




Чудовища Иггдрасиля

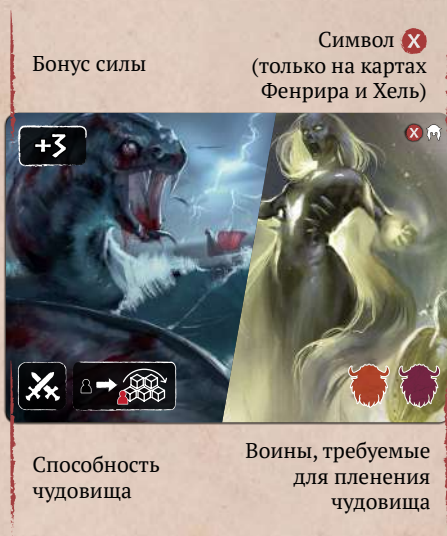
Дрожащая земля исторгает свирепых чудовищ из девяти миров Иггдрасиля. Звон стали, боевые кличи и полыхающее пламя влекут их к полям сражений. Смекалистые ярлы не хотят упустить хорошую возможность и посылают воинов ловить и укрощать чудовищ, надеясь использовать их разрушительную силу к своей выгоде. Долго держать чудовище в узде невозможно, однако, вовремя спустив его с поводка, ярл сможет в мгновение ока разбить вражеские ряды.

Состав дополнения


- 11 карт чудовищ.
 - Двусторонняя карта Фенрира.
- Все карты этого дополнения отмечены символом  в правом верхнем углу.

Подготовка к игре

Перед началом партии отложите в сторону двустороннюю карту Фенрира и 2 карты с символом  в правом верхнем углу (Фенрир и Хель). Перемешайте остальные карты чудовищ. Выложите 2 случайные карты чудовищ лицевой стороной вверх на стол. Затем замешайте 2 отложенные карты с символом  в стопку чудовищ и положите её лицевой стороной вниз рядом с открытыми картами чудовищ.



Изменения в правилах

Если после фазы  своего хода игрок выполняет условие пленения лежащего лицевой стороной вверх чудовища, он может добавить его к своему отряду.

В правом нижнем углу карты чудовища указаны 2 символа воинов определённых цветов (кланов). Чтобы пленить чудовище, в отряде игрока должны быть указанные карты воинов и они должны лежать рядом (но необязательно в порядке, отмеченном на карте). Игрок кладёт пленённое чудовище поверх этих 2 воинов (пока они накрыты картой чудовища, с ними никак нельзя взаимодействовать), а затем открывает новую карту чудовища из стопки — игрокам всегда доступны 2 карты чудовищ.

В отряде не может быть больше 1 чудовища. Для карт боевой тактики и способностей ярлов чудовище считается воином уникального клана. Это значит, что вы можете атаковать игрока, в отряде которого есть только чудовище.

Чудовище не может стать целью карт боевой тактики и способностей ярлов, позволяющих сбросить или заблокировать воина во время битвы. Это также относится к картам и способностям игрока, пленившего чудовище. Остальные карты боевой тактики и способности ярлов действуют на чудовище как обычно.

Битва

Чудовище автоматически активируется в битве, для него не нужны кубики вооружения. Игрок не может отказаться активировать чудовище. Если в описании чудовища не сказано иное, игрок ничего не платит за применение его способности. Способности одних чудовищ действуют до битвы, а других — во время неё. Игрок не обязан пользоваться преимуществами способности чудовища.

Вне зависимости от исхода битвы и того, была ли использована способность чудовища, оно возвращается в коробку после битвы. Чудовище может поучаствовать только в 1 битве. Когда чудовище покидает игру, его бывший владелец **получает 1 очко доблести**. Для этого он берёт карту с 1 очком доблести из стопки сброса, не нарушая в ней порядок, и добавляет её в свою Вальхаллу.

Нидхёгг



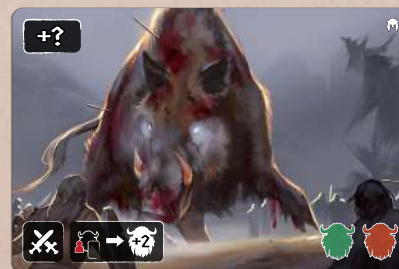
Это чудовище даёт вам +4 к боевой силе. Также перед началом битвы с вами противник должен вернуть в руку 1 воина из своего отряда. Если у него всего 1 воин, то эта способность не действует и чудовище даёт только бонус к силе.

Сурт



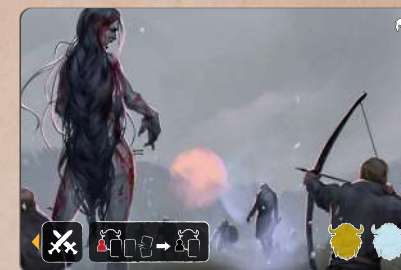
Это чудовище даёт вам +3 к боевой силе. Также перед началом битвы с вами противник должен сбросить 1 воина из своего отряда. Если у него всего 1 воин, то эта способность не действует и чудовище даёт только бонус к силе.

Гуллинбурсту



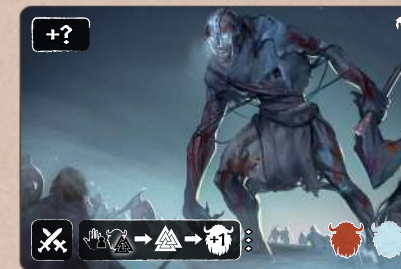
Это чудовище даёт вам бонус к боевой силе, зависящий от численности отряда противника. Вы получаете +2 к боевой силе за каждого воина в отряде противника (активированного или нет).

Хульдра



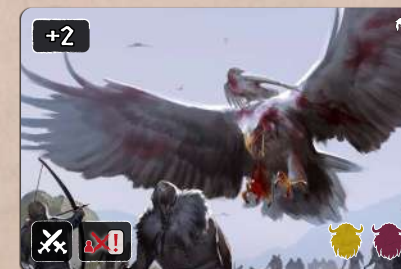
Если в отряде противника хотя бы 3 воина, хульдра гипнотизирует 1 из них (по вашему выбору) перед началом битвы. Вы добавляете этого воина в отряд, даже если в нём нет места. После битвы, если воин не отправился в Вальхаллу, вы оставляете его в отряде при наличии места (в противном случае сбросьте его).

Драугр



В вашей фазе битвы вы можете разыграть не более 3 воинов с 1 очком доблести из руки. За каждого такого воина вы получаете +1 к боевой силе. Эти воины отправляются в Вальхаллу.

Ведрфэльнир



Это чудовище даёт вам +2 к боевой силе. Также во время битвы с вами противник не может разыгрывать карты боевой тактики.

Троль



Вы можете размещать кубики вооружения на карте тролля, чтобы получить бонус к боевой силе. Каждый кубик даёт +3 к боевой силе, однако вы не можете выкладывать на эту карту кубики, уже присутствующие на карте, и ⊗.

Ёрмунганд



Это чудовище даёт вам +3 к боевой силе. Также, после того как противник бросит 6 кубиков в битве, вы можете выбрать любые из этих кубиков и перебросить их. После этого противник продолжает отыгрывать фазу битвы.

Хель



Во время битвы вы можете добавить любую карту воина из своей Вальхаллы в отряд. Сделав это, возьмите из стопки сброса карты с суммой очков доблести, равной очкам добавленного воина,

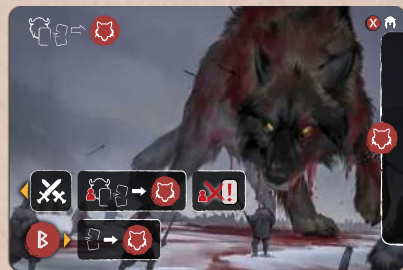
и положите их в свою Вальхаллу. Вы добавляете выбранного воина в отряд, даже если в нём нет места. После битвы, если воин не отправился в Вальхаллу, вы оставляете его в отряде при наличии места (в противном случае сбросьте его).

Гарм



Это чудовище даёт вам +2 к боевой силе. Также во время битвы вы можете по порядку просмотреть карты в стопке сброса, начиная с верхней, и выложить на стол первые 2 карты боевой тактики, которые вам встретятся. Применяйте их, как если бы разыграли из руки. После битвы эти карты возвращаются на верх стопки сброса вне зависимости от того, использовали вы их или нет.

Фенрир



Фенрир тоже чудовище, но его правила отличаются от остальных. Для простоты участники могут сыграть первую партию без него.

Если Фенрир лежит лицевой стороной вверх, его можно пленить, как любое другое чудовище. Игрок может сделать это, даже если у него в отряде уже есть чудовище.

Чтобы пленить Фенрира, игрок должен сбросить 1 воина из своего отряда. Пленив Фенрира, игрок кладёт его на середину стола и открывает новое чудовище из стопки. Затем он кладёт только что сброшенного воина рядом с картой Фенрира лицевой стороной вниз. Воин станет началом стопки Фенрира — жертв ненасытного чудовища. Наконец

игрок кладёт перед собой двустороннюю карту Фенрира.

Цена удержания Фенрира

В конце каждого хода, следующего после того, во время которого пленили Фенрира, игрок с картой Фенрира должен сбросить 1 любую карту из руки в стопку Фенрира.

Фенрир в битве

Перед тем как поучаствовать в битве (атакуя или защищаясь), игрок с картой Фенрира может натравить его на отряд противника, если в этом отряде есть хотя бы 2 воина. Для этого игрок передаёт двустороннюю карту Фенрира противнику, и тот сбрасывает 1 любого воина из своего отряда в стопку Фенрира. Также Фенрир вносит смтение в отряд врага: противник не может использовать карты боевой тактики в текущей битве. Вне зависимости от исхода битвы Фенрир остаётся у игрока, на которого его натравили. Теперь этот игрок должен будет платить цену удержания Фенрира и сможет натравить его в битве.

Когда в стопке Фенрира оказывается 10 карт, он покидает игру. Уберите его двустороннюю карту и карты из его стопки в коробку. Его владелец **не получает** 1 очко доблести за выход чудовища из игры.

Создатели дополнения

Автор: Лукаш Возняк

Иллюстрации: Барбара Голенбевская

Русское издание

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор и переводчик: Филипп Кан

Редакторы: Катерина Шевчук, Александр Петрунин

Корректор: Татьяна Шарая

Верстальщик: Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

