

Chaos in the Old World.

Перевод Виталий Носов

balrogest@yahoo.com

В данной игре каждый ее участник примеряет на себя роль одной из четырех злых и ужасных сил разорения, которые пытаются развратить, подчинить или уничтожить Старый Свет мира Боевого Молота. Эти силы люди называют Богами Хаоса.

Ххорн Кровавый Бог — бог войны и крови. Бог Хаоса в его военном воплощении. Он является богом неудержимой жажды насилия. Адепты Ххорна — самые кровожадные бойцы Хаоса, поклоняющиеся войне, сеющие террор и панику. Элиту войска Ххорна составляют демоны, зовущиеся Кроважадами.

Нургла Лорд Разложения — бог гниения и болезней. Его поступь медленна, но неотвратима. В отличие от адептов Ххорна, несущихся к своему врагу с топором наперевес, последователи Дедушки Нургла знают, что главное распространить заразу, а всё остальное она сделает сама. Из-за того, что все адепты Нургла являются носителями самых страшных болезней, их исковерканные гниением тела мало восприимчивы к боли и повреждениям. Демоны Нургла известны как Чумоносы, первый среди которых Великий Нечистый, являющийся горой гниющей плоти.

Тзинч Изменяющий Пути, Повелитель Перемен, Великий Заговорщик, Архитектор Судеб — бог тайных знаний. Тзинч покровительствует не воинам, но чернокнижникам, а также тем, кто желает прикоснуться к великому таинству древних магических искусств и завладеть ими. Этот бог Хаоса, как утверждают, способен менять судьбы по своему усмотрению. Тзинч, является квинтэссенцией изменений и превращений.

Слаанеш Лорд Удовольствий — бог чувственных удовольствий. Слаанеш может представлять как в мужском, так и женском облике. Тем не менее, оба этих облика невыносимо прекрасны и великолепно настолько, что ни один смертный не может смотреть на них. Самое молодое, но не самое последнее из высших божеств Хаоса. Несмотря на якобы безобидное определение, Слаанеша можно назвать опаснейшим из богов Хаоса. Ибо ему легче всего покорить своей воле любого смертного.

В игре можно победить двумя способами.

Все четыре силы получают награды за разорение и подчинение регионов Старого Света с помощью своих последователей и магии. Эти награды отражаются на треке победных очков. Если один из игроков в конце игрового раунда набирает 50 победных очков, игра заканчивается в данный раунд и данный участник игры объявляется победителем.

Каждая сила имеет свой путь повышения влияния в Старом Свете. Присутствие каждой силы Хаоса отражается на уникальном круге, присутствующем на игровом поле. Каждый игрок должен вращать круг, чтобы выиграть игру этим путем. Вращение диска производится на один или два шага.

Если ни одна сила не выиграла игру к тому моменту, когда опустела колода Старого Света, то игра заканчивается, и все силы Хаоса считаются проигравшими.

Подготовка к игре.

1. Расположите игровое поле в центре стола. Поверните диски влияния на стартовые позиции.
2. Игроки выбирают силу Хаоса и берут себе соответствующий лист, либо вытаскивают их случайным образом. Если в игре менее четырех участников, положите не использованный лист назад в коробку.
3. Раздайте каждому игроку соответствующие карты силы и карты улучшений, маркеры разорения и фигурки последователей. При игре втроем отложите все неиспользованные компоненты назад в коробку.
4. Каждый игрок располагает свой маркер силы на своем же листе, на треке силы, на цифре подсвеченной ярким светом. Маркер победных очков каждый игрок располагает на треке победных очков, который находится на игровом поле, на цифре 0.
5. Отделите маркеры Старого Света по типам и положите их в отдельные стопки около игрового поля. Маркеры успеха расположите рядом. Отсортируйте карты разорения от 1 до 5 по порядку. Карта с цифрой 1 должна быть наверху колоды. Карта с цифрой 5 должна лежать внизу колоды.
6. Перемешайте все карты Старого Света. Отберите из колоды 7 карт, не смотря их значения (8 карт в случае трех игроков). Положите сформированную колоду на игровое поле, а остальные карты отложите в коробку, они не будут принимать участие в игре.
7. Возьмите два маркера дворян, три маркера варп-камня, 4 маркера крестьян и смешайте их вместе. Затем случайным образом берите по одному маркеру из сформированной кучки (в данном случае поможет мешочек или коробка, помещенная выше уровня глаз) и кладите его на игровое поле, на регионы в стандартном для них порядке (см. далее). На один регион кладется один маркер.
8. Каждый игрок мешает свою колоду магии и берет из нее 3 карты, затем кладет колоду на стол рядом со своим листом.

Как только все шаги выполнены, игра начинается с первой фазы.

Ход игры. Игровой раунд.

Игра состоит из серии раундов. В каждом раунде шесть игровых фаз, которые выполняются в следующей последовательности:

1. Фаза Старого Света.
2. Фаза взятия карт.
3. Фаза призыва.
4. Фаза сражений.
5. Фаза разорения.
6. Конечная фаза.

Две последние фазы в свою очередь состоят из нескольких шагов, которые всегда выполняются по порядку.

В большинстве фаз игроки выполняют зависимые друг от друга действия. Поэтому все ходы выполняются всегда в порядке силы. Сначала всегда ходит Кхорн, затем Нургл, потом Тзиинч и наконец, Слаанеш. Это порядок, в котором расположены круги влияния на игровом поле.

Фаза Старого Света.

В фазе Старого Света одна карта берется из одноименной колоды. Инструкции, написанные на карте, немедленно выполняются. Действие должно быть выполнено игроком, имеющим наименьшее влияние. Если карта требует выбора, например региона, то игрок с наименьшим влиянием совершает его (уровень влияния игрока смотри на соответствующем одноименном круге).

После выполнения текста, написанного на карте курсивом, игрок кладет карту на трек Старого Света, на позицию 1. Если там уже лежит карта, то она перемещается в позицию 2. Если на позиции 2 есть карта, она забирается от туда и покидает игру.

Некоторые карты содержат текст "сбросить, вместо того, чтобы добавить на трек Старого Света". Подобные карты немедленно выходят из игры, сразу же после выполнения инструкций, записанных на них.

Некоторые карты содержат символ кометы с двумя хвостами. Если из колоды выгашена карта с текстом "сбросьте все карты содержащие символ кометы", то карты, лежащие на треке Старого Света, и содержащие такое изображение, снимаются с игрового поля и покидают игру, прежде чем новая карта будет добавлена на трек. Данные карты прекращают влиять на игру в независимости от того, сколько маркеров событий находится на игровом поле.

Фаза взятия карт.

В этой фазе все игроки берут карты, каждый из своей колоды. Количество карт индивидуально для каждой силы и указано на листе силы. Если

колода заканчивается, игрок берет сброшенные карты своей колоды, тасует их и таким образом формирует новую колоду.

Замете, что игрок всегда берет карты только из своей колоды, и никогда из чужой.

В фазе взятия карт каждый игрок так же перемещает свой маркер силы (расположенный на своем листе силы) на подсвеченное значение. Если игрок использовал карту улучшения, которая дает дополнительные пункты силы, то игрок перемещает маркер на дополнительное количество пунктов силы указанное в карте.

Игроки не получают пункты силы оставшиеся с только что сыгранного раунда.

В данном раунде все игроки могут действовать одновременно.

Фаза призыва.

Во время фазы призыва игроки призывают своих последователей и играют картами, располагая их на игровом поле. В каждой фазе игроки выставляют на поле несколько фигурок и играют несколькими картами.

В фазе призыва игроки берут ход в стандартном порядке (Кхорн, Нургл, Тзиинч, Слаанеш). После завершения хода Слаанеш, Кхорн вновь получает право хода и так до тех пор, пока не закончиться данная фаза.

В свой ход игрок может либо расположить одну фигурку последователя на игровом поле, либо сыграть одной картой. Выставление последователей и игра картами в большинстве случаев требует траты очков силы. Игрок отмечает трату очков силы перемещением маркера по соответствующему треку на своем листе на необходимое количество пунктов влево. Если цена карты или призыва равна 0, то игрок не тратит пункты силы.

Если в свой ход игрок не желает выставлять фигурку или играть картой, он должен переместить маркер силы на цифру 0. На этом его ход закончиться.

Пока игрок имеет пункты силы и желает играть картами или выставлять последователей, он может это делать каждый раз, как подходит его ход действовать. Однако если в начале хода игрока его маркер силы стоит на 0, он просто пропускает ход.

Фаза заканчивается, как только маркер силы всех игроков окажется на цифре 0.

Призыв последователей.

Для того, что бы расположить одного последователя на игровом поле участник игры должен:

1. Выбрать свою фигурку доступную для призыва.
2. Заплатить стоимость призыва.
3. Поставить фигурку на игровое поле, в разрешенную область.

При выборе фигурки игрок может взять одну из тех, которые еще не выставлены на доску или ту, которая уже стоит на игровом поле (т.е. впоследствии она будет перемещена из региона в другой регион). Не важно, откуда будет взята фигурка. В любом случае она считается призванной (в независимости от того, помещена она на доску или перемещена).

Для оплаты призыва своей фигурки игрок перемещает маркер по треку силы на количество пунктов равное цене призыва. Если игрок не обладает достаточным количеством пунктов силы, он не может призвать последователя.

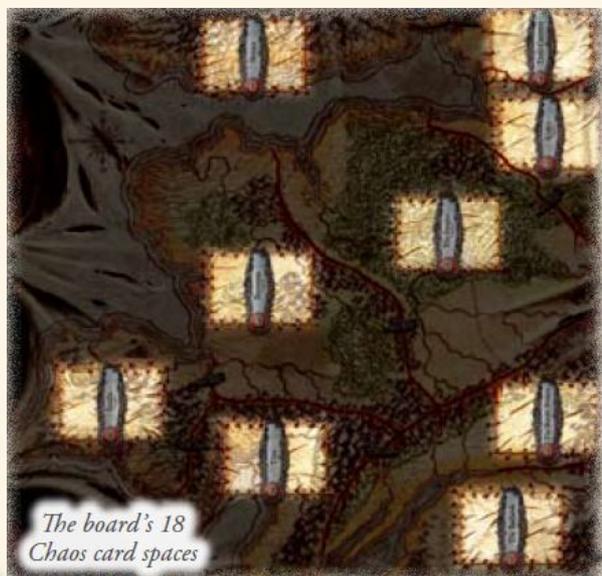
Далее игрок ставит фигурку на игровое поле, в один из девяти регионов. Разрешается ставить фигурку в тот регион, в котором уже есть последователь игрока или в смежный регион. Исключение составляет случай, когда игрок не имеет на доске своих последователей. В данном случае первую фигурку игрок может поставить в любой регион.

Замете, что игрок может считать регион оккупированным своей фигуркой, даже если он расположил ее на игровом поле последним ходом. К примеру, если игрок своим ходом поставил последователя в Норсии, то следующим ходом он уже сможет расположить фигурку там же или в смежной Стране Троллей.

Игра картами Хаоса.

Для игры картой Хаоса игрок должен:

1. Выбрать карту из своей руки.
2. Заплатить цену карты.
3. Расположить карту в одном из девяти регионов, на свободном месте и выполнить эффект карты.



*The board's 18
Chaos card spaces*

Помещая карту на игровое поле, игрок располагает ее на одном из свободных мест. В каждом из регионов два места для карт, расположенные справа и слева от имени региона. Если в регионе оба места уже заняты картами, игрок не может поместить туда еще одну карту. Если все 18 мест на игровом поле заняты картами, игроки более не могут играть картами Хаоса.

Когда карта помещается на игровое поле, ее эффект сразу вступает в силу. Одни карты немедленно выполняют действие, эффект других карт длится на протяжении всего раунда.

Если эффект двух карт в одном регионе выполняется одновременно, то сперва западная (левая) карта вступает в силу, затем восточная (правая).

Эффект карт всегда обязательный и выполняется если это возможно, до тех пор, пока текст карты не говорит обратного. Например, карта "Телепорт" говорит "передвиньте любого культиста или воина из региона в любой другой регион, когда играете данной картой". Игрок не может сыграть этой картой в регион, содержащий своих последователей и не переместить одного из них, так как такое перемещение окажется невыгодным для игрока. Если игрок играет этой картой на регион, не содержащий его последователей, очевидно, никто не будет перемещен.

Эффект двух одинаковых карт складывается в одном регионе. Однако, помните, что эффект некоторых карт не складывается по своей природе. Так карта "Поле массовой резни" говорит "Ни одна фигура, даже ваша, не могут быть призваны с данного региона". Применение такого эффекта дважды не дает дополнительных выгод. Карта "Трон из черепов" еще один пример таких эффектов.

Некоторые карты хаоса содержат инструкцию помогающую помнить об эффекте карты, например, переместить на карту последователя. Такая инструкция не является обязательной к действию. Если игрок применит другие методы напоминания, они будут только приветствоваться.

Фаза сражения.

В фазе сражения последователи Сил Хаоса в каждом регионе сражаются друг с другом и с крестьянами.

Исход битв определяется отдельно в каждом регионе в стандартной последовательности для регионов (см. последовательность регионов далее). Сражение происходит в каждом регионе, где игрок имеет право бросить кубики атаки и где есть цель атаки.

В каждом регионе битва разрешается в порядке хода игроков (Кхорн, Нургл, Тзиинч, Сланеш). Каждый игрок в порядке очереди совершает следующие действия:

1. Подсчитывает число своих кубиков атаки и совершает бросок. В зависимости от броска игрок может кидать дополнительные кубики.
2. Применяет результат броска к разрешенным целям.

Подсчет количества кубиков атаки.

Для подсчета числа кубиков атаки игрок просто складывает рейтинг атаки всех своих фигурок в данном регионе. Фигурки, положенные на доску, сохраняют свой нормальный рейтинг атаки. Помните что некоторые фигурки, например культисты, имеют рейтинг атаки 0, и не дают кубиков атаки в сражении. Кубики атаки могут добавляться от эффекта карт. Все они складываются с рейтингом атаки фигурок.

Игрок всегда должен бросать все свои кубики атаки.

Каждый результат на кубике 4, 5 или 6 считается успехом и дает одно ранение. Каждый результат 6 на кубике дает право немедленно совершить еще один дополнительный бросок. Успехом вновь считается 4, 5 и 6, и вновь каждый результат 6 дает право совершить бросок дополнительного кубика.

Игрок продолжает кидать кубики за каждый результат 6, пока он выпадает. Нет ограничения на количество дополнительных бросков.

Применение ранений.

После окончания своих бросков (в том числе и дополнительных), игрок просто распределяет успехи между вражескими фигурками и маркерами крестьян. Каждое ранение применяется только к фигуркам находящимся в том регионе, где происходило сражение. Игрок не может применять ранения к своим фигуркам.

Если количество ранений равно или превышает защиту фигурки, то она считается убитой, и она кладется на доску (однако, она не убирается с доски до тех пор, пока все игроки не совершат броски атаки).

Маркеры крестьян выдерживают только одно ранение. Они немедленно убираются с поля и кладутся на листок игрока, который атаковал.

Игрок не может применить к фигурке количество ранений меньше, чем ее защита, что бы потом другой игрок нанес дополнительный ущерб и убил ее. Таким образом, участники игры не могут объединять свои усилия для борьбы с сильной фигуркой в регионе.

Все лишние неиспользованные ранения теряются.

Если игрок имеет цель для ранений, он должен применить их. Игрок имеет право не применять ранения к чужой фигурке, если она временно находится под его контролем.

После того, как все игроки совершили броски атаки и применили ранения, все фигурки, лежащие на игровом поле, удаляются из региона

и исход сражения определяется в следующем регионе.

Эффекты в начале и конце сражения.

Замете, что некоторые эффекты от карт заставляют игрока совершить действие перед сражением или после его окончания. Такие действия соответственно выполняются и их эффект применяется до того, как игроки начнут подсчитывать и бросать кубики атаки (или после всех бросков соответственно).

Фаза разорения.

Фаза разорения состоит из двух шагов. В первом шаге господства, игроки подсчитывают очки завоеваний за господство над регионами. Во втором шаге разорения игроки располагают в регионах свои маркеры разорения.

Шаг господства.

В шаге господства игроки подсчитывают уровень господства в каждом регионе. Порядок регионов, в которых идет подсчет, стандартный (см. далее).

В каждом отдельном регионе уровень господства равен сумме фигурок игрока в этом регионе и цене карт игрока, сыгранных в данной области. Замете, что в данном подсчете фигурирует количество фигурок, а не их ценность! Таким образом, и великий демон и культист дают всего одно очко при подсчете. Так же помните, что в подсчете уровня господства принимает участие число, указанное на карте, а не то количество пунктов силы, которое заплатил игрок, что бы активировать ее.

Далее игрок, у которого самый большой уровень господства в регионе, сравнивает его с уровнем сопротивления региона. Если уровень господства превышает уровень сопротивления, то игрок немедленно получает количество победных очков равное ценности завоевания региона.

В случае если двое или более участников игры имеют равный наибольший уровень господства в регионе, ни один из них не получает победных очков, даже если этот уровень господства превышает уровень сопротивления региона.

Важное замечание. Обычно уровень сопротивления региона и его ценность при завоевании равны и представлены числом на самом регионе. Однако во время игры они могут модифицироваться и не совпадать. Например, маркер активности Скавенов уменьшает уровень сопротивления региона на 1, но не влияет на ценность региона при завоевании. Маркер дворянина повышает ценность завоевания региона на 1, но никак не влияет на его уровень сопротивления.

Шаг разорения.

В шаг разорения игроки в стандартном порядке для регионов располагают свои маркеры. В каждом регионе, где игрок имеет культистов, он

располагает по одному своему маркеру разорения за каждого своего культиста.



Если в регионе в общей сумме стало находиться 12 или более маркеров разорения всех вместе взятых игроков, то такой регион считается разоренным. Маркеры варп-камня считаются как маркеры разорения в данном подсчете.

Если регион разорен, то немедленно берется верхняя карта из колоды разорений и кладется на регион. Затем все игроки, которые в шаг разорения клали хотя бы один свой маркер в данный регион, немедленно получают победные очки, указанные в верхней части карты разорения. Далее игроки переходят к следующему региону и кладут свои маркеры разорения на него.

Если регион должен быть разорен, а карт разорения не осталось в колоде (так как пять регионов уже разорено), значит, регион не подвергается разорению, и очки победы не могут быть начислены за разорение региона.

Конечная фаза.

Конечная фаза состоит из следующих шагов, которые выполняются в данном порядке:

1. Снятие карт Хаоса с игрового поля.
2. Воздействие маркеров героев.
3. Воздействие карт Старого Света.
4. Подсчет в разоренных регионах.
5. Поворот кругов влияния.
6. Проверка на окончание игры.

Снятие карт Хаоса с игрового поля.

Каждый игрок забирает с игрового поля свои карты и кладет их в колоду сыгранных карт.

Воздействие маркеров героев.

В каждом регионе, содержащем маркер героя, игрок с наибольшим влиянием и имеющий в данном регионе хотя бы одну фигурку, должен убрать ее с игрового поля. В случае если игрок имеет нескольких фигурок в таком регионе, он выбирает одну и снимает с доски.

Данный процесс выполняется для каждого маркера героя. Например, если у игрока с наибольшим влиянием уничтожили последнюю фигурку в регионе, и в нем есть еще последователи других игроков, то следующий герой в этом регионе уже воздействует на них.

Воздействие карт Старого Света.

Игроки смотрят на карты Старого Света, на одноименном треке. Если карта содержит текст "Если карта в игре...", то выполняется действие,

напечатанное на карте. Если обе карты на треке с такой надписью, то сначала выполняется действие карты, лежащей на месте с цифрой 1, затем карты, лежащей на месте с цифрой 2.

Подсчет в разоренных регионах.

Для каждой карты разорения, которая была выложена в этом раунде (другими словами для каждой карты, которая все еще находится на игровом поле рубашкой вниз), игроки подсчитывают очки, основанные на количестве маркеров разорения присутствующих в этом регионе. Регионы подсчитываются в стандартном порядке.

Игрок, имеющий в регионе наибольшее количество маркеров разорения, получает количество победных очков указанное на карте напротив данного региона в колонке с надписью "первый". Игрок, находящийся на втором месте по количеству маркеров разорения в регионе, получает количество победных очков указанное на карте напротив данного региона в колонке с надписью "второй".

Если только один игрок имеет свои маркеры разорения в регионе, он получает очки за первое место. Если несколько игроков имеют одинаковое количество маркеров разорения в регионе и претендуют на первое место, то очки за первое и второе места суммируются и делятся на количество претендентов. Дробное количество победных очков отбрасывается. В данном случае очки за второе место не присуждаются.

Если определен претендент на первое место по количеству маркеров разорения, а несколько игроков имеют одинаковое количество маркеров разорения в регионе и претендуют на второе место, то очки за второе место делятся на количество претендентов. Дробное количество победных очков отбрасывается.

После подсчета карта разорения переворачивается рубашкой вверх, говоря о том, что регион разорен. Игроки снимают все свои маркеры разорения с данного региона.

Поворот кругов влияния.



Во время игрового раунда игроки копят на своих кругах влияния маркеры успеха (см. далее). В данный шаг все игроки, которые имеют хотя бы один маркер успеха на своем круге, вращают свой круг на один шаг по часовой стрелке и выполняют новую открывшуюся инструкцию.

В дополнении к вышеописанному действию, игрок, имеющий на своем круге самое большое количество маркеров успеха, вращает круг еще на один дополнительный шаг, и выполняют новую открывшуюся инструкцию. Если несколько игроков претендуют на дополнительное вращение круга, ни один из них не совершает данного действия.

После вращения кругов все маркеры успеха снимаются с них.

Проверка на окончание игры.

Если выполняется одно из перечисленных условий, игра заканчивается.

1. Если один или несколько игроков достигли на своем круге влияния надписи "Победа".
2. Если один или несколько игроков набрали 50 или более победных очков.
3. Если разорены 5 регионов.
4. Если пуста колода Старого Света.

Каждое условие подробнее описано ниже. Заметьте, что условия окончания игры проверяются в порядке их нумерации. Игра заканчивается немедленно при выполнении условия, и все последующие условия окончания игры не проверяются.

Максимальное влияние.

Если у одного игрока на круге влияния открыта надпись "победа", он объявляется победителем игры. Если таких игроков несколько, то побеждает участник игры, набравший наибольшее количество победных очков. Если вновь не выявлен победитель из-за равенства очков, победа присуждается обоим игрокам.

50 очков победы.

Если один игрок набрал 50 или более победных очков, он объявляется победителем игры. Если таких несколько участников игры, победителем становится игрок с наибольшим количеством очков. В случае равенства победных очков победа присуждается игроку с наибольшим влиянием.

5 регионов разорены.

Если разорены пять регионов, игрок, набравший наибольшее количество победных очков объявляется победителем. В случае равенства победных очков победа присуждается игроку с наибольшим влиянием.

Пустая колода Старого Света.

Если в колоде Старого Света не осталось карт, все игроки проигрывают.

Остальные правила.

Круги влияния.

Для каждого текста, который появляется в главном окне круга, в маленьком окне видно соответствующее число. Это число есть уровень влияния. Некоторые правила и карты заставляют что-то делать игрока с наибольшим или наименьшим уровнем влияния.

Каждая сила Хаоса имеет свое уникальное условия, указанное на листе. Каждый раз, когда это условие выполняется, игрок немедленно берет один маркер успеха и кладет на свой круг.

Во время игрового раунда обычно игроки кладут на свой круг влияния несколько маркеров успеха. В конце игрового раунда игроки, которые имеют на своих кругах влияния маркеры успеха, вращают круги (см. конечную фазу, шаг 5).

Заметьте, что одно выполненное условие не может поместить на круг сразу несколько маркеров успеха. Например, условие успеха для Кхорна звучит как, "убить 2+ вражеских существа в одном регионе". Если в одном регионе игрок убивает 4 вражеских существа, он не получит 2 маркера успеха, только один.

Текст, появляющийся при вращении кругов, является обязательным для выполнения, если только его выполнение не является невозможным. Для примера, если текст говорит "уберите два маркера Старого Света", то игрок должен обязательно их убрать с игрового поля. Только если на доске маркеров меньше двух, тогда это требование невыполнимо. В этом случае игрок должен удалить столько маркеров, сколько возможно.

Взять X карт. Игрок берет в руки из своей колоды X карт Хаоса.

Расположить X дворян. Игрок берет X маркеров дворян и располагает их в любых регионах на игровом поле.

Расположить X варп-камней. Игрок берет X маркеров варп-камней и располагает их в любых регионах на игровом поле.

Начальное положение. Показывает, как должно быть расположено окно в начале игры.

Победа! Игрок, чей круг показывает данную надпись, выигрывает игру. В случае ничейного результата, смотри правила проверки окончания игры.

Удалите X маркеров разорения. Игрок удаляет указанное число маркеров разорения, принадлежащих любым силам Хаоса (одной или нескольким).

Удалите X маркеров Старого Света. Игрок удаляет с игрового поля указанное число маркеров Старого Света любого типа.

Получите X победных очков. Игрок получает указанное количество победных очков.

Карта улучшений. Игрок выбирает одну из своих карт улучшений, которая еще не участвует в игре, и располагает ее на своем листе или рядом с ним.

Карты Старого Света.

Два типа инструкций присутствует на картах Старого Света: немедленно выполняемые и длительного воздействия. Немедленно выполняемые инструкции написаны курсивом. Все карты содержат такой текст, и только

некоторые карты содержат инструкции длительного воздействия.

Немедленные инструкции выполняются, как только открыта карта. Инструкции длительного воздействия выполняются только в определенные фазы игры (обычно в шаг Старого Света), и только если карта лежит на одноименном треке.

Маркеры Старого Света.

Большинство маркеров Старого Света помещаются на игровое поле в результате воздействия одноименных карт. Однако некоторый текст на кругах влияния так же воздействует на маркеры Старого Света, вводит их в игру, удаляет с поля или перемещает из региона в регион.

Маркер события. Сами по себе маркеры событий не имеет игрового эффекта. Они просто отмечают определенные регионы, на которые воздействуют некоторые карты Старого Света.

Если данные маркеры остались на игровом поле после того, как все карты Старого Света, воздействующие на них, вышли из игры, они остаются в игре, но не имеют эффекта.

Маркеры героя. Маркер героя уничтожает одну фигурку в шаг героя в конечной фазе.

Маркер дворянина. Каждый маркер дворянина повышает ценность региона при завоевании на один.

Маркеры крестьян. Маркеры крестьян не имеют собственного эффекта. Они являются целью атаки в фазе сражений. Некоторые карты Старого Света присуждают очки победы игрокам, которые сразили крестьян в сражении.

Маркеры Скавенов. Каждый маркера Скавенов уменьшает уровень сопротивления региона на один.

Маркеры варп-камня. Каждый маркер варп-камня трактуется как маркер разорения в одноименной фазе.

Порядок регионов.

Если определенное действие должно быть одновременно выполнено во всех регионах, то оно выполняется последовательно в землях в нижеперечисленном порядке:

1. Норсия
2. Страна Троллей.
3. Кислев.
4. Империя.
5. Бретонния.
6. Эсталия.
7. Тилея.
8. Принцы Пограничья.
9. Бесплодные Земли.

Если в определенном регионе выполнение действия не возможно, этот регион просто пропускается.

Если действие выполнено в определенном регионе, оно воздействует на то же самое действие в следующем регионе. Например, если несколько регионов одновременно разорено, то первая карта кладется на регион, стоящий в списке раньше, следующая карта кладется на регион, стоящий следующим по списку и т.д. Если карты разорения закончились, то регионы, стоящие по списку в конце не могут быть разорены.

На игровом поле от региона к региону указаны стрелки. Они указывают на порядок регионов. Игроки могут просто начинать совершать действия в Норсии, а затем двигаться от региона к региону по стрелочкам.

Разоренные регионы.

Если регион разорен, то к нему применяются следующие правила:

*Новые карты Хаоса не могут быть сыграны в данный регион.

*Новые маркеры Старого Света не могут быть помещены в данный регион (однако, уже существующие маркеры не убираются с региона).

*Во время фазы разорения победные очки не начисляются за доминирование над разоренным регионом.

* Во время фазы разорения игроки не могут добавлять маркеры разорения в данный регион.

Все остальные правила применимы к разоренному региону. Сражения все еще происходят в нем в каждый раунд. Он так же считается смежным с остальными граничащими регионами.

Контроль над вражескими фигурками.

Если игрок использует эффект, дающий ему контроль над вражеской фигуркой, он действует так, как будто она имеет его цвет. Игрок бросает за нее кубики атаки, кладет маркер разорения за нее и т.д. Замете, что когда фигурку контролирует другой игрок, она сохраняет все свои оригинальные свойства, например улучшения т.д.

Игра картами улучшений.

Каждая сила Хаоса имеет свою колоду улучшений. Карты улучшений бывают двух типов: улучшение последователей и улучшение сил.

Карты улучшения определенной силы хаоса входят в игру, когда на соответствующем круге влияния появляется одноименная надпись. Игрок немедленно может выбрать одну из своих незадействованных карт и ввести ее в игру, объявив об этом вслух. Карта кладется поверх листа в соответствующем месте, если это улучшение последователя, или просто на нее, если это улучшение силы.

Улучшение последователя полностью заменяет старые характеристики.

Магические символы.



Магический символ есть на большинстве карт Хаоса. Данный символ сам по себе не имеет игрового воздействия. Взамен этого, его присутствие в регионе определяет некоторые эффекты.

Замете, что некоторые эффекты наделяют магическим символом фигурку. Очевидно, что в этом случае символ не возникает сам по себе, но помните, что символ присутствует в регионе и соответственно может вызывать эффекты, которые требуют его присутствия.

Противоречащие друг другу эффекты.

Иногда эффекты различных карт могут противоречить друг другу. В таком случае запрещающие эффекты имеют превосходство над разрешающими эффектами.