

WARHAMMER DISKWAR

1. Выбор стороны Конфликта.

Определите жребием или по цвету кожи, кто играет какой армией.

2. Сформируйте армию.

Выбрав 1 или 2 героев, на сумму очков призыва, наберите отряды.

Соблюдая условия:

- не смешивайте силы Порядка и Хаоса,
- не более 1 уникального диска,
- герой не нанимает другую расу,
- малых дисков не должно быть меньше, чем в сумме больших и средних, сам герой не учитывается,
- одинаковые диски - малые не более трех, средние - двух, большой один,
- не более одного элитного.

3. Определение инициативы.

Чтобы определиться, в каком порядке игроки будут ходить во время битвы, каждый участник бросает шестигранный кубик и прибавляет к выпавшему числу количество оставшихся у него очков призыва.

Игрок с наименьшим уровнем инициативы получает самый большой жетон инициативы.

Во время битвы ваш уровень инициативы служит для **разрешения ничьих**: если вы и ваш соперник задали одинаковые стратегии картами приказов или набрали по результатам битвы одинаковое количество победных очков. В любой ситуации при ничьей побеждает игрок с наименьшим числом на жетоне инициативы.



4. Определение целей игроков.

После определения инициативы (и порядка, в котором будут ходить игроки), игрок с наибольшим уровнем инициативы (т.е. «последний игрок») перемешивает все карты сценариев, берёт две из них, выбирает одну и выкладывает рядом с полем битвы, лицевой стороной вверх. Эта карта становится активным сценарием предстоящей битвы. Любая карта сценария имеет два текстовых блока. В верхнем блоке приведено особое свойство сценария, а в нижнем — задание.

После того, как последний игрок выбрал активную карту сценария, оставшиеся карты перемешиваются и раздаются по одной всем игрокам, рубашкой вверх. Доставшаяся вам карта сценария служит вашим секретным заданием на битву.



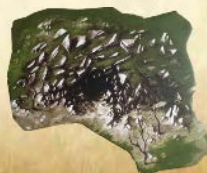
5. Создание зон расстановки войск.

Зоны расстановки войск задаются картами расстановки, которые сдаются из перемешанной колоды на поле битвы. Перед партией на поле битвы сдаётся столько карт расстановки, сколько всего полков в армиях игроков. И снова последний игрок получает возможность быть первым: он первым выбирает и забирает себе карту расстановки. Затем игроки по очереди выбирают и забирают себе по карте. И так, пока карты не закончатся.



6. Размещение элементов местности.

Следующий этап подготовки к битве — выбор и размещение на поле битвы элементов местности. Для начала перемешайте карты местности и выложите четыре верхние карты в ряд рядом с полем битвы,



лицевой стороной вверх. Начиная с последнего игрока, вы и ваш соперник (или соперники) выбираете карты местности и размещаете на поле битвы соответствующие им элементы.



7. Расстановка войск.

Во время последнего этапа подготовки к битве последний игрок снова действует первым и расставляет диски своей армии в пределах своих зон расстановки и не превышая их числа расстановки.



8. Фаза активации.

Каждый игрок начинает битву, располагая картами приказов на руке. Количество карт, которые игрок может выложить на стол, ограничивается его выбором героев и правилом: игрок не может иметь больше одной определённой карты (т.е. не может иметь две и больше карт с одинаковым названием). Но что ещё важнее, так это то, что в левом верхнем углу любой карты приказа приведено число, которое задаёт, сколько отрядов вы можете активировать, а слева по центру — стратегия на раунд. Выбранная вами стратегия и задаёт, в каком порядке вы и ваш противник будете перемещать свои войска.



Активировав предписанное картами приказов количество отрядов, игроки выбирают новые карты приказов, задают новую очередь передачи хода и активируют следующие отряды. И так, пока у всех игроков не останется дисков, которые можно активировать.

9. Новый раунд.

Снимите все жетоны, кроме жетонов «Ран» и «Яда», с отрядов. (Яд в ране не даёт ей заживать, а значит, в конце фазы жетоны урона останутся на жертве и снимаются только жетоны «Яд»). Выберите по одной карте приказа и откройте их одновременно.



Игра длится 5 раундов.

Thanks to:
Drazhar, Stereochild.
www.snipertroll.wordpress.com
www.vassalengine.org



Disclaimer: This document is completely unofficial and is intended only for the personal use of existing owners of the game for additional reference. This document may not be re-posted online, sold or used in any way except for personal use. The author is in no way affiliated either with Games Workshop Ltd. or Fantasy Flight Publishing Inc. Games Workshop, the Games Workshop logo, Warhammer, the Warhammer logo, the foregoing marks' respective logos and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer World are either © or ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000 - 2013, variably registered in the UK and other countries around the world. Diskwars and Fantasy Flight Supply are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games and the FFG logo are registered trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved to their respective owners.

Примеры армий + карты

Orc Disks

- 1 Grom the Paunch
- 2 Arrer Boyz
- 1 Boar Boyz
- 3 Orc Boyz
- 1 Stone Fangz Shaman
- 1 Wolf Riders

Orc Command Cards

Approach, Eager Troops, Lure, Waaagh!



Для обучающего сценария



Empire Disks

- 1 Karl Franz
- 1 Bright Wizard
- 2 Hochland Pistoliers
- 3 Marienburg Swordsmen
- 2 Reikland Crossbowmen

Empire Command Cards

Entrap, Myrmidia's Blessing, Push, Rally

Archaon the Everchosen:

- 2 Kurgan Marauders,
- 1 Flamers,
- 1 Bloodthirster;
- Storm of Chaos, Assault



Kairos Fateweaver:

- 1 Kurgan Marauders,
- 1 Plaguebearers,
- 1 Hellstrider,
- 1 Hellcannon;
- Intimidate, Nurgle's Rot



Valkia the Bloody:

- 2 Flamers,
- 1 Sorcerer of Tzeentch,
- 1 Bloodcrushers;
- Blood for the Blood God, Stall



Azhag the Slaughterer:

- 1 Big Boss,
- 1 Arrer Boyz,
- 1 Wolf Riders,
- 1 Boar Boyz;
- Fists of Mork, Approach



Grimgor Ironhide:

- 3 Orc Boyz,
- 1 Arrer Boyz,
- 1 Rock Lobber;
- Waaagh!, Strength of Gork



Grom the Paunch:

- 1 Stone Fangz Shaman,
- 1 Black Orcs,
- 1 Wolf Riders,
- 1 River Troll;
- Eager Troops, Lure



Karl Franz:

3 Marienburg Swordsmen,
1 Huntsmen,
1 Helblaster Volley Gun,
Myrmdia's Blessing,
Rally



Luthor Huss:

1 Bright Wizard,
1 Talabheim Greatswords,
1 Knights Panther,
1 Hochland Pistoliers;
Fulminating Cage,
Inspire



Volkmar the Grim:

2 Reikland Crossbowmen,
1 Steam Tank,
1 Hochland Pistoliers;
Garrison,
Attack



Alarielle the Radiant:

1 Militia Archers,
2 Swordmasters of Hoeth,
1 Sky Cutter;
Speed of Asuryan,
Arcane Attack



Teclis:

2 Militia Spearmen,
1 High Mage,
1 Sun Dragon;
Shield of Saphery,
Push



Tyrrion:

1 Maiden Guard,
1 Militia Archers,
1 Ellyrian Reavers,
1 Bolt Thrower;
Winds of Morai-Heg,
Entrap



Mannfred Von Carstein:

2 Tomb Banshee,
1 Aspiring Necromancer,
1 Dire Wolves,
1 Skeleton Warriors

Heinrich Kemmler:

1 Zombie Dragon,
1 Black Knights,
2 Skeleton Warriors

Command Cards: Inspire, Eager Troops,
Invocation of Nehek, Dark Majesty



Thorgrim Grudgebearer:

1 Flame Cannon,
2 Karaz-a-Karak Hammerers,
1 Karak Hirn Miners

Queen Helga:

1 Runic Cannon
1 Flame Cannon,
2 Karak Azul Warriors

Command Cards: Grudge-Born Fury,
Grim Resolve,
Shield Wall, Lure





Charge!

Каждый диск получает 1 ⬆

Цель:

5 победных очков за каждый ваш диск хотя бы частично во вражеской зоне расстановки.

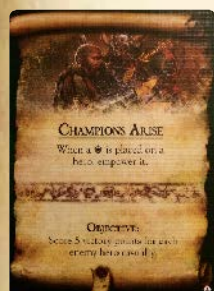


Generalcide

Каждый герой теряет 1 ⬇

Цель:

5 победных очков за каждый убитый вражеский диск Герой.



Champions Arise

Когда на Героя кладется ⬆, усиь его.

Цель:

5 победных очков за каждый убитый вражеский диск Герой

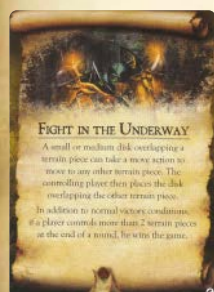


Advancing Lines

1 дополнительная карта развертывания для каждого игрока. Игроки должны создать по крайней мере, 2 зоны развертывания.

Цель:

5 победных очков за оппонента за каждый диск хотя бы частично во вражеской зоне расстановки.



Fight in the Underway

Малый или средний диск перекрывая часть местности может выполнить действие движения, чтобы перейти к любой другой части местности.

В дополнение к обычным условиям победы, если игрок контролирует более 2-х частей местности в конце раунда, он выигрывает игру



Conquest

Когда игрок выставляет местность, он может сразу выставить 1 свой диск хотя бы частично в ней.

Цель:

1 победное очко за каждый убитый вражеский диск



Rain of Arrows

Каждый диск Стрелок бросает дополнительный ⬇ во время стрелковой атаки

Цель:

1 победное очко за каждый убитый вражеский диск



Strongholds

Перед началом этапа 6 расстановки (создание зон расстановки), каждый игрок в порядке инициативы должен поставить 1 местность Watchtower на расстоянии не менее средней дальности от любого края карты. Если игрок контролирует Watchtower, он может активировать его как один из своих дисков чтобы выполнить «►»: Осадная дальность [3] 3 ⬆» стрелковую атаку. В дополнение к обычным условиям победы, если игрок контролирует 2 или более Watchtower на конец раунда, он немедленно выигрывает.

Fearless

Все Герои получают иммунитет к (страх)

Цель:

1 победное очко за каждый убитый вражеский диск



Stratagems

Каждая армия получает 1 дополнительную командную карту.

Игрок может использовать одну из его карт, чтобы уалить ⬆ токены с кавалерии, пехоты или стрелкового дисков в среднем диапазоне от одного из своих героев. Использование этой способности не активирует этого героя.

Стандартные условия победы.



Advance 4

Нет особенностей. Core 2x



All In 6

Диски не могут быть усилены в этой зоне. LoD 1x



Ambush 3

Развертывание до 3-х дисков в этой зоне на большой дистанции. Core 2x



Detachment 5

Эта карта должна формировать свою собственную зону. Core 2x



Disperse 3

Диски могут быть развернуты в этой зоне с перекрытием. (Вместо того, чтобы быть полностью в пределах своих границ). Core 1x



Feint 3

Эта зона может быть перемещена, прежде чем диски будут развернуты в ней. Core 1x



Palisade 3

Диски в этой зоне Стойкие. NaH 1x



Rendezvous 1

Не размещать ⬆ на дисках резерва, появляющихся в этой зоне. Core 1x



Scout 2

До 2-х дисков размещенных в этой зоне получают свойство разведчик. Core 1x



Screen 2

Диски в этой зоне получают Укрытие. Core 1x



Skirmish 3

Диски, которые начинают двигаться из этой зоны получают 1 ⬆. Core 1x

**Сторожевая башня****(Blocks Sight) Блокирует видимость.****(Cover) Укрытие.** Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

Не влияет на перебрасывания в связи с ↗.

(Fortified). Укрепленный. Диск хотя бы частично в этой местности приобретает черту Иммуниет к урону (Таран).**(High Ground) Возвышенность.** Диск хотя бы частично в этой местности может проследивать зону видимости через местность с чертой Blocks Sight.**Разрушенная Мельница**

Если игрок контролирует эту местность, он может усилить диски перекрывающие её, но не более чем один диск за раунд.

**Гномья кузница****(Defensive) Защитный.**

Диск хотя бы частично в этой местности

приобретает черту Стремительный ☼

(Cover) Укрытие.

Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

Не влияет на перебрасывания в связи с ↗.

Если игрок контролирует эту местность, союзные герои становятся "Рунными кузнецами".

**Шахта****(Fortified). Укрепленный.** Диск хотя бы частично в этой местности приобретает черту Иммуниет к урону (Таран).

Когда вы размещаете эту местность, вы можете расположить 1 маленький или средний диск на нем.

**Пещера****(Fortified) Укрепленный.**

Диск хотя бы частично в этой местности приобретает черту Иммуниет к урону (Таран).

Диск находящийся в этой местности на другом диске теряет этот иммунитет.

**Малые деревья****(Blocks Sight) Блокирует видимость.****(Rough) Труднопроходимый.** Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.**(Cover) Укрытие.**

Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

Не влияет на перебрасывания в связи с ↗.

**Болото****(Rough) Труднопроходимый.** Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.**Большие деревья****(Blocks Sight) Блокирует видимость.****(Rough) Труднопроходимый.** Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.**(Cover) Укрытие.**

Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

Не влияет на перебрасывания в связи с ↗.

**Усадьба****(Cover) Укрытие.**

Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

Не влияет на перебрасывания в связи с ↗. Диск получает стойкий (stalwart), может стрелять даже прижатый.

**Сад Morr****(Rough) Труднопроходимый.**

Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.

Вампирские диски в этой местности могут реанимировать + 1.

**Овраг****(Rough) Труднопроходимый.**

Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.

(Dangerous) Опасные ☼ — если диск призван в эту местность/оказался в ней в результате переворота, ему наносится D6 урона разновидности ☼. Движение при этом не останавливается. При изначальной расстановке это игнорируется..**Скалы/горы****(Cover) Укрытие.**

Стрелковая атака против диска хотя бы частично в этой местности бросает на 1 ■ меньше.

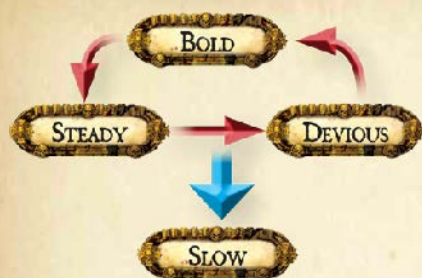
Не влияет на перебрасывания в связи с ↗.

(Fortified). Укрепленный. Диск хотя бы частично в этой местности приобретает черту Иммуниет к урону (Таран).**Холм****(Blocks Sight) Блокирует видимость.****(Rough) Труднопроходимый.** Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.**(Defensive) Защитный.**

Диск хотя бы частично в этой местности приобретает черту Стремительный ☼.

(High Ground) Возвышенность. Диск хотя бы частично в этой местности может проследивать зону видимости через местность с чертой Blocks Sight.**Озеро****(Rough) Труднопроходимый.** Если диск оказался в местности в результате переворота и он не был в этой местности до начала переворота, он обязан прекратить движение.

Не летающие диски не могут проходить сквозь эту местность.



Approach (Slow)

«Друзище, посмотри на них.
Зачем им спешить?»



Arcane Attack (Steady)

Маг:
Неустойчивая Магия.
Нанеси D6-1 цели в пределах средней дальности.

*Неустойчивая — значит при использовании бросается и . Если выпала * урон наносится в том числе и самому Магу.



Assault (Bold)

«Если скакуны бегут сплоченно, атака пробьет строй. Если атака пробьет строй, центр сомнется. Если центр сомнется, фланг падет. Если фланг падет, битва будет выиграна, когда скакуны бегут сплоченно.»



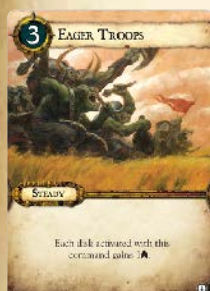
Attack (Steady)

«Суровые крики эхом разносились по полю. Лязг стали царапал воздух. Ужас битвы неотвратимо наступал.»



Blood For the Blood God (Bold)

Диск:
выбери 1 схватку с участием этого диска и полностью разыграй её.



Eager Troops (Steady)

Каждый диск, активированный этой картой, получает 1 дополнительный .



Entrap (Devious)

«Смерть склонилась над ними. И имя её было это их нерешительность.»



Fists of Mork (Devious)

Маг:
Неустойчивая Магия.
Нанеси D6-2 цели в пределах средней дальности и каждому диску в пределах малой дальности от цели.



Fulminating Cage (Devious)

Маг:
Нанеси D6-2 цели в пределах средней дальности. До конца раунда каждый раз когда этот диск переворачивается нанеси ему D6-2 (каждый раз бросать заново).



Garrison (Slow)

не кладутся на диски призванные этой картой.



Inspire (Bold)

Герой:
Усиль 1 диск в пределах средней дальности.



Intimidate (Steady)

Только силы Разрушения.
Герой:
Переверни 1 раз не сдержанный вражеский диск, не являющийся героем в пределах малой дальности.



Lure (Devious)

Герой:
Усиль диск в пределах средней дальности.



Myrmidia's Blessing (Bold)

Один диск, активированный этой картой, получает 2 дополнительных .



Nurgle's Rot (Slow)

Демонический:
Выбранный **диск**
в пределах малого
радиуса теряет
2 (до минимума 1)
до конца раунда.



Push (Steady)

Герой:
усиль **диск** в пределах
средней дальности



Rally (Slow)

Только силы
Порядка.
Герой:
убери с **диска**,
не являющегося
героем, в пределах
малой дальности.



Shield of Saphery (Devious)

Маг:
до конца раунда, любой
урон нанесенный диску,
выбранному целью этой
способности, снижается
на D6-1.



Speed of Asuryan (Bold)

Один **диск**,
активированный этой
картой, приобретает
черту **Мобильный**.



Stall (Slow)

Герой:
усиль **диск**
в пределах средней
дальности.



Storm of Chaos (Devious)

Усиль каждый **диск**
активированный этой
картой.



Strength of Gork (Steady)

Диск: этот диск
получет плюс 2 и
плюс 1 до конца
раунда.



Waaagh! (Bold)

Каждый **диск**,
активированный этой
картой, получает черту
Неудержимый.



Winds of Morai-Heg (Slow)

Максимальная
дальность стрелковых
атак **дисков**,
активированных
этой картой,
увеличивается на 1.



Stand Firm (Slow)

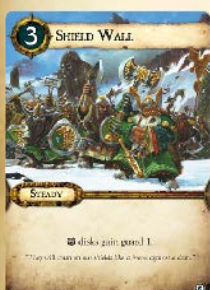
Все задействованные
этой картой **диски**
стойкие.



Spelleater Rune (DEVIOUS)



Рунный кузнец. Маг:
назначенный **диск**
в пределах малой дальности
получает **устойчивость** ()
и не может быть мишенью
боевых способностей
противников до конца
раунда.



Shield Wall (STEADY)

Все **диски**
назначенные этой
картой получают
оборону 1.



Rune of Cleaving (BOLD)

Рунный кузнец.
Маг:
назначенный **диск**
на короткой дистанции
плюс 2 и 2
до конца раунда.



Grudge-Born Fury (BOLD)

Диск:
нанесите 1 **каждому**
дису который
соприкасается
с этим диском.



Grim Resolve (STEADY) Только Порядок.

Герой: Назначенный на средней дистанции диск приобретает диапазон **иммунный** (страху) и плюс 2 до конца раунда.



Skin to Bark (DEVIOUS)

Маг: назначенный на дальней дистанции
диск усиливается на 2 и он медленный до конца раунда.



Leaping Strike (BOLD)

диски активируемые с помощью этой карты получают свойство **Таран 1**.



Shield of Faith (STEADY)

Священник:
До конца раунда, каждый раз, когда этот диск будет поврежден, бросьте D6. На 4+ удалите все с этого диска.



Isha's Mercy (STEADY)

Маг:
Удалить все и маркеры способностей с целевого союзника в среднем диапазоне.



Raise Dead (SLOW)

Маг: Поместите малый или средний диск **нежить** из вашей кучи раненых на поле боя в пределах близкого расстояния. Положите на этом диске.



Invocation of Nehek (STEADY)

Один **Магический диск:** активируемый с помощью этой карты получает способность **реанимировать +1**.



Gaze of Nagash (BOLD)

Маг:
Нанесите 1 целевому диску (не герою) в пределах среднего диапазона. Если диск не активирован, поместите на него.



Dark Majesty (DEVIOUS)

Маг:
Этот диск не может быть накрыт диком врага до конца раунда.



Beguile (STEADY)

Маг:
Целевой диск в пределах короткого диапазона не может наносить урон в контратаке до конца раунда.



Acquiescence (STEADY)

Маг:
Лишить целевой диск в среднем диапазоне, всех защитных свойств.



Proven Champion (BOLD)

Только силы
Разрушения.

Герой:
Этот диск получает иммунитет к (страху) до конца раунда.



Brain Bursta (SLOW)

Нестабильный.

Маг: Брось d6-1 по вражескому caster, character, hero, priest или runesmith в пределах большой дальности.



Cloaked in Darkness (BOLD)

Союзные диски иммунны к (B).



Vermintide (SLOW)

Нестабильный.

Маг или Священник:
Бросьте D6 дважды. Нанесите равное меньшему значению всем дискам в пределах близкого расстояния.



♣ Bloodthirster
Монстр. Демон. Летающий.
(Frenzy) Неистовый.
Сопротивление урону (♣).

Если во время схватки с этим
диском противнику наносится ♣,
нанеси ему еще 1 ♣.



♣ Hellcannon
Боевая Машина. Демон.
(Impact) Таран 5.
► Дальность (Siege)
осадная ■■■■ D6 ♣

Если у этого диска во время
стрелковой атаки выпала хотя
бы 1 *, переверни его 1 раз
в противоположную от направления
стрельбы сторону.



♣ Kairos Fateweaver
Герой. Маг. Демон.
Летающий. Магия 3.

♣: Призови диск с чертой Демон
в пределах средней дальности.
Положи жетон активации ♣
на призванный диск.



♣ Archon the Everchosen

Герой. Маг. Таран 2.
Во время схватки с противником,
нанеси 1 ♣ каждому противнику
в пределах малой дальности.



Screamers

Монстр. Демон.
Устрашение. (Снижает ♣ до 1)
Летающий.



Hellstriders

Кавалерия. Фланг. Таран 2.



Bloodcrushers

Кавалерия. Демон. Таран D6.



Plaguebearers

Пехота. Демон. Медленный(♣, ♣).
Убери все ♣ с противников
в пределах малой дальности.



Daemonettes

Пехота. Демон. Быстрый ♣.



Kurgan Marauders

Пехота.



Sorcerer of Tzeentch

Маг. Летающий. Магия 2.



Flamers

Стрелок. Демон.
►: Средняя дальность ■■■■ 3 ♣



♣ Valkia the Bloody

Герой. Демон. Летающий.
Стремительный ♣.
Пока он усилен, приобретает
черту Стремительный ♣.



✠ Runic Cannon

Боевая машина.
►: Осадная ■■ 4 ⚙.

Каждый ⚡ или ⚡ также
считается как ⚡.



Flame Cannon

Боевая машина. Стойкий.
►: Средняя дальность ■ 6 ⚙.

Если этот диск выкидывает
⚡ или ⚡ ходе атаки, нанесите
2 ⚡ всем дискам на короткой
дистанции от цели.



✠ Gyrocopter

Боевая машина.
Летающий.
Мобильный.
Стойкий.

►: Средняя дальность ■ 4 ⚙.



Ancestor Statue

Монумент. Воздвигаемый.
⚡: Дает возможность усилить
до двух ⚡ дисков
в пределах средней дистанции.



⚡ Thorgrim Grudgebearer

Герой. Устойчивость (⚡).
Этот диск получает
свойство **Таран 1**
за каждый потерянный
в бою маленький ⚡ диск.



Venerable Runesmith

Рунный кузнец/Маг. Мобильный.
⚡: Усилить ⚡ диск
на короткой дистанции.



Karak-a-Karak Thunderers

Стрелок.
►: Средняя дистанция ■■ 4 ⚙.



Karak Hirn Miners

Пехота.
Этот диск может быть размещен на любой
местности, если на ней нет противника.



Karak Azul Warriors

Пехота.



Master Engineer

Персонаж.
⚡: Снимите 1 ⚡ с ⚡ Боевой машины
на короткой дистанции.



⚡ Grombrindal the White Dwarf

Герой. Неистовый. Стойкий.
⚡: Нанесите 3 ⚡ каждому диску
контактирующему с этим диском.



⚡ Queen Helga

Герой. Устойчивость (⚡). Быстрый (⚡).
Каждый ⚡ диск на короткой дистанции
стремительный (⚡).



Karak-a-Karak Hammerers

Пехота.
Оборона 1.



☼ Sun Dragon

Монстр. Летающий. Мобильный.

☼: нанеси D6 ☼ диску в пределах средней дальности и всем дискам в схватке с этим диском.



☼ Bolt Thrower

Боевая Машина.

►: Осадная дальность ■■■ 3 ☼



Silver Helms

Кавалерия. Таран 3. Стремительный (☼).



☼ Sky Cutter

Кавалерия. Стрелок. Мобильный. Летающий.

►: Средняя дальность ■ 3 ☼
Игнорирует иммунитет (☼ ☼) и устойчивость (☼ ☼).



Ellyrian Reavers

Кавалерия. Фланг. Таран 2. Разведчик.



☼ Tyrion

Герой.

Когда этот диск в схватке с противником, бросьте D6. Если выпало 6, нанесите врагу ☼.



Lothorn Sea Guard

Пехота. Стрелок. Мобильный.
►: Средняя дальность ■ 2 ☼



High Mage

Маг. Магия 2.

Сопrotивление урону (☼). Каждый союзный диск в пределах малой дальности получает черту Сопrotивление урону (☼).



Maiden Guard

Стрелок.

►: Высокая дальность ■■ 3 ☼
Учитывайте * как ☼



Militia Spearman

Пехота. Стремительный (☼).



Militia Archers

Стрелок.

►: Высокая дальность ■■ 2 ☼



Swordmasters of Hoeth

Пехота. Стремительный (☼).



☼ Alarielle the Radiant

Герой. Маг. Магия 2. Стремительный (☼)

☼: уберу ☼ с диска в пределах малой дальности.



☼ Teclis

Герой. Маг. Иммунитет к урону (☼). Магия 4.



♣ Azhag the Slaughterer

Герой. Маг.
Летающий.
Неистовство.



✂ Rock Lobber

Боевая Машина.
►: Осадная дальность ■■ D6 ✨



Doom Diver Catapult

Боевая машина.
⚡: Использовать диск
«Goblin Doom Diver»
в среднем диапазоне.



Wolf Riders

Кавалерия.
Мобильный.
Разведчик.
►: Средняя дальность ■■ 2 ✨



Boar Boyz

Кавалерия.
Таран 4.



✂ River Troll

Монстр. Мобильный. Следопыт.
►: Малая дальность ■ 10 ✨
Игнорируйте все выпавшие ⚡.



♣ Grom the Paunch

Герой.
Таран 3.
Неудержимый.



♣ Grimgor Ironhide

Герой. Стремительный (⚡).
Когда этот диск получает ⚡, убери
с него жетон ⚡ активации.



Night Goblins

Пехота.
Находясь на ближней дистанции
от любого ⚡ диска, этот диск получает
дополнительные 1 ⚡ и 1 ⚡.



Goblin Doom Diver

Стрелок. Полет. Таран 5.
Этот диск не может атаковать, должен
использоваться только «Doom Diver Catapult».
Получает ⚡, когда наносит урон.



Black Orcs

Пехота.
Когда сдерживает противника,
этот диск получает дополнительно 2 ⚡.



Arrer Boyz

Стрелок.
►: Высокая дальность ■■ 2 ✨



Big Boss

Персонаж.
Когда этот диск начинает схватку
с противником, убери до 2 ⚡ жетонов
активации с дисков
«Boyz» в пределах средней дальности.



Stone Fangz Shaman

Маг. Магия X.
X – количество ⚡ юнитов
в пределах малой дальности
от этого диска.



Orc Boyz

Пехота.



☠ **Zombie Dragon**

Монстр. Нежить.
Страх. Полет.
Мобильный.

☉: Бросить d6-2 ☠ по целевому диску в среднем диапазоне и разместить ☠ на этом диске.



Vargheists

Монстр. Нежить.
Полет. Неистовый.

Этот диск не может быть накрыт малыми, не геройскими дисками.



♠ **Mannfred Von Carstein**

Герой.
Маг.
Магия 3.
Оживление 2.



☠ **Black Coach**

Кавалерия. Страх. Таран 2.
Усиленный, этот диск получает 1 ♠ и возможность летать.



Black Knights

Кавалерия.
Нежить.
Страх.
Таран 3.



♠ **Isabella Von Carstein**

Герой. Маг. Магия 2.
Мобильный.

☉: Снимите ♠ с этого диска.



♠ **Heinrich Kemmler**

Герой. Маг. Магия 3. Оживление 1.
Этот диск может реанимировать и разместить до 3-х дисков «Skeleton».



Aspiring Necromancer

Маг. Магия 2. Оживление 1.



Tomb Banshee

Монстр. Нежить.
Мобильный. Устойчивость (☠)

☉: Бросьте d6-2 ☠ по каждому не ♠ диску на коротком расстоянии.



Grave Guard

Пехота. Нежить.
Контактируя с другим малым диском, этот диск получает 1 ♠ и 1 ☉.



Skeleton Warriors

Пехота.
Нежить.
Медленный (☉).



Dire Wolves

Монстр.
Нежить.
Таран 1.



Ratling Gun

Стрелок. Мобильный.
►: Средняя дистанция ■■■ 2 ⚡.
Нанесите 2 ⚡ за каждый диск на малой дистанции, вместо переброса ⚡.



Gutter Runners

Пехота. Стрелок. Разведчик. Скрытный.
►: Средняя дальность ■■ 2 ⚡



Ikit Claw

Герой. Маг. Магия 3.
Этот диск может использовать магию, на дальней дистанции.



Salamander

Монстр. Мобильный.
⚡: Бросьте d6-1 ⚡ против диска на короткой дистанции.



Chakax

Герой. Неудержимый.
При атаке вражеского героя, получает быстрые (⚡, ⚡).



Skink Skirmishers

Стрелок. Мобильный. Ядовит.
►: Средняя дальность ■■ 2 ⚡



Lokhir Fellheart

Герой. Страх. Неистовый.
В то время как этот диск находится на поле битвы, диски "Corsairs" в вашем резерве фланговые.



Karond Kar Harpies

Монстр. Летающий.
Диски взаимодействующие с этим диском медленные (⚡, ⚡).



Black Ark Corsairs

Пехота. Стрелок. Мобильный. Скрытный.
►: Короткая дистанция ■ 2 ⚡



Drycha

Hero. Caster. Forest. Strider. Mobile.
⚡: Вы можете повернуть любое количество не прижатых ⚡ дисков один раз.



Wardancers

Пехота. Быстрый (⚡, ⚡).
В дуэльной схватке, этот диск получает 2 ⚡ и 2 ⚡.



Athel Loren Dryads

Лесной. Странник.
Находясь в местности «Лес» этот диск накрывает получает усиление.

Свойства дисков

Caster: (Маг).

Character: (Персонаж).

Emplace (Воздвигнуть).

При начальной расстановке диск с этим свойством может быть размещён в любой точке поля боя, кроме вражеских зон расстановки (нельзя прижимать вражеские диски). Если такой диск размещается вне зоны расстановки игрока, он не входит в лимит начальной расстановки.

Empower: (Улучшать/Усиливать).

Fear (Устрашение/Страх).

Пока диск с Устрашением прижимает вражеский диск, базовое значение контратаки того диска равняется 1 (базовым является значение, указанное на самом диске). Пониженное таким образом значение контратаки может быть увеличено жетоном усиления и/или свойствами дисков/карт приказов.

Flank (Фланговый).

Фланкирующий диск можно призвать на любой стороне поля боя, кроме зон расстановки противника (нельзя прижимать вражеские диски). Диск, призванный этим свойством, необходимо расположить целиком в пределах поля боя, но так, чтобы он касался его края. Применение этого свойства опционально, диск с ним может быть призван в зоне расстановки по обычным правилам.

Flying (Полёт).

Диск с Полётом игнорирует диски и ландшафт во время движения. Диск с Полётом всё же прижимает любой диск и/или покрывает ландшафт в конце своего движения. Диск с Полётом не получает повреждений, когда заканчивает движение, покрывая Опасный ландшафт.

Frenzy (Неистовый/Ярость).

Диск с Яростью может атаковать каждый прижимаемый им диск, а не только один.

Guard X (Оборона/Защита X).

Диск с обороной наносит указанный физический урон каждому вражескому диску, который его прижимает. Диск не наносит урон от этого свойства вражескому диску, который уже прижимал его до поворота. Урон от Обороны не наносится по диску с Полётом, если тот не завершает движение на диске с обороной.

Hero. (Герой).

Immune X (Иммунитет к X).

Диск с Иммунитетом к X не может быть выбран целью X или получить урон от X.

Impact X (Таран X).

Диск с Тараном наносит указанный физический урон каждому диску, который он прижимает после поворота. Диск с Тараном не может нанести урон от этого свойства диску, который он уже прижимал перед поворотом. Урон от Тарана не наносится, если диск с этим свойством размещается или призывается, прижимая другой диск, или когда диск с Полётом и Тараном покрывает другой диск во время движения, не останавливаясь на том.

Magic X (Магия X). Диск с Магией X может быть активирован, чтобы нанести указанный магический урон выбранному вражескому диску на средней дистанции. Это считается специальной способностью, и не является дальней атакой. Нестабильная магия: вместе с d6 бросьте боевой кубик, при выпадении ✱ наносит повреждение магу.

Missile. (Метательный/стреляющий).

Mobile (Мобильный).

Мобильный диск может применять свою специальную способность или дальнюю атаку в дополнение к движению. Специальная способность/дальняя атака проводится отдельно, до либо после движения.

Poison (Яд). Когда диск с Ядом наносит урон вражескому диску в ближнем бою или при дальней атаке, поместите на тот диск жетон яда. Когда с диска, на котором есть хотя бы один жетон яда, должны сниматься жетоны повреждения, вместо этого снимите с него один жетон яда. Остальные жетоны яда снимаются с диска по обычным правилам в финальную фазу. Если диск получает жетон раны, снимите с него все жетоны яда.

Priest. (Священник).

Reanimate X (Оживление X).

Диск с Оживлением может быть активирован, чтобы выбрать диск-нежить в стопке убитых и разместить его на поле боя целиком в пределах короткой дистанции (при этом диск с Натиском не наносит урон своим свойством, поскольку не поворачивался). Это считается специальной способностью.

- Оживление 1 позволяет оживлять маленькие диски
- Оживление 2 позволяет оживлять маленькие и средние диски
- Оживление 3 позволяет оживлять любые диски.

Оживлённый диск не получает жетон активации. Отметьте такой диск жетоном оживления. В финальную фазу верните диск с жетоном оживления в стопку убитых его владельца.

Relentless (Неудержимый).

Неудержимый диск не обязан останавливаться, когда при движении в первый раз прижимает вражеский диск (количество прижимаемых в первый раз дисков не имеет значения).

Resistant X (Устойчивость к X).

Диск с Устойчивостью к X получает только половину урона от X, с округлением вверх.

Runesmith. (Маг/Рунный кузнец).

Scout (Разведчик).

После начальной расстановки и до начала первого раунда игры диск с этим свойством может совершить движение, во время которого он не может покрывать вражеские диски и наносить им урон. Если у нескольких игроков есть диски с этим свойством, они выполняют движение в порядке инициативы. Во время этого движения свойства ландшафта влияют на диск по обычным правилам. После этого движения диск не получает жетона активации.

Slow (Медленная атака/контратака).

Диск с этим свойством наносит повреждения в ближнем бою после других дисков без этого свойства. Таким образом, диск с этим свойством может быть убит до того, как нанесёт свой урон.

Swift (Быстрая атака/контратака).

Диск с этим свойством наносит повреждения в ближнем бою раньше других дисков без этого свойства. Если нанесённого урона достаточно, чтобы убить вражеский диск, тот не наносит свой урон. (Если диск со свойством Медленная атака/контратака получает свойство Быстрая атака/контратака, или наоборот, считается, что он не имеет ни одного из этих свойств. Несколько одинаковых свойств от разных источников не складываются).

Stalwart (Стойкий).

Стойкий диск может быть активирован для применения специальной способности или проведения дальней атаки, даже если он прижат. Игрок не обязан активировать прижатый диск с этим свойством при разыгрывании карты приказа. (Если после разыгрывания текущих карт приказов все диски в игре активированы или прижаты, а у игроков на руках ещё есть карты приказов, фаза активации всё равно завершается, даже если на поле боя остались прижатые не активированные диски со свойством Стойкий).

Stealth (Скрытность).

Считается, что диск со Скрытностью всегда покрывает ландшафт с Укрытием.

Strider (Странник).

Диск с этим свойством при движении игнорирует свойства ландшафта.

Undead: (Нежить).

✶ Хаос	✶ Легендарный	✶ Жетон яда
♠ Орки	♣ Сила героя	♣ Здоровье
♠ Империя	♠ Особое свойство	♠ Жетон активации
♠ Гномы	♠ Атака	♠ Жетон воскрешенного
♠ Эльфы	♠ Контратака	♠ Движение
♠ Вампиры	♠ Здоровье героя	♠ Стрелковая атака
♠ Темные эльфы	♠ Рана	♠ Спец. кубик
♠ Лесные эльфы	♠ Жетон усиления	♠ Попадание
♠ Людожесты	♠ Универсальный урон	♠ Критическое попадание
♠ Скайвены	♠ Физический урон	♠ Хаос
♠ Герой	♠ Магический урон	♠ Промач
		♠ Отклонение