

# СЛУЧАЙНЫЕ СОБЫТИЯ

## ФАЗА МИРА

### МИРНЫЕ ПЕРЕГОВОРЫ

Отказ от боевых действий на время переговоров не позволяет совершать нападения. Жетоны ближнего боя в текущем раунде недоступны.

### ТУМАН

Ограниченная видимость не позволяет оказывать дистанционную поддержку. Жетоны дальнего боя в текущем раунде недоступны.

### ЗАТМЕНИЕ

Слабые магические потоки во время затмения не позволяют призывать существ на поле боя. Жетоны существ в текущем раунде недоступны.

### УРОЖАЙ

Увеличенное снабжение войск позволяет совершить марш из одной области сразу в несколько соседних, а не только в одну.

### ДОБРОВОЛЬЦЫ

Наем войск в столице (замок в земле, расположенной в углу игрового поля) позволяет рекрутировать сразу два отряда, не превышая лимит войск.

### ПОСЕЛЕНЦЫ

Поселенцы позволяют возвести замок в нейтральной земле без своих отрядов, если хотя бы одна соседняя область подконтрольна игроку.

## ФАЗА ВОЙНЫ

### ОДИН В ПОЛЕ НЕ ВОИН

Сила армий уменьшается на единицу, если в атакующей или защищающейся области находится всего один отряд, даже если у него есть поддержка.

### ОКРУЖЕНИЕ

Отряды не могут отступать. Оставшиеся после понесенных потерь в защищавшейся области отряды также отправляются в резерв армии.

### РЕШИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Бои текущего раунда проходят не в соответствии с инициативой фракций, а наоборот: Братство гор, Орден света, Альянс природы и Легион хаоса.

### ВНЕЗАПНОЕ НАПАДЕНИЕ

Армии получают удвоенный бонус нападения. Их сила увеличивается на удвоенное количество мечей жетона ближнего боя, иницирующего бой.

### ОПОЛЧЕНИЕ

Замки становятся отрядами ополчения с постоянной силой, равной единице. Они не учитываются в лимите войск, и на них не действуют ауры существ.

### ПОПУТНЫЙ ВЕТЕР

Все отряды в водных областях получают бонус к силе, равный единице. То есть сила отряда на воде с учетом ауры существа может доходить до четырех.

