

>Расы

Нижеследующий список подробно описывает свойства каждой Расы. Количество соответствующих Жетонов Расы, получаемых при выборе Расы, указано в виде числа на Знамени.



Амазонки

Четыре ваши Жетона Амазонок могут быть использованы только для захвата, не для защиты, как указано (+4) на Карточке. Таким образом, вы начинаете свой первый ход с 10 Жетонами Амазонок (плюс еще несколько, которые вы можете получить за счет Знака Особых Способностей в вашей комбинации). В конце каждой Перергуппировки (см. Перергуппировка отрядов, стр.5), удалите 4 жетона с поля, убедившись, что в каждом вашем Регионе остался хотя бы один Жетон Расы. Вы можете вновь использовать эти 4 жетона лишь при Подготовке Отрядов (см. Подготовку Отрядов, стр.6) в следующий ваш ход.

Гномы



Каждый Шахтерский Регион, занятый вашими Гномами, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода. Это свойство действует, даже если Гномы — Угасающая Раса.



Эльфы



Когда противник захватывает один из ваших регионов, оставьте все Жетоны Эльфов в руке для перергуппировки в конце данного хода, вместо того, чтобы убирать 1 Жетон из игры. (см. Поражение противника и отступление, стр.4)

Вурдалаки



Все ваши Жетоны Вурдалаков остаются на карте, когда Раса становится Угасающей, вместо обычного превращения в один Жетон на Регион. В дополнение, сделанные однажды Угасающими, ваши Вурдалаки могут продолжать захватывать Регионы в последующие ходы, как если бы они были Активной Расой. Однако эти завоевания должны выполняться в начале вашего хода, до завоеваний вашей Активной Расы. Вы даже можете атаковать Угасающими Вурдалаками вашу Активную Расу, если пожелаете.

Гиганты



Ваши Гиганты могут захватывать любой Регион со скидкой в один Жетон Гиганта, если этот Регион — соседний с Горным Регионом, уже занятым Гигантами. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Гиганта.



Халфлинги

Ваши Жетоны Халфлингов могут вводиться на поле с любого Региона карты, не только с крайних. Положите Норы-в-земле в первые два Региона, которые вы захватите. Эти Регионы имеют иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей. Удалите Норы-в-земле (и лишитесь защиты в этих Регионах), когда ваши Халфлинги становятся Угасающей Расой, или если вы решите покинуть Регион, в котором находится Нора-в-земле.



Люди

Каждый Фермерский Регион, занятый вашими Людьми, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Орки

Каждый "не пустой" Регион, захваченный вашими Орками в этот ход, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Крысолюди

У них нет особых свойств: одного количества их Жетонов достаточно!



Скелеты

Во время вашей Перергуппировки, возьмите 1 нового Скелета из запаса за каждые 2 "не пустых" Региона, захваченные вами в этот ход, и добавьте их к отряду, которые вы переместили в конце хода. Если Жетонов Скелетов в запасе больше нет, вы не получаете дополнительные Жетоны.



Колдуны

В ваш ход, по разу против каждого оппонента, ваши Колдуны могут захватить Регион, заменив один Активный Жетон вашего противника на один ваш собственный, взятый из запаса. Если в запасе больше нет Жетонов, вы не можете захватывать Регионы таким образом. Жетон, заменяемый вашими Колдунами, должен быть единственным в этом Регионе (одинокий Тролль с со своим Логовом является при этом единственным, так же как и Жетоны в Крепости или в Горах), и Регион должен быть соседним с вашими Колдунами. Верните замененный Жетон Расы противника в запас. Если Эльф заменяется Колдуном, Эльфы отправляют свой Жетон в запас.



Тритоны

Ваши Тритоны могут захватывать прибрежные Регионы (с общей границей с морем или озером), со скидкой в 1 Жетон Тритона. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Тритона.



Тролли

Положите Логово Тролля в каждый Регион, занятый вашими Троллями. Логово Тролля увеличивает защиту вашего Региона на 1 (как если бы там лежал еще один ваш Жетон Тролля), и остаются на поле, даже если Тролли становятся Угасающей Расой. Удалите Логово Тролля, если вы покинули этот Регион или он был захвачен противником.

Волшебники

Каждый Магический Регион, занятый Волшебниками, приносит 1 дополнительную Победную Монету в конце вашего хода.



Пустое Знамя Расы

Мы добавили вам одно пустое Знамя Расы, которую вы можете использовать для создания своей собственной Расы. При создании такой Расы и выборе соответствующего числа Жетонов Расы, помните, что она должна сочетаться с каждой возможной Особой Способностью. Никогда не используйте числа больше 10, иначе вам может не хватить Жетонов Расы.

Если вы хотите сыграть с придуманной вами Расой, используйте Жетоны другой Расы (с таким же или большим числом Жетонов) как замену Жетонам вашей новой Расы – и убедитесь, что убрали соответствующее Знамя Расы из игры перед началом партии!



>Особые Способности

В описании Особых Способностей, мы будем говорить "вы" и "ваш", подразумевая Жетоны вашей Расы, которая связана с Особой Способностью. Если не указано обратное, обычно это исключает Жетоны ваших Угасающих Рас.

Ниже подробно описываются свойства каждой Способности. Количество соответствующих Жетонов Расы, получаемых при выборе Способности, указано в виде числа в круге.



Алхимик

Получите 2 Победных Монеты в конце вашего хода, в котором ваша Раса еще не стала Угасающей.



Берсерк

Вы можете использовать Кубик Подкрепления перед каждым вашим завоеванием, вместо единственного раза в конце хода. Сперва киньте Кубик, затем выберете Регион для захвата и положите туда необходимое количество Жетонов Расы (отняв результат броска кубика). Если у вас оказалось недостаточно Жетонов, то это была последняя попытка захвата в этот ход.

Как обычно, по-прежнему требуется хотя бы один Жетон для захвата.



Поселенец

Разместите 5 своих Жетонов Лагеря в одном или нескольких Регионах, во время Перегруппировки Отрядов. Каждый Лагерь считается за 1 Жетон Расы при защите Региона, в котором он находится (таким образом можно защитить одинокий Жетон от свойства Колдуна). Несколько Лагерей могут находиться в одном Регионе, для обеспечения большей защиты. Каждый ход вы можете переместить Лагерь в любой другой занятый вами Регион. Лагеря не убираются при атаке на этот Регион: они перемещаются в конце текущего хода. Когда Раса, связанная с этой Способностью, становится Угасающей, лагеря исчезают.



Коммандос

Вы можете захватывать любой Регион со скидкой в 1 Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.



Дипломат

В конце вашего хода, вы можете выбрать одного противника, чью Активную Расу вы не атаковали в этом раунде, в качестве союзника. У вас теперь перемирие, и он не может атаковать вас до вашего следующего хода. Вы можете менять союзников каждый ход, или сохранять мир с одним оппонентом. Жетоны Угасающей Расы не учитываются (поэтому Угасающие Вурдалаки могут по-прежнему атаковать вас).



Хозяин Дракона

Раз в ход, вы можете захватить Регион, используя один Жетон Расы, независимо от количества Жетонов-защитников. Положите Жетон Дракона в захваченный Регион. Регион имеет иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей, пока Дракон не переместится. В следующий ход, вы можете переместить Дракона в другой регион, которых хотите захватить. Дракон исчезает, если Раса становится Угасающей; уберите его с доски обратно в запас.



Полёт

Вы можете захватывать любые Регионы на карте, кроме Морей и Озёр. Эти Регионы не обязательно должны быть соседними с уже занятными вами.



Лес

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Лесной Регион, который вы занимаете.



Укрепление

Раз в ход, пока ваша Раса с Укреплением Активна, вы можете положить 1 Крепость в занятый Регион. Крепость приносит 1 Победную Монету в конце хода, пока Раса Активна. Также, Крепости увеличивают защиту Региона на 1, даже если Раса Угасающая. Удалите Крепость, если вы покинули Регион или если противник захватил его. Максимум в каждом Регионе может быть лишь 1 Крепость, и всего 6 на поле.



Торговец

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Регион (любой), который вы занимаете.



Конный

Вы можете захватывать Холмистые и Фермерские Регионы со скидкой в один Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.



Мародёр

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый "не пустой" Регион, который вы захватили в этот ход.



Водоплавающий

Пока ваша Водоплавающая Раса Активна, вы можете захватывать Моря и Озёра, считая их за 3 пустых Региона. Вы удерживаете эти Регионы, даже если Раса становится Угасающей, и получаете Монеты за них, пока там лежат ваши Жетоны Расы. Только Водоплавающие Расы могут занимать Моря и Озёра.



Дух

Когда Жетоны Расы, связанной с этой Способностью, становятся Угасающими, они являются исключением из правила о единственной Угасающей Расе на поле (стр.6). Вы можете иметь две Угасающие Расы на поле и получать Победные Монеты с каждой из них. Если Угасающей становится третья ваша Раса, ваши Духи остаются на поле, а другая Угасающая Раса исчезает, как обычно. Другими словами, ваши Угасающие Духи никогда не покидают карту (если только не потерпят поражение при чужих завоеваниях), хотя другие Угасающие Расы могут исчезнуть, когда Угасающей становится новая Раса.



Героизм

В конце вашего хода, положите 2 Жетона Героя в 2 разных Регионах, занятых вами. Эти Регионы имеют иммунитет к захвату, так же как и к свойствам Расы и Особых Способностей, пока Герои не переместятся. Герои исчезают, если Раса становится Угасающей.



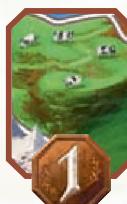
Стойкий

Вы можете сделать Расу Угасающей в конце обычного хода завоеваний, после получения Монет, вместо того, чтобы тратить на это целый ход.



Холм

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Холмистый Регион, который вы занимаете.



Болото

Получите 1 Победную Монету в конце вашего хода за каждый Болотный Регион, который вы занимаете.





Подземелье

Вы можете захватывать Регионы с пещерой со скидкой в один Жетон. По-прежнему требуется хотя бы один Жетон Расы.

Также, для вас и ваших завоеваний, все Регионы с пещерами являются соседними.



Пустой Знак Особых Способностей

Мы добавили вам один пустой Знак Особых Способностей, который вы можете использовать для создания своей собственной Способности.

При создании такой Способности и выборе соответствующего числа Жетонов Расы, помните, что она должна сочетаться с каждым возможным Знаменем Расы. Никогда не используйте числа больше 5, иначе вам может не хватить Жетонов Расы.



Богатый

Получите 7 Победных Монет, но лишь один раз, в конце вашего первого хода.



>Расы



ЦЫГАНКИ

Положите одну бонусную Победную Монету (взятую из запаса Победных Монет) на каждый Регион, который вы покидаете. Вы не можете больше завоевывать эти Регионы на этом ходу, но вы получаете бонусные Монеты, которые они содержат, в конце хода.



ЖРИЦЫ

Если раса становится Угасающей, возьмите по одному жетону Жрицы с каждого занятого Жрицами Региона и сформируйте из них Башню из Слоновой Кости на одном из занятых ими Регионов, покидая при этом остальные Регионы. Каждый ход приносит по одной бонусной Победной Монете за каждый жетон Жрицы, находящийся в Башне из Слоновой Кости, вместо обычного подсчета очков для Угасающей Расы. Но будьте бдительны: ваша Башня из Слоновой Кости может быть завоевана так же, как и любой другой Регион (при наличии достаточного количества жетонов Расы или Дракона)! Если у ваших Жриц есть Укрепление, вы можете построить их Башню из Слоновой Кости поверх Крепости.



БЕЛОСНЕЖКИ

Став Угасающей Расой, ваши Белоснежки получают иммунитет к завоеваниям ваших противников, а так же к их Расовым и Особым Способностям!

>Особые Способности



ИСТОРИК

Получите одну бонусную Победную Монету за каждую Угасающую Расу, когда вы выбираете Способность Историков. Пока ваша раса Активна, вы получаете по одной бонусной Победной Монете каждый раз, когда какая-либо Раса становится Угасающей, и одну конечную Победную Монету, когда ваши Историки становятся Угасающей Расой.



МИРОЛЮБИВЫЕ

Получите три бонусные Победные Монеты в конце каждого хода, в течение которого вы не атаковали ни одной Активной Расы. Вы не испытываете никакой симпатии к Угасающим Вурдалакам и можете атаковать их не лишаясь бонуса Миролюбивых.

>Расы



ГОБЛИНЫ

Вы можете завоевывать любой Регион, занятый Угасающей Расой, используя на один жетон Гоблинов меньше, чем требуется. Тем не менее, хотя бы один жетон необходимо использовать.



КОБОЛЬДЫ

Вы не можете занимать (или завоевывать) Регион, используя менее двух жетонов Кобольдов. Однако если Кобольды становятся Угасающей Расой, вы оставляете по одному жетону на Регион, как обычно.

>Особые Способности



ПРОКЛЯТЫЕ

Вы должны заплатить три Победных Монеты вместо одной, чтобы пропустить Проклятую Расу, когда вы выбираете комбинацию Расы и Особых Способностей. Не приносит никаких Особых Способностей.



ПОЛЧИЩЕ

Вы можете использовать два жетона Полчища в качестве дополнительных жетонов вашей Активной Расы. Однако жетоны Полчища исчезают когда Раса становится Угасающей.



МАРОДЕРСТВО

Когда вы закончили цикл завоеваний (но перед последней попыткой захвата при помощи Кубика Подкрепления), соберите свои войска обратно в руку, оставляя хотя бы один жетон на Регион, и проведите новый цикл завоеваний затем вы можете предпринять последнюю попытку захвата.

>Расы



ДИКАРКИ

Ваши дикарки не способны выполнить передислокацию армии в конце хода. В случае провала последнего завоевания оставьте незадействованных дикарок вне игрового поля до начала вашего следующего хода.



ГОМУНКУЛЫ

Каждый раз, когда комбинацию гомункулов и способности пропускают во время выбора нового народа, помимо монеты победных очков кладите на неё один жетон гомункулов из запаса (пока те не иссякнут). Когда комбинацию с гомункулами наконец-то возьмут, эти жетоны станут приятным бонусом к тем, что положены игроку в обычном порядке. Монеты тоже, как и положено, отходят новоиспечённому хозяину гомункулов.



ЛЕПРЕКОНЫ

Во время передислокации армии положите по 1 жетону горшку с золотом в любое число областей (можно во все), занятые вашими Лепреконами. Каждый горшок с золотом, оставшийся на поле на начало вашего следующего хода, уходит в ваш запас и приносит вам 1 победную монету. Если сопернику удалось до начала вашего хода провести успешное завоевание одной из этих областей, он получит горшок с неё вместо вас. Любые оставшиеся горшки с золотом можно использовать во время последующих передислокаций, и так, пока они не иссякнут.



ПИКСИ

Во время вашей передислокации армии оставьте только по одному жетону пикси в каждой области, занятой ими. Все остальные жетоны пикси останутся вне поля до начала вашего следующего хода.



ПИГМЕИ

Каждый раз, когда вы теряете жетон пигмеев, бросьте кубик подкрепления и получите из запаса столько новых жетонов пигмеев, сколько на том выпало точек (но не больше, чем осталось в запасе). Разместите их на поле в конце хода текущего игрока.

>Особые Способности



БАРИКАДЫ

Если в конце вашего хода ваша армия с баррикадами занимает не более четырёх областей, получите 3 бонусные монеты победных очков.



КАТАПУЛЬТА

Один раз за ход вы можете положить катапульту в любую занятую вами область, чтобы захватывать регион, лежащий через 1 от неё (а не соседний), и используя на 1 жетон народца меньше. Катапульту можно использовать, чтобы захватить область, лежащую за озером, но не за морем. Область с катапультой защищена от вражеских завоеваний, а также особых способностей и способностей народцев. Катапульта исчезает, когда вы отправляете народец в упадок.



ВЗЯТКА

Получайте 1 бонусную монету победных очков от любого из соперников каждый раз, когда тот проводит успешное завоевание вашей области.



ИМПЕРИЯ

За каждую область свыше трёх, которую ваша армия занимает на конец вашего хода, получите 1 бонусную монету победных очков (например, 5 областей дадут вам в конце хода 2 бонусные монеты).



НАЁМНИКИ

Завоёвывая область, вы можете потратить 1 монету победных очков, чтобы снизить число нужных для завоевания жетонов народца на 2 (но, как и обычно, для завоевания нужен хотя бы 1 жетон). Во время последнего завоевания вы можете использовать наёмников после того, как бросите кубик подкрепления.