



**ОТБОРНЫЙ ФИРД
(SELECT FYRD)**
Активация

Активируйте героя,
отряд дружины
или отряд
более 10 моделей.



**ВЕЛИКИЙ ФИРД
(GREAT FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
состоящий
минимум из 8 фигур.



**ФИРД
(FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
численностью
менее 8 фигур.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

ANGLO SAXONS



**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.



**ПЕРЕДЫШКА
(TRUCE)**

Приказы, Приказы / Реакция

Снимите усталость с каждого отряда
насчитывающего 10 или более фигур.



**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.



**СОМКНУТЬ РЯДЫ
(CLOSED RANKS)**
Рукопашная

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



**УНИСОН
(UNISON)**
Активация

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



**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.



**КРУШЕНИЕ ЩИТОВ
(CRASH OF SHIELDS)**
Рукопашная

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



**ПЕРЕКРЫВАЮЩИЕСЯ ЩИТЫ
(OVERLAPPING SHIELDS)**
Рукопашная, Стрельба / Реакция

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



**ПРИЗЫВ К ОРУЖИЮ
(CALL TO ARMS)**
Приказы

До конца вашего хода
крестьяне генерируют агрессию, как воины.



**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.





**БЛАГОРОДНЫЕ
(NOBLES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



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

Активируйте отряд
Воинов.



**ПОСЛУШНИКИ
(ADOLESCENTS)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**

Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**

Приказы

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

WELSH



**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).



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

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



**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.



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

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



**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.



**ХИТРОСТЬ
(DECEPTION)**
Рукопашная

Сбросьте 2 куба атаки
и получите 4 куба защиты.



**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.



**НАСМЕШКА
(TAUNT)**
Активация

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



**УВЕРНУТСЯ
(EVADE)**
Активация/Реакция

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



**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.





**РЫЦАРИ
(KNIGHTS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**СЕРЖАНТЫ
(SERGEANTS)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**ПЕХОТИНЦЫ
(FOOTMEN)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**

Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**

Приказы

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

NORMANS



**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.



**ПОРАНЕННЫЙ
(WOUNDED)**
Стрельба

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



**ПЕРЕХВАТ
(ENVELOPMENT)**
Активация/Реакция

Срабатывает после вражеской активации,
но до начала действия.
Активируйте все ваши конные
отряды для Движения.



**ПРЕВОСХОДСТВО
(SUPERIORITY)**

Рукопашная, Стрельба

Снимите Усталость с вражеского отряда,
чтоб нанести 2 автопопадания.



**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.



**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.



**ЗАЛПОВЫЙ ОГОНЬ
(VOLLEY FIRE)**

Активация

Отряды с луками

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



**НАТИСК
(PURSUIT)**

Активация

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



**ОТСТУПЛЕНИЕ
(RETREAT)**

Рукопашная

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



**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.





**ХИРДМАНЫ
(HIRDMEN)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**БОНДЫ
(BONDI)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**ТРЕЛИ
(THRALLS)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

WIKING



**НЙОРД
(NJORD)**
Активация

Снимите усталость с каждого отряда
на расстоянии М от вашего Вождя.



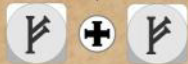
**ФРИГГ
(FRIGG)**
Рукопашная

Снимите маркер Усталости с вашего отряда
ИЛИ получите 3 Куба Атаки.



**ХЕЙМДАЛЬ
(HEIMDALL)**
Рукопашная

Снизьте броню вашего отряда на 1
и получите 5 Кубов Атаки.



**ОДИН
(ODIN)**
Стрельба/реакция

Стреляющий отряд мгновенно получает максимум
маркеров Усталости, чтоб стать изнуренным.



**АСГАРД
(ASGARD)**
Активация/реакция

После того как отряд был
активирован для нападения, но до начала
рукопашной, снимите маркер Усталости
с любого своего отряда.



**ТОР
(THOR)**
Рукопашная

Добавьте автопопадание за каждое значение 6
или выше на ваших Кубах Атаки.



**УЛЬ
(ULLR)**
Рукопашная

Вы можете перебросить
все неудачные Кубы Атаки.



**ЛОКИ
(LOKI)**
Рукопашная

До конца этой рукопашной получите
2 Куба Атаки каждый раз когда враг использует
Сага Способность или вашу Усталость.



**ВАЛЬХАЛЛА
(VALHALLA)**
Рукопашная

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



**РАГНАРОК
(RAGNAROK)**
Приказы

До конца этого хода:

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





**ХУСКАРЛЫ
(HUSCARLS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**ФИРД
(FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**БОЛЬШОЙ ФИРД
(GREAT FYRD)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

ANGLO DANES



**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.



**ЗАПУГИВАНИЕ
(INTIMIDATION)**
Приказы / Реакция

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



**СТЕНА ЩИТОВ
(SHIELDWALL)**

Рукопашная или Стрельба / реакция

Поднимает броню вашего отряда на 1



**НЕПРОЩЕННЫЕ
(UNFORGIVING)**
Рукопашная

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



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

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



**ИСТОЩЕНИЕ
(EXHAUSTION)**
Приказы

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



**КАК СКАЛЫ
(LIKE ROCKS)**

Рукопашная или Стрельба / реакция

Можете перебросить неудачные Кубы Защиты



**ШОК
(SHOCK)**
Активация

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



**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.



**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.



**ХРАНИТЕЛИ
(CUSTODES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**ПЕХОТА
(PEDITES)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**СЛУГИ
(SERVI)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

THE LAST ROMANS



**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.



**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.



**МАССОВЫЙ ЗАЛП
(MASSED VOLLEY)**

Активация

Активируйте все ваши стрелковые
отряды для стрельбы.



**БЕСПОРЯДОЧНЫЙ ЗАЛП
(DISORDERING VOLLEY)**

Рукопашная

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



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



**НЕИСТОВСТВО
(FRENZY)**

Рукопашная

Только в защите

Получите Усталость, 2 Куба Атаки
и 2 Куба Защиты.

Враг не может использовать вашу
Усталость в этой рукопашной.



**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.



**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.



**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.



**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.



**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.



Перевод: Батаков Иван
Верстка: Марков Александр



**СЕБЕРЯНЕ
(NORSEMEN)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**БОНАХТЫ
(BONNACHTS)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**РАБЫ
(SLAVES)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



**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).



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

NORSE GAELS



**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.



**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.



**СЖАТЫЕ КУЛАКИ
(CLENCHED FISTS)**
Рукопашная

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



**РЕШИМОСТЬ
(DETERMINATION)**
Рукопашная

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



**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.



**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).



**ВОЮЩИЕ ТОПОРЫ
(HOWLING AXE)**
Рукопашная

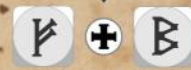
Получите 3 Куба Атаки. Получите по 1 Кубу Атаки каждый раз, когда вы используете способность Боевой Бонус.



**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).



**ОСТРОВНОЙ КОРОЛЬ
(KING OF THE ISLES)**

Приказы

До начала вашего следующего хода броня вашего Вождя 6.



**ГАЭЛЫ
(GAELS)**
Стрельба

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



**ФИАННА
(FIANNA)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**БОНАХТЫ
(BONNACHTS)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**КЕРНЫ
(KERNS)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

IRISH



**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.



**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.



**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



**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.



**СИДХ
(SIDHE)**
Стрельба

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



**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.



**МОМЕНТ ИСТИНЫ
(MOMENT OF TRUTH)**

Рукопашная или стрельба / реакция

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



**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.



**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).



**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.



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





**ВАРЯГИ
(VARJAZI)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**НАРОДНОЕ
ОПОЛЧЕНИЕ
(MILITIA)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**РАБЫ
(SLAVES)**
Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**
Приказы

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

PAGAN RUIS



**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 б).



**ДОЛГАЯ ЗИМА
(THE LONG WINTER)**

Приказы

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



**БУРАН
(BLIZZARD)**

Приказы/Реакция

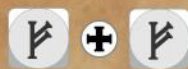
Обозначьте ваш отряд,
на расстоянии VS от моделей отряда во все
стороны местность считается
труднопроходимой до конца хода.



**ЧЁРНЫЕ МЕДВЕДИ
(BLACK BEARS)**

Рукопашная

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



**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.



**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 б, так же снимите
Усталость с вашего отряда.



**КРОВАВАЯ МЕСТЬ
(BLOOD FEUD)**

Рукопашная

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



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



**КУСАЮЩИЙ МОРОЗ
(BITING COLD)**

Активация/Реакция

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

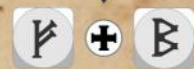


**СТАЯ
(THE PACK)**

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.



**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.

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



Перевод : Батаков Иван
Верстка: Марков Александр



**ТАНЫ
(THANES)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**СВОБОДНЫЕ
(SOER-CHELE)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



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

Активируйте отряд
Ополченцев.



**БОЕВОЙ БОНУС
(COMBAT BONUS)**

Рукопашная, Стрельба
или Стрельба / Реакция

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



**ЗАПАС АКТИВАЦИЙ
(ACTIVATION POOL)**

Приказы

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

SCOTS



**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.



**ДИВЕРСИОННЫЙ ЗАЛП
(DIVERISARY VOLLEY)**

Активация

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



**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.



**НЕУТОМИМЫЕ
(TIRELESS)**

Рукопашная

Отряд, сомкнувший ряды

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

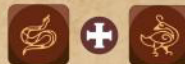


**ДЛИННЫЕ КОПЬЯ
(LONG SPEARS)**

Рукопашная

Пехота без оружия дальнего боя

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



**ДОТЯНУТЬСЯ
(REACH)**

Активация

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

Эти активации не приводят к усталости.



**БЕЗ УВАЖЕНИЯ
(NO RESPITE)**

Приказы / Реакция

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



**УДЕРЖАТЬ
(HOLD AT BAY)**

Рукопашная или стрельба / реакция

Получите 3 Куба Защиты.

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



**КОНТР-АТАКА
(COUNTER-ATTACK)**

Рукопашная

Дружина и Воины

Получите 2 Куба Атаки за каждый
имеющийся Куб Защиты.



**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.





КАБАЛЛАРЫ (CABALLARII) Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



ОПОЛЧЕНИЕ (MILITIES) Активация

Активируйте отряд
Воинов.



ПЕХОТИНЦЫ (FOOTMEN) Активация

Активируйте отряд
Ополченцев.



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 наименола.
Некоторые Сага способности
используют это значение.

CAROLINGIANS



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.



ПОДГОТОВКА (PARATUS)

Приказы

Положите свободный Сага Куб
значением 6 вверх на доску приказов.



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.



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.



ОБМАН (ILLUSIO)

Активация

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



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.



ЗАЩИТНИК (DEFENSOR)

Рукопашная, Стрельба\Реакция

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



ПРЕВОСХОДСТВО (VINCO)

Рукопашная, Стрельба

Нанесите автопопадания 1\2
от значения Сражения (Proelium).



МОЩНОСТЬ (POTENTIA)

Рукопашная, Стрельба

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



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.





**ЙОМСВИКИНГИ
(JOMSVIKINGS)**
Активация

Активируйте отряд
Дружины
или Героя



**УЧЕНИКИ
(DRENG)**
Активация

Активируйте отряд
Воинов.



**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.



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

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



**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



**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.



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

Активация

Удалите усталость с 1 или 2 отдельных отрядов,

ИЛИ получите 2 маркера Ярости -
ваш оппонент выбирает сам.



**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.



**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.



**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



**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.



**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.



**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).

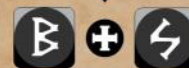


**ПЕСНЯ СТАЛИ
(SONG OF STEEL)**

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.



**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.



Перевод : Марков Александр
Верстка: Марков Александр
Благодарность: Батаков Иван