

Зло никогда не дремлет

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **пехотинца** Каркота на 1 территорию, где нет вражеских фигурок. Если добавили его на вражескую территорию, то Вы немедленно завоёвываете её.

Даже миг невнимательности позволяет злу возродиться вновь.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

7/110

Земли мёртвых

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте по 1 **пехотинцу** Каркота на каждую из 2-х различных подвластных Вам территорий

Мёртвые восстают по команде Каркота.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

8/110

Бродячий монстр

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте верхний жетон **Стража подземелья** к любому входу в подземелье на Ваш выбор лицом вниз.

Злобное влияние Каркота сеет ужас повсюду.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

19/110

Гниение души

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Бросьте на атаку 1 кубик **10** за каждую вражескую территорию, соседствующую хотя бы с 1 подвластной Вам территорией. Хозяин территории сам распределяет повреждения.

Чума Каркота взымает мрачную жатву с живых

© 2011 Wizards of the Coast LLC

16/110

Теневая чума

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Выберете одно вражеское царство. Хозяин этого царства убирает 1 из своих фигурок с 1 территории, которая соседствует с одной из подвластных Вам территорий.

Зловоние смерти заполняет воздух в Каркоте

© 2011 Wizards of the Coast LLC

15/110

Возрождение Лича

Сыграйте, когда будет уничтожен волшебник Каркота.

Добавьте 1 **волшебника** Каркота на территорию Karkothi Throneholds.

(Если Вы не владеете данной территорией, вместо этого добавьте **волшебника** на любую свою территорию)

Самые могущественные из злых волшебников приносят великие жертвы ради вечной жизни.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

9/110

Ходячий мертвец

Сыграйте в начале хода любого игрока.

Добавьте 2 **пехотинца** Каркота на 1 подконтрольную Вам территорию, на которой нет фигурок.

В Каркоте мёртвым никогда нет покоя.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

18/110

Мрачная порча

Сыграйте после того как в одном раунде битвы будут уничтожены 2 фигурки Каркота.

До конца битвы каждая фигурка Каркота наносит урон в атаке при броске на 5 или выше.

Когда погибают могущественная нежить, земля поглощает её гнилую эссенцию.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

17/110

Облако тьмы

Сыграйте в начале раунда битвы с участием дракона Каркота.

Отмените 1 урон, который будет получен в данном раунде.

Чёрный дракон окутан мглой, что скрывает его самого и ближайших союзников.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

3/110

Дождь бесцветного огня

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Уберите 3 фигурки Каркота из игры, затем выберите 1 вражескую территорию. Бросьте **12** на атаку в количестве, равном числу вражеских фигурок на этой территории. Хозяин территории сам распределяет урон

Волшебники Каркота овладели тёмными ритуалами, которые опустошают многие земли.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

11/110

Кислотное дыхание

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку дракона Каркота.

Дракон бросает ещё 6 кубиков **6** на атаку для этой атаки.

Едкое дыхание чёрного дракона одинаково разъедает, как металл, так и плоть.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

1/110

Оживить мертвеца

Сыграйте после того, как завоюете территорию, выиграв битву в свой ход.

Добавьте 3 **пехотинца** Каркота на завоёванную территорию.

После смерти враги Каркота пополняют его армию.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

2/110

Драконья чума

Сыграйте в начале битвы.

Каждый вражеский **дракон** получает 1 урон.

Смертоносная хворь из Каркота забирает даже самых могущественных созданий.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

6/110

Гребёж

Сыграйте после победы в битве.

Украдите 1 золото из сокровищницы проигравшего царства.

Земли, осмелившиеся противостоять Каркоту, дорого расплачиваются за своё сопротивление.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

5/110

Ползучая погибель

Сыграйте после фазы обмена первыми ударами в раунде битвы.

Нанесите 1 урон.

Наступательные войска натиска Каркота – болезнь и смерть.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

4/110

Некротическая трансформация

Сыграйте в свою фазу передвижения.

Выберете 1 вражескую территорию, где расположен вражеский **пехотинец**. Уберите 1 вражеского **пехотинца** с этой территории, затем добавьте туда 1 **бойца** Каркота. Данное действие начинает битву, если на территории остались вражеские фигурки

«Редгар! Тебе нехорошо?»

© 2011 Wizards of the Coast LLC

10/110

Иссушающая хватка

Сыграйте в начале битвы с участием бойцов с обеих сторон.

Уберите 1 вражеского **бойца** из битвы, затем добавьте 1 **пехотинца** того же царства в битву.

Прикосновение призрака вытягивает жизненные силы из сильнейшего воина.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

20/110

Дорога теней

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Выберете 1 подконтрольную Вам территорию. Уберите 1 фигурку Каркота с этой территории, переместите любое количество фигурок Каркота с этой территории на 1 соседнюю дружественную территорию.

Путешествие сквозь Царство теней – быстрый, но опасный способ срезать путь.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

14/110

Неистовство

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Выберете 1 вражескую территорию. Бросьте столько **12** на атаку, сколько **монстров** Каркота находятся на всех соседних с этой территориях.

Хозяин территории сам распределяет урон.

Зомби-увальней тяжело контролировать, однако правители Каркота благоприятствуют хэрсу.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

12/110

Восставший увальень

Сыграйте во время фазы передвижения любого игрока.

Добавьте 1 **монстра** Каркота на 1 подконтрольную Вам территорию.

Если играете эту карту во время своей фазы передвижения

Сила зла воскрешает труп недавно погибшего огра.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

13/110

Залп из стрел

Сыграйте в начале битвы.

Участвующие в битве **пехотинцы** Вайлина получают **первый удар** до конца битвы.

Дождь из стрел накрывает противников прежде чем они успевают атаковать.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

21/110

Блокада

Сыграйте в конце своей фазы передвижения.

Каждый **боевой корабль** Вайлина бросает на атаку 1 кубик **8** против любой соседней вражеской территории.

Хозяин территории сам распределяет урон.

Флот Вайлина берёт вражеские города измором, блокируя торговлю

© 2011 Wizards of the Coast LLC

22/110

В атаку!

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

До конца Вашего хода каждый **пехотинец** Вайлина передвигается на 2

Вдохновлённые своими убеждениями, воины Вайлина продвигаются вглубь вражеской территории

© 2011 Wizards of the Coast LLC

23/110

Экипаж с боевой подготовкой

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Добавьте 1 **пехотинца** Вайлина на каждый **боевой корабль** Вайлина, который может его вместить.

Хорошо подготовленный экипаж может повернуть ход сражения.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

24/110

Драконобойные Стрелы

Сыграйте в начале битвы.

Каждый вражеский **дракон**, участвующий в битве, получает 1 урон.

Эльфийские лучники изготавливают зачарованные стрелы, которые бьют прямо в сердце дракона

© 2011 Wizards of the Coast LLC

25/110

Корсары Изумрудного клинка

Сыграйте в любое время.

Выберете вражеское царство, территория которого граничит с акваторией, где присутствует **боевой корабль** Вайлина. Украдите 2 золота из сокровищницы этого царства.

Головорезы из вотчин Изумрудного клинка - самые лучшие в мире.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

26/110

Попутный ветер

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

До конца Вашего хода каждый **боевой корабль** Вайлина передвигается на 3 и наносит урон при броске кубика на атаку от 5 и выше.

Друиды Вайлина обладают таинственной властью над погодой.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

27/110

Переправа фей

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Выберете 1 дружественную территорию. Переместите любое количество фигурок Вайлина из этой территории на 1 соседнюю дружественную территорию.

Путник может попасть в Фейвайлд, даже не заметив перемещения.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

28/110

Огненное дыхание

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку дракона Вайлина.

Дракон бросает ещё 4 кубика **10** за эту атаку.

Золотой дракон извергает пламя ярости.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

29/110

Флот туманной тени

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 2 **боевых корабля** Вайлина на 1 дружественную акваторию.

Элитную армаду Вайлина бояться за её внезапные засады.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

30/110

Союзник природы

Сыграйте в начале наземной битвы с участием Ваших фигурок.

Добавьте 1 **монстра** Вайлина в битву

Древний союз связывает эльфов и энтов Блуждающих лесов.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

31/110

Возрождение природы

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Вы немедленно завоёвываете 1 вражескую территорию, где нет фигурок.

Добавьте туда 1 **монстра** Вайлина.

Сама земля борется со смертью и разрушением.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

32/110

Первородный всплеск

Сыграйте, если промахнулись хотя бы одним кубиков на атаку во время раунда битвы.

Перебросьте все свои промахи, полученные при броске кубиков на атаку в этом раунде.

(если играете эту карту во время фазы обмена **первыми ударами**, то также перебрасываете все другие промахи в этом раунде)

Силы природы направляют атаки воинов Вайлина.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

33/110

Флот корсаров

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **боевой корабль** Вайлина с 1 **пехотинцем** Вайлина на борту на 1 дружественную акваторию.

Во время войны Союз Вайлина полагается на свои хорошо вооружённые торговые флоты.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

34/110

Ярость

Сыграйте в начале раунда битвы.

Участвующие в битве **бойцы** Вайлина получают **первый удар** до конца битвы.

Праведный гнев наполняет сердца чемпионов в борьбе со злом.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

35/110

Варвары Серебряного когтя

Сыграйте в начале наземной битвы, где Вы - защищающаяся сторона.

Добавьте 1 **бойца** Вайлина и 1 **пехотинца** Вайлина в битву.

Хотя благородное племя Серебряного когтя предпочитает избегать конфликтов, война настигла их.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

36/110

Ураганный ветер

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Переместите 1 вражеский **боевой корабль** или **элементаль шторма** с его текущего положения на 1 соседнюю акваторию по Вашему выбору.
Выбранная акватория должна быть дружественной по отношению к перемещаемой фигурке.

Старшие друиды в совете лорда Вайлина – мастера над стихиями.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

37/110

Неожиданный рост

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 2 **осадных орудия** Вайлина на 1 дружественную территорию.

Эльфийские дровосеки превращают деревья в мощные орудия войны.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

38/100

Призыв элементаля шторма

Сыграйте в начале битвы с участием Ваших фигурок.

Добавьте 1 **элементаля шторма** Вайлина в битву.

Внезапно небо темнеет и воющий вихрь сотрясает землю.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

39/100

Торговый путь

Сыграйте во время своей фазы передвижения.

Выберете другое царство с территорией, которая граничит с акваторией, где имеется **боевой корабль** Вайлин.

Вы получаете 4 золота, а выбранное царство получает 2 золота.

Успешные торговые переговоры обогащают всех участников.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

40/100

Оживить голема

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Добавьте 1 **монстра** Железного круга на 1 территорию, где присутствует **волшебник** Железного круга.

Мастера волшебники Железного круга создают самоходные военные механизмы.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

41/100

Бомбардировка

Сыграйте в начале битвы.

Во время первого раунда битвы единственные фигурки, которые могут атаковать – **осадные орудия** Железного круга.

Осадные расчёты Железного круга – самые смертоносные.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

42/100

Воинский призыв

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **пехотинца** Железного круга на каждую из 3-х различных дружественных территорий.

Все пригодные индивиды обязаны отслужить в военных силах Железного круга минимум два года.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

43/100

Замаскированное продвижение

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Выберете 2 соседние дружественные территории. Перемещайте Ваши фигурки между этими двумя территориями как угодно.

Мастерские иллюзии скрывают от врагов перемещающиеся войска.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

44/100

Драконий яд

Сыграйте в начале битвы.

Каждый участвующих в битве вражеский **дракон** получает 1 урон.

Воины Железного круга вывели токсин, который смертелен даже для великих змеев.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

45/100

Ужасный союз

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Вы немедленно завоёвываете 1 вражескую территорию, на которой нет фигурок. Добавьте 1 **пехотинца** Железного круга на эту территорию.

Под угрозой войны одна нация присягает на верность Железному кругу в обмен на защиту.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

46/110

Огненное дыхание

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку дракона Железного круга.

Для этой атаки **дракон** бросает 5 дополнительных кубиков **8**

Изрыгаемое красным драконом пламя охватывает поле битвы.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

47/110

Огненный щит

Сыграйте в начале битвы.

Выберете 1 **бойца** Железного круга. До конца битвы этот боец бросает на атаку ещё один кубик **10**

Мистическая сила окутывает чемпионов Железного круга аурой огня.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

48/110

Огненный шар

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку за волшебника Железного круга.

Во время этой атаки **волшебник** бросает дополнительно столько **6** кубиков, сколько вражеских фигурок участвуют в битве.

Гоблины-заклинатели Железного круга любят смотреть, как горят предметы.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

49/110

Гоблины-механики

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **осадное орудие** Железного круга на 1 дружественную территорию.

Гоблины собирают обломки с поля битвы, чтобы соорудить исправные, пусть и грубоватые, военные машины.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

50/110

Печально известный предатель

Сыграйте в начале раунда битвы с участием Ваших фигурок и любого вражеского бойца.

Уберите 1 вражеского **бойца** из битвы, затем добавьте 1 **бойца** Железного круга в битву.

Обещания власти и золота искушают беспринципных искателей приключений.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

51/110

Удар молнии

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку за волшебника Железного круга.

Волшебник бросает на эту атаку 2 дополнительных кубика **10**

Грозовой швал всегда следует за армией Железного круга.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

52/110

Мастер-убийца

Сыграйте в начале наземной битвы.

Уберите из битвы 1 вражескую фигурку стоимостью 3 золота или ниже.

Прокрадываясь сквозь тень, профессиональные убийцы идут за вражескими лидерами.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

53/110

Мастер-разбойник

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Украдите 2 золота из сокровищницы одного из вражеских царств.

Уничтожить возможность платить солдатам за службу гораздо легче, их самих, зато также эффективно.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

54/110

Компания наёмников

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 4 **пехотинца** Железного круга на 1 дружественную территорию.

Золото призывает готовые мечи быстрее, чем пункты набора.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

55/110

Пиратский флот

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **боевой корабль** Железного круга в 1 дружественную акваторию.

Окровавленный пиратский флаг вселяет ужас во всех морях.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

56/110

Пиратский флот

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **боевой корабль** Железного круга в 1 дружественную акваторию.

От свирепых пиратов хобгоблинов пощады ждать не приходится.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

57/110

Отряд вербовщиков во флот

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Уберите 1 фигурку Железного круга с 1 прибрежной территории. Затем добавьте 1 **боевой корабль** Железного круга с 1 **пехотинцем** Железного круга на борту в 1 дружественную акваторию, соседствующую с этой территорией.

Моряки рассказывают одни и те же истории о том как они поступили на службу в ВМФ Железного круга.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

58/110

Ловушка

Сыграйте, когда любой вражеский герой исследует подземелье.

Перед битвой в подземелье бросьте на атаку кубики **8** в количестве равном числу героев, исследующих это подземелье. Хозяин героев сам распределяет урон.

«Где же вор, когда он так нужен?»

© 2011 Wizards of the Coast LLC

59/110

Военный сбор

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Уберите 1 фигурку Железного круга из игры, затем добавьте 4 золота в свою сокровищницу.

Высокие налоги финансируют военные силы, но финансовая нагрузка вызывает внутренние раздоры.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

60/110

Провинциальная милиция

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте по 1 **пехотинцу** Нерата на каждую из 5 различных дружественных территорий, начиная с территорий, где нет фигурок.

Пламя сопротивления горит даже в самых скромных сердцах.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

61/110

Военный целитель

Сыграйте перед тем как получить урон в раунде битвы.

Отмените до 3-х единиц урона, полученных в данном раунде.

Бережное прикосновение бросает вызов кровавому ужасу битвы.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

62/110

Пограничный патруль

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Добавьте 1 **пехотинца** Нерата на каждую дружественную территорию, которая соседствует с хотя бы 1 вражеской территорией.

Смелые рейнджеры защищают остатки Нерата от атак.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

63/110

Холодное дыхание

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку дракона Железного круга.

Для этой атаки **дракон** бросает 4 дополнительных кубика **12**

Если Вы сражаетесь на стороне защиты, атакующий не может отступить.

Серебряный дракон заключает врагов в ледяную тюрьму.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

64/110

Знания в драконологии

Сыграйте в начале битвы.

Каждый участвующий в битве вражеский **дракон** получает 1 урон.

Мудрецы Нерата годами изучали анатомию драконов, чтобы узнать их уязвимые места.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

65/110

Детёныш дракона

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 1 **дракона** Нерата на территорию Winterbole Forest.

(если Вы не владеете территорией Winterbole Forest, вместо этого добавьте 1 **дракона** в любую другую дружественную территорию)

Лес Винтербол – древнее место рождения драконов.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

66/110

Фестиваль Ока

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте 2 **бойца** Нерата на территорию Nentir Vile.

(если Вы не владеете территорией Nentir Vile, вместо этого добавьте 1 **бойца** в любую другую дружественную территорию)

Каждую зиму чемпионы Корда, Груумша и Модарина сходятся в ритуальном поединке в деревне Хаммерфаст.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

67/110

Ледяной шторм

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку за волшебника Нерата.

Для этой атаки **волшебник** бросает 2 дополнительных кубика **12** на **первый удар**.

Волшебники Нерата направляют силу льда враждебных северных пустошей.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

68/110

Вдохновляющая сага

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Каждый раз, когда Вы завоёвываете территории в этом ходу, добавляйте в эту территорию 1 **пехотинца** Нерата.

Волнующие рассказы о победе сплачивают войска под знаменем Нерата.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

69/110

Восстание

Сыграйте в начале Вашего хода.

Вы немедленно завоёвываете 1 вражескую территорию, на которой нет фигурок.

Добавьте в эту территорию 1 **бойца** Нерата и 2 **пехотинца** Нерата.

После долгих лет угнетения появляется герой и ведёт граждан к свободе.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

70/110

Наследие Нерата

Сыграйте в конце фазы проведения битв любого игрока.

Посчитайте количество начальных территорий Нерата, занятых врагами. Добавьте столько же **пехотинцев** Нерата на любые подвластные Вам территории, распределив их по своему усмотрению.

Древний союз расколотой нации Нерата заключаются вновь, когда есть острая нужда.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

71/110

Волшебная стрела

Сыграйте непосредственно перед броском кубика на атаку за волшебника Нерата.

Результат броска кубика **волшебника** автоматически становится 10.

«Получай!»

© 2011 Wizards of the Coast LLC

72/110

Ополчение

Сыграйте в начале битвы, где Вы – защищающаяся сторона.

Добавьте в битву 3 **пехотинца** Нерата.

Крестьяне берут в руки оружие, чтобы защитить свою родину от вторжения.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

73/110

Народное восстание

Сыграйте во время своей фазы набора карт.

Бросьте 1  кубик за каждую Вашу начальную территорию, которая сейчас находится под контролем врага.

Хозяин каждой территории сам распределяет урон.

Народ наносит ответный удар по вражеским оккупантам.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

74/110

Отступление

Сыграйте в конце раунда битвы, где Вы – защищающаяся сторона.

Переместите любое количество фигурок Нерата с атакованной территории в любую соседнюю дружественную территорию. (Если таковых территорий нет, эффект карты не применяется)

Когда шансы против тебя, не играй в игру!

© 2011 Wizards of the Coast LLC

75/110

Непрерывное наступление

Сыграйте после того как завоюете территорию, победив в битве в свой ход.

Вы можете сразу же атаковать 1 соседнюю вражескую территорию любыми фигурками из только что завоёванной территории.

Предчувствуя поворот в исходе войны, солдаты охотно бросаются в атаку.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

76/110

Телепортация

Сыграйте в конце любой фазы любого игрока.

Переместите 1 фигурку Нерата из её текущей позиции в любую дружественную территорию.

Находясь под давлением с многих фронтов, Нерат изобрёл пути обхода сил врага.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

77/110

Проверка боем

Сыграйте в конце битвы.

Уберите до 3-х **пехотинцев** Нерата, которые пережили битву, затем добавьте 3 **бойца** Нерата на эту территорию

В котле войны рождаются великие герои.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

78/110

Война на два фронта

СЫГРАЙТЕ НЕМЕДЛЕННО

Добавьте по 1 **бойцу** Нерата на каждую из 2-х различных дружественных территорий.

Чем сильнее натиск врага, тем яростнее сопротивление Нерата.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

79/110

Бывалый военначальник

Сыграйте в начале раунда битвы.

До конца битвы каждая фигурка Нерата наносит урон при броске кубика на 5 и выше.

Украшенная шрамами доблестных сражений, военный начальник вдохновляет своих последователей

© 2011 Wizards of the Coast LLC

80/110

Сапфир чёрного черепа

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Каждый Ваш **монстр** наносит 2 урона, при броске кубика на 10 или выше.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

81/110

Ботинки скорости

Сыграйте в начале битвы
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СВОЙСТВО

Ваши **бойцы** получают **первый удар**.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

82/110

Кадило повелителя воздушных элементарей

Сыграйте в начале битвы
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СВОЙСТВО

Ваши **элементали шторма** получают
первый удар.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

83/110

Хрустальный шар

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

В начале Вашего хода можете
посмотреть все жетоны **стражей**
подземелья в 1 подземелье по
Вашему выбору.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

84/110

Колода всякой всячины

Сыграйте в любое время.

СИЛА

Возьмите верхнюю карту из колоды
событий Вашего царства.

СВОЙСТВО

В начале Вашего хода можете
посмотреть две верхние карты из
колоды событий Вашего царства и
положить одну из них под низ колоды.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

85/110

Глаз Векны

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз в начале Вашего хода
выберете 1 вражескую территорию,
соседствующую с территорией, на
которой присутствует Ваш
волшебник.

Хозяин вражеской территории
убирает с неё 1 фигурку (не замок).

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

86/110

Статуэтка удивительной силы

Сыграйте в начале Вашего хода
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СИЛА

Добавьте 1 Вашего **монстра** на
дружественную территорию.

СВОЙСТВО

Один раз в начале Вашего хода
можете переместить 1 из Ваших
монстров с одной дружественной
территории на любую другую
дружественную территорию.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

87/110

Рукавицы силы огра

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Ваши **бойцы** получают **буйство**.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

88/110

Десница Векны

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз в начале Вашего хода
можете переместить 1 Вашего
волшебника из любой дружественной
территории на любую другую
дружественную территорию.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

89/110

Святой мститель

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз за битву можете
перебросить кубик за одного
промахнувшегося **бойца**.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

90/110

Рог порчи

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Нанесите 1 урон в начале битвы против территории, где стоит **замок**.
Хозяин территории сам распределяет урон.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

91/110

Рог Вальхаллы

Сыграйте в начале хода любого игрока
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СИЛА

Добавьте 3 Ваших **пехотинцев** на 1 дружественную территорию.

СВОЙСТВО

Один раз в начале Вашей фазы набора войск добавьте 1 Вашего **пехотинца** на 1 дружественную территорию.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

92/110

Подковы скорости

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Ваши **герои** могут передвигаться на 3.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

93/110

Мазь Кеогхтома

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз во время каждого своего хода можете отменить 1 урон по Вашим войскам.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

94/110

Молот титанов

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Каждый раз, когда в Ваш ход какой-либо из Ваших **монстров** завоёвывает вражескую территорию, Вы крадёте 1 золото из сокровищницы этого вражеского царства

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

95/110

Чудесные пигменты Нолзура

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз в начале Вашего хода можете добавить 1 **осадное орудие** либо **боевой корабль** на 1 дружественную территорию или акваторию соответственно

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

96/110

Сфера драконов

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Каждый из Ваших **драконов** наносит 2 урона при броске кубика на 15 и выше.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

97/110

Сфера штормов

Сыграйте в начале битвы
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СВОЙСТВО

Ваши **боевые корабли** получают **первый удар**.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

98/110

Философский камень

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Доход Вашего царства увеличивается на 1.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

99/110

Отражающий щит

Сыграйте в начале битвы
ИЛИ
Сыграйте в конце раунда игры.

СВОЙСТВО

В битвах с участием Ваших **бойцов**
вражеские **волшебники** теряют
первый удар до конца битвы.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

100/110

Кольцо невидимости

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Ваши **герои** могут передвигаться
через вражеские территории, не
останавливаясь.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

101/110

Кольцо волшебства

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз за битву можете
перебросить один кубик за
промахнувшегося **волшебника**.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

102/110

Одеяние архимага

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Каждый из Ваших **волшебников**
наносит 2 урона при броске кубика на
10 и выше.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

103/110

Жезл воскрешения

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Один раз во время Вашего хода, когда
один из Ваших **героев** уничтожен,
можете потратить 1 золото, чтобы
поместить его на любую
дружественную территорию.

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

104/110

Посох мага

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Когда один из Ваших **волшебников**
уничтожен в битве, этот **волшебник**
сразу же бросает 1
 кубик.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

105/110

Круги телепортации

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Во время Вашей фазы передвижения
каждая Ваша фигурка, находящаяся на
территории с замком, может
переместиться на другую территорию,
где стоит другой Ваш замок.

Это действие считается за
передвижение на 1 территорию.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

106/110

Тройная корона

Сыграйте в любое время.

3 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

107/110

Сокровища

Сыграйте в любое время.

СИЛА

Добавьте 3 золота в Вашу
сокровищницу

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

108/110

Стрижающий меч

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Каждый из Ваших **бойцов** наносит 2 урона при броске кубика на 10 и выше.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

109/110

Крылатые сапоги

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

Ваши **герои** становятся летающими фигурками.

(Они могут заканчивать фазу передвижения на дружественной акватории, могут отступать на дружественные акватории, могут вновь передвигаться в фазу перегруппировки)

1 ПОБЕДНОЕ ОЧКО

© 2011 Wizards of the Coast LLC

110/110

Меч Каса

Сыграйте в любое время.

СВОЙСТВО

В начале битвы можете убрать 1 из Ваших **бойцов** из этой битвы. Если сделаете это, уберите 1 вражеского **волшебника** из этой же битвы.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

PROMO

Гнездо Лаваньи

Сыграйте в конце битвы

ИЛИ

Сыграйте в конце раунда игры.

СВОЙСТВО

Отмените до 3 ед. урона, полученных в этом раунде битвы.

2 ПОБЕДНЫХ ОЧКА

© 2011 Wizards of the Coast LLC

EXTRA 1/3

Сыграйте в любое время.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

EXTRA 2/3

Сыграйте в любое время.

© 2011 Wizards of the Coast LLC

EXTRA 3/3