

# ВОЕВОДЫ



АДРИАН ДИНЮ



GROSNEZ

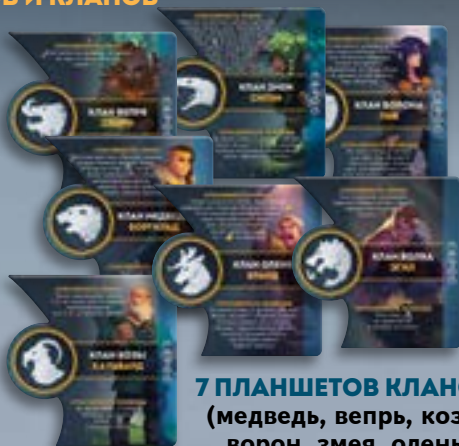
«Воеводы» — это дополнение к настольной игре «Нордгард: Новые земли». Содержит новый модуль «Воеводы», а также дополнительные материалы, с которыми клановое различие станет более сильным.

## 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, презирующий 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.

