯ ГРАНИЦА: НЕПРОХОДИМАЯ




Этот модуль вводит в игру новый тип непроходимых границ. Она изображена сплошной оранжевой линией и не может быть пересечена фигурками игроков или существами (ни в рамках действия «Перемещение», ни в результате отступления). Области, разделённые непроходимой границей, не считаются соседними ни для каких игровых эффектов.

ТАЙЛЫ ДИКОГО КРАЯ ДЛЯ ОСНОВНОЙ ИГРЫ




БОЛЬШОЕ ОЗЕРО ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Большое озеро является непроходимым (считайте весь рисунок непроходимой границей). Во время фазы сбора урожая игрок, имеющий наибольшее количество фигурок в 4 областях, соседних с большим озером, получает 2 .

ВАЖНО. *Еда большого озера не принадлежит никакой области, поэтому её нельзя получить эффектами карт или способностями кланов.*

ПРИМЕР

У синего игрока по 2 воина находятся в 2 областях, соседних с большим озером (всего 4). У красного игрока 3 воина в 1 области (всего 3). В этом случае синий игрок получает 2  большого озера во время фазы сбора урожая.

ГЕЙЗЕР

ФАЗА: КОНЕЦ ГОДА



В конце года игрок, контролирующий область с гейзером, может разместить в ней 1 фигурку воина. Выполните этот эффект ещё раз, если оба гейзера находятся в одной области.


ВАЖНО. Этот эффект не суммируется со свойством учебного лагеря.



РУИНЫ

ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Во время фазы сбора урожая игрок, контролирующий область с руинами, получает  и столько , сколько изображено на тайле.

Игрок получает , даже если эта область не является закрытой.



БОЛОТО

ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

Фигурки игроков **могут перемещаться** через область болота, однако они **не могут заканчивать в ней своё движение или отступить в неё**. Если воины игрока перемещаются через болото, то игрок должен убрать одну из перемещаемых фигурок и вернуть в свой запас.

Существа могут заканчивать движение в болоте. Несмотря ни на какие игровые эффекты, фигурки воинов игрока не могут остановиться в области болота.

ЯДОВИТОЕ БОЛОТО

ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Ядовитое болото является непроходимым (считайте весь рисунок непроходимой границей). В конце фазы сбора урожая уберите по 1 фигурке из каждой области, соседней с ядовитым болотом.



ГОРНЫЕ ХРЕБТЫ

ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

Горные хребты являются непроходимыми.

ВАЖНО. Области, разделённые непроходимой границей, могут стать соседними, если другие тайлы размещены таким образом, чтобы перемещение стало возможным (имеют обычные или трудные границы).



ТАЙЛЫ ДИКОГО КРАЯ ДЛЯ МОДУЛЯ «СУЩЕСТВА»

Следующие тайлы используются только вместе существами из этого дополнения по правилам модуля «Существа».

Обратите внимание, что новых существ можно использовать как вместе с существами основной игры, так и отдельно от них.

РОДОВОЕ КЛАДБИЩЕ ФАЗА: АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ

Подготовка к игре. Отложите в сторону фигурки и карты призрачных воинов.

Родовое кладбище добавляется в стопку тайлов земли, как и любой другой тайл дикого края.

В начале фазы активации существ. Владелец области с родовым кладбищем может разместить 1 призрачного воина в любую область, где есть хотя бы одно логово. Добавьте карту призрачного воина в конец ряда существ.

ВАЖНО. Так как призрачные воины убираются из игры после победы над ними, их нельзя вернуть обратно в игру с помощью родового кладбища.

ЛОГОВО ВИВЕРНЫ



ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (РАЗВЕДКА), СБОР УРОЖАЯ

Подготовка к игре. Отложите в сторону фигурку и карту виверны. Не добавляйте логово виверны к другим тайлам дикого края.

После завершения подготовки (после шага 12) возьмите с верха стопки тайлов земли по 3 тайла за каждого игрока (например, если 3 игрока, то 9 тайлов земли). Добавьте к ним тайл логово виверны и перемешайте получившуюся стопку.


Подложите эту стопку из 10 тайлов под низ основной стопки тайлов земли, создав единую стопку тайлов земли.

Когда игрок, совершая разведку, добавляет тайл с логовом виверны к игровому полю, поместите на этот тайл фигурку виверны, а её карту в конец ряда существ.

Логово виверны — это особая область, состоящая только из одного тайла. Она даёт игроку 2 , если он контролирует её **во время фазы сбора урожая** (символы , изображённые на тайле, напоминают об этом правиле).



Автор игры:
Адриан Диню
Иллюстратор:
Grosnez

 Эврикус®
Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

STUDIO
H