

Термины

Common (Unit)	Рядовой
Champion (Unit)	Элитный боец
Summoner	Заклинатель
Unit	воин(враг)
Attack Value	Сила атаки
Movement Phase	Фаза передвижения
Attack Phase	Фаза атаки
Build Magic	Формирование магии
Battlefield	Поле боя
Magic Point	магия
Summon	призвать
Summon Cost	Стоимость
Event	Событие
Draw Pile	Колода
Magic Pile	Запас магии

Discard Pile	Сброс
Wound Marker	Рана - для воинов / Повреждение - для стен
Wall	Стена
adjacent	смежный(вплотную)
space (в контексте движения)	клетка
destroy	уничтожить
Reveal	раскройте
Vine	Заросли(Лоза)
within N spaces	в радиусе N клеток
Poison Marker	Отравление

Jungle Elves	Лесные эльфы
Abua Shi Chant of Growth Instead of attacking with Abua Shi, you may spend 1 Magic Point to choose any one Jungle Elf Unit. Add 1 to the Attack Value of the chosen Unit until the end of the turn.	Абуа Ши Песнь роста Вместо атаки Абуа Ши вы можете потратить 1 магию и выбрать любого воина лесных эльфов. Добавьте 1 к силе атаки выбранного воина до конца хода.
Archer Arching Shot This Archer may attack through other Units. Only the targeted card is affected by the attack.	Лучник Навесная стрельба Этот лучник может атаковать сквозь других воинов. Только цель атаки подвергается атаке.
Lioneer	Укротитель львов

<p>Rider</p> <p>During your Movement Phase, instead of moving this Lioneer normally, you may move it up to 7 clear straight line spaces.</p>	<p>Наездник</p> <p>Во время вашей фазы передвижения вместо обычного перемещения укротителя львов вы можете передвинуть его на расстояние до 7 свободных клеток по прямой.</p>
<p>Lioness</p> <p>Hunting Pride</p> <p>Lionesses do not move during your Movement Phase. Instead, immediately after your normal Movement Phase, you may move all Lionesses that you control up to 2 spaces each.</p>	<p>Львица</p> <p>Стая на охоте</p> <p>Львицы не могут передвигаться во время вашей фазы перемещения. Вместо этого, немедленно после вашей фазы передвижения вы можете передвинуться всеми вашими львицами на расстояние до 2-х клеток.</p>
<p>Makeinda Ru</p> <p>Power Shot</p> <p>When attacking with Makeinda Ru, add 2 to her Attack Value if she was not moved this turn.</p>	<p>Макейнда Ру</p> <p>Мощный выстрел</p> <p>Когда Макейнда Ру атакует, добавьте 2 к её силе атаки, если она не передвигалась в этот ход.</p>
<p>Miti Mumway</p> <p>Trample</p> <p>Miti Mumway may move through Common Units. Every Unit that Miti Mumway moves through receives 1 Wound Marker. Miti Mumway must end its move on an unoccupied space.</p>	<p>Мити Мамвэй</p> <p>Топот</p> <p>Мити Мамвэй может перемещаться через рядовых. Каждый воин, через которого переместился Мити Мамвей, получает 1 ранение. Мити Мамвей должен завершать своё передвижение на свободной клетке.</p>
<p>Shikwa</p> <p>Swift Shot</p> <p>Once per turn, after attacking with Shikwa, you may immediately attack with Shikwa one additional time.</p>	<p>Шиква</p> <p>Быстрый выстрел</p> <p>Раз в ход после атаки Шиквой вы можете немедленно атаковать Шиквой ещё раз.</p>
<p>Chant of Deception</p> <p>Choose a Jungle Elf Unit that you control. The chosen Unit may exchange places with</p>	<p>Песнь хитрости</p> <p>Выберите вашего воина лесных эльфов. Выбранный воин может поменяться</p>

any other Jungle Elf Unit that you control.	местами с любым другим вашим воином лесных эльфов.
<p>Chant of Haste</p> <p>Choose up to 3 Common Units you control that have a Summon Cost of 2 or less. You may immediately move each of the chosen Units up to 2 spaces.</p> <p>OR</p> <p>Choose a Champion or Summoner that you control. You may immediately move the chosen Unit up to 2 spaces.</p>	<p>Песнь скорости</p> <p>Выберите до 3-х ваших рядовых со стоимостью 2 или меньше. Вы можете немедленно переместиться каждым выбранным воином на расстояние до 2-х клеток.</p> <p>ИЛИ</p> <p>Выберите вашего элитного бойца или вашего заклинателя. Вы можете немедленно переместиться выбранным воином на расстояние до 2-х клеток.</p>
<p>Chant of Life</p> <p>Choose a Common or Champion Unit that you control. You may spend 1 Magic Point to remove up to 2 Wound Markers from the chosen Unit.</p>	<p>Песнь жизни</p> <p>Выберите вашего рядового или вашего элитного бойца. Вы можете потратить 1 магию, чтобы излечить до 2-х ран у выбранного воина.</p>
<p>Chant of Negation</p> <p>Until the beginning of your next turn, all enemy Units on the Battlefield have no ability and cannot gain an ability.</p>	<p>Песнь отрицания</p> <p>До начала вашего следующего хода все вражеские воины на поле боя теряют свои способности и не могут получать способности.</p>
<p>Chant of Salvation</p> <p>Search your Draw Pile for any 1 card. Place the card in your hand and shuffle your Draw Pile.</p>	<p>Песнь спасения</p> <p>Найдите в вашей колоде 1 любую карту. Возьмите её на руку и перемешайте вашу колоду.</p>

Phoenix Elves	Эльфы Феникса
<p>Queen Maldaria</p> <p>Save the Queen</p> <p>At the end of your turn, you may choose up to two Common Phoenix Elf Units you control. Place the chosen Units adjacent to Queen Maldaria.</p>	<p>Королева Малдария</p> <p>Храни королеву</p> <p>В конце вашего хода вы можете выбрать до 2-х ваших рядовых эльфов Феникса. Переместите выбранных воинов на смежные с королевой Малдарией клетки.</p>
<p>Fire Archer</p> <p>Precise</p>	<p>Огненный лучник</p> <p>Точность</p>

<p>When attacking with this Fire Archer, instead of rolling the dice, count the number of dice that would be rolled. Place that number of Wound Markers on the Unit that is being attacked.</p>	<p>Во время атаки огненным лучником вместо броска кубиков нанесите атакуемому воину по одной ране за каждый кубик, который должен быть брошен.</p>
<p>Fire Dancer</p> <p>Blaze Dodge</p> <p>When an enemy Common or Champion Unit rolls to attack this Fire Dancer, if one or more misses are rolled, and this Fire Dancer is not destroyed by the attack, the attacking Unit receives 1 Wound Marker. Then you must place this Fire Dancer on any empty space adjacent to the attacking Unit, if able.</p>	<p>Пламенная танцовщица</p> <p>Мерцание</p> <p>Когда вражеский рядовой или элитный боец атакует пламенную танцовщицу, если был выброшен хотя бы 1 промах, и пламенная танцовщица не была уничтожена этой атакой, атакующий воин получает 1 рану. Затем вы должны переместить пламенную танцовщицу на любую свободную смежную с атакующим воином клетку, если это возможно.</p>
<p>Fireling</p> <p>Pursue</p> <p>Each time an adjacent enemy Unit move away from this Fireling, immediately place this Fireling in the vacated space, if able. If you do so, roll a die. On a result of 5+ the moved Unit receives 1 Wound Marker.</p>	<p>Огонёк</p> <p>Преследование</p> <p>Каждый раз, когда смежный вражеский воин покидает смежную с огоньком клетку, немедленно переместите огонька на освободившуюся клетку, если это возможно. Если сделали это, бросьте кубик. На результат 5 или больше преследуемый воин получает 1 рану.</p>
<p>Duke Ramazall</p> <p>Precise</p> <p>When attacking with Duke Ramazall, instead of rolling the dice, count the number of dice that would be rolled. Place that number of Wound Markers on the Unit that is being attacked.</p>	<p>Герцог Рамазал</p> <p>Точность</p> <p>Во время атаки герцогом Рамазалом вместо броска кубиков нанесите атакуемому воину по одной ране за каждый кубик, который должен быть брошен.</p>
<p>Fanessa</p> <p>Riposte</p> <p>When Fanessa is attacked by an adjacent Unit, if Fanessa is not destroyed by the attack, the attacking Unit receives 1 Wound Marker.</p>	<p>Фанесса</p> <p>Контратака</p> <p>Когда Фанессу атакует смежный воин, если Фанесса не была уничтожена этой атакой, атакующий воин получает 1 рану.</p>

<p>Kaebeeros</p> <p>Smoldering Embers</p> <p>If there are no cards in your Draw Pile, increase Kaebeeros's Attack Value by 1.</p>	<p>Каебирос</p> <p>Тлеющие угли</p> <p>Если в вашей колоде нет больше карт, добавьте 1 к силе атаки Каебироса.</p>
<p>Conjurations rules card</p> <p>Conjuration cards are not shuffled into your deck. Instead, each player that has Conjurations listed on his Summoner's Reference Card starts the game with that many of that Conjuration in separate Conjuration Pile off of Battlefield. Whenever a card instructs a player to place a Conjuration of that type, remove a Conjuration from that player's Conjuration Pile and place it where directed. Conjurations are a new type of Unit, and so are unaffected by game effects that specifically target Commons, Champions, or Summoners. Conjurations follow all general rules for Units, with this exception: a Conjuration destroyed by a friendly player is placed in that player's Discard Pile.</p>	<p>Карта с правилом "Сотворения"</p> <p>Карты сотворений не замешиваются в вашу колоду. Вместо этого, каждый игрок, у которого в справочной карте заклинателя указаны карты сотворений, начинает игру с указанным количеством карт сотворений в отдельной колоде вне поля боя. Когда карта предписывает игроку разместить карту сотворений, переместите её из колоды сотворений туда, куда предписано. Сотворения - новый тип воинов, и потому не подвержены эффектом игры, в которых в явную указаны цели в виде рядовых, элитных бойцов или заклинателей. Сотворения подчиняются всем правилам для воинов, со следующим исключением: когда сотворение уничтожается дружественным игроком, поместите его в сброс этого игрока.</p>
<p>Phoenix</p> <p>Heroic Flight</p> <p>This Phoenix may move through other cards, but must end its move on an unoccupied space. Other units you control that have the 'Heroic Flight' Ability add 1 to their Attack Value when adjacent to this Phoenix. Units you control that have the 'Greater Flight' Ability add 2 to their Attack Value when adjacent to this Phoenix.</p>	<p>Феникс</p> <p>Героический полёт</p> <p>Этот феникс может перемещаться через другие карты, но должен завершать своё перемещение на свободной клетке. Другие ваши воины со способностью "Героический полёт" добавляют 1 к своей силе атаки, если они смежны с этим фениксом. Ваши воины со способностью "Великий полёт" добавляют 2 к своей силе атаки, если они смежны с этим фениксом.</p>
<p>Conjure Phoenixes</p> <p>Place up to 2 Phoenixes from your Conjuration Pile on unoccupied spaces adjacent to Queen Maldaria.</p>	<p>Сотворить фениксов</p> <p>Разместите до 2-х фениксов из вашей колоды сотворений на свободные с королевой Малдарией клетки.</p>
<p>Lava Flow</p>	<p>Извержение лавы</p>

Choose a Wall you control. Place 1 Wound Marker on that Wall, and on each Unit adjacent to it. Draw 1 card.	Выберите вашу стену. Нанесите ей 1 повреждение, и по одной ране каждому смежному с ней воину.
Passion of the Phoenix Units you control that have the 'Precise' ability add 1 to their Attack Value until the end of this turn.	Пыл Феникса Добавьте 1 к силе атаки всем вашим воинам со способностью "Точность" до конца этого хода.
Release the Hounds Search your hand or Draw Pile for up to 3 cards named Firebeast or Fireling, reveal them, add them to your hand, then shuffle your Draw Pile. You may summon the revealed units during this Event Phase, and they may be summoned adjacent to Queen Maldaria. You may build magic during this Event Phase.	Выпустить гончих Найдите в вашей колоде до 3-х карт с именем "Огненный зверь" или "Огонёк", раскройте их, возьмите их на руку, затем замешайте вашу колоду. Вы можете призывать раскрытых воинов во время этой фазы событий, и они могут быть призваны на смежные с королевой Малдарией клетки. Вы можете формировать магию во время этой фазы событий.
Wrath of the Volcano Play this card to place 1 Wound Marker on a Common or Champion Unit. You may then discard up to 2 cards from your hand. For each card discarded in this way, place 1 additional Wound Marker on that Unit.	Гнев вулкана Выберите рядового или элитного бойца. Нанесите ему 1 рану. Затем вы можете сбросить до 2-х карт с руки. За каждую сброшенную таким карту образом, нанесите по 1 дополнительной ране выбранному воину.

Tundra Orcs	Северные Орки
Torgan Minor Ice Wall Once per turn, during your event phase, you may spend 1 Magic Point to place a Minor Ice Wall on an empty space adjacent to Torgan.	Торган Малая стена льда Раз в ход во время вашей фазы событий вы можете потратить 1 магию и разместить малую стену льда на свободную клетку, смежную с Торганом.
Berserker Reckless When attacking with this Berserker, only die resulting of 4 or higher count as a hit.	Берсерк Опрометчивый Когда берсерк атакует, только результат бросков кубиков 4 или больше считается

	за попадание.
<p>Crusher</p> <p>Devastating Swing</p> <p>When attacking with this Crusher, this Crusher receives 1 Wound Marker for each Miss die result rolled. If this would destroy this Crusher, all dice rolled for that attack are automatically counted as Misses.</p>	<p>Сокрушитель</p> <p>Разрушительный замах</p> <p>Когда сокрушитель атакует, он получает 1 рану за каждый выброшенный промах. Если от полученных таким образом ран сокрушитель уничтожается, то считается что на всех брошенных кубиках выпал промах.</p>
<p>Shooter</p> <p>Frost Arrow</p> <p>When attacking with this Shooter, if this Shooter is adjacent to one or more Walls that you control, add 1 to this Shooter's Attack Value during that Attack.</p>	<p>Стрелок</p> <p>Стрела мороза</p> <p>Когда стрелок атакует, если он смежен с одной или более ваших стен, добавьте 1 к силе атаки этого стрелка на время этой атаки.</p>
<p>Grok</p> <p>Greater Frost Arrow</p> <p>When attacking with Grok, add 1 to Grok's Attack Value for each Wall that Grok is adjacent to during that attack.</p>	<p>Грок</p> <p>Великая стрела мороза</p> <p>Когда Грок атакует, добавьте 1 к силе атаки Грока за каждую стену, смежную с ним, на время этой атаки.</p>
<p>Krom</p> <p>Ice Shatter</p> <p>After attacking with Krom, you may choose an Ice Wall within 3 spaces of Krom. Roll a die. On a result of 1-2 that Ice Wall receives 1 Wound Marker. On a result of 3 or higher, each Unit adjacent to that Ice Wall receives 1 Wound Marker.</p>	<p>Кром</p> <p>Осколок льда</p> <p>После атаки Кромом, вы можете выбрать стену льда в радиусе 3-х клеток от Крома. Бросьте кубик. При результате 1 или 2 стена льда получает 1 повреждение. При результате 3 или более, каждый воин, смежный с этой стеной льда, получает 1 рану.</p>
<p>Ugg</p> <p>Sluggish</p> <p>When Ugg is attacked, instead of rolling the dice, count the number of dice that would be rolled. Place that number of Wound Markers on Ugg.</p>	<p>Угг</p> <p>Неповоротливый</p> <p>Когда атакуют Угга, вместо броска кубиков нанесите по 1 ране за каждый кубик, который должен быть брошен.</p>
For Glory	За победу!

<p>Immediately after your normal Attack Phase, each Tundra Orc Common Unit that you control may attack, even if it already attacked on this turn. Each Unit that attacks in this way receives 1 Wound Marker after the attack.</p>	<p>Немедленно после вашей фазы атаки каждый ваш рядовой северных орков может произвести атаку, даже если он уже атаковал в этот ход. Каждый воин, атаковавший таким образом, получает 1 рану после атаки.</p>
<p>Glacial Shift</p> <p>Choose 3 Ice Walls that you control. One at a time, move each of the chosen Walls up to 3 spaces. When moving an Ice Wall it may move through Common Units but must end its move on an empty space. When an Ice Wall moves through a Unit, roll a die. On a result of 4 or higher that Unit receives 1 Wound Marker.</p>	<p>Смещение льдов</p> <p>Выберите 2 ваши стены льда. По одной за раз, передвиньте каждую стену на расстояние до 3-х клеток. Во время передвижения стен льда, они могут быть передвинуты через рядовых воинов, но должны завершать своё передвижение на свободной клетке. Когда стена льда перемещается через воина, бросьте кубик. При результате 4 или больше этот воин получает 1 рану.</p>
<p>Glacial Surge</p> <p>You may place up to 2 Minor Ice Walls on empty spaces adjacent to Torgan.</p>	<p>Волна льда</p> <p>Вы можете разместить до 2-х малых стен льда на свободные клетки, смежные с Торганом.</p>
<p>Ice Armor</p> <p>Choose a Common Tundra Orc Unit that you control and place this card under that Unit. When a Unit with 1 or more Ice Armor cards under it is attacked, immediately after the attack you may discard one of those Ice Armor cards to ignore all Wound Markers that were dealt by the attack. If the chosen Unit is destroyed or discarded, discard this card.</p>	<p>Броня льда</p> <p>Выберите вашего рядового северных орков и разместите эту карту под этим воином. Когда атакуют воина с одной или более броней льда, немедленно после атаки вы можете сбросить одну из этих карт брони льда, чтобы игнорировать все раны которые должны быть нанесены этой атакой. Если выбранный воин уничтожен или сброшен, сбросьте эту карту.</p>
<p>Minor Ice Wall</p> <p>Minor Ice Wall cards are not shuffled into your deck. Instead, each player that has Minor Ice Walls listed on his Summoner's Reference Card starts the game with that many Minor Ice Walls in a separate Minor Ice Wall Pile off of the Battlefield. Whenever a card instructs a player to place a Minor Ice Wall, remove a Minor Ice Wall from that player's Minor Ice Wall Pile and place it as</p>	<p>Малая стена льда</p> <p>Карты малых стен льда не замешиваются в вашу колоду. Вместо этого, каждый игрок, у которого малая стена льда указана в справочной карте его заклинателя, начинает игру с указанным количеством карт малых стен льда в отдельной колоде малых стен льда вне поля боя. Когда какая-либо карта предписывает игроку разместить</p>

<p>directed. Minor Ice Walls are considered Wall cards and Ice Wall cards for all purposes except they only have 2 Life Points and when a Minor Ice Wall is destroyed it goes back to the controlling player's Minor Ice Wall Pile.</p>	<p>малую стену льда, переместите карту малой стены льда из их колоды и разместите в предписанном месте. Малая стена льда считается картой стен и картой стены льда во всех значениях, кроме того, что она имеет 2 очка жизни и, когда малая стена льда уничтожается, она возвращается обратно в колоду малых стен льда контролирующего её игрока.</p>
---	---

<p>Vanguards</p>	<p>Авангард</p>
<p>Samuel Farthen</p> <p>Shield of Light</p> <p>When an opponent rolls to attack a Common Unit you control that is within 2 spaces of Samuel, that Unit only receives Wound Markers from die results of 4 or higher during that attack.</p>	<p>Самуэль Фатен</p> <p>Щит света</p> <p>Когда оппонент атакует вашего рядового в радиусе 2-х клеток от Самуэля, этот воин получает раны от результата бросков кубиков 4 или больше, во время этой атаки.</p>
<p>Honor Guard</p> <p>Escort</p> <p>When a Champion or Summoner you control that is adjacent to this Honor Guard starts to move, you may choose to target it. When the targeted unit finishes moving, you must place this Honor Guard adjacent to the targeted Unit, if able.</p>	<p>Почётный страж</p> <p>Сопровождение</p> <p>Когда ваш элитный боец или ваш заклинатель, смежный с этим почётным стражем начинает движение, вы можете его выбрать. Когда выбранный воин завершает движение, вы должны переместить этого почётного стража на смежную с выбранным воином клетку, если это возможно.</p>
<p>Warrior Angel</p> <p>Flight</p> <p>This Warrior Angel may move through other cards, but must end its move on an unoccupied space.</p>	<p>Ангел-воин</p> <p>Полёт</p> <p>Этот Ангел-воин может передвигаться через другие карты, но должен завершать своё передвижение на свободной клетке.</p>
<p>Woeful Brother</p> <p>Swift Maneuver</p> <p>If an enemy Unit attacks this Woeful Brother</p>	<p>Скорбный брат</p> <p>Быстрый манёвр</p> <p>Если вражеский воин атакует этого</p>

<p>and inflicts no Wound Markers, this Woeful Brother may immediately exchange places with a Unit that it is adjacent to.</p>	<p>скорбного брата и не наносит ни одной раны, этот скорбный брат может немедленно поменяться местами со смежным с ним воином.</p>
<p>Master Bullock</p> <p>Mystic Arts</p> <p>All Woeful Brothers you control that are within 4 spaces of Master Bullock are treated as if they have the Bow Symbol instead of the Sword Symbol.</p>	<p>Мастер Баллок</p> <p>Тайное искусство</p> <p>Все ваши скорбные братья в радиусе 4-х клеток от мастера Баллока получают атаку дальнего боя.</p>
<p>Sybil Swancott</p> <p>Sybil's Spirit</p> <p>When Sybil would receive Wounds, roll 1 die for each wound. For each result of 4+, ignore that Wound. When Wounds would be removed from this card as the result of 'Healing' or 'Greater Healing', roll 1 die for each Wound that would be removed. For each result of 3 or lower, that Wound remains on this card.</p>	<p>Сибил Сванкот</p> <p>Дух Сибил</p> <p>Когда Сибил должна получить раны, бросьте по одному кубику за каждую рану. За каждый результат 4+ игнорируйте одну рану. Во время исцеления Сибил способностями "Лечение" или "Великое лечение" бросьте по 1 кубику за каждую рану, которую должны излечить. За каждый результат 3 или меньше, рана остаётся у Сибил.</p>
<p>Valentina Stoutheart</p> <p>Valiant Defender</p> <p>When a Common enemy Unit is adjacent to Valentina Stoutheart, that Unit cannot be moved, and when it attacks, Valentina Stoutheart or a Guardian Knight must be a target in that attack.</p>	<p>Валентина Статхарт</p> <p>Отважный защитник</p> <p>Когда вражеский рядовой становится смежным с Валентиной Статхарт, этот воин не может быть передвинут, и во время атаки должен выбирать целью атаки или Валентину Статхарт, или рыцаря охраны.</p>
<p>Abolish</p> <p>Instead of playing this card during your Event phase, you may play this card when an opponent plays a non-Wall Event card during their Event phase. That Event card has no effect and is discarded.</p>	<p>Отмена</p> <p>Вместо розыгрыша этой карты во время вашей фазы событий, вы можете разыграть эту карту, когда ваш оппонент играет карту событий во время своей фазы событий, не являющуюся стеной. Сыгранная оппонентом карта не оказывает эффекта и сбрасывается.</p>
<p>Divine Protection</p>	<p>Божественная защита</p>

<p>Instead of playing this card during your Event phase, you may play this card when a Common unit you control would receive 1 or more Wound Markers. Spend 1 Magic Point to ignore all Wound Markers that Unit just received.</p>	<p>Вместо розыгрыша этой карты во время вашей фазы событий вы можете разыграть эту карту, когда ваш рядовой должен получить 1 или более ран. Потратьте 1 магию и игнорируйте все раны, которые он должен получить.</p>
<p>Strong Spirits</p> <p>Choose an opponent. The chosen opponent must remove all Woefull Brothers from their Discard Pile and place them face down on top of your Magic Pile.</p>	<p>Сильные духи</p> <p>Выберите оппонента. Выбранный оппонент должен переместить всех скорбных братьев из своего сброса на верх вашего запаса магии.</p>
<p>Transformation</p> <p>Until the beginning of your next turn, your Summoner gains the following Ability: ULTIMATE SHIELD OF LIGHT Add 2 to this Summoner's Attack Value. When an opponent rolls to attack a Unit you control, that Unit only receives Wound Markers from die results of 4 or higher during that attack.</p>	<p>Трансформация</p> <p>До начала вашего следующего хода ваш заклинатель получает следующую способность: ВЕЛИКИЙ ЩИТ СВЕТА Добавьте 2 к силе атаки вашего заклинателя. Когда оппонент атакует вашего воина, этот воин получает раны от результата бросков кубика 4 или больше во время этой атаки.</p>