



МАСТЕР СИЛЫ против ПОВЕЛИТЕЛЯ БИТВ

ВСТУПЛЕНИЕ

Вы держите в своих руках дополнение «Войны Магов: Мастер силы против Повелителя битв»! В этом дополнении вы найдете 2 карточки Магов, 2 карточки Способностей магов, 248 карточек заклинаний, 2 книги заклинаний и лист вырубных фишек. Вам понадобится базовая игра «Войны Магов», чтобы сыграть в это дополнение. С помощью карточек заклинаний, включенных в это дополнение вы сможете составить обе книги заклинаний для Мастера силы и Повелителя битв, а также разработать новые стратегии для оригинальных 4 Магов. Мы также включили рекомендованный список заклинаний для Мастера силы и Повелителя битв. Карточки заранее разложены в удобном порядке. Начнем!



КОМПАС

Это жетон Компас. Используйте его, чтобы определить направление, когда этого требуют некоторые заклинания (к примеру *Отпор*). Разместите жетон так, чтобы его направления (N, E, S и W) указывали на разные стороны зоны. Бросьте кубик эффектов и в зависимости от выпавшего значения и положения Компаса определите направление.



МАСТЕР СИЛЫ

Мастер силы, телекинеза и магии разума. По большей части она одинокий воин, но ее острый ум и сила разума полностью компенсируют нехватку существ. Она мастер контроля и может одним взглядом расталкивать, удерживать, сокрушать и даже брать под свой контроль разум врагов. Большинство битв выигрывается в голове



КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ МАСТЕРА СИЛЫ

СНАРЯЖЕНИЕ	1 Танцующий скимитар 1 Кольцо защиты 1 Кольцо силы 1 Гальвитар 1 Пси-сфера 1 Броня штормового дрейка
ЗАКЛЯТИЯ	2 Стена пик
СУЩЕСТВА	1 Невидимый скиталец 3 Псайлок 3 Мыслеспора
ЧАРЫ	3 Очарование 1 Круг огня 2 Силовой залом 1 Силовое поле 2 Контроль разума
КОЛДОВСТВО	1 Уничтожение магии 1 Рассеивание 1 Распад 2 Удар силы 2 Толчок силы 3 Волна силы 1 Лечение 1 Массовый сон 1 Малое лечение 1 Мощный удар 3 Отпор 1 Уничтожение чар 1 Кража снаряжения
АТАКА	2 Молот силы 2 Каменный град 3 Невидимый кулак

и у Мастера силы для этого есть все необходимое.

Параметры

Мастер силы обладает следующими параметрами: «Приток маны» – 10, «Жизнь» – 32 и базовая ближняя атака – 3 кубика атаки. Ее подкласс – Пеллиан.

Образование

Обучена в школе Разума. Она мощный одиночный боец и предпочитает вкладывать все силы в битву, а не Призыв существ. Поэтому добавление существ в книгу заклинаний не из школы *Разума* стоит для нее тройную цену.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Щит отклонения

Мастер силы использует телекинез для отклонения атак, что дает ей свою собственную Защиту. Ее защита используется также, как любая Защита, указанная на карточках. Один раз за раунд она позволяет уклониться от ближней или дальней атаки, при выпадении 7+ на кубике эффектов. Запомните, вы можете использовать Защиту один раз за атаку. Ее щит отклонения требует заплатить 1 ману

каждый раз при использовании Защиты. Щит отклонения оплачивается в начале шага Уклонения от атаки, до

броска кубика эффектов для того, чтобы посмотреть успешно или нет она защитилась.

Силовой рывок

Мастер силы может использовать телекинез, чтобы притянуть существо ближе к себе. Силовой рывок - это быстрое заклинание *Силы*. Оно стоит 1 ману и действует на дистанции 1-2 зоны. Это заклинание можно сотворить 1 раз за раунд, так как будто оно было выбрано

в Фазу планирования. В отличие от заклинаний на карточке, это заклинание не сбрасывается после использования и его можно использовать каждый раунд! Силовой рывок **Толкает** целевое существо по направлению к мастеру силы. Это обратный эффект обычного толчка, которой толкает существо **от**. Если на выбор представлены 2 зоны куда можно толкнуть существо (существо стоит по диагонали на дистанции 2 зоны), тогда Мастер силы выбирает в какую из зон толкнет существо. Обратите внимание, что силовой рывок недостаточно сильный, чтобы толкнуть существо через стену со свойством «Атака при проходе». Также силовой рывок не оказывает эффекта на Незыблемых существ. Силовой рывок можно использовать как обычное действие или как действие быстрого заклинания мага. Так же, как и заклинание оно может быть развеяно или подвергнуто эффекту такого заклинания, как, например, *Сглаз*.

ПОВЕЛИТЕЛЬ БИТВ

Повелитель битв – мастер искусства Войны. Под его командованием огромный выбор разных солдат, от Гоблинов воинов из первых рядов, до легендарных чемпионов из его личной свиты. Он усиливает свою армию, различными укреплениями, военными машинами и могущественной магией Земли. Повелитель битв появился на поле боя, это его дом, и все, кто встретится ему на пути скоро в этом убедятся.



Параметры

Повелитель битв обладает следующими параметрами: «Приток маны» - 9, «Жизнь» - 36 и базовая ближняя атака – 3 кубика атаки. Его подкласс – Бладвейв.

Образование

Обучался в школах магии Войны и Земли. Он предпочитает прямой конфликт, оставляя трюки Тайной магии волшебникам. Поэтому он платит тройную стоимость за добавление заклинаний Тайной магии в его книгу заклинаний.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Ветераны

В течение битвы войска Повелителя битв накапливают опыт. Когда дружественное существо (кроме мага) атакует и уничтожает **Ближней** атакой вражеское существо, вы можете положить на это свое существо жетон Ветерана. На каждое существо можно положить только один жетон Ветерана. Жетон Ветерана дает существу, на котором лежит «**Ближняя атака +1**» и «**Броня +1**». Чтобы получить максимальное преимущество, Повелитель битв должен осторожно выбирать время для атак, чтобы как можно большее количество его существ получило жетоны Ветеранов. Эта способность работает лучше, когда у него много существ на поле боя.

Боевые приказы

Повелитель Битв может использовать специальные команды для своих солдат, которые называются Боевые приказы. Боевой приказ — это быстрое заклинание *Команды*. Это заклинание стоит 1 ману. Это заклинание можно сотворить 1 раз за раунд, так как будто оно было выбрано в Фазу планирования. В отличие от заклинаний на карточке, это заклинание не сбрасывается после использования и его можно использовать каждый раунд! Боевой приказ можно использовать как



обычное действие или как действие быстрого заклинания мага. Так же, как и заклинание оно может быть развеяно или подвергнуто эффекту такого заклинания, как, например, *Сглаз*.

Всего существуют 3 разных Боевых приказа, которые может сотворить Повелитель Битв. Они все работают по одинаковому принципу, но дают разные свойства солдатам. Все боевые приказы действуют на всех дружественных существ *солдат* в зоне с Повелителем битв **на момент сотворения заклинания**, и этот эффект длится до конца раунда. Солдаты могут покинуть зону, но все равно останутся со свойством, которое они получили до конца раунда. *Солдаты*, которые не находятся в одной зоне с Повелителем битв, когда он использует Боевой приказ, не получают свойств, даже если они после этого войдут в зону Повелителя битв. Варианты Боевых приказов на выбор:

Залп! – Все дружественные *солдаты* получают свойство «**Дальняя атака +1**».

В атаку! – Все дружественные *солдаты* получают свойство «**Натиск +1**».

Держать строй! – Все дружественные *солдаты* получают свойства «**Ближняя атака +1**» и «**Броня +1**», но только при обороне.

Используя снаряжение *Рог Готоса*, Повелитель битв может расширить действие Боевых приказов на всех дружественных солдат на всей арене! Правильное использование этой способности даст возможность управлять многофункциональной армией, состоящей из различных существ *солдат*.

Боевой навык



Повелитель битв сильный боец, поэтому у него есть свойство «**Ближняя атака +1**». Это свойство оказывает эффект также и на его базовую ближнюю атаку, это означает что он бросает 4 кубика при использовании этой атаки.

КНИГА ЗАКЛИНАНИЙ ПОВЕЛИТЕЛЯ БИТВ

СНАРЯЖЕНИЕ	1 Шлем командования 1 Рог Готоса 1 Кольцо командования 1 Броня штормового дрейка 1 Кувалда войны
ЗАКЛЯТИЯ	1 Молот Акиро 2 Башня лучников 1 Казармы 2 Сторожевой пост 2 Калечащие ежи 2 Зыбучие пески 2 Стена пик
СУЩЕСТВА	2 Дварф с секирой 2 Гоблин бомбардир 2 Гоблин строитель 5 Гоблин воин 3 Гоблин пращник 1 Гримсон меткий глаз, Снайпер 1 Железный голем 1 Людвиг Болтсторм 3 Орк мясник 1 Сэр Коразин, Мастер меча 1 Торг, охранник вождя
ЧАРЫ	1 Точность сокола 3 Укрепленная позиция 2 Щит разума 1 Знаменосец
КОЛДОВСТВО	2 Рассеивание 2 Распад 1 Землетрясение 1 Массовое лечение 1 Малое лечение 2 Мощный удар 2 Снайперский выстрел 1 Вихревой удар
АТАКА	2 Каменный град 2 Швырнуть валун

КОДЕКС

Автономный (свойство объекта)

Это снаряжение присоединено к существу и функционирует независимо от этого существа. Оно не занимает место для снаряжения. Оно не подвержено эффектам и не может быть изменено свойствами, способностями и состояниями существа к которому оно присоединено.

Но оно может быть подвержено эффектам от других источников и объектов.

Если снаряжение проводит атаку, эту атаку можно использовать один раз за раунд, как бесплатное действие, в конце Фазы действия существа. Если это ближняя атака, то она следует стандартным правилам защиты; но эта атака не активирует контратаку или барьер шипов и не снимает жетон защиты с цели.

Возврат (свойство объекта)

Когда это заклинание уничтожено или развеяно, даже если оно не было открыто, верните его в книгу заклинаний владельца, вместо того чтобы сбросить его.

Неразрушимый (свойство объекта)

Этому объекту не могут быть нанесены повреждения, и он не может быть уничтожен от повреждений. Но он может быть уничтожен другими эффектами или способностями, которые могут уничтожать без нанесения повреждений.

Непрямая (свойство атаки)

Это дальняя атака, у которой Линия Видимости не может быть заблокирована стеной.

Невидимый (свойство объекта)

Это объект невидим и не может быть выбран в качестве цели (нет Линии Видимости к нему). Но он может быть подвержен эффектам атаки, заклинаний или способностей, которые не целят его напрямую, такие как заклинания или атаки по зоне. Также он быть атакованным с помощью барьера шипов или контратаки. До тех пор, пока объект обладает свойством Невидимый, этот объект так же обладает свойствами «Вредитель» и «Уворот». Чары и снаряжение, присоединенные к Невидимому объекту, так же получают свойство Невидимый, но колдовство не получает.

ИЛИ Атаки (свойство атаки)

Некоторые атаки имеют приписку «ИЛИ» в своей строке атаки. Например, в строке атаки Людвиг Болтсторма указаны 2 варианта; атака может быть со свойством тройной удар или со свойствами Атака по зоне и Неизбежная. Когда атака объявлена, владелец определяет какой из вариантов атаки он выберет.

Ошеломлен (жетон состояния)

Существо парализовано. Замените ступором после действия. Незыблемые существа получают состояния Ступор вместо Ошеломлен. Стоимость снятия 3.



Клич Торга (эффект)

Торг, охранник вождя может положить жетон Клич на врага. Если существо с жетоном Клич находится в соседней зоне от Торга, оно должно либо передвинуться в зону к Торгу, или, если оно может, совершить дальнюю атаку, которая будет направлена на Торга. Если оно находится в зоне с Торгом или передвинулось в зону с Торгом, если оно может, должно совершить атаку, которая будет направлена на Торга.

Клич Торга не действует на Магов или существ с Иммуниетом к воздействию на разум. Клич не заставляет существ проходить через стены со свойством Атака при проходе. Если другой эффект (например, Кровожадность) побуждает провести атаку по другой цели, игрок, контролирующий существо, может выбрать, какую цель атаковать.

Снимите жетон Клич Торга в конце фазы действий существа подверженного Кличу, или, когда Торг начнет действовать, в зависимости от того что наступит быстрее.

