

WARHAMMER  
40,000

# FORBIDDEN STARS



Уточнения эффектов карт

# ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

## РОЗЫГРЫШ ЭФФЕКТА

- Если карта задает выбор, то выбор делается владельцем карты, если не сказано иного. Как в отношении своих компонентов, так и в отношении компонентов соперника.
- **Жирным** в тексте карт выделены смысловые акценты, которые легко пропустить.
- Владелец карты вправе отказаться разыгрывать эффект карты, кроме тех случаев, где эффект карты содержит слово **обязан**, выделенное жирным. От исполнения таких эффектов ни вы, ни ваш соперник не имеют права отказаться. Такие эффекты встречаются только в колоде Орков.
- Эффекты карт изложены в специальных полях. В боевых картах обычно 2 поля - зеленое и коричневое. В остальных картах поле одно. В одном поле может быть сложносоставной эффект. Решение о розыгрыше или отказе от розыгрыша должно приниматься для всего эффекта, описанного в поле.
- Если вы приняли решение разыграть эффект карты, то должны выполнить все предписания в поле настолько, насколько это возможно и именно в том порядке, в котором они перечислены.
- Нельзя отказаться от части эффекта карты, если вы приняли решение разыграть эффект.
- Если эффект подразумевает трату кубиков, то разыграть такой эффект можно ровно 1 раз, если только не оговорено, что потратить можно любое количество кубиков (и получить соответствующее количество активаций эффекта).

## "МОЖЕТ ИЗБЕЖАТЬ ЭТОГО ЭФФЕКТА..."

- Карты с формулировкой **"Может избежать этого эффекта..."** построены по принципу: происходит событие **А**. Противник может избежать наступления события путем уплаты стоимости, указанной после слов **"Может избежать этого эффекта..."**
- Противник вправе отказаться уплачивать стоимость отмены. В этом случае событие **А** происходит.
- Если противник **не может** уплатить стоимость отмены в виду отсутствия необходимых ресурсов или в виду эффектов карт, то событие **А** происходит. Требуется именно уплата стоимости отмены в полном объеме, а не принципиальный факт согласия на уплату.
- Если противник согласился уплатить стоимость отмены, но не смог этого сделать в виду каких-либо эффектов карт или других причин, то событие **А** происходит.

## ОТСТУПИТЕ/ ОТСУПАЕТ

- Если эффект карты предписывает отступать, то отступление производится по общим правилам с соответствующими ограничениями (см. правила). Не забывайте, что после отступления отряд становится деморализованным.
- Отряд, отступивший в никем не контролируемую область, делает ее дружественной владельцу отряда.
- Если за бой было несколько отступлений, то они могут производиться в разные области.
- Если сражение началось по эффекту **карты** приказа, а не по самому приказу (карта "десантный модуль") или в результате действия боевых карт ("волновой змей"), то атакующий не сможет отступать (см правила отступления).
- Если сражение началось по приказу "продвижение", вызванному эффектом карты (карта орков "вперед!"), то отступление атакующих - легально.

## ПЕРЕМЕСТИТЕ

- Перемещать деморализованные отряды нельзя. Хоть по эффекту приказа, хоть по эффекту карты.

# ОБЩИЕ ПОЛОЖЕНИЯ

## ЗАБРАТЬ И ПОМЕСТИТЬ / РАЗМЕСТИТЬ

- Забрать и поместить в другую область можно только недеморализованные отряды.
- При размещении игнорируется вместимость мира. Выбор, кого оставить производится после боя (если размещение было вызвано эффектом карты в бою) или после выполнения приказа (если размещение было сопряжено с приказом).
- При размещении отряда в бою игнорируется лимит в "5 отрядов максимум в одной области" т.к. этот лимит наложен только на перемещение.
- При размещении отряда в бою после броска кубиков новые кубики за вновь прибывший отряд уже не бросаются.

## ЗАМЕНИТЕ

- Т.к. в бою (и только в бою!) фишки подкрепления являются отрядами, то заменять их на пластиковые фигурки - легально.
- Процедура "заменить" не равна "купить". При замещении игнорируется командный уровень.
- Можно заменить деморализованный отряд на недеморализованный.

## КУПИТЕ

- Только процедура покупки, инициированная жетоном приказа "развертывание" требует наличия фабрики для приобретения отрядов.
- Если эффект карты позволяет вам покупать отряды, то наличие фабрики не требуется. Однако командный уровень все еще учитывается.

## ПОЛУЧИТЕ

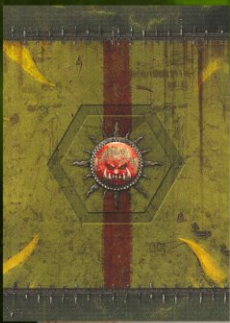
- "Получить" не равно "купить". Получение не требует соблюдения командного уровня.

## КОМАНДНЫЙ УРОВЕНЬ

- Ваш фактический командный уровень равен числу ваших городов.
- Жетоны кузницы дают вам временное понижение командного уровня покупаемого отряда, сам командный уровень отрядов не меняется. Фактически командный уровень отрядов не уменьшается и всегда равен написанному на листе фракции.
- Если эффект карты ссылается на командный уровень отряда или улучшения, то имеется в виду именно то, что написано фактически на листе фракции или карте.
- Если эффект предписывает вам получить (а так же разместить или заменить) что-либо, то командный уровень игнорируется.

## ОРБИТАЛЬНЫЙ УДАР

- Помните про лимит в 8 кубиков.
- Если способность предписывает потратить кубики во время выполнения орбитального удара, то это нужно сделать до назначения урона.
- Если эффект подразумевает трату кубиков, то разыграть такой эффект можно ровно 1 раз (воруй, грабь, десантный модуль, огненный дождь, обстрел, расчетливый удар, полное разрушение, страх с небес).
- Несмертельный урон не приводит к деморализации (в отличии от боя).
- Вы в праве объявить орбитальный удар по миру без отрядов (и даже без бастиона) для активации способности.
- Нельзя объявить орбитальный удар по никем не контролируемому или своему миру.
- Нельзя объявить орбитальный удар по области без миров.
- Нельзя объявить орбитальный удар по миру в соседней системе.



## ОРКИ

**ФРАКЦИОННАЯ СПОСОБНОСТЬ:** Вы можете купить только наземный отряд. Для покупки отряда не требуется наличие фабрики. Командный уровень покупаемого отряда учитывается. Вы можете использовать жетон запасов (шестеренки), чтобы уменьшить стоимость на 2. Вы можете использовать жетон кузницы (молот), чтобы снизить требование по командному уровню покупаемого отряда.



## СОБЫТИЯ



### БОЛЬШЕ БОЙЗОВ!

Вы не можете иметь более 3 жетонов 1 типа. Лишние жетоны подкрепления придется сразу сбросить.



### КАК МЫ СЮДА ПОПАЛИ?

забрать и поместить можно только недеморализованный отряд. Разместить таким образом можно только наземный отряд.



### СНЕСТИ ЭТО!

Вы можете уничтожить любую постройку (не только бастион).



### В БОЙ!

При размещении отрядов вы можете превысить лимит мира (количество черепов). Решение, какие отряды оставить в этом мире, принимается после размещения.



### МАРОДЕРСТВО

Вы получите материалы, даже если у выбранного противника нет жетонов ценных ресурсов. У вас не может быть больше 14 материалов.



### ДОБИТЬ ИХ!

Для того чтобы воспользоваться эффектом данной карты отряд противника должен стать деморализованным фактически. Если какой-либо эффект предотвратил деморализацию отрядов противника (напр. карта "не ведать страха" фракции Ультрамаринов), то уничтожить такой отряд при помощи этой карты нельзя.



### ВАРБОСС

Скидка действует как при покупке при помощи приказа "развертывание", так и при покупке по эффекту карт или фракционной способности. Вы не можете иметь более 3 жетонов подкрепления.



### ВПЕРЕД!

Для того, чтобы воспользоваться этой картой вы должны иметь возможность вскрыть жетон приказа. Если все ваши жетоны приказов заблокированы жетонами соперников или ваши жетоны уже закончились, то вы не можете воспользоваться этой картой. При выполнении эффекта этой карты считайте, что вы вскрыли приказ "продвижение" в целевой системе. Т.к. считается, что сражение, начавшееся после розыгрыша данной карты, произошло по приказу "продвижение", то отступление атакующего - легально (см правила отступления).





# ПРИКАЗЫ



**СТРОЙ БЫСТРЕЕ!**  
После постройки фабрики можно будет сразу же приобретать отряды в этой системе.



**ГРАБЬ!**  
Вы не можете бросить более 8 кубиков для орбитального удара, все лишние кубики пропадут. Если у противника нет материалов, то вы все равно получите 1 материал. Если у вас уже 14 материалов, то противник все равно потеряет 1 материал (если вы потратите кубик, конечно).



**ЗЕЛЕНАЯ ВОЛНА**  
Вы должны выбрать тип разыгрываемого приказа при вскрытии жетона. Считайте, что на данном жетоне изображена иконка выбранного вами приказа. Если вы выбрали приказ, отличный от приказа "планирование", то не размещайте этот жетон приказа поверх колоды событий.



**ВОРУЙ!**  
Если у противника нет жетонов ценных ресурсов, то вы не получите ничего. Если у вас уже 3 жетона выбранного ресурса, то противник все равно потеряет выбранный жетон (вы при этом четвертый жетон не получите).



**ОРОЧЬИ КОРАБЛИ**  
Вы можете составить путь из настоящих кораблей и дружественных миров в любой пропорции и дополнительно **однократно** провести не более 2 наземных отрядов через пустую область как через дружественную. Переместить по приказу можно больше 2 отрядов, главное, чтобы именно через пустую область без кораблей по эффекту данной карты было перемещено не более 2 отрядов. Нельзя отступать через пустую область при помощи данной карты в защите. Нельзя отступать при помощи данной карты в атаке, если вы использовали ее для перемещения в оспариваемую область. Можно отступить при помощи данной карты в атаке (с соблюдением всех правил отступления), если вы не использовали ее для перемещения в оспариваемую область.



# БОЕВЫЕ КАРТЫ



**ХАРД БОЙЗ**  
Оба эффекта карты обязательны к исполнению и от них нельзя отказаться.



**МЕГА НОБЗ**  
Верхний эффект обязателен к исполнению и от него нельзя отказаться.



**ВИРДБОЙЗ**  
Верхний эффект обязателен к исполнению и от него нельзя отказаться. Если будет сыграно две карты **вирдбойз**, то их свойства будут складываться, т.е. вы будете получать удвоенное количество жетонов.



**СЛАГГА БОЙЗ**  
Верхний эффект обязателен к исполнению и от него нельзя отказаться.



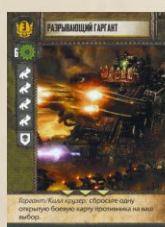
**БАЙКЕР НОБЗ**  
Верхний эффект обязателен к исполнению и от него нельзя отказаться.



**МЕК БОЙЗ**  
Противник сбрасывает карту с **колоды** (не с руки). Вы получаете именно значки (не жетоны). Это может быть важно для эффектов карт, заставляющих сбрасывать боевые жетоны. Если карта была сброшена таким образом в 3 раунде боя, то аквилы (орлы) со сброшенной карты не участвуют в подсчете общего количества морали, т.к. он производится **после** окончания 3 раунда.



**ШУТА БОЙЗ**  
Оба эффекта карты обязательны к исполнению и от них нельзя отказаться.



**РАЗРЫВАЮЩИЙ ГАРГАНТ**  
если сброшенная карта давала свойство, действующее в течение этого раунда или всего боя, то оно (свойство) немедленно прекращается.



**ПАТИ ВАГОН**  
Т.к. жетон размещается бесплатно, то он берется из резерва (а не из вашего запаса). Ограничение на 3 жетона одного типа при этом соответственно игнорируется. Также игнорируется правило, что у вы не можете разместить больше жетонов подкрепления, чем пластиковых фигурок в бою на вашей стороне.



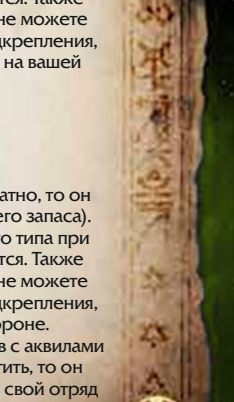
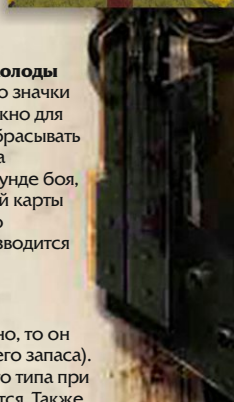
**ГРЕТЧИНЫ**  
Несмотря на слово "должен" вы можете не разыгрывать верхний эффект карты. Но тогда вы не получите боевые жетоны.



**СОКРУШАЮЩИЙ ГАРГАНТ**  
если у противника нет необходимого количества кубиков или он не хочет их тратить, то выбранный отряд уничтожается.



**МОРЕ ЗЕЛЕННЫХ**  
**1.** Т.к. жетон размещается бесплатно, то он берется из резерва (а не из вашего запаса). Ограничение на 3 жетона одного типа при этом соответственно игнорируется. Также игнорируется правило, что у вы не можете разместить больше жетонов подкрепления, чем фигурок в бою на вашей стороне.  
**2.** Если у противника нет кубиков с аквилами (орлами) или он не хочет их тратить, то он должен будет деморализовать 1 свой отряд (если сможет).





# КОСМОДЕСАНТ ХАОСА

**ФРАКЦИОННАЯ СПОСОБНОСТЬ:** Т.к. это размещение, а не перемещение, то целевая планета может не иметь легального пути до места изначального размещения культиста и даже может находиться за варп-штормом. Забрать и разместить таким образом можно только недеморализованный отряд.



## СОБЫТИЯ



### ЗАДЕТЫЙ ВАРПОМ

Т.к. вы получаете, а не покупаете улучшение, то ваш фактический командный уровень (число городов) не имеет значения.



### ОТРАВА НУРГЛА

Для того, чтобы воспользоваться этой картой вы должны иметь возможность вскрыть жетон приказа. Если все ваши жетоны приказов заблокированы жетонами соперников или ваши жетоны уже закончились, то вы не можете воспользоваться этой картой.



### ИНКАРНАЦИЯ ТЗИНЧА

Если эта карта была вытянута в числе нескольких карт в 3 фазе (если на колоде событий лежало более 1 жетона) и была разыграна, то сначала тянутся еще 3 карты и играет одна из них, а только потом все карты замешиваются в колоду событий.



### СКВОЗЬ ВАРП

Вы получите дополнительный кубик с аквиллой (орлом) даже если не пересекали варп-шторм перед началом сражения. Помните про лимит в 8 кубиков. Т.к. вы получите кубик с аквиллой еще до броска основных кубиков, то фактически вы не сможете бросить больше 7 кубиков (восьмой кубик будет аквиллой). Вы можете отступить через варп-шторм после атаки. Вы не можете использовать эту карту для отступления в защите.



## ПРИКАЗЫ



### ИЗ ВАРПА

Наземные отряды **не** могут пересекать варп-штормы по эффекту данной карты. Вы можете отступить через варп-шторм после атаки. Вы не можете использовать эту карту для отступления в защите.



### РАСПОЛОЖЕНИЕ ТЕМНЫХ БОГОВ

Дополнительные жетоны нужно взять из числа неиспользуемых в этом раунде (не с поля). В комбинации с картой **инкарнация Тзинча** можно просмотреть 6 карт из колоды событий.



### УЖАСНЫЙ РИТУАЛ

Для покупки по эффекту данной карты не требуется завод. Вы можете купить корабль по эффекту данной карты, но разместить его нужно обязательно в дружественной области активной системы. Т.к. вы **покупаете** отряд, то ваш командный уровень все равно учитывается. Вы можете использовать жетон кузницы (молоток), если вам не хватает вашего текущего командного уровня для приобретения отряда. Вы не можете покупать титанов по эффекту данной карты, т.к. наложен запрет на покупку отрядов выше фактического второго уровня.



### СТРАХ С НЕБЕС

Не забывайте, что во время орбитального удара несмертельного урона не приводит к деморализации. Помните про лимит в 8 кубиков.



### ПОЛНОЕ РАЗРУШЕНИЕ

Противник должен выбрать для уничтожения любую пластиковую фигурку (отряд или строение) **из имеющихся** в мире, подвергшемся орбитальному удару. Противник вправе выбрать небоевое строение (город/фабрика). Потратить кубики и разыграть способность нужно **до** назначения урона. Несмертельный урон не приводит к деморализации отряда. Вы в праве объявить орбитальный удар по враждебному миру без отрядов и/или бастиона для активации этой способности.





# БОЕВЫЕ КАРТЫ



## ЯРОСТЬ КХОРНА

Если у противника нет кубика защиты (щит) или он не хочет его тратить, то он должен выбрать и деморализовать свой отряд. Если у противника нет недеморализованных отрядов или они не могут стать деморализованными (карта "не ведать страха"), то не произойдет ничего.



## ОТМЕТКА ТЗИНЧА (верх)

можно заменить деморализованный отряд культивистов на нормальный отряд космодесанта хаоса. Можно заменить жетон подкрепления на фигурку космодесанта хаоса, т.к. в бою жетон подкрепления является отрядом (культивистов).

## ОТМЕТКА ТЗИНЧА (низ)

можно выбрать разные грани кубиков, если потрачены 2 аквилы.



## ОТМЕТКА КХОРНА (низ)

если у противника нет деморализованных отрядов, то не произойдет ничего. Если у противника есть деморализованные отряды, но нет кубика защиты (щит) или он не хочет его тратить, то он должен выбрать и уничтожить свой деморализованный отряд.



## СОБЛАЗНЫ ХАОСА (верх)

противник вправе выбрать деморализовать 1 свой отряд даже если у него нет недеморализованных отрядов или они не могут стать деморализованными (карта "не ведать страха"). Это приведет к тому, что хаос не получит культивиста (т.к. выбран другой вариант, пусть и невыполнимый), а противник хаоса не получит кубик (т.к. он не "уплатил" цену этого кубика - фактически не деморализовал отряд).



## НЕЧИСТЫЕ НАМЕРЕНИЯ (низ)

Если у противника нет недеморализованных отрядов, или они не могут стать деморализованными (карта "не ведать страха"), или он не хочет деморализовать свой отряд, то хаос получит жетоны атаки. Т.е. избежать получения жетонов атаки можно только фактически деморализовав свой отряд.



## ХАОС ОБЪЕДИНЕННЫЙ (верх)

Противник может выбрать деморализацию своих отрядов даже если у него нет недеморализованных отрядов или они не могут стать деморализованными (карта "не ведать страха"). Такой выбор не приведет к тому, что Хаос получит кубик. Противник обязан сделать выбор не зная, кубик с каким значением возьмет игрок за Хаос в случае отказа.

## ХАОС ОБЪЕДИНЕННЫЙ (низ)

Можно превысить вместимость мира и даже превысить планку в 5 отрядов в бою т.к. это не перемещение, а размещение.



## ДЕМОНИЧЕСКАЯ СТОЙКОСТЬ

Если у противника нет отрядов для уничтожения или он не хочет этого делать, то вы получите жетоны защиты.



## ОТМЕТКА СЛААНЕШ (верх)

если у противника нет недеморализованных отрядов или они не могут стать деморализованными, то не произойдет ничего.



## СМЕРТЬ И ОТЧАЯНИЕ (верх)

нельзя выбрать 1 болтера и 1 аквилу. Только либо 2 болтера, либо 2 аквилы. Выбор, какой отряд уничтожать, делается игроком за Хаос.



## ОТМЕТКА НУРГЛА (низ)

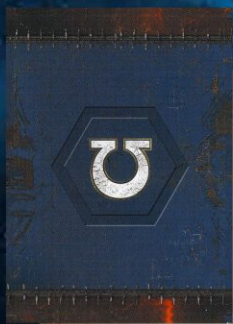
если у противника нет деморализованных отрядов или он не хочет их уничтожать, то вы получите жетоны защиты.



## ТЕМНАЯ ВЕРА

размещенный таким образом культивист может отрезать легальный путь к отступлению противника.





## УЛЬТРАМАРИНЫ

**ФРАКЦИОННАЯ СПОСОБНОСТЬ:** Можно заменить деморализованный отряд на недеморализованный более высокого уровня. Командный уровень при замене игнорируется. Нельзя использовать жетон запасов (шестеренки) для активации этого свойства, т.к. это не покупка.



## СОБЫТИЯ



### ЭКСТЕРМИНАТУС

Вы должны заявить эффект данной карты до броска кубиков. Нельзя сначала бросить кубики и посмотреть результат, а затем сыграть эту карту.



### НЕПОКОСЛЕМОСТЬ

Для того, чтобы воспользоваться этой картой вы должны иметь возможность вскрыть жетон приказа. Если все ваши жетоны приказов заблокированы жетонами соперников или ваши жетоны уже закончились, то вы не можете воспользоваться этой картой.



### ЦЕРЕМОНИЯ ПЕРЕД БОЕМ

Т.к. это покупка, то командный уровень учитывается. Купить можно только улучшение приказа (не боевое улучшение). Скидка дается именно за миры с бастионами, а не сами бастионы.



### ЗАЩИТА ИМПЕРАТОРА

Т.к. это не строительство, а размещение, то второй вариант розыгрыша карты не может быть оплачен жетоном запасов (шестеренки). За 2 материала вы не покупаете бастион, а активируете способность карты, которая даст вам бастион.



## ПРИКАЗЫ



### КРЕСТОВЫЙ ПОХОД

Вы не обязаны использовать полученный жетон в этой битве. Помните про лимит в 3 жетона одного типа. Вы получите жетон подкрепления, если вы нападаете из одного мира в другой в пределах одной системы и переместили все наземные войска в оспариваемую область.



### МИРЫ ПРИЗЫВА

Чтобы не ошибиться с подсчетом суммарного лимита следует сначала сложить все лимиты миров с фабриками и бастионами в системе. Если в 1 мире находятся и фабрика и бастион или 2 бастиона, то лимит этого мира следует считать дважды (как будто это 2 фабрики, см. эффект карты **направлять верующих**). После этого из получившейся суммы следует вычесть количество бастионов в системе.



### НАПРАВЛЯТЬ ВЕРУЮЩИХ

Можно создавать миры с одинаковыми постройками. Если будет создан мир с 2 фабриками, то лимит развертывания будет равен удвоенному количеству черепов этого мира.



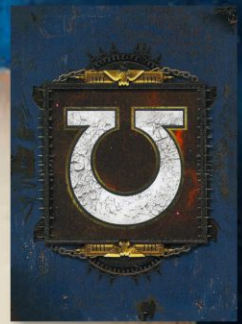
### ДЕСАНТНЫЙ МОДУЛЬ

Вы вправе объявить орбитальный удар по миру противника без отрядов и/или бастиона для активации свойства. Сочетание этой карты и карты **крестовый поход** даст вам жетон подкрепления после высадки космодесантника, если остальные условия получения жетона будут соблюдены. Если космодесантник в бою, инициированном эффектом данной карты, должен будет отступить, то его придется уничтожить (см. правила отступления).





# БОЕВЫЕ КАРТЫ



## НЕ ВЕДАТЬ СТРАХА

Вы должны выбрать будете ли вы использовать верхнее свойство карты в момент ее вскрытия. Если эффект карты активирован, то вы не сможете уплатить цену эффектов с ключевыми словами "деморализуйте свой отряд". Вы все еще вправе выбирать варианты, подразумевающие деморализацию ваших отрядов, если такой выбор задается. В этом случае вы не сможете деморализовать свой отряд, но это и не приведет к автоматическому выбору второго варианта. Подробнее сочетание этой карты с другими смотрите в соответствующих уточнениях (Хаос объединенный, Соблазны хаоса, Ярость Кхорна, Нечистые намерения, Море зеленых)



## СКАУТЫ ВЕТЕРАНЫ

Т.к. проверка окончания боя будет только в конце шага нанесения боевых повреждений, то противнику придется распределять урон в свои отряды даже если все ваши отряды выйдут из боя. Достаточно 1 недеморализованного скаута, чтобы отступить несколькими отрядами (за аналогичное количество кубиков с аквилами). После отступления отряд становится деморализованным. Отступить можно и деморализованным отрядом. Отряд, отступивший в никем не контролируруемую область, делает ее дружественной. Отступление по данной карте должно производиться в 1 область. Если будет разыграна вторая карта **скауты ветераны**, то отступление можно будет производить в другую область.



## ЗАСАДА

Трата кубиков с аквилами не предотвращает уничтожение отрядов другим способом (например, от смертельного урона или эффектов карт с ключевым словом "уничтожьте"). Если **засада** разыграна в защите, а игрок за Эльдар ранее в этом раунде разыграл **наставления видящих**, то отряд Эльдар не уничтожается, т.к. эффект засады действует от момента раскрытия карты.



## ДЕСАНТ

Можно забрать и поместить только недеморализованный отряд



## БРОНЕКУЛАК

Противник тоже наносит урон. Урон между шагами не складывается. Поэтому если с 1 стороны остался только 1 отряд с выносливостью 3 и против него нужно дважды разыграть урон 2, то после первого шага отряд станет деморализованным, а второй шаг не сделает ничего.



## РАЗВЕДКА

Т.к. проверка окончания боя будет только в конце шага нанесения боевых повреждений, то противнику придется распределять урон в свои отряды даже если все ваши отряды выйдут из боя. По эффекту данной карты отступить могут любые отряды, а не только скаут/ударный крейсер. После отступления отряд становится деморализованным. Отступить можно и деморализованным отрядом. Отряд, отступивший в никем не контролируемую область, делает ее дружественной. Отступление по данной карте должно производиться в 1 область. Если будет разыграна вторая карта **Разведка**, то отступление можно будет производить в другую область.





## ЭЛЬДАР

**ФРАКЦИОННАЯ СПОСОБНОСТЬ:** Можно превысить лимит мира при размещении отряда. Выбор, кого оставить, производится после размещения. Разместить таким образом можно только наземные отряды. Вам не требуется легальный путь, т.к. это не перемещение, а именно размещение. Забрать и поместить в другую область деморализованный отряд нельзя.



## СОБЫТИЯ



### НАСЛЕДИЕ ВАУЛА

У вас не может быть более 3 жетонов 1 типа. Лишние придется сбросить.



### УЖАСНЫЙ НАЛЕТ

Помните про лимит в 8 кубиков. Если вы должны получить девятый вы вместо этого не получаете кубик.



### ВРАТА ВАРПА

Для того, чтобы воспользоваться этой картой вы должны иметь возможность вскрыть жетон приказа. Если все ваши жетоны приказов заблокированы жетонами соперников или ваши жетоны уже закончились, то вы не можете воспользоваться этой картой. Забрать и поместить в другую область деморализованный отряд нельзя.



Данное действие не является строительством, это бесплатное размещение города, где цена в 1 материал – это цена активации способности. Нельзя потратить жетон запасов (шестеренки) на активацию этого свойства, т.к. это не строительство.



Купить можно только боевое улучшение колоды (не улучшение приказа). Улучшение приказа таким образом купить нельзя. Скидка считается именно по количеству миров (планет) с городами, а не количеству городов. Командный уровень при покупке учитывается.



### ПРЕДВИДЕНИЕ

Забрать и поместить в другую область деморализованные отряды нельзя. Проверка окончания боя будет только в конце шага нанесения боевых повреждений, значит противнику придется распределять урон в свои отряды (не смотря на то, что все отряды Эльдар выйдут из боя). Игроку за Эльдар урон распределять не нужно, если все его отряды выйдут из боя. Если у игрока за Эльдар в бою останется бастион и/или деморализованные отряды, то урон от противника достанется им, а бой продолжится.



## ПРИКАЗЫ



### ОБСТРЕЛ

Деморализованные отряды перемещать нельзя.



### РАСЧЕТЛИВЫЙ УДАР

Помните про лимит в 8 кубиков. Если вы должны получить девятый, вы вместо этого не получаете кубик.



### РЕЙД КОРСАРОВ

Нельзя выполнить 2 орбитальных удара по эффекту данной карты.



# БОЕВЫЕ КАРТЫ



## БЕЙ И БЕГИ

Деморализованные отряды перемещать нельзя. Можно переместиться в соседнюю систему, главное, чтобы область назначения была соседней (примыкала ортогонально). Таким перемещением можно отрезать легальный путь для отступления противнику.



## ПРИКРЫТИЕ РЕЙНДЖЕРОВ

После отступления отряд становится деморализованным. Отступить можно и деморализованным отрядом. Отряд, отступивший в никем не контролируруемую область, делает ее дружественной. Отступление по данной карте должно производиться в 1 область. Если будет разыграна вторая карта **прикрытие рейнджеров**, то отступление можно будет производить в другую область.



## НАСТУПЛЕНИЕ ПРИЗРАЧНЫХ СТРАЖЕЙ

Если у противника нет кубиков с аквилами (орлами), то он должен деморализовать свой отряд (если есть и если это возможно). Если у противника нет недеморализованных отрядов или его отряды не могут стать деморализованными, то не произойдет ничего (противник не обязан тратить кубик с аквиллой).



## ВОЛНОВОЙ ЗМЕЙ (верхнее свойство)

Если у противника нет кубиков с аквилами (орлами), то Эльдар получают жетоны защиты.

## ВОЛНОВОЙ ЗМЕЙ (нижнее свойство)

Деморализованные отряды перемещать нельзя. Можно переместиться в соседнюю систему, главное, чтобы область назначения была соседней (примыкала ортогонально). Такое перемещение может отрезать легальный путь к отступлению сопернику. Отряды Эльдар не смогут отступать из боя, вызванного этим эффектом (см правила отступления).



## ПСИХОКОПЬЕ

Формулировка карты переписана (по сравнению с английской версией). Карта задает выбор: ИЛИ владелец психопопья получает 4 жетона атаки (А), ИЛИ противник **соглашается** на то, что владелец психопопья выберет открытую боевую карту соперника и сбросит ее (прикажет ее сбросить) (Б). Если у противника нет открытых боевых карт, то это никак не влияет на саму принципиальную возможность **согласиться** на эту процедуру. Противник вправе выбрать вариант Б, даже если у него нет открытых боевых карт (например, идет 1 раунд боя и Эльдар атакуют). В таком случае игрок за Эльдар не получит боевые жетоны, а противник Эльдар не потеряет ничего, т.к. ему нечего терять.



## ВОЮЩИЕ БАНЬШИ

Если у противника нет отрядов для деморализации или они не могут стать деморализованными по эффекту карт, то не произойдет ничего.



## РУКОВОДСТВО АУТАРХА

Помните про лимит в 8 кубиков. Если вы не можете разыграть свойство на получение кубика или восстановление подразделения, то это не запрещает вам разыграть свойство на розыгрыш дополнительной карты.



## НАСТАВЛЕНИЯ ВИДЯЩИХ

Противник тоже не получит повреждений. Карта не запрещает деморализовать отряды и напрямую их уничтожать по эффектам других карт. Блокируются только боевые повреждения.





Уточнение по эффектам карт для перевода 2020 года

Автор: Дмитрий Wergg Комаров

Все возможные разночтения в эффектах карт решены на усмотрение автора.

Пользуясь данной справкой, вы соглашаетесь с его виденьем по данному вопросу.

Верстка: Андрей Ухо Паровой

декабрь 2020