

# ДИКИЙ КРАЙ

АДРИАН ДИНЮ GROSNEZ

В этом дополнении для настольной игры «Нордгард: Новые земли» представлен новый модуль «Дикий край», а также новые существа.

## СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

11 ТАЙЛОВ ДИКОГО КРАЯ



2 ПРИЗРАЧНЫХ ВОИНА

(бежевый, коричневый)



2 ЙОТУН-ДРАУГРА

(бежевый, коричневый)



1 ХВЕДРУНГ

(бежевый)



2 ЭЛЬДУРСА

(бежевый, коричневый)



1 ВИВЕРНА

(бежевый)

8 МИНИАТЮР СУЩЕСТВ И СООТВЕТСТВУЮЩИЕ ИМ КАРТЫ:



# НОВЫЕ СУЩЕСТВА

Чтобы использовать большинство существ из этого дополнения, просто добавьте их карты к модулю «Существа» из основной игры.

Призрачных воинов и виверну можно использовать только вместе с соответствующим им тайлами земли из модуля «Дикий край» (подробнее на стр. 4).

**ВАЖНО.** *Существа из этого дополнения сильнее, а их способности сложнее, чем у существ из основной игры, что создаёт дополнительные трудности для игроков. Прежде чем добавлять новых существ, рекомендуем сначала сыграть в «Нордгард: Новые земли» по основным правилам.*

Также вам не обязательно добавлять всех новых существ в игру; добавьте только те, которых хотите видеть в игре, в зависимости от уровня сложности и личных предпочтений!

## ЙОТУН-ДРАУГР

Йотун — это великан с невероятной силой, способный одной рукой вырвать дерево с корнем. Когда силы Хельхейма призывают его из царства мёртвых, он представляет ещё большую опасность!

**СПОСОБНОСТЬ.** Когда йотун-драугр появляется или перемещается в область игрока, то владелец должен отдать до 2-х любых ресурсов. Если игрок отдал меньше 2 ресурсов, йотун-драугр атакует.

**ВАЖНО 1.** *Это существо может соседствовать с воинами игроков. Поэтому игроки могут переместить своих воинов в область, где находится йотун-драугр, и остаться там, не начиная битвы.*

**ВАЖНО 2.** *Если у игрока только 1 ресурс, он всё равно должен его отдать, и существо его атакует.*

## ЭЛЬДУРС

У эльдурсов только одно желание — уничтожать. Они появляются из пустоты и сеют разруху и хаос, пока снова не исчезнут, не в силах долго находиться за пределами своего родного Муспельхейма.

**СПОСОБНОСТЬ.** Когда это существо появляется или перемещается в область игрока, то владелец должен убрать из области одно из маленьких зданий и вернуть его в общий запас.



# ХВЕДРУНГ

Таинственный лидер древнего клана, одержимый идеей приближения Рагнарёка — гибели мира. Ему нравится призывать существ-помощников. Некоторые считают, что он не из этого брэнного мира.

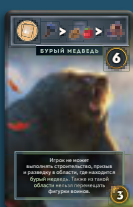
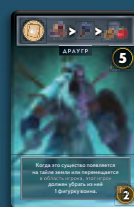
**СПОСОБНОСТЬ.** Когда это существо появляется или перемещается в область, то откройте новую карту существа и положите её следующей в ряд существ. Поместите фигурку открытого существа в область с Хведрунгом.



## ПРИМЕР



Существа активируются друг за другом. Когда активируется Хведрунг, он перемещается в соседнюю область красного игрока и вызывает появление другого существа — драугра. Его карта добавляется в ряд существ сразу после карты Хведрунга. Как только драугр появляется в области Хведрунга, он удаляет 1 воина красного игрока в запас.



Затем драугр активируется. Он перемещается в область фиолетового игрока и удаляет оттуда 1 воина. Наконец, активируется бурый медведь.



# ПРИЗРАЧНЫЙ ВОИН

## ТОЛЬКО С МОДУЛЕМ «ДИКИЙ КРАЙ»

Если воин пал не в славной битве, то сложный магический погребальный ритуал может вернуть его неупокоённый дух в мир живых, дав ему ещё один шанс сразиться за славу и обрести покой.

**СПОСОБНОСТЬ.** Здания в области с этим существом теряют свои свойства (игроки не получают дополнительных ресурсов или славы, бонусов битвы и так далее). Когда существо побеждено, уберите его карту и фигурку в коробку.

**ВАЖНО.** *Карты призрачных воинов не кладутся в стопку существ при подготовке к игре. Подробнее смотрите ниже в описании модуля «Дикий край». Призрачные воины не препятствуют окончанию игры по условию — контроль 3 закрытых областей с 1 большим зданием в каждой.*

# ВИВЕРНА

## ТОЛЬКО С МОДУЛЕМ «ДИКИЙ КРАЙ»

Самое ужасающее из всех древних существ, обитающих в землях Нордгарда. Виверна скрывается в своём логове, но когда выходит на белый свет, её ярость безгранична.

**СПОСОБНОСТЬ.** Это агрессивное существо не терпит присутствия воинов игроков и атакует их сразу же после перемещения в область. Когда это существо перемещается, то все области игрового поля считаются соседними (кроме полностью окружённых непроходимой границей).

Перед битвой игрок должен убрать 1 фигурку воина (неважно, атакует он или защищается). **Этот эффект не действует на воеводу.**

Если существо проиграло битву в области со своим логовом, то оно побеждено, уберите его карту и фигурку в коробку. Если в другой области, то вместо поражения переместите фигурку виверны в область с её логовом.



**ВАЖНО.** *Карта виверны не кладётся в стопку существ при подготовке к игре. Подробнее смотрите ниже в описании модуля «Дикий край».*

## ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ВИВЕРНЫ

Виверна может переместиться **в любую из 5 областей** с воинами и без других существ, так как все они считаются соседними с ней.







Согласно приоритетам, виверна может переместиться в область красного или фиолетового игроков, в каждой из которых находится по 5 воинов.


У них равное количество очков строительства (4), но у красного игрока больше ресурсов (1  и 2 ). Поэтому виверна перемещается в область красного игрока.



**Перед битвой:** виверна удаляет 1 красного воина.



**Еда:** красный игрок отдаёт 1 , чтобы увеличить силу своего отряда.

**Кубики битвы:** у виверны   $\times 1$ , у красного игрока   $\times 2$  +  (не оказывает эффект на существо).

**Очки силы виверны:** 9 очков силы +   $\times 1$  (на кубике) = 10 очков.

**Очки силы красного игрока:** 6 очков силы (4 воина + 2 бонусных очка от форта) + 1  +   $\times 2$  (на кубике) = 9 очков.



# МОДУЛЬ «ДИКИЙ КРАЙ»

Нордгард — земля природных и мистических чудес. Этот дополнительный модуль усиливает разнообразие ландшафта, добавляя набор специальных тайлов земли. **Модули можно добавлять в основную игру в любой комбинации или по отдельности. Чтобы включить этот модуль в игру, следуйте основным правилам игры «Нордгард: Новые земли» со следующими изменениями.**

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

После подготовки к игре, но до начала первого года (между шагами 12 и 13 подготовки), возьмите все тайлы дикого края и перемешайте их вместе с другими тайлами земли, создав одну общую стопку.

**Помните, что вы сами можете решить, сколько новых тайлов и какие из них добавить в игру.**

## ПРАВИЛА ДИКОГО КРАЯ

Каждый тайл земли дикого края имеет особые правила и время срабатывания эффекта. Все эти тайлы можно использовать в основной игре «Нордгард: Новые земли», кроме двух: родовое кладбище и логово виверны. Эти тайлы предназначены для игры вместе с соответствующими существами в рамках модуля «Существа».

### НОВАЯ ГРАНИЦА: НЕПРОХОДИМАЯ




Этот модуль вводит в игру новый тип непроходимых границ. Она изображена сплошной оранжевой линией и не может быть пересечена фигурками игроков или существами (ни в рамках действия «Перемещение», ни в результате отступления). Области, разделённые непроходимой границей, не считаются соседними ни для каких игровых эффектов.

## ТАЙЛЫ ДИКОГО КРАЯ ДЛЯ ОСНОВНОЙ ИГРЫ




### БОЛЬШОЕ ОЗЕРО ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Большое озеро является непроходимым (считайте весь рисунок непроходимой границей). Во время фазы сбора урожая игрок, имеющий наибольшее количество фигурок в 4 областях, соседних с большим озером, получает 2 .

**ВАЖНО.** *Еда большого озера не принадлежит никакой области, поэтому её нельзя получить эффектами карт или способностями кланов.*

### ПРИМЕР

У синего игрока по 2 воина находятся в 2 областях, соседних с большим озером (всего 4). У красного игрока 3 воина в 1 области (всего 3). В этом случае синий игрок получает 2  большого озера во время фазы сбора урожая.

## ГЕЙЗЕР

### ФАЗА: КОНЕЦ ГОДА



В конце года игрок, контролирующий область с гейзером, может разместить в ней 1 фигурку воина. Выполните этот эффект ещё раз, если оба гейзера находятся в одной области.


**ВАЖНО.** Этот эффект не суммируется со свойством учебного лагеря.



## РУИНЫ

### ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Во время фазы сбора урожая игрок, контролирующий область с руинами, получает  и столько , сколько изображено на тайле.

Игрок получает , даже если эта область не является закрытой.



## БОЛОТО

### ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

Фигурки игроков **могут перемещаться** через область болота, однако они **не могут заканчивать в ней своё движение или отступить в неё**. Если воины игрока перемещаются через болото, то игрок должен убрать одну из перемещаемых фигурок и вернуть в свой запас.

Существа могут заканчивать движение в болоте. Несмотря ни на какие игровые эффекты, фигурки воинов игрока не могут остановиться в области болота.

## ЯДОВИТОЕ БОЛОТО

### ФАЗА: СБОР УРОЖАЯ

Ядовитое болото является непроходимым (считайте весь рисунок непроходимой границей). В конце фазы сбора урожая уберите по 1 фигурке из каждой области, соседней с ядовитым болотом.



## ГОРНЫЕ ХРЕБТЫ

### ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (ПЕРЕМЕЩЕНИЕ)

Горные хребты являются непроходимыми.

**ВАЖНО.** Области, разделённые непроходимой границей, могут стать соседними, если другие тайлы размещены таким образом, чтобы перемещение стало возможным (имеют обычные или трудные границы).



# ТАЙЛЫ ДИКОГО КРАЯ ДЛЯ МОДУЛЯ «СУЩЕСТВА»

Следующие тайлы используются только вместе существами из этого дополнения по правилам модуля «Существа».

Обратите внимание, что новых существ можно использовать как вместе с существами основной игры, так и отдельно от них.

## РОДОВОЕ КЛАДБИЩЕ ФАЗА: АКТИВАЦИЯ СУЩЕСТВ

**Подготовка к игре.** Отложите в сторону фигурки и карты призрачных воинов.

Родовое кладбище добавляется в стопку тайлов земли, как и любой другой тайл дикого края.

**В начале фазы активации существ.** Владелец области с родовым кладбищем может разместить 1 призрачного воина в любую область, где есть хотя бы одно логово. Добавьте карту призрачного воина в конец ряда существ.

**ВАЖНО.** Так как призрачные воины убираются из игры после победы над ними, их нельзя вернуть обратно в игру с помощью родового кладбища.

## ЛОГОВО ВИВЕРНЫ



### ФАЗА: ДЕЙСТВИЯ (РАЗВЕДКА), СБОР УРОЖАЯ

**Подготовка к игре.** Отложите в сторону фигурку и карту виверны. Не добавляйте логово виверны к другим тайлам дикого края.

После завершения подготовки (после шага 12) возьмите с верха стопки тайлов земли по 3 тайла за каждого игрока (например, если 3 игрока, то 9 тайлов земли). Добавьте к ним тайл логово виверны и перемешайте получившуюся стопку.


Подложите эту стопку из 10 тайлов под низ основной стопки тайлов земли, создав единую стопку тайлов земли.

Когда игрок, совершая разведку, добавляет тайл с логовом виверны к игровому полю, поместите на этот тайл фигурку виверны, а её карту в конец ряда существ.

Логово виверны — это особая область, состоящая только из одного тайла. Она даёт игроку 2 , если он контролирует её **во время фазы сбора урожая** (символы , изображённые на тайле, напоминают об этом правиле).



Автор игры:  
Адриан Диню  
Иллюстратор:  
Grosnez

 Эврикус®  
Ещё больше игр на сайте [evrikus.ru](http://evrikus.ru)

STUDIO  
H