

1-2-3 4-5 6

**ОТБОРНЫЙ ФИРД
(SELECT FYRD)**
Активация

Активируйте героя,
отряд дружины
или отряд
более 10 моделей.

1-2-3 6

**ВЕЛИКИЙ ФИРД
(GREAT FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
состоящий
минимум из 8 фигур.

4-5 6

**ФИРД
(FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
численностью
менее 8 фигур.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

АНГЛО ВАРЛОРИНЫ

1-2-3 4-5 6

**ХРАБРЫЕ СЕРДЦА
(VALIANT HEARTS)**
Приказы

До начала вашего следующего хода все отряды
считаются на 2 фигуры больше (4 для дружины)
при использовании 6 перебросьте Сага Куб
и положите его на доску приказов.

4-5 6

**ПЕРЕДЫШКА
(TRUCE)**

Приказы, Приказы / Реакция

Снимите усталость с каждого отряда
насчитывающего 10 или более фигур.

4-5

**ЗАЩИТНИКИ КОРОЛЕВСТВА
(DEFENDERS OF THE KINGDOM)**

Рукопашная

Получите 1 Куб Атаки и 1 Куб Защиты.
Если отряд более 10 фигур получите
еще 1 Куб Атаки и 1 Куб Защиты.

1-2-3

**СОМКНУТЬ РЯДЫ
(CLOSED RANKS)**

Рукопашная

Если ваш отряд больше вражеского
по числу моделей, получите 3 Куба Атаки
(5 кубов если в 2 раза больше).

4-5

**УНИСОН
(UNISON)**

Активация

Активируйте отряд для движения,
активация не вызывает Усталости.
Можно активировать 2 отряда,
если в каждом по 10 или более моделей.

6

**НЕ СДАВАТЬСЯ!
(NO SURRENDER!)**

Приказы / Реакция

Во время фазы активаций врага,
если он решит напасть на ваш отряд
стоящий на открытой местности и состоящий
более чем из 10 фигур, то перед рукопашной, он
мгновенно получает Усталость.

1-2-3 + 1-2-3

**КРУШЕНИЕ ЩИТОВ
(CRASH OF SHIELDS)**

Рукопашная

Противник сбрасывает Кубы Атаки,
количеством равным половине
моделей в вашем отряде

1-2-3 4-5

**ПЕРЕКРЫВАЮЩИЕСЯ ЩИТЫ
(OVERLAPPING SHIELDS)**

Рукопашная, Стрельба / Реакция

Получите 2 Куба Защиты, если отряд
насчитывает более 10 фигур, получите
дополнительно 2 Куба Атаки.

6

**ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ
(CALL TO ARMS)**

Приказы

До конца вашего хода
крестьяне генерируют агрессию, как воины.

1-2-3 + 4-5

**БРЕТВАЛЬДА
(BRETWALDA)**

Приказы

До начала вашего следующего хода,
Ваш Варлорд считается как отряд из 10-ти фигур
И получает +1 к броне.

Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр

*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.



1-2-3 4-5 6

**БЛАГОРОДНЫЕ
(NOBLES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**ВОИНЫ КЛАНА
(WARRIORS
OF THE CLAN)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**ПОСЛУШНИКИ
(ADOLESCENTS)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

WELSH

1-2-3 4-5 6

**ДЕТИ ЗЕМЛИ
(CHILDREN OF THE LAND)**
Приказ

До конца следующей фазы активации Ваши
пешие отряды передвигаются по неровной
местности, как по ровной, без штрафа
(если использована 6, то перебросьте Сага Куб
и положите на доску приказов).

6

**ДИКАЯ АТАКА
(WILD CHARGE)**
Активация
Отряд с Дротиками

Активируйте ваш отряд для Атаки, во время
рукопашной добавьте столько кубов,
сколько генерирует отряд при стрельбе.

1-2-3

**БОЕВОЙ ТАНЕЦ
(WARDANCE)**
Рукопашная

Если вражеский отряд Сомкнул Ряды,
то снизьте его броню на 1 и повысьте себе на 1.
Если нет, то получите 3 Куба Атаки.

1-2-3 4-5 6

**НАША ЗЕМЛЯ
(OUR LAND)**
Активация/Реакция

Когда враг активировал отряд для Движения,
после исполнения приказа, Вы можете активировать
Ваш отряд для Движения или Атаки.

4-5 + 4-5

**ВСАДНИКИ
(THE HORSEMEN)**
Активация

Активируйте все ваши конные отряды
для Атаки или Движения.
Если отряд под этой активацией вступил
в рукопашную, то он получает +2 Куба Атаки.

1-2-3

**ХИТРОСТЬ
(DECEPTION)**
Рукопашная

Сбросьте 2 куба атаки
и получите 4 куба защиты.

4-5

**ПАРТИЗАНЫ
(GUERRILLA)**
Активация/Реакция

Когда враг активировал отряд для Движения,
после исполнения приказа, Вы можете активировать
Ваши отряды на расстоянии М от двигавшегося
отряда для стрельбы по нему.

4-5 6

**НАСМЕШКА
(TAUNT)**
Активация

Выберите вражеский отряд
(чтоб выбрать Дружинников
или героя нужно снять 6).
Этот отряд активируется для Атаки
на ближайший Ваш отряд.

4-5

**УВЕРНУТСЯ
(EVADE)**
Активация/Реакция

Когда враг активировал отряд для Атаки или
Стрельбы, но до исполнения приказа
Активируйте Ваш отряд для Движения.

1-2-3 + 6

**ОДНА ЗЕМЛЯ, ОДИН КОРОЛЬ
(ONE LAND, ONE KING)**
Активация

Все ваши отряды с 1 Усталостью снимают её.
Активируйте все ваши отряды.

Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр

*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.



1-2-3 4-5 6

**РЫЦАРИ
(KNIGHTS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**СЕРЖАНТЫ
(SERGEANTS)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**ПЕХОТИНЦЫ
(FOOTMEN)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**

Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**

Приказы

Бросьте 2 доступных куба
и положите их
на доску приказов.

NORMANS

1-2-3 4-5 6

**АТАКА
(CHARGE)**

Рукопашная

Конные отряды, которые атаковали.

Получите 2 Куба Атаки(4 если использована 6).
Так же можно получить еще 3 Куба Атаки, но
при этом после рукопашной отряд получит
дополнительную Усталость.

4-5

**ПОРАНЕННЫЙ
(WOUNDED)**

Стрельба

Если атакованный отряд понес потери,
то он получает 1 маркер Усталости.

6

**ПЕРЕХВАТ
(ENVELOPMENT)**

Активация/Реакция

Срабатывает после вражеской активации,
но до начала действия.

Активируйте все ваши конные
отряды для Движения.

1-2-3

**ПРЕВОСХОДСТВО
(SUPERIORITY)**

Рукопашная, Стрельба

Снимите Усталость с вражеского отряда,
чтоб нанести 2 автопопадания.

1-2-3 4-5

**ГАЛОП
(GALLOP)**

Активация/Реакция

Срабатывает после вражеской активации для
движения или атаки на расстояние M
от вашего конного отряда, но до начала действия.
Активируйте ваш конный отряд для Движения.

1-2-3 + 1-2-3

**ВЛИЯНИЕ
(IMPACT)**

Активация

Конные отряды

Активируйте отряд для атаки
в рукопашную или для стрельбы.
Во время этих действий, вы можете перебросить
любые Кубы Атаки у которых
значение выпало 3 или меньше.

4-5

**ЗАЛПОВЫЙ ОГОНЬ
(VOLLEY FIRE)**

Активация

Отряды с луками

Активируйте ваш отряд для стрельбы.
В эту стрельбу дальность их атаки 2L.

6

**НАТИСК
(PURSUIT)**

Активация

Активируйте отряд для атаки,
эта активация не вызывает Усталости.
Получите 3 Куба Атаки.

4-5

**ОТСТУПЛЕНИЕ
(RETREAT)**

Рукопашная

Получите 2 Куба Защиты
(получите еще 2 Куба Защиты если
ваш конный отряд сражается с пешим).

4-5 + 6

**С НАМИ БОГ!
(DEX AIE)**

Активация

Активируйте вашего Вождя для атаки,
эта активация не вызывает Усталости.
В рукопашной вождь получит 4 Куба Атаки
и правило Resilience(2).

Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр

*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.



1-2-3 4-5 6

ХИРДМАНЫ
(HIRDMEN)
АктивацияАктивируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

БОНДЫ
(BONDI)
АктивацияАктивируйте отряд
Воинов.

4-5 6

ТРЕЛИ
(THRALLS)
АктивацияАктивируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / РеакцияПолучите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)
ПриказыБросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

WIKING



6

НЙОРД
(NJORD)
АктивацияСнимите усталость с каждого отряда
на расстоянии М от вашего Вождя.

4-5 6

ФРИГГ
(FRIGG)
РукопашнаяСнимите маркер Усталости с вашего отряда
ИЛИ получите 3 Куба Атаки.

1-2-3

ХЕЙМДАЛЬ
(HEIMDALL)
РукопашнаяСнизьте броню вашего отряда на 1
и получите 5 Кубов Атаки.

1-2-3 + 1-2-3

ОДИН
(ODIN)
Стрельба/реакцияСтреляющий отряд мгновенно получает максимум
маркеров Усталости, чтоб стать изнуренным.

4-5

АСГАРД
(ASGARD)
Активация/реакцияПосле того как отряд был
активирован для нападения, но до начала
рукопашной, снимите маркер Усталости
с любого своего отряда.

4-5

ТОР
(THOR)
РукопашнаяДобавьте автопопадание за каждое значение 6
или выше на ваших Кубах Атаки.

1-2-3 + 4-5

УЛЬ
(ULLR)
РукопашнаяВы можете перебросить
все неудачные Кубы Атаки.

1-2-3

ЛОКИ
(LOKI)
РукопашнаяДо конца этой рукопашной получите
2 Куба Атаки каждый раз когда враг использует
Сага Способность или вашу Усталость.

1-2-3 4-5 6

ВАЛЬХАЛЛА
(VALHALLA)
РукопашнаяУберите от 1 до 3-х фигур Дружинников
или Воинов.
За каждую убранный фигуру получите 3 Куба Атаки
(4 если использована 6).

6 + 6

РАГНАРОК
(RAGNAROK)
Приказы

До конца этого хода:

- Броня **ВСЕХ** отрядов снижена на 1.
- Все активации на нападение бесплатные.
 - ВАЛЬХАЛЛА становится
многократной способностью.



1-2-3 4-5 6

**ХУСКАРЛЫ
(HUSCARLS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**ФИРД
(FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**БОЛЬШОЙ ФИРД
(GREAT FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

ANGLO DANES

1-2-3 4-5 6

**БЛАГОРОДНОГО ПРОИСХОЖДЕНИЯ
(NOBLE LINEAGE)**
Приказы

Переверни свободный Сага Куб
любой стороной вверх

Или

Перебрось любое кол-во свободных Сага Кубов.
Если вы использовали 6,
то сбрасывают оба эффекта.

4-5 6

**ЗАПУГИВАНИЕ
(INTIMIDATION)**
Приказы / Реакция

Первый, активированный в следующую фазу
активации отряд, немедленно получает усталость
если вы использовали 6 то 2 отряда.

1-2-3 + 1-2-3

**СТЕНА ЩИТОВ
(SHIELDWALL)**

Рукопашная или Стрельба / реакция

Поднимает броню вашего отряда на 1

4-5 6

**НЕПРОЩЕННЫЕ
(UNFORGIVING)**
Рукопашная

Вражеский отряд немедленно получает Усталость,
до конца рукопашной Вы больше не можете
использовать вражескую Усталость.

1-2-3

**СОКРУШИТЬ СЛАБЫХ
(CRUSH THE WEAK)**
Рукопашная

Если вражеский отряд имеет броню 3 или меньше,
то вы получаете 4 Куба Атаки или 4 Куба Защиты.

6 + 6

**ИСТОЩЕНИЕ
(EXHAUSTION)**
Приказы

Выберите 3 отряда и положите
на них по 1-й Усталости.

1-2-3 + 4-5

**КАК СКАЛЫ
(LIKE ROCKS)**

Рукопашная или Стрельба / реакция

Можете перебросить неудачные Кубы Защиты

4-5

**ШОК
(SHOCK)**
Активация

Активируйте отряд для рукопашного боя.
Атакующий отряд не может сомкнуть ряды.

4-5

**РЕШИТЕЛЬНОСТЬ
(DETERMINATION)**
Рукопашная

Получаешь 3 куба(Атаки, Защиты или
микс на выбор).

Также получите по 1 кубу на ваш выбор
за каждую усталость на отряде врага.

6

**ПОВЕЛИТЕЛЬ ВОЙНЫ
(LORD OF WAR)**
Активация

Снимите все маркеры Усталости
с вашего Варлорда.
Его броня становится 6 до начала
своего следующего хода.

Варлорд более не может
активироваться в этот ход

1-2-3 4-5 6

**ХРАНИТЕЛИ
(CUSTODES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**ПЕХОТА
(PEDITES)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**СЛУГИ
(SERVI)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

THE LAST ROMANS

4-5

**ОБОРОНА
(DEFENCE)**

Активация\Реакция

После вражеской активации на стрельбу,
Вы можете выбрать в кого они будут стрелять.
Отряд должен быть в радиусе стрельбы и
хотя бы половина моделей должна быть
на линии видимости.

4-5 6

**ВЫСТРЕЛ С ЗАКРЫТЫХ ПОЗИЦИЙ
(INDIRECT FIRE)**

Активация

Отряды с луками

Активируйте отряд для стрельбы,
во время этой стрельбы считается что все ваши
модели видят вражеский отряд целиком.

1-2-3 + 1-2-3

**МАССОВЫЙ ЗАЛП
(MASSED VOLLEY)**

Активация

Активируйте все ваши стрелковые
отряды для стрельбы.

1-2-3

**БЕСПОРЯДОЧНЫЙ ЗАЛП
(DISORDERING VOLLEY)**

Рукопашная

Получите 2 Куба Защиты
(4 куба если ваш отряд состоит более
чем из 6 фигур и вооружен стрелковым оружием).

1-2-3

**НЕИСТОВСТВО
(FRENZY)**

Рукопашная

Только в защите

Получите Усталость, 2 Куба Атаки
и 2 Куба Защиты.
Враг не может использовать вашу
Усталость в этой рукопашной.

4-5

**ЗАЩИТИТЬ
(PROTECT)**

Активация\Реакция

После вражеской активации на нападение,
но до рукопашной, вы можете перенаправить
атакующего на другой свой отряд,
в случае если он достигаем нападающим.

1-2-3 6

**ОБХОДНОЙ МАНЕВР
(OUTFLANK)**

Активация

Активируйте отряд для Движения.
Движение не вызывает Усталости.
Движение не должно начинаться или
заканчиваться в М от вражеских отрядов.
При использовании 6 перебросьте
Сага Куб и положите его на доску приказов.

1-2-3 + 1-2-3

**КОНТОС
(KONTOS)**

Рукопашная

Конная Дружина

Бросьте Куб за каждую модель в вашем отряде.
За каждое значение 4+ вы заставляете врага
сбросить Куб Атаки или Защиты на Ваш выбор.

4-5 6

**ПРЕВОСХОДНАЯ ТАКТИКА
(SUPERIOR TACTICS)**

Рукопашная

Получите 1 Куб Атаки и 1 Куб Защиты
(по 2 Куба если использовали 6).
Получите еще 1 Куб Атаки или Защиты.

1-2-3 + 6

**СТРАТЕГ
(STRATEGOS)**

Приказы, Приказ\Реакция

Положите 8 кубов рядом с этой способностью.
Во время рукопашных схваток можно взять
до 4-х кубов и использовать их как
Кубы Атаки или Защиты.
Кубы должны быть одинаковыми.

В конце хода оставшиеся
неиспользованные кубы сбрасываются.

1-2-3 4-5 6

СЕВЕРЯНЕ
(NORSEMEN)
АктивацияАктивируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

БОНАХТЫ
(BONNACHTS)
АктивацияАктивируйте отряд
Воинов.

4-5 6

РАБЫ
(SLAVES)
АктивацияАктивируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)
Рукопашная или Стрельба
Только сага
способности способны
размещать кубы здесь.
Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)
ПриказыБросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

NORSE GAELS

1-2-3 4-5 6

ПРОЛИТАЯ КРОВЬ
(SPILL BLOOD)

Рукопашная или Стрельба

После рукопашной или стрельбы, бросьте столько свободных Сага Кубов, сколько моделей было убито за это действие (своих и вражеских) положите все кубы на Боевой Бонус.

4-5 6

ТАНЕЦ СМЕРТИ
(DANCE OF DEATH)

Активация

Выберите до 3-х своих не изнуренных отрядов. Каждый из выбранных отрядов получает усталость. За каждый отряд бросьте доступный Сага Куб и положите его на Боевой Бонус.

4-5 6

СЖАТЫЕ КУЛАКИ
(CLENCHED FISTS)

Рукопашная

Бросьте 3 доступных сага куба и положите их на Боевой Бонус.
(4 куба если использована 6)

4-5

РЕШИМОСТЬ
(DETERMINATION)

Рукопашная

Если ваш отряд выиграл рукопашную, то враг не может его повторно атаковать до начала вашего следующего хода.

1-2-3

НЕУДЕРЖИМЫЕ
(EXPENDABLE)

Приказы, Приказ/Реакция

До конца вашего хода, каждый раз, когда ваш отряд должен получить Усталость, он может передать ее не изнуренному отряду крестьян на расстоянии S.

4-5 6

СКАНДИНАВЫ
(NORSE)

Рукопашная

До конца рукопашной меняется значение способности Боевой Бонус на:
Добавьте автопопадание к вашим атакам **ИЛИ** увеличьте значение брони вашего отряда на 1(за 6 оба значения работают сразу).

1-2-3 + 1-2-3

ВОЮЩИЕ ТОПОРЫ
(HOWLING AXE)

Рукопашная

Получите 3 Куба Атаки. Получите по 1 Кубу Атаки каждый раз, когда вы используете способность Боевой Бонус.

1-2-3 4-5 6

НЕСГИБАЕМЫЕ
(UNBOWED)

Приказы

До конца вашего ход, каждый раз, когда оппонент будет использовать вашу Усталость, бросьте доступный Сага Куб и положите его на Боевой Бонус.
(Если использована 6, то каждый раз можно положить куб значением 6 вверх).

1-2-3 + 4-5

ОСТРОВНОЙ КОРОЛЬ
(KING OF THE ISLES)

Приказы

До начала вашего следующего хода броня вашего Вождя 6.

В каждой рукопашной или стрельбе, где задействован Вождь, можете бросить свободный Сага Куб и положить его на умение Боевой Бонус.

1-2-3

ГАЭЛЫ
(GAELS)

Стрельба

Получите 2 Куба Атаки и по 1 Кубу Атаки каждый раз, когда используется Боевой Бонус.

1-2-3 4-5 6

**ФИАННА
(FIANNA)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**БОНАХТЫ
(BONNACHTS)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**КЕРНЫ
(KERNS)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

IRISH

1-2-3

**СЫНЫ ДАНА
(SONS OF DANA)**
Активация / Реакция

Сыграйте эту способность после активации
врага для Движения, если активированный отряд
завершил свое движение в пределах S от области
трудной местности.

Проведите стрельбу по этому отряду.
Для этой атаки вы получаете 4 бонусных атаки.
Во время этой стрельбы не могут быть
задействованы никакие способности саги.

4-5

**НАСЛЕДНИКИ МИЛЯ
(HEIRS OF MIL)**
Приказы / Реакция

Выберите один из ваших отрядов, расположенный
полностью в зоне трудной местности.
До начала вашего следующего хода
ни один вражеский отряд не может в него стрелять
или нападать в рукопашную,
если они не находятся на расстоянии VS.

1-2-3 6

**СТАРЫЕ ПУТИ
(THE OLD WAY)**
Активация

Активируйте столько отрядов, сколько Героев
в вашей армии. Могут быть задействованы только
отряды с броней в рукопашной 3 или меньше.

Если вы использовали 6, первый активированный
отряд не получит Усталость

1-2-3 6

**ФИР БОЛГ
(FIR BOLG)**
Стрельба

Получите 3 Куба Атаки.

Если вы использовали 6, каждый Куб Атаки
на котором выпало 6 или более,
добавляет дополнительное
автоматическое попадание.

4-5 6

**СИДХ
(SIDHE)**
Стрельба

Отбросьте все Кубы Атаки.
До конца хода вся стрельба против
выбранного отряда получает бонус +1

1-2-3

**ВОЙ БАНШИ
(WAIL OF THE BANSHEE)**
Рукопашная или стрельба / реакция

Получите 2 Куба Защиты

Каждый из ваших Кубов Защиты
получает бонус равный количеству
жетонов Усталости на отряде противника.

6

**МОМЕНТ ИСТИНЫ
(MOMENT OF TRUTH)**
Рукопашная или стрельба / реакция

Фаза применения сага способностей
в этой Рукопашной / Стрельбе
немедленно пропускается.

1-2-3 4-5

**ДУХИ ЗЕМЛИ
(SPIRITS OF THE LAND)**
Рукопашная или Стрельба / реакция

Если ваше подразделение находится
полностью в зоне трудной местности,
каждый ваш Куб Защиты получает бонус +1.

1-2-3 + 4-5

**КРОВЬ КОРОЛЕЙ
(BLOOD OF KINGS)**
Приказы
Герой

До начала вашего следующего хода,
все ваши Герои с
специальным правилом Resilience (1),
вместо этого, получают бонус Resilience (2).

4-5 + 4-5

**СЕРДЦЕ ИРЛАНДИИ
(IRELAND'S HEART)**
Рукопашная
Герой

Вы наносите два дополнительных
автоматических попадания.
Первое использование «Resilience» Героем
во время этой схватки не вызывает у него усталости.

1-2-3

4-5

6

**ВАРЯГИ
(VARJAZI)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3

6

**НАРОДНОЕ
ОПОЛЧЕНИЕ
(MILITIA)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5

6

**РАБЫ
(SLAVES)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3

4-5

6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

Бросьте 2 доступных куба
и положите их
на доску приказов.

PAGAN RUS

1-2-3

4-5

6

**ЗА КАГАНА!
(KHAGAN!)**

Рукопашная

Дружина или Воины

Если ваш отряд в радиусе S от Вождя,
получите 3 Куба Атаки или Защиты или микс.
(5 если использована 6).

1-2-3

+

1-2-3

**ЛЕДЯНОЙ ВЕТЕР
(FROZEN WIND)**

Приказы/Реакция

Разместите воображаемый порыв ледяного
ветра длиной в L (в виде ровной линии), который
должен заканчиваться не
дальше чем M от края стола.

Если хоть 1 модель коснется этой области то
отряд мгновенно получает Усталость.

1-2-3

4-5

**КУСАЮЩИЙ МОРОЗ
(BITING COLD)**

Активация/Реакция

После активации вражеского отряда для:
стрельбы, движения или атаки он больше
не сможет активироваться до конца этого хода.

4-5

**ДОЛГАЯ ЗИМА
(THE LONG WINTER)**

Приказы

До начала вашего следующего хода никто
не может атаковать или стрелять
больше чем на M.

4-5

6

**БЕЛЫЕ ВОЛКИ
(WHITE WOLVES)**

Рукопашная

Понижьте значение брони отряда на 1 и
получите Кубы Атаки и Защиты
(количеством равным новому значению
брони после снижения).

Если использована 6, так же снимите
Усталость с вашего отряда.

6

**СТАЯ
(THE PACK)**

Активация

Разыграйте стрельбу по вражескому отряду
которая включает в себя 2 куба атаки за каждый
ваш отряд насчитывающий хотя бы 5 моделей и
находящийся на расстоянии M от цели стрельбы.

Во время этой стрельбы нельзя
использовать Сага Способности.

4-5

**БУРАН
(BLIZZARD)**

Приказы/Реакция

Обозначьте ваш отряд,
на расстоянии VS от моделей отряда во все
стороны местность считается
труднопроходимой до конца хода.

1-2-3

4-5

6

**КРОВАВАЯ МЕСТЬ
(BLOOD FEUD)**

Рукопашная

Понижьте значение брони вашего отряда на 1
при этом отряд врага получит такой же эффект.

ИЛИ

Увеличьте значение брони вашего отряда на 1
при этом отряд врага получит такой же эффект.

1-2-3

+

4-5

**ВОСТОЧНАЯ ЯРОСТЬ
(WRATH OF THE EAST)**

Приказы

До конца хода каждый раз когда Ваш отряд
меняет свое значение брони в рукопашной,
он получает 2 куба атаки и 2 защиты.

1-2-3

4-5

**ЧЁРНЫЕ МЕДВЕДИ
(BLACK BEARS)**

Рукопашная

Сбросьте Кубы Атаки и/или Защиты по
количеству вашей текущей брони
и получите +1 к броне.

*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.



Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр

1-2-3 4-5 6

**ТАНЫ
(THANES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**СВОБОДНЫЕ
(SOER-CHELE)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5 6

**НЕ СВОБОДНЫЕ
(DOER-CHELE)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**

Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 1 Куб
Атаки или Защиты
(2, если вы использовали 6).

6

**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**

Приказы

Бросьте 2 доступных сага куба
и положите их
на доску приказов.

SCOTS

1-2-3

**СТОИМ ВМЕСТЕ
(STAND TOGETHER)**
Активация

Дружина и Воины

Активируйте отряд для атаки в рукопашную.
Во время последующего рукопашного боя
ваше подразделение считается
защищающимся, а его враг - атакующим.

1-2-3 4-5

**НЕУТОМИМЫЕ
(TIRELESS)**
Рукопашная

Отряд, сомкнувший ряды

После завершения Рукопашной, вы можете
удалить одну Усталость со своего отряда.

6

**БЕЗ УВАЖЕНИЯ
(NO RESPITE)**

Приказы / Реакция

Бросьте 3 из доступных Сага Куба
и поместите их на своей боевой доске,
на не занятые способности.

1-2-3

**ДИВЕРСИОННЫЙ ЗАЛП
(DIVERSIONARY VOLLEY)**
Активация

Активируйте отряд для стрельбы.
Во время этой стрельбы ваш отряд
получает 2 бонусных атаки,
а враг не может получить
дополнительные Кубы Защиты.

1-2-3

**ДЛИННЫЕ КОПЬЯ
(LONG SPEARS)**
Рукопашная

Пехота без оружия дальнего боя

Отбросьте до половины своих Кубов Атаки.
Получите 1 Куб Защиты за
каждый отброшенный Куб Атаки.

1-2-3 4-5 6

**УДЕРЖАТЬ
(HOLD AT BAY)**

Рукопашная или стрельба / реакция

Получите 3 Куба Защиты.

Если вы использовали 6,
перебросьте этот кубик и
поместить его на вашу боевую доску.

4-5 6

**ЗА СТЕНОЙ
(BEYOND THE WALL)**
Рукопашная

Если у вас больше Кубов Защиты,
чем у Кубов Атаки, получите бонус +1 к
вашим броскам защиты.

Если вы использовали 6, вы также
можете перебросить все 1 и 2,
которые вы выбросили в своих бросках атаки.

1-2-3 + 4-5

**ДОТЯНУТЬСЯ
(REACH)**
Активация

Активируйте все ваши пехотные подразделения
без оружия дальнего боя, для Стрельбы.
Отряды считаются экипированными дротиками.

Эти активации не приводят к усталости.

4-5 + 4-5

**КОНТР-АТАКА
(COUNTER-ATTACK)**
Рукопашная

Дружина и Воины

Получите 2 Куба Атаки за каждый
имеющийся Куб Защиты.

1-2-3 + 6

**СТЕНА КОПИЙ
(WALL OF SPEARS)**
Рукопашная

Дружина и Воины

Бросьте кубик для каждой фигуры в своем отряде.
Получите 1 Куб Атаки и 1 Куб Защиты за
каждый результат, который ниже
брони вашего подразделения.

*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.



1-2-3 4-5 6

КАБАЛЛАРЫ (CABALLARI)
Активация

Активируйте отряд Дружины или Героя

1-2-3 6

ОПОЛЧЕНИЕ (MILITIAE)
Активация

Активируйте отряд Воинов.

4-5 6

ПЕХОТИНЦЫ (FOOTMEN)
Активация

Активируйте отряд Ополченцев.

1-2-3 4-5 6

БОЕВОЙ БОНУС (COMBAT BONUS)

Рукопашная, Стрельба или Стрельба / Реакция

Получите Кубы Атаки или Защиты кол-вом равным текущему значению СРАЖЕНИЯ (PROELIUM). Сбросьте 1 куб со способности СРАЖЕНИЯ (PROELIUM)

СРАЖЕНИЕ (PROELIUM)
Специальное

Положите до 3-х Кубов Саги разного номинала. Некоторые Сага способности используют это значение.

CAROLINGIANS



6

ДОМИНИРОВАНИЕ (DOMINE)

Рукопашная, Стрельба, Стрельба/Реакция

Сыграйте способность которая стоит 1 Сага Куб и действует в: рукопашной, стрельбе, стрельбе/реакции.

Можно использовать уже использованную способность.



1-2-3 + 1-2-3

ПОДГОТОВКА (PARATUS)

Приказы

Положите свободный Сага Куб значением 6 вверх на доску приказов.



1-2-3 + 6

ПРОКЛЯТИЕ (DAMNATIO)

Приказы

Выберите вражеский отряд с кол-вом фигур меньше чем x3 вашего значения **Сражения** (Proelium).

До конца вашего хода все броски Атаки против этого отряда +1.



1-2-3

ПРОЧНОСТЬ (VIRES)

Приказы, Приказ/Реакция

Перебросьте все кубы с способности СРАЖЕНИЯ (PROELIUM), также перебросьте куб с этой способности и разместите их на вашей доске приказов.



4-5

ОБМАН (ILLUSIO)

Активация

Активируйте отряд для нападения с кол-вом фигур не более, чем x2 от значения **Сражения** (Proelium). Активация не вызывает Усталости.



1-2-3 4-5

СЖИГАНИЕ (ARDOR)

Активация

Выберите кол-во отрядов равное или меньше чем значение **Сражения** (Proelium).

Активируйте отряды для стрельбы или движения. Эта активация не вызывает усталости.



4-5

ЗАЩИТНИК (DEFENSOR)

Рукопашная, Стрельба/Реакция

Получите кол-во Кубов Защиты равное значению **Сражения** +1 (Proelium +1).



4-5

ПРЕВОСХОДСТВО (VINCO)

Рукопашная, Стрельба

Нанесите автопопадания 1/2 от значения **Сражения** (Proelium).



1-2-3 4-5 6

МОЩНОСТЬ (POTENTIA)

Рукопашная, Стрельба

Можете перебросить Кубы Атаки по кол-ву x2 значения **Сражения** (Proelium)



6

СИЛА (FORTIS)

Рукопашная

Получите Кубы Атаки или Защиты равные значению **Сражения** (Proelium). Ваш противник должен сбросить столько же кубов того же типа, сколько получили Вы.



Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр

*Перевод сделан в ознакомительных целях.
*Translation made in familiarization purposes.



1-2-3 4-5 6

**ЙОМСВИКИНГИ
(JOMSVIKINGS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя

1-2-3 6

**УЧЕНИКИ
(DRENG)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.

4-5

**ОБРАЩЕНИЕ К БОГАМ
(APPEAL TO THE GODS)**
Активация

Расходуйте от 1 до 3
маркеров Ярости.
За каждый потраченный
маркер возьмите 1 из
доступных Кубов Саги.
Бросьте его и разместите
на своей Боевой доске.

1-2-3 4-5 6

**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**
Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

Получите 2 Куба Атаки или
Защиты ИЛИ 1 маркер Ярости
ваш оппонент выбирает сам.

4-5

**ЯРОСТЬ ЯЗЫЧНИКОВ
(FURY OF THE PAGANS)**
Активация

Активируйте до 3 отрядов.
Каждая активация может быть
отменена вашим оппонентом,
если он предоставит
вам один маркер Ярости.

JOMSVIKINGS



6

**НАКАЗАНИЕ
(PUNISHMENT)**

Активация / Реакция

Разыграйте эту способность после того как
вражеская активация с доски приказов была
объявлена, но до исполнения этой активации.
Активация отменяется ИЛИ вы получаете
4 маркера ярости, ваш оппонент выбирает сам.



4-5 6

**ШТОРМ УСИЛИВАЕТСЯ
(A STORM- RISES)**

Активация

Удалите усталость с 1 или 2 отдельных отрядов,
ИЛИ получите 2 маркера Ярости -
ваш оппонент выбирает сам.



1-2-3 4-5

**БРОНЯ ЯЗЫЧНИКОВ
(ARMOUR OF THE PAGANS)**

Рукопашная или стрельба / реакция

Ваш оппонент выбирает, увеличивается ли
броня вашего отряда на 1,
ИЛИ вы получаете 2 маркера Ярости.



1-2-3 4-5

**ПОЕДИНОК
(HOLMGANG)**

Рукопашная

Расходуйте от 1 до 6 маркеров Ярости.

За каждый потраченный маркер, получите 1 Куб
Атаки или 1 Куб защиты, ваш противник должен
убрать столько же кубов того же типа,
сколько вы получили.



1-2-3 4-5 6

**СЕВЕРНАЯ БУРА
(NORDIC TEMPEST)**

Активация

Разыграйте стрельбу по любому вражескому
отряду с 3-мя Кубами Атаки ИЛИ получите
2 маркера Ярости, ваш оппонент выбирает сам.

Во время этой стрельбы не могут быть
использованы никакие сага способности



1-2-3 4-5 6

**ЯЗЫЧЕСКАЯ ВЕРА
(PAGAN FAITH)**

Рукопашная или Стрельба / реакция

Получите 3 Куба Атаки или Защиты,
ИЛИ получите 2 маркера Ярости -
ваш оппонент выбирает сам.
Если использована 6, то немедленно разыграйте
эту способность еще раз.



4-5 6

**ЙОМСБОРГ!
(JOMSBORG!)**

Рукопашная

Расходуйте от 1 до 6 маркеров Ярости.

За каждый потраченный маркер, вы можете
перебросить 2 кубика во время этой рукопашной
схватки. Каждый бросок позволяет
перебросить 1 Атаку или 1 Куб Защиты.



6

**МОЛОТ ТОПА
(HAMMER OF THOR)**

Рукопашная
Герой

Расходуйте от 1 до 4 маркеров Ярости.

За каждый потраченный маркер нанесите
дополнительное попадание по противнику.

ИЛИ

Отмените попадания по себе.
(Все маркеры должны быть использованы
на одинаковый эффект).



1-2-3

**ПЕСНЯ СТАЛИ
(SONG OF STEEL)**

Активация

Расходуйте от 1 до 6 маркеров Ярости.

Активируйте дружественные отряды
для движения. Во время этой активации они
считаются вооруженными дротиками.
Эти активации не вызывают усталости.



4-5 + 6

**ЛЕГЕНДЫ
(LEGENDS)**

Приказы

Потратьте 6 маркеров Ярости

До начала вашего следующего хода у всех
ваших отрядов 6 броня против рукопашных
и стрелковых атак, и ваш оппонент не может
выбирать, чтобы вы получили маркеры Ярости.



*Перевод сделан в ознакомительных
целях.
*Translation made in familiarization
purposes.