

Battlelore Rule Book

Перевод на Русский Язык

Версия 0.3

От автора:

Автор перевода: **sever_01**

Если вы заметили какую-нибудь неточность, ошибку, опечатку и т.д., или хотите дополнить перевод дополнительной, или вспомогательной информацией – вы можете написать ваше пожелание/замечание на msgsergei@mail.ru.

Спасибо

Оглавление

Оглавление	2
1. Концепция и цель игры.....	4
1.1. Концепция игры Battlelore	4
1.2. Цель игры.....	6
2. Основы игры	7
2.1. Подготовка к началу игры	7
2.2. Порядок игрового хода	8
2.2.1. Фаза Приказов	8
2.2.2. Фаза Назначения Отрядов.....	10
2.2.3. Фаза Передвижения	12
2.2.4. Фаза Сражения.....	16
2.2.5. Конец хода	34
3. Продвинутое правила	36
3.1. Наемники	36
3.1.1. Стальные Гномы.....	36
3.1.2. Гоблины.....	37
4. Существа.....	40
4.1. Убийство Существа. Критическое повреждение.....	41
4.2. Мораль и поддержка	42
4.3. Отступление и Топтание	42
4.4. Специальные возможности.....	43
4.5. Накапливание энергии	44
4.6. Гигантский Паук.....	45
5. Lore (Знания).....	48
5.1. Вступление	48
5.2. Новая Концепция и Модифицированная подготовка к игре.....	48
5.3. Карты Знаний.....	49
5.3.1. Сокращение и различные соглашения.....	51
5.3.2. Фаза игры карты Знания	52
5.3.3. Определение целей	53
5.4. Как сыграть карту Знания.....	54
5.4.1. Правила цели	54
5.4.2. Правила влияющие на игру любой карты Знания	55
5.4.3. Как сыграть карту Знания без соответствующего героя.....	55

5.5.	Конца хода в сценариях с картами Знаний	56
5.6.	Хранилище жетонов Знаний	57
6.	Военный совет	58
6.1.	Военный совет и Герои	58
6.1.1.	Командующий	59
6.1.2.	Другие Герои	60
6.2.	Созыв Военного Совета	61
6.3.	Как сыграть Карту Знания, если у вас нет соответствующего героя	61
6.4.	Произвольный Военный Совет	62
7.	Мир Battlelore	64
7.1.	Базовые типы ландшафта	64
6.5.	Особенные Участки Территории.....	68
6.5.1.	Общие правила использование особенных участков.....	68
6.5.2.	Строения Мастеров Знаний (Героев)	69
	Список изменений.....	75

1. Концепция и цель игры

1.1. Концепция игры Battlelore

Battlelore – это новый тип настольной игры, который сочетает в себе различные элементы из других типов игр (карточных, ролевых, настольных, а так же игр с миниатюрами).

Партия в игре представляет собой тщательно подготовленный **Сценарий**, который представляет собой **Поле Боя** и отряды, которые вы и ваш соперник будете пытаться привести к победе. Есть несколько видов сражений (или сценариев): Средневековые (на основе исторических событий), Битвы Знаний (основанные на мире фэнтези, такие сценарии позволяют использовать все возможности мира Battlelore). Есть еще Эпические Сражения, но это отдельная тема, которая выходит за рамки правил, представленных в этой книге.



Отряды на поле боя представлены в виде пластиковых миниатюр, которые расставлены на игровой доске в соответствии с инструкциями, указанными в выбранном сценарии. Миниатюры – это войска, находящиеся под вашим командованием. Каждая группа **Фигурок**, стоящая на одном **Гексе** формирует один **Отряд**.



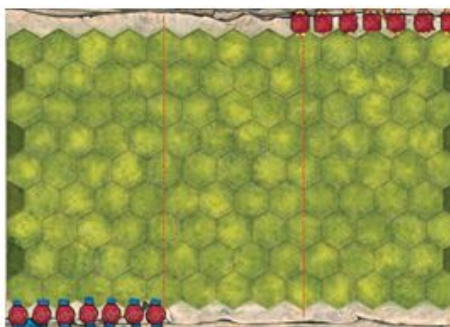
Каждый отряд имеет одного **Знаменосца** и, в большинстве случаев, несколько дополнительных фигурок. Знаменосец – ключевой элемент в игре, который дает визуальное представление о том, какие **Войска** он ведет в бой. Знаменосец так же является последней фигуркой отряда, которая снимается с поля боя, когда отряд полностью уничтожен.

В игре Battlegore каждая из враждующих сторон имеет свой собственный вид флага:



Далее, в главе Анатомия Отряда, будет подробнее рассказано, как использовать информацию, изображенную на **Флаге**.

Игровая доска, отдельные участки **Ландшафта**, а так же различные **Особенные Участки Территории** вместе образуют поле боя, на котором будут разворачиваться события игры. Две красные пунктирные линии делят карту на три различных **Секции**: Левый фланг, Центр и Правый фланг.



Игра состоит из последовательности поочередных **Игровых Ходов**, которые делают игроки. В течение своего хода, отрядам, находящимся под управлением игрока, отдаются приказы **Передвигаться** и **Сражаться**. Указания отдаются, играя **Карту Приказов**. При этом выполняются указания, обозначенные на этой карте. Карта Приказов обычно говорит игроку скольким отрядам, и на каком участке игрового поля он может отдать приказания в этом ходу.

Внимание: Гексы, которые красные пунктирные линии пересекают пополам, всегда принадлежат одновременно и центру и соответствующему флангу.



На рисунке выше изображены (слева направо):
Рубашка карты Приказов, Секционная карта и Тактическая карта.

Когда проводится сражение (или битва) отрядов, ее исход решается с помощью броска определенного кол-ва **Игровых Кубиков** (далее «кубиков»). Сторона, которая бросает кубики, определяет результат сражения и урон нанесенный отрядам противника.



1.2. Цель игры

Цель игры обычно заключается в том, чтобы первому набрать необходимое количество **Очков Победы**. В зависимости от играемого сценария, количество победных очков может варьироваться (обычно от необходимо набрать от 4 до 7 очков, чтобы победить).

Внимание: Очко победы зарабатывается каждый раз, когда уничтожается отряд противника и убирается с поля последняя его фигурка (такой фигуркой является знаменосец).

Знаменосец отряда, который только что был уничтожен, ставится на свой **Индикатор Очков Победы**.



Уничтоженный вражеский знаменосец стоит на Индикаторе Очков Победы.

В некоторых сценариях присутствуют дополнительные победные очки в виде **Фишек Очков Победы**. Такие очки могут быть получены в результате захвата определенных гексов игрового поля, или в результате выполнения каких-то других заданий.



Фишка очка победы на игровом поле (щит с изображением льва).

2. Основы игры

2.1. Подготовка к началу игры

В качестве вашего первого сценария, мы рекомендуем **Agincourt 1415**. Этот сценарий составлен специально для того, чтобы ознакомиться с основами Средневековых Сценариев. Этот сценарий является историческим сражением и описывает противостояние Англии и Франции (двух **Армий** людей). Кроме того, он позволит вам и вашему оппоненту научиться всем основам этой настольной игры.

Описанная далее инструкция является общей для всех сценариев в игре. Следуя дальнейшим указаниям, вы значительно ускорите приготовление непосредственно к игре.

- 1) Положите игровое поле в центр стола необходимой стороной вверх (сторона, которая разделена красными линиями на 3 равные секции). Это будет поле боя. Соберите **Подставки для Карт** и поставьте их перед каждым из игроков.



- 2) Разместите гексы ландшафта на **Карте Сражения** так, как указано в книге сценариев. Т.к. гексы ландшафта являются двухсторонними, то мы рекомендуем (чтобы избежать различных конфликтов и долгих поисков нужного гекса) выкладывать их в том порядке, в котором они представлены в описании карты сценария. Начинайте сверху, постепенно продвигаясь вниз списка.
- 3) Положите другие дополнительные участки карты (мосты, фишки очков победы, специальные ресурсы, и др.) так, как указано в описании выбранного сценария.
- 4) Теперь расставьте фигурки на игровом поле в соответствии с их расположением на карте сценария. Мы рекомендуем вам сначала расположить всех необходимых знаменосцев, ориентируясь при этом на края карты и красные линии, разделяющие игровую карту и гексы местности. Затем, после того как будут выставлены все знаменосцы, доукомплектуйте каждый отряд необходимым количеством фигурок (Если не указано другое кол-во фигурок, то стандартный набор - это **Пехотинцы** – всего 4 фигурки, **Конница** – всего 3 фигурки, **Существа** – 1 фигурка).
- 5) Раздайте каждой стороне боя полный набор всех необходимых **Информационных карточек**: Отрядов (Пешие, Конные, Существа); оружия (Простой Лук, Короткий меч, Длинный меч, Арбалет); правила (Кубики, Тактика, Мораль). Аналогично, раздайте карточки информации для различных типов ландшафта и особенных участков на местности, которые присутствуют на карте. По одной для каждой стороны боя.
- 6) Тщательно перемешайте колоду карт Приказов и сдайте каждому игроку такое количество карт, которое указано в описании сценария. Полученные карты игроки располагают на своих подставках для карт.

- 7) Колоду карт Приказов положите рубашкой вверх за пределы игровой доски так, чтобы каждый игрок мог свободно до нее дотянуться. Прочитайте вслух другие правила, или дополнительные условия победы в этом сценарии. Дайте каждой стороне боя по 6 кубиков.
- 8) Игрок, который указан в описании сценария как начинающий игру (цифра 1 возле соответствующего игрока в сценарии), может теперь делать свой первый ход.

Теперь все готово, чтобы вести свои войска к победе!

2.2. Порядок игрового хода

В свой ход каждый игрок выполняет следующую последовательность действий:

- Фаза Приказов – сыграйте карту приказов
- Фаза Назначения Отрядов – Обозначьте все отряды, которым вы будете управлять в этом ходу, учитывая ограничение на кол-во отрядов указанное в только что сыгранной карте приказов.
- Фаза Передвижения – передвиньте назначенные в предыдущем шаге отряды. Учитывайте при этом тип отряда и влияние со стороны ландшафта (влияние ландшафта описано в информационных карточках).
- Фаза Сражения – Выберите один свой назначенный отряд, затем выберите цель (атакуемый отряд врага) и:
 - Проверьте, что вражеский отряд находится в зоне атаки и на линии видимости.
 - Определите количество кубиков, которое вы имеете право бросать, учитывая тип отряда и используемое оружие.
 - Скорректируйте количество бросаемых кубиков, учитывая штрафы, налагаемые ландшафтом местности.
 - Бросьте оставшееся число кубиков. Результат броска примените на атакуемый отряд. В первую очередь обрабатываются нанесенные противнику повреждения, затем только атакуемый отряд отступает (если это необходимо).
 - Если возможно, выполните последующие действия (Занять позицию, Преследовать, Бонусная Атака, Контратака противника).
- Взять новую карту – Сбросить сыгранную карту Приказов и возьмите новую карту из колоды. (В Loge-сценарии возьмите новую Карту Знаний и/или жетоны Знаний)

2.2.1. Фаза Приказов

В начале своего хода сыграйте [Карту Приказов](#) со своей руки. Положите ее перед собой изображением вверх и прочитайте вслух.

Карты Приказов обычно используются для того, чтобы отдавать приказы для передвижения и/или сражения. Карта, которую вы играете, позволяет определить: в какой части игрового поля вы можете отдавать приказание и скольким отрядам.

Если вы оказались в ситуации, когда ни один из отрядов не может быть назначен с помощью сыгранной только что карты Приказов, то пропустите шаги со 2 по 4 и сразу же возьмите новую карту Приказов из колоды и завершите свой ход.

Разрешение конфликтов

В случае противоречия правил, которые описаны в этой книге, и текста, написанного на карте, более высокий приоритет имеет то, что написано на карте.

Например: Игроком была сыграна карта Battlelore (+1 кубик в сражении). Отряд атакует противника, который укрылся в лесу. По правилам максимальное число кубиков, которое может быть брошено при такой атаке – 2. Но так как на карте Battlelore указано, что в сражении все отряды бросают +1 кубик, то суммарное число кубиков при атаке противника в лесу – 3. (Взято из FAQ по Battlelore).

Существует 2 типа карт Приказов



Секционные карты приказов



Тактические карты приказов

Секционные карты можно узнать изображению игрового поля в нижней части карты. Такие карты используются для выдачи указаний определенному количеству отрядов в той Секции игрового поля, которое указано на карте.

Если число отрядов не указано в виде числа, а вместо этого указано что нужно отдать приказы по количеству карт Приказов, тогда число отрядов, которым игрок может отдавать приказания, равно числу карт Приказов, находящихся у игрока в руке, включая ту карту, которая играет в этом ходу. Обычно это число карт, с которыми игрок начинает сценарий.



Например: Англия играет карту, указанную слева. Т.к. Англия имеет 6 карт Приказов (в сценарии Agincourt), то игрок может отдать указания максимум 6 отрядам на левом фланге.

Тактические карты содержат иллюстрацию и явное указание количества и типов отрядов, которым могут быть отданы различные указания с помощью тактической карты.

Когда расположение этих отрядов не указано, тактическая карта может быть использована для игры отрядами в любой секции игрового поля.

Играя тактическую карту, необходимо все же учитывать другие правила, которые могут и запрещать управлять каким-либо из отрядов, даже если он по своему типу и подходит для того, чтобы быть назначенным.



Например: Игрок играет карту, которая позволяет всем своим лучникам открыть огонь, но разрешает при этом передвигаться. Однако есть один отряд, которому такой приказ не может быть отдан, т.к. он контактирует с отрядом противника, что, конечно же, не дает ему право выполнить Дальнюю атаку.

Некоторые тактические карты используются для того, чтобы отдавать приказы отрядам одинакового типа на любом из участков поля боя, т.е. отрядам которые имеют одинаковый цвет флага.



Например: Игрок отдает приказы своим двум синим отрядам, играя карту Синие Флаги (Blue Banners). В этом случае красной кавалерии не могут отдаваться приказы в этом ходу.

2.2.2. Фаза Назначения Отрядов

После того, как была сыграна карта Приказов, укажите те отряды, которыми вы планируете действовать в этом ходу.

Только эти, назначенные, отряды могут передвигаться по полю, атаковать и предпринимать другие действия в течение этого игрового хода.

Если отряд расположен на гексе, который пересекает красная линия, то такому отряду приказы могут отдаваться из любой секции игрового поля, которым принадлежит этот гекс.

В течение хода игрока одному отряду может быть отдан только один приказ.

Если сыгранная карта Приказов позволяет отдать большее число указаний, чем число отрядов, которые находятся на соответствующем участке игрового поля, то оставшееся число указаний теряется.



Левый фланг --- Центр
Этой пехоте можно отдавать приказы, как из центра, так и из левого фланга.

Анатомия отряда

Фигурки, которые расположены на одном и том же гексе игрового поля образуют Отряд. Самая важная фигурка в отряде – знаменосец.

Флаг одновременно позволяет отобразить множество характеристик отряда. Это позволяет каждой стороне боя мгновенно определять большинство возможностей и характеристик любого отряда.



Тип флага (Вертикальный Флаг и Вымпел, соответственно) и **Рисунок Фона Флага** (Геральдическая лилия и Голова льва) определяют - к какой из противоборствующих сторон относится данный отряд. Различные типы флага и фоновые рисунки на них позволяют быстро определить свои войска.



*Тяжелая кавалерия
(Вертикальный Флаг)*



*Легкие Лучники
(Вымпел)*

Фоновый Цвет Флага определяет **Тип Отряда**, или по-другому – уровень его военной подготовки. **Символ Оружия** на флаге определяет тип оружия, которое использует отряд в бою.



*Красная Тяжелая пехота
(Короткий меч)*



*Синяя Регулярная пехота
(Короткий меч)*



*Зеленые Легкие лучники
(Обычный лук)*

В последующих главах будут более подробно описаны все типы войск.

Знаменосец – последняя фигурка, которая может быть убрана из отряда. Его **Уничтожение** означает уничтожение всего отряда. За уничтожение отряда игрок получает одно победное очко.

2.2.3. Фаза Передвижения

Все передвижения отрядов объявляются и проводятся последовательно. Игрок может передвигать отряды в любой последовательности, но перед тем как начать передвижение другого отряда, текущий отряд должен полностью закончить свое движение. Отряд может двигаться только один раз за каждый ход. Если отряду были отданы указания, то передвигаться он уже не может.

Вы должны закончить движение текущим отрядом прежде, чем начать передвигать другой.

Внимание: Вы должны закончить движение всех отрядов прежде, чем перейдете к следующей фазе Сражения. После начала фазы Сражение перемещать отряды запрещено.



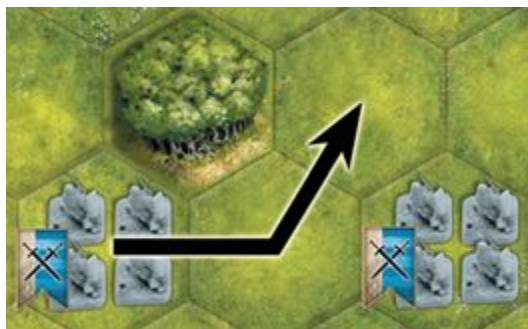
Начальная позиция. Для того чтобы передвинуть левый отряд пехоты на позицию справа от леса, вы должны сначала отодвинуть другой отряд пехоты, чтобы освободить путь.



Так передвигаться запрещено.



Сначала передвиньте пехоту справа на 1 гекс.



Затем передвиньте левую пехоту к лесу.

При передвижении отряды могут переходить из одной секции игрового поля в другую.

Отряды не могут перемещаться на половинки гексов темного цвета, которые расположены по краям доски. Отряд может выйти за пределы игрового поля только в том случае, если соответствующее действие описано и разрешено в играемом сценарии.

Два различных отряда не могут одновременно располагаться на одном и том же гексе игрового поля. Когда вы передвигаете отряды, вы не можете двигать их через занятый гекс, или перемещать их на гекс, который уже занят своим, или вражеским отрядом.



Синяя кавалерия должна двигаться на 3 гекса (обходя лучников), чтобы добраться до места назначения.

Вы не можете разделить отряд на группы отдельных фигурок. Они должны оставаться и двигаться всегда вместе.

Отряд, который понес потери, не может быть соединен вместе с другим отрядом таким же отрядом, чтобы образовать один новый отряд.



Разделение запрещено.



Перегруппировка запрещена.

Некоторые типы ландшафта влияют на движение отрядов. Эти ограничения со стороны территории могут не позволить отряду полностью окончить свое передвижение и даже могут не позволить ему сражаться в этом ходу (Ограничения со стороны ландшафта будет рассмотрено в последующих главах).

Однако Отступление отрядов отличается от обычного движения (Отступление так же будет рассмотрено в дальнейших разделах).

Передвижение Пеших отрядов

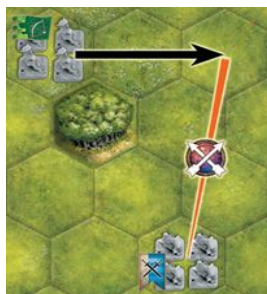
■ Пешие отряды с зеленым флагом могут двигаться на расстояние до 2-х гексов включительно и после этого могут сражаться.

■ Пешие отряды с синим флагом могут двигаться на расстояние до 1-го гекса и затем сражаться, или до 2-х гексов включительно, но после движения на 2 гекса синие отряды драться не могут.

■ Пешие отряды с красным флагом могут двигаться на расстоянии до 1-го гекса и затем могут сражаться.



Красные гномы передвигаются на 1 гекс, чтобы вступить в Ближний бой с противником



Эти, более осторожные гоблины-лучники, занимают позицию, чтобы выстрелить из луков.



Голубая пехота не может разбить остатки синей кавалерии, поэтому передвигается на 1 гекс, чтобы напасть на более близкого противника.

Типы войск

В Battlelore есть 3 **Типа Войск**, которые соответствуют трем различным уровням военной подготовки.

Зеленые войска. Определяются по зеленому цвету флага. Это молодые, нетренированные войска, нанимаемые из народа - нерегулярная армия. Их оружие обычно: короткий меч, обычный лук. Такие войска обычно имеют очень слабую броню, или не имеют ее вообще. Такие отряды обычно имеют самую базовую военную подготовку, или не имеют вообще никакой. С другой стороны - такие войска очень мобильны.

Синие войска. Определяются по синему цвету флага. Обычно такие войска составляют основу регулярной армии. Они хорошо тренированы для ведения Ближнего боя и владеют тактикой боевых построений. Это хорошо вооруженные войска, которые обучены воевать.

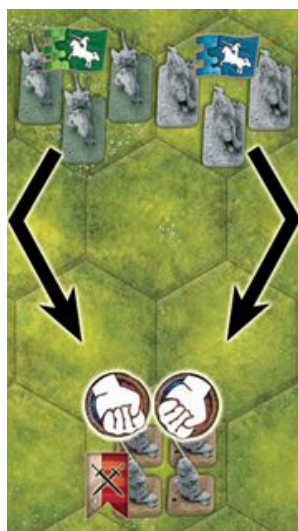
Красные войска. Определяются по красному цвету флага. Это тяжелые войска армии. Часто держатся в резерве для того, чтобы своими решающими действиями поставить финальную победную точку в сражении. Они вооружены самым лучшим оружием и броней, имеют самых лучших лошадей. С другой стороны, наличие тяжелых доспехов сковывает их движение. Красные войска менее мобильные, чем все остальные.

Передвижение Кавалерии

Зеленый флаг: Всадники с зеленым флагом могут двигаться на расстояние до 4-х гексов включительно и сражаться.

Синий флаг: Всадники с синим флагом могут двигаться на расстояние до 3-х гексов включительно и сражаться.

Красный флаг: Всадники с красным флагом могут двигаться на расстояние до 2-х гексов включительно и сражаться.



Несчастливая пехота гномов атакуется двумя кавалерийскими отрядами.

2.2.4. Фаза Сражения

Все сражения проводятся поочередно, в той последовательности, в которой вы захотите их провести. Вы должны объявить и полностью сыграть каждое отдельное сражение, каждого назначенного отряда (включая все возможные последующие действия) перед тем, как переходить к другому сражению другого отряда.

Отряд может сражаться один раз за ход, но в некоторых случаях, отряд может получить возможность атаковать противника дополнительно, но как часть одного и того же сражения. Дополнительная атака может быть возможна в случае успешно выполненного Преследования (обо всех возможных Последующих действиях будет рассказано дальше в этой же главе).

Отряд, который уже полностью выполнил все свои приказания в этом ходу, не может сражаться, даже если находится рядом с [Отрядом Противника](#).

Нельзя разделять результат одного броска кубиков, чтобы атаковать нескольких врагов одновременно.

Число потерь отряда (убранные с доски фигурки отряда) не влияет на количество бросаемых этим отрядом кубиков при атаке. Отряд с одной оставшейся фигуркой сражается и бросает такое же число кубиков, как и полностью укомплектованный отряд. Однако, отряд с одной фигуркой будет в этом случае более уязвим, т.к. одного успешного контрудара будет достаточно, чтобы полностью его уничтожить.

Проведение сражения (атаки)

Укажите отряд, который будет проводить атаку и его цель. Затем выполните последовательно следующие действия:

- 1) Удостоверьтесь, что атакуемый вражеский отряд находится на [Расстоянии Атаки](#) и на [Линии Видимости](#).
- 2) Определите количество кубиков, которое вы имеете право бросать, учитывая тип отряда и используемое им оружие.
- 3) Скорректируйте количество бросаемых кубиков, учитывая штрафы, налагаемые ландшафтом местности.
- 4) Бросьте оставшееся число кубиков. Результат броска примените на атакуемый отряд. В первую очередь обрабатываются нанесенные противнику повреждения, затем только атакуемый отряд отступает (если это необходимо).
- 5) Если возможно, выполните последующие действия (Занять позицию, Преследовать, Бонусная Атака, Контратака противника).

Рассмотрим каждый пункт более подробно.

1) Удостоверьтесь, что атакуемый вражеский отряд находится на Расстоянии Атаки и в Зоне Видимости.

Ближний бой

Об отряде, который атакует врага, находящегося на соседнем гексе, говорят, что он вступает в [Ближний бой](#). Ближний это бой или нет, определяется только по расстоянию между атакуемым и атакующим отрядами и никак не зависит от оружия, которое использует атакующий отряд. Если оружие атакующего является оружием дальнего действия, то производится [Стрельба в Упор](#) (т.е. атака отряда, который стоит на [Соседнем Гексе](#)) и такая атака считается как Ближний бой.



Голубые мечники атакуют пехоту противника в Ближнем Бою



Эти зеленые лучники атакуют синюю пехоту в Ближнем Бою, стреляя в упор.

Дальний бой

Остальные атаки, которые выполняются не из соседнего гекса, называются **Дальним Боем**. Дальние атаки могут быть выполнены только теми отрядами, которые имеют **Оружие Дальнего Боя** (стрелы, огнестрельное оружие и т.д.). Расстояние действия такого оружия измеряется в гексах.

В Battlelore есть два базовых типа оружия для Дальнего боя:



Обычный лук (атака на расстояние до 4 гексов включительно)



Арбалет (атака на расстояние до 3 гексов включительно)

Для того, чтобы проверить, находится ли цель в пределах атаки, просто сосчитайте кол-во гексов (расстояние), которые разделяют атакующий отряд с его целью. Не учитывайте при подсчете гекс, на котором находится стреляющий отряд, но учитывайте гекс, на котором расположена цель. Кол-во подсчитанных гексов (расстояние) должно быть равно, либо меньше расстояния действия используемого для стрельбы оружия.



Только один отряд находится в зоне Дальнего выстрела.

Внимание: Отряд с оружием Дальнего боя, который находится по соседству с отрядом врага, должен атаковать соседний вражеский отряд в Ближнем бою. Он не может выбрать в качестве цели другой, более удаленный отряд противника, даже если тот находится в зоне действия оружия и может быть атакован посредством Дальней атаки.



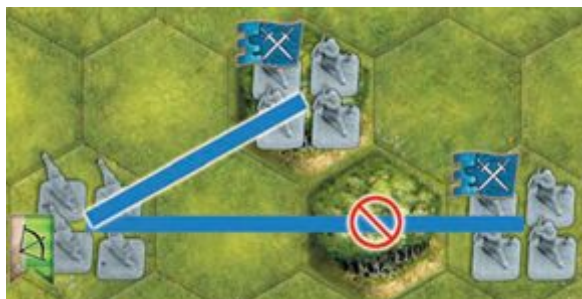
Зеленые лучники должны сразиться в ближнем бою с противником. И не могут выполнить Дальнюю атаку, чтобы уничтожить остатки отряда противника.

Линия видимости

Если проводится Дальняя атака, то атакуемый отряд должен находиться на линии видимости с отрядом, который атакует. Другими словами, атакующий отряд должен «видеть» противника, в которого хочет стрелять.

Для того чтобы проверить видит ли ваш отряд врага, проведите воображаемую линию из центра гекса с атакующим отрядом до центра гекса в котором находится цель. Линия видимости считается заблокированной, если любой из гексов, через который проходит воображаемая линия, содержит препятствие, которое блокирует зону видимости. Препятствием считаются: Свои отряды, или отряды противника, некоторые типы ландшафта (лес, например) и все темные половины гексов, находящиеся на краях игровой доски.

Внимание: Гекс, на котором стоит цель, не блокирует зону видимости.



Зеленые лучники видят цель, которая находится в лесу, но не видят цель, которая находится за лесом.

Когда воображаемая линия проходит вдоль границы гекса с препятствием, то в таком случае линия видимости не блокируется, если только препятствия не находятся по обе стороны от воображаемой линии.



Лучники видят цель.



Линия видимости заблокирована



Линия видимости заблокирована отрядом в центре.

2) Определите количество кубиков, которое вы имеете право бросать, учитывая тип отряда и используемое им оружие.

В сражении, кол-во бросаемых **Игровых Кубиков** по-умолчанию определяется типом атакующего отряда (определяется по цвету флага).

Кол-во бросаемых кубиков для типов войск:

- Зеленые войска бросают 2 кубика.
- Синие войска бросают 3 кубика.
- Красные войска бросают 4 кубика.

При атаке может налагаться ограничение на кол-во бросаемых кубиков. Ограничение может быть использовано в зависимости от того двигался, или нет отряд перед тем, как начать атаку. Если отряд передвинулся на слишком большое расстояние, он может вообще не иметь возможности сражаться.



Уставшие от долгого марша, синие мечники уже не могут сражаться на этом ходу.



Подъем на стены, не позволяет красными мечникам сражаться на этом ходу.

Оружие, которое используется отрядом, представлено в виде символа на флаге. Этот символ можно так же найти на информационной карточке оружия. Карточка содержит дополнительную информацию об оружии и его использовании.

Анатомия оружия. Информационные карточки для оружия.

Войска в игре могут быть укомплектованы различными видами вооружения. Тип оружия можно увидеть на флагах, а так же непосредственно на фигурках в отряде.

Каждый тип оружия имеет свой символ, нарисованный на флаге и на соответствующей информационной карточке.

Карточки информации оружия содержат следующую информацию:

- Символ оружия
- Название оружия
- **Тип Оружия** (Ближнего боя и/или Дальнего) и **Расстояние Атаки** (в гексах)
- **Повреждение**: стандартное повреждение, наносимое оружием, выражено в кол-ве бросаемых кубиков при атаке. Обычно кол-во бросаемых кубиков определяется по цвету отряда, который использует это оружие.
- **Бонусное Повреждение**: Описывает возможное бонусное нанесение урона.
- **Особенности**: Любые другие правила относящиеся к использованию этого оружия.

Более подробно использование оружия и его особенности будут описаны далее.

Используемое оружие отряда может влиять на кол-во бросаемых кубиков. Например, лучники после перемещения бросают на 1 кубик меньше, как описано в информационной карточке для обычного лука.

Оружие отряда может так же влиять на результат броска кубиков. Например, пеший отряд с короткими мечами не настолько эффективен против всадников, как против других пеших отрядов. И в результате один символ **Меча и Щита**, выброшенный против кавалерии, не учитывается и не наносит урона.

Четыре основных типа оружия:

Обычный лук	Арбалет	Короткий меч	Длинный меч
 	 	 	 



3) Скорректируйте количество бросаемых кубиков, учитывая штрафы, налагаемые ландшафтом местности.

Территория (ландшафт), на которой находится цель, и в некоторых случаях атакующий отряд, может влиять (обычно понижая) на кол-во бросаемых кубиков.

Чтобы скорректировать число бросаемых кубиков, необходимо обратиться к информационным [Карточкам Местности](#). Подробности воздействия со стороны ландшафта на количество бросаемых кубиков, будут рассмотрены далее в этих правилах.

4) Бросьте оставшееся число кубиков. Результат броска примените на атакуемый отряд. В первую очередь обрабатываются нанесенные противнику повреждения, затем только атакуемый отряд отступает (если это необходимо).

Бросьте необходимое рассчитанное итоговое число кубиков против цели. Вы не можете проводить атаку, если нет потенциальной цели (например, в надежде получить [Жетоны Знаний](#)).

В первую очередь обрабатываются нанесенные противнику повреждения, и только затем атакуемый отряд отступает (если это необходимо по результатам броска).

Повреждения

В сражении, атакующий отряд наносит одно [Повреждение](#) за каждый выброшенный на кубике шлем, цвет которого совпадает с цветом флага защищающегося отряда. Выброшенные шлемы других цветов – это всегда [Промех](#). Далее в правилах, когда мы говорим, что выброшен цвет, мы имеем в виду, что был выброшен шлем такого же цвета, как и цвет флага цели.

Если не указано чего-то другого в Информационной карточке оружия, то символ **Щит и Меч**, а так же **Символ Знания** так же являются промахами.

Таблица повреждений:



1 повреждение наносится зеленым отрядам.



1 повреждение наносится синим отрядам.



1 повреждение наносится красным отрядам.



Бонусное повреждение – это повреждение, если это указано в карточке оружия.

За каждое нанесенное повреждение, уберите из отряда 1 фигурку. Знаменосца всегда убирайте последним. Когда знаменосец будет убит, поставьте его фигурку на **Индикатор Очков Победы**, который расположен с вашей стороны карты.

Если **Атакующий Отряд** нанес больше повреждений, чем есть фигурок в **Обороняющемся Отряде**, то остальные повреждения не учитываются и не могут быть применены к какому-то другому отряду.

Бонусные повреждения. Влияние оружия.



Выброшенный символ щита и меча, наносит **Бонусное Повреждение**, если это оговорено в информационной карточке оружия, которое использует атакующий отряд. В противном случае, выброшенный щит и меч считается промахом и не наносит повреждение.

Четыре базовых типа оружия в игре

 <p>Короткий меч</p>	<p>Используется только в ближнем бою. Короткий меч – основное оружие пехоты. Меч наносит повреждения за каждый выброшенный шлем соответствующего цвета, а так же наносит бонусное повреждение пехоте, если выпал символ Щит и Меч. Однако, из-за того, что меч является коротким, он не настолько эффективен против кавалерии противника. Всадники игнорируют один выброшенный Щит и Меч, если отряд, который их атакует, вооружен короткими мечами.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="528 1525 853 1816"> <p><i>Кавалерия получает 2 повреждения: 1 за выброшенный синий шлем и 1 за Щит и Меч (Один щит и меч кавалерия игнорирует)</i></p> </div> <div data-bbox="1043 1525 1374 1816"> <p><i>Та же самая атака против пехоты, наносит 3 повреждения: 1 за выброшенный синий шлем и 2 за каждый выброшенный Щит и Меч.</i></p> </div> </div>
---	---



Длинный меч

Идентичен короткому мечу за исключением одного: повреждения наносятся за каждый выброшенный шлем соответствующего цвета и за каждый Щит и Меч (не зависимо от того является противник пехотой, или кавалерией). Длинный меч – выбор кавалерии и это оружие одинаково эффективно против всех типов войск.



*Кавалерия наносит 2 повреждения:
1 за синий шлем и 1 за Щит и Меч.*



Обычный лук

Обычный лук – это выбор легковооруженных отрядов, которые предпочитают атаковать противника с безопасного расстояния. Такой лук может стрелять в упор, а так же на расстояние до 4-х гексов включительно. Лук наносит повреждения только за выброшенные шлемы соответствующего цвета. Для прицеливания необходима уверенная рука стрелка, поэтому, когда лучники сначала передвигались, а затем стреляют - они бросают на 1 кубик меньше (т.е. зеленые лучники после движения бросают 1 кубик, вместо обычных двух).



Бросаются 2 кубика (лучники не двигались)

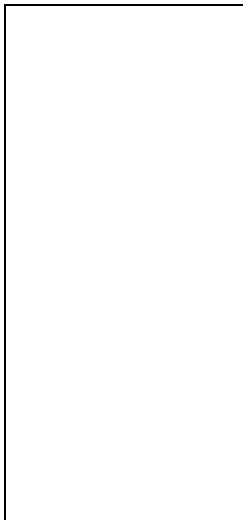


Бросается 1 кубик (лучники сначала передвигались)



Арбалет

Арбалет больше и сильнее, чем обычный лук. Преимущество арбалетов заключается в их проникающей способности, т.е. повреждения засчитываются за выброшенный соответствующего цвета шлем и за Щит и Меч. Однако арбалет стреляет только на 3 гекса включительно. И кроме того он медленно перезаряжается, поэтому при стрельбе в упор выброшенный Щит и Меч не считается за повреждения.



Гномы арбалетчики наносят 2 повреждения кавалерии противника.



Гномы арбалетчики теряют возможность бросать 2 кубика (т.к. двигались перед атакой) и при стрельбе в упор Щит и Меч не учитывается, так что кавалерия противника не понесла потерь.

Промахи



Символ Знания. В Средневековых сценариях (описываются в первой части этой книги) такой выброшенный символ является промахом.

В Lore сценариях, которые используют систему Знаний (такие сценарии будут описаны в следующих главах), выброшенный символ знания не является явным промахом. Вместо этого, игрок, выбросивший **Символ Знания** в сражении, берет себе **Жетон Знания** из общего **Хранилища Знаний**.

В тех же самых сценариях, символ знания может быть использован при игре **Карт Знаний** и прочего. В этом случае Жетоны Знаний не забираются в свой запас, а используются для того, чтобы применить эффект сыгранной карты.



Средневековый сценарий. Лучники получают одно повреждение и вынуждены отступить (Символ Знания считается промахом)



Lore сценарий. Лучники получают одно повреждение и должны отступить. Кроме того игрок бросавший кубики получает один Жетон Знания.



Lore сценарий. Лучники получают 3 повреждения, т.к. играется Карта Знаний. Жетоны Знаний игрок не получает.

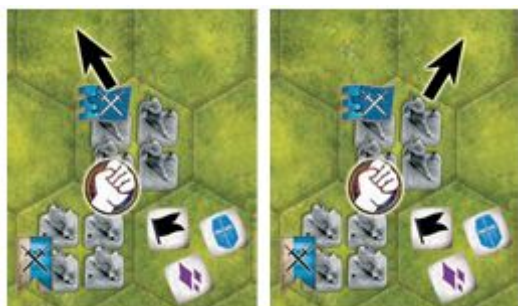
Отступление



После того как были учтены все нанесенные повреждения, и необходимое кол-во фигурок было снято с гекса на котором стоит обороняющийся отряд, начинается **Отступление** (если необходимо). За каждый выброшенный **Флаг Отступления**, атакуемый отряд должен отойти на один гекс назад – в направлении своего края игрового поля. Два флага заставляют отряд отступить на 2 гекса и т.д.

Игрок, которому принадлежит отступающий отряд, решает сам, куда отступить его солдатам. При этом он должен учитывать следующие правила отступления:

- Отряд отступает всегда только в направлении **Своей Стороны Поля**.
- Ландшафт не налагает никаких штрафов на отступающий отряд (бегущий отряд проходит через лес, или через брод не останавливаясь). Однако, пересекать непроходимые гексы нельзя (например, реку).
- Отступающий отряд не может проходить через, или останавливаться на гексах, которые уже заняты отрядами (как своими, так и отрядами противника).
- Если отряд не может отступить, потому что путь к отступлению заблокирован другим отрядом, или непроходимой местностью, или отряд находится на последней линии карты, то отряд теряет по одной фигурке за каждый гекс, на который он не может отступить.



Для синих пехотинцев есть 2 варианта отступления.



Здесь для синей пехоты есть только одно место для отступления.



Оба возможных пути для отступления блокированы. Один гекс занимает отряд, на другом река. Вместо отступления на 1 гекс синие пехотинцы теряют 1 фигурку, и еще одну за выброшенный синий шлем.

Мораль

Некоторые ситуации позволяют отряду игнорировать один, или более выброшенных против него флагов. Кроме того, отряд, который игнорирует выброшенные флаги, может контратаковать противника. В то же время, другие условия игры могут сделать отряд **Пугливым**. Уровень морали определяется тем, как отряд реагирует на флаги, выброшенные против него.

Отряды могут быть:

- Пугливыми (пугливые отряды бегут дальше и кроме того могут потерять часть отряда при отступлении),
- Нормальными (обычное состояние отрядов)
- **Смелыми** (отряды могут игнорировать флаги и контратаковать).

Нормальные отряды

По умолчанию все отряды являются Нормальными, или Обычными. Они и не Пугливые и не Смелые. В бою они подчиняются обычным правилам, как описано выше и за каждый выброшенный флаг должны отступить на 1 гекс.



Отряд теряет 1 фигурку и должен отступить на 2 гекса.

Смелые отряды

Отряд, который может игнорировать флаги, выброшенные против него в битве – смелый. Он может успешнее удерживать позицию в бою, чем обычный отряд. Однако смелый отряд может и не игнорировать выброшенный против него флаг. Если игрок решит, что лучше отступить, он может приказать отряду отойти на столько гексов, на сколько посчитает нужным.



Синяя пехота может не отступить, т.к. находится на стенах и игнорирует выброшенный флаг. Но игрок решает, что отряду лучше отступить, чтобы не потерять своих солдат, т.к. кавалерия противника еще не вступала в битву.

Остальные флаги, выброшенные в сражении, более тех, которые могут быть игнорированы, обязательно заставляют отряд отступить.

Если вы можете игнорировать флаг, но не делаете этого и отступаете, то это не значит, что вы можете игнорировать при следующем броске кубиков больше флагов.



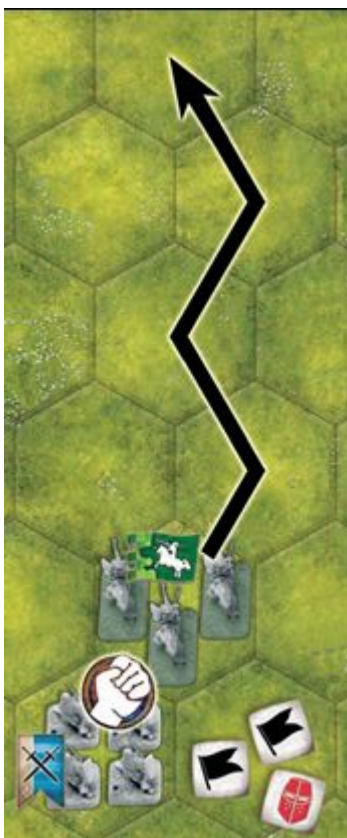
Синий отряд игнорирует один флаг (т.к. находится на стене), но должен отступить, т.к. выброшен и второй флаг.

Смелый отряды при отступлении подчиняются таким же правилам, что и отряды с обычной моралью (т.е. отходит на 1 гекс за один выброшенный флаг, но, не учитывая те флаги, которые игнорируются отрядом, ввиду его смелости).

Пугливые отряды

Пугливые отряды бегут при отступлении дальше, чем обычные отряды.

По умолчанию такие отряды отступают на 2 гекса за каждый выброшенные против них флаг, вместо одного.



Гоблины пугливы, поэтому отступают на 4 гекса. По 2 за каждый флаг.

Следующая таблица описывает различную мораль, которая может быть у отряда в игре, и ее влияние на отступление.

Отряд	Эффект
Смелый	Отряд может игнорировать один флаг. Кроме того смелый отряд может контратаковать нападающего, если это возможно. Когда такой отряд отступает, он должен отступить на 1 гекс за каждый флаг.
Нормальный или Обычный	Отряд отступает на 1 гекс за каждый флаг, выброшенный против него.
Пугливый	Отступает на 2 гекса за каждый флаг, выброшенный против отряда. Кроме того такой отряд должен сделать проверку на дополнительные потери в результате паники.

Более подробно Контратаки и возможные потери отряда в результате паники будут описаны ниже.

Изменение морали

Определенные условия, такие как: влияние ландшафта местности, на которой находится отряд; расовые характеристики солдат, или боевое мастерство; временное воздействие магии и другие условия, могут изменить мораль отряда.

Примеры [Изменения Морали](#):

- Поддержка – Самый простой способ повысить мораль отряда – это получить поддержку дружественных отрядов, стоящих на соседних гексах. Отряд, который граничит минимум с двумя дружественными отрядами, может всегда игнорировать 1 флаг. Он остается Смелым до тех пор, пока получает дружественную поддержку. Карты Знаний так же могут изменять мораль отрядов.
- Расовый бонус – Гномы могут игнорировать один флаг. Они являются Смелыми по умолчанию.
- Постройки – Некоторые виды территорий на карте могут изменять мораль отряда, который находится на этой территории. Особые участки территории обычно повышают мораль отряда и позволяют ему игнорировать один флаг.

5) Если возможно, выполните следующие действия (Занять позицию, Преследовать, Бонусная Атака, Контратака противника).

В некоторых случаях отряд, который принимает участие в Ближнем бою, может выполнить описанные ниже **Последующие действия**. Эти действия являются частью одного сражения и рассматриваются в рамках сражения одного отряда.

Последующие действия не могут быть предприняты в случае дальнего боя, если только это явно не указано.

Занять позицию

Когда защищающийся отряд после рукопашной схватки освобождает занятый им гекс (отступил, или был полностью уничтожен), то атакующий отряд может **Занять Позицию** и переместить свой отряд на гекс, где только что был обороняющийся отряд.



Синяя пехота уничтожает отряд противника и Занимает Позицию



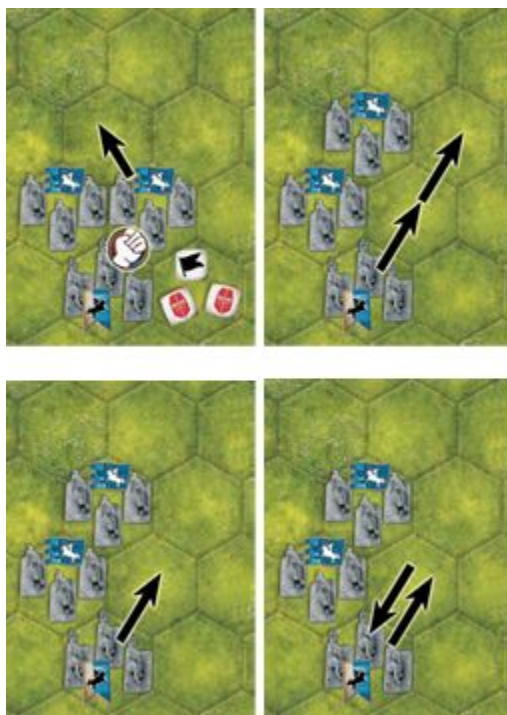
Синяя пехота заставляет отряд противника отступить и Занимает Позицию

Преследование

Если отряд, который провел Ближнюю атаку, является кавалерией, то он может сначала Занять Позицию (как описано выше), а затем продвинуться еще на один гекс находящийся сразу же за тем, который был только что занят. Такое действие называется **Преследованием**.

Преследование может быть выполнено, только если атакующей коннице удалось Занять Позицию.

Если атакующий отряд перемещается на только что занимаемый врагом гекс, или двигается сначала на бывший занятый гекс, а потом возвращается обратно (на свою изначальную позицию), то такое движение так же является Преследованием.



3 возможных варианта Преследования.

Дальняя атака никогда не дает атакующему отряду возможность Занять Позицию, или выполнить Преследование. Даже если противник был уничтожен, или отступил.



Лучники не могут занять позицию.

Действия Занять Позицию и Преследование не являются обязательными для выполнения. Игрок сам решает - необходимо ли ему выполнить их, или нет.

Преследование подчиняется обычным ограничениям, которые налагаются со стороны ландшафта местности. Поэтому при преследовании должны учитываться все ограничения на передвижение отряда.

Защищающийся отряд, которому было позволено атаковать раньше атакующего в результате воздействия магии, или специального действия (Засада, например), не может Занять позицию и Выполнить преследование.



Защищающаяся кавалерия атакует первой, используя карту Засады. В результате атакующий отряд отступает на 2 гекса, но кавалерия не может Занять Позицию и выполнить Преследование.

Дополнительная Рукопашная Атака

Кавалерия после выполнения преследования имеет право выполнить **Дополнительную Ближнюю Атаку** против той же самой цели, или любой другой, которая находится поблизости после того как выполнено Преследование.

Дополнительная рукопашная атака является опциональной и отряд, который выполнил преследование, не обязан ее проводить.

Дополнительную атаку могут делать только те отряды, которые выполнили Преследование.

Выполняемая Бонусная атака должна быть только Ближней. Дальние бонусные атаки запрещены.

Целью дополнительной атаки может быть другой отряд, даже если изначально атакуемый находится на соседнем гексе.

Штрафы со стороны ландшафта, налагаемые на бросаемое на кол-во кубиков, остаются в силе (если другого не оговорено).

Если Преследование не было выполнено, то атакующий отряд теряет право на проведение дополнительного ближнего боя.

Если отряд в результате Преследования и выполнения Дополнительной Ближней Атаки уничтожил, или заставил отступить противника, то он может опять Занять Позицию, но уже не может выполнить еще раз Преследование. Атакующий отряд не может выполнять вторую дополнительную атаку. Сражение для отряда заканчивается после того, как он занимает позицию второй раз.

Атака, последующее Преследование и Дополнительная Атака должны быть выполнены перед тем, как начинать проводить сражения другим отрядом.



1) Кавалерия бросает 2 кубика (т.к. пехота стоит на холме)



2) Пехота отступает на 2 гекса.



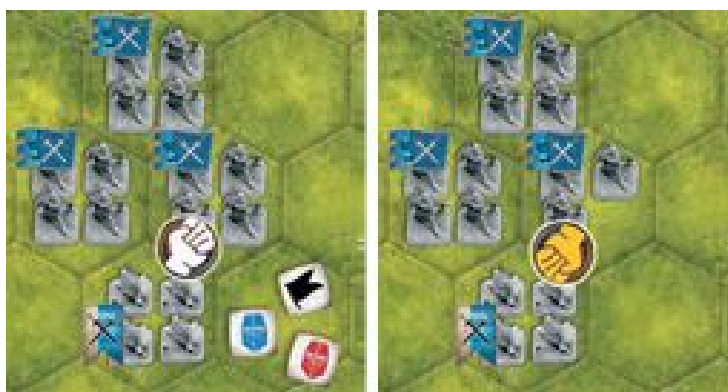
3) Кавалерия Занимает Позицию на холме и выполняет Преследование.



4) Затем кавалерия выполняет Дополнительную Ближнюю Атаку.

Контратака

В Ближнем бою, любой защищающийся отряд, который может игнорировать 1 флаг и более (т.е. Смелый отряд) имеет право провести Контратаку. Контратака выполняется, как только нападающим брошены кубики, учтены повреждения и флаги. При этом атакуемый отряд должен остаться живым и занимать то же самое место, что и до нападения соперника.



При поддержке дружественных отрядов, синяя пехота Контратакует.



Быть атакованным без поддержки – очень опасно!

Поддержка

Самый простой способ получить возможность игнорировать выброшенный флаг и временно повысить мораль отряда - это размесить его как минимум с двумя дружественными отрядами по соседству. Такой отряд получает **Поддержку** от соседних отрядов. Отряд сразу же становится Смелым и может игнорировать один выброшенный против него флаг. Кроме того такой отряд может Контратаковать противника, если выживет и сохранит свою изначальную позицию после нападения на него. Такое повышение морали и все соответствующие бонусы будут сохраняться до тех пор, пока отряд имеет поддержку.



Синим обведены отряды с поддержкой. Красным – без поддержки.

Поддержка является взаимной (как показано ниже):



Если отряд должен отступить со своей позиции в результате Ближнего боя, его возможность проводить контратаку утрачивается, даже если отряд после отступления снова будет иметь Поддержку. Если все же он остается на той же позиции, он может выполнить контратаку против атакующего, даже если единственной причиной того, что отряд не сдвинулся с позиции, было то, что пути для отступления были отрезаны.



Отряд заблокирован и теряет 2 фигурки (за 1 синий шлем и флаг, т.к. не может отступить), но может выполнить Контратаку.

Отряд, атакованный с дальней дистанции, никогда не может выполнить Контратаку.

Контратака возможна только в Ближнем бою.

Защищающийся отряд может быть Смелым по нескольким причинам: поддержка дружественных отрядов, расовые преимущества, магия, и пр. Отряд обязательно должен быть Смелым, чтобы иметь возможность контратаковать.



Ближний бой имеет свои недостатки, а вот Дальняя атака имеет свои преимущества.

Контратака проводится так же, как и обычные сражения, за исключением того, что не может быть еще одной контратаки, как ответ на выполненную контратаку. Атакующий вражеский отряд теперь находится в роли защищающегося и не может контратаковать. Сражение заканчивается сразу же после того как Контратака была проведена.

Контратакующие отряды не могут Занять Позицию, выполнить Преследование и Дополнительную атаку.

2.2.5. Конец хода

Конец хода

После того как все передвижения отрядов и сражения были выполнены и были завершены для всех назначенных отрядов, сбросьте сыгранную карту приказов в стопку сброса и возьмите новую из колоды.

На этом ваш ход окончен полностью.

Если в колоде не осталось карт, возьмите и перемешайте сброс, сформировав новую колоду карт Приказов.

Окончание игры и условия победы

Игроки поочередно выполняют свои ходы до того момента, когда один из них не наберет необходимое число Очков победы.

Очки зарабатываются путем уничтожения вражеских отрядов. Кроме того игроки могут получать дополнительные очки путем захвата определенных участков территории, или выполнения дополнительных условий, указанные в сценарии.

Условия для получения дополнительных очков будут описаны в примечании к игровому сценарию.

Игра завершается сразу же, как только игрок набирает необходимое число очков (не важно на какой стадии хода). Это значит, что игра может закончиться даже тогда, когда защищающийся отряд проводит Контратаку.

3. Продвинутое правила

3.1. Наемники

Армии иногда используют умения наемников, чтобы побеждать в боях.

Две [Фракции Наемников](#) доступны в базовой игре: [Стальные Гномы](#) и [Орда Гоблинов](#). Дополнительные наемники будут доступны в будущих расширениях.

3.1.1. Стальные Гномы

Гномы славятся тем, что храбро смотрят в лицо опасностям, а так же своей манерой одеваться.



Гномы Арбалетчики



Гномы мечники



Тяжелые Гномы Мечники

Особенные свойства

Пешие отряды гномов всегда Смелые и могут игнорировать один выброшенный флаг против них. Даже будучи атакованными в чистом поле и без наличия поддержки, отряды гномов могут контратаковать противника. Это делает их очень опасными врагами.



Будучи атакованными даже без поддержки других отрядов, гномы могут контратаковать противника.

Если отряд гномов поддерживается другими отрядами, он становится еще храбрее, поэтому пехота гномов при поддержке союзников может игнорировать 2 выброшенных против нее флага. Пехота остается Дважды Смелой так долго, пока получает поддержку дружественных отрядов.



Гномы игнорируют 3 флага (1 так как они Смелые, еще 1 т.к. есть поддержка дружественных войск и еще 1 так как гномы находятся на гексе со стеной)

3.1.2. Гоблины

Гоблины населяют Южную часть континента. Они легко узнаются по своей изодранной одежде и отличаются своей вредностью и ненавистью, когда охотятся ордой.

Стремительная Атака Гоблинов

Все пешие отряды гоблинов, включая Синие и Красные отряды, могут переместиться на 2 гекса включительно, чтобы атаковать врага в Рукопашной схватке. Используя стремительную атаку, пешие Гоблины должны обязательно атаковать противника в этом ходу (если, конечно же, противник не был до этого уничтожен или отступил).

Если они не хотят сражаться, то отряды должны двигаться и сражаться по обычным правилам для Синих и Красных отрядов.

Отряды, принимающие участие в Стремительной Атаке, подчиняются обычным правилам передвижения по территории.

Бегство Гоблинов

Гоблины являются Пугливыми. И поэтому должны отступать на 2 гекса за каждый выброшенный против них флаг, который они не могут игнорировать. Кроме того они несут [Потери при Отступлении](#).



Гоблиноид лучник



Гоблин



Гоблин



Гоблиноид мечник



*Наездник
Гоблиноид*



Гоблины атакуют (Стремительная Атака Гоблинов)

Потери при отступлении

Испуганные отряды должны бросать кубики при отступлении, чтобы учесть потери при отступлении.

При расчете потерь, отступающий отряд должен бросить 1 кубик за каждый гекс, на который он отступает. Считаются только гексы, на которые отряд отступает. Кол-во гексов, на которые отряд отступить не может – не учитываются.

Каждый выброшенный кубик того же цвета, что и флаг отряда, наносит повреждение и одна фигурка должна быть убрана из отряда. Все остальные выброшенные символы не учитываются.



Гоблины атакуют



Гномы игнорируют один флаг и контратакуют



Уничтожают 2 фигурки и заставляют гоблинов бежать



За 2 гекса, что отступают гоблины, они бросают 2 кубика (1 синий шлем выброшен и 1 фигурка снимается с доски)



Синяя пехота атакует гоблинов. При поддержке дружественных отрядов, гоблины игнорируют 1 флаг, а за 2 оставшихся должны отступить на 4 гекса.



Отступая на 4 гекса, они бросают 4 кубика и проверяют сколько фигурок отряд теряет при отступлении.

4. Существа

На поле боя Существа представлены как одна фигурка с отличным от других отрядов флагом.



Эта одна фигурка является отрядом и блокирует зону видимости. Существо не является ни пешим, ни конным отрядом.

Никакая тактическая карта Приказов, которая влияет на пешие, или конные отряды, не применима к Существом. Например, Существо не может принимать участие в Кавалерийской Атаке.

Как и другие войска, Существо не может передвигаться через, или заходить на гекс, занятый другим отрядом.

Если ничего другого не указано в карточке описания Существа, то оно сражается и передвигается так же, как и пеший отряд соответствующего цвета и использует то же самое число кубиков при атаке. Существа подчиняются тем же правилам передвижения по различной местности, что и другие отряды.

Отдача приказа Существом вне Секции

Существа – это особые отряды. Кроме того, что они отлично противостоят атакам противника, они так же могут получить приказ в любой момент. Если играется Секционная карта, и игрок хочет отдать приказ Существом, которое находится на другой секции поля (не указанной в секционной карте), то он может сделать это, заплатив 3 Фишки Знания из своего запаса.

Существо, которому отдали приказ таким способом, считается как один отряд из общего кол-ва отрядов, указанных в секционной карте. Это просто означает, что Существом отдается приказ [Вне Секции](#).



Потратив 3 Фишки Знаний, игрок отдает приказы Пауку из центральной секции и синей пехоте на левом фланге.

4.1. Убийство Существа. Критическое повреждение.

Сражения с существами проходят немного по другому сценарию, нежели обычные битвы. Существо может быть уничтожено только тогда, когда получит [Критическое Повреждение](#).

Всякий раз, когда атакующий отряд наносит повреждение (по обычным правилам) Существу, а именно выбрасывает цвет, соответствующий цвету Существа, или Бонусное повреждение (если атакующий может нанести его, используя свое оружие) – отложите все эти кубики в сторону и перебросьте их еще раз.

Критический удар будет нанесен тогда и только тогда, когда во втором броске кубиков выпадет цвет, который соответствует цвету Существа. Все остальные броски (Флаг, Символ Знания, Щит и Меч, и другие цвета) не учитываются.

Если при втором броске не выпадет цвет существа, то оно остается живым.



После атаки лучников Паук выживает



Красная кавалерия уничтожает Паука!

Если Существо нанесено критическое повреждение, то оно умирает незамедлительно. При этом игрок, уничтоживший существо, помещает его себе на одну из позиций индикатора победных очков. Уничтоживший Существо игрок получает 1 Жетон Знаний.

4.2. Мораль и поддержка

Существо является Смелым. Но в отличие от других отрядов, оно должно! игнорировать 1 флаг. Существа не могут отступить в этом случае, даже если игрок видит, что это будет выгоднее для него.



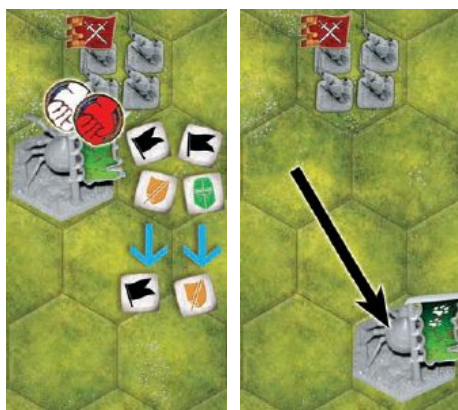
Существо не отступает и контратакует в ответ

Существа поддерживают дружественные отряды, которые находятся на соседних с ним гексах, но при этом сами существа никогда не получают поддержку от соседних дружественных отрядов.

Существа не увеличивают свою мораль, если занимают специальные участки территории.

4.3. Отступление и Топтание

За каждый флаг, выброшенный против существа, который оно не может игнорировать, существо отступает на 2 гекса, если не указано чего-то другого на карточке существа.



Красный отряд не наносит критического повреждения. Поэтому паук отступает за 1 флаг (т.к. игнорирует 1 из выброшенных). Отступает на 2 гекса.

Если существо не может отступить (не пересекаемая территория, другие отряды блокируют отступление) на необходимое число гексов, то за те флаги, что оно не

игнорирует, существо может получить критическое повреждение. Атакующий бросает 1 кубик за каждый гекс, на который не может отступить существо. Каждый выкинутый кубик, соответствующий цвету существа, перебрасывается на предмет определения нанесено, или нет Критическое Повреждение.



Красная пехота атакует паука, который вынужден отступить на 2 гекса (за 1 флаг). Т.к. паук находится у края карты и не может отступить на 2 гекса, атакующий бросает 2 кубика. Один из них – зеленый шлем – перебрасывается, чтобы проверить не нанесены ли критическое повреждение существу.

Если существу при его отступлении блокируют путь другие отряды (свои, или вражеские), то каждый отряд, находящийся на теоретических путях отступления является **Затоптанным** и теряет по 1 фигурке за каждый гекс, на который существо не может отступить!



Существо игнорирует 1 флаг, но не игнорирует другой. Поэтому должно отступить на 2 гекса. Паук топчет по 1 фигурке в каждом отряде и освобождает себе место для отступления. После чего отступает на 1 оставшийся гекс.

4.4. Специальные возможности

Все существа имеют несколько специальных возможностей, или уникальных атак, которые они могут применять в бою.

Специальные Возможности описаны на карточке существа. Кроме того в карточке указано сколько жетонов Знаний необходимо использовать, чтобы активировать эти возможности.

Как только существо получило необходимое число фишек знаний, оно может активировать и использовать свою специальную возможность. Это значит, что если

существо будет достаточно удачливым, что при броске кубиков выбросит столько символов Знания на кубиках, сколько нужно чтобы применить способность, то оно может сделать это сразу же. Решение о том, применять или нет специально свойство существа должно быть принято незамедлительно после того как брошены кубики, результат броска стал известен и символы Знания выпали на кубиках. Использование возможностей не является обязательным и игрок сам может решать, использовать свойства существа, или нет.

4.5. Накапливание энергии

Существо может запасать Знания, выброшенные на кубиках, чтобы потом использовать их для активации специального свойства, для которого нужно много фишек Знаний. Это называется **Накапливанием Энергии**. Когда существо выбрасывает символ Знания в сражении, игрок может решить не использовать Знание сразу же, а отложить его в сторону для последующего использования. В таком случае жетон Знания ложится около фигурки Существа. И это значит, что существо положило энергию про запас.

Запасенные жетоны могут быть использованы Существом в последующих ходах одни, или в совокупности с новыми выброшенными символами Знания на кубиках. Запасая Жетоны, существо готовит себя для применения более сильной способности (использование которой стоит много), или же просто откладывает момент применения свойства до более удачного момента. Риск состоит в том, что существо может быть убито до того, как применит какое-то из своих специальных свойств.

Накопленные символы Знаний не влияют на кол-во бросаемых Существом кубиков в бою. Даже если паук запас несколько жетонов знания, в последующих боях он все равно будет бросать 2 кубика при атаке.

Необходимо учитывать два правила:

- 1) Существо не может иметь в запасе больше жетонов, чем стоит выполнение самого «дорогого» из его свойств. Например, Гигантский Паук может запастись всего 2 жетона знаний. Если существо уже имеет максимум жетонов у себя в запасе и снова выбрасывает на кубиках символ Знания, то существо может применить какое-либо из свойств прямо сейчас, а затем выброшенные жетоны снова положить в запас, либо игрок может взять соответствующее число жетонов Знаний в свое распоряжение из общего хранилища жетонов Знаний.
- 2) Существо может использовать только те жетоны Знаний, которое оно запасло (которые лежат непосредственно возле фигурки существа). Жетоны знаний из копилки игрока не могут быть использованы, чтобы применить какое-либо из особых свойств существа.

Карта Существа

Каждое существо имеет свою соответствующую карту, в которой описаны все его свойства и характеристики.



- 1) Название Существа и его изображение
- 2) **Цвет флага существа** (цвет определяется по соответствующему цвету фона карты)
- 3) Кол-во гексов, на которые может перемещаться Существо
- 4) **Отступление** – кол-во гексов, на которое будет отступить Существо за каждый флаг
- 5) **Оружие**, которое использует существо
- 6) **Атака**. Параметр указывает - сколько кубиков необходимо бросить при атаке существом
- 7) **Бонусное повреждение** – показывает, учитывается ли выброшенный Щит и Меч, как повреждение, которое наносится противнику.
- 8) **Специальные возможности** и уникальные свойства (отсортированы по возрастанию силы воздействия свойств)

4.6. Гигантский Паук

Флаг: Зеленый

Передвижение: до 4 гексов включительно

Отступление: 2 гекса / флаг

Оружие: Зубы

Атака: 2 кубика

Бонусное повреждение: Да

Специальные возможности:



Паутина

Отряд противника попадает в паутину. Чтобы обозначить это, положите жетон Паутины рядом с отрядом, который попал в нее.

Пока отряд не будет освобожден, он не может ни контратаковать, ни двигаться, ни сражаться. Все флаги, которые выбрасываются против такого отряда, считаются как повреждения. Отряд, попавший в паутину, не оказывает поддержку соседним отрядам до тех пор, пока не будет освобожден.



Чтобы освободить захваченных в паутину солдат, игрок должен в свой ход отдать указание этому отряду, сыграв карту Приказов, и заплатить 1 жетон Знания. Освобожденный отряд может передвигаться и сражаться в этом же ходу.



Паук выбрасывает символ Знания, и отряд оказывается в паутине. Он не может двигаться, поэтому выброшенный флаг наносит ему 1 повреждение.



Яд

Если паук имеет 2 выброшенных и/или запасенных символа Знания и при этом наносит повреждение отряду, он отравляет отряд противника! Положите жетон, который указывает, что отряд отравлен. Отряд до окончания игры будет отравленным. В дополнение к обычно наносимым повреждениям, отряд теряет одну фигурку за каждый выброшенный против него символ Знания.



Поскольку Паук является зеленым отрядом и бросает 2 кубика, то он может отравить отряд противника только если бросок кубиков будет удачным и выпадут 2 символа Знания (кол-во бросаемых кубиков может быть увеличено за счет игры различных карт), или же паук может накопить 2 жетона различными бросками кубиков.



Паук выбрасывает 1 символ знания, но вместо того, чтобы использовать Паутину, жетон ложится возле фигурки паука (паук накапливает энергию)



В следующий ход при атаке пауком выбрасывается еще один символ знания, который совместно с накопленным ранее 1 жетоном, позволяет отравить отряд противника



Далее красная пехота из резерва передвигается, чтобы атаковать отравленный отряд...



... и уничтожает его, т.к. 2 выброшенных символа Знания наряду с синим шлемом наносят повреждения этому отряду.

Другие Существа могут быть доступны, как часть дополнений игры Battlelore.



5. Lore (Знания)

5.1. Вступление

Знание – предмет для многих разговоров в мире Battlelore. Для некоторых – обывателей, скептиков и глупцов – это не более чем миф, или легенда. Для остальных – мудрых и сильных людей – это источник силы и могущества. Знание – это дверь, ведущая к уникальным возможностям и шанс изменить историю.

В рамках данной игры, Знание – это возможность использовать различные способности на, или за полем боя. Жетоны (фишки) Знаний представляют собой «валюту», которой расплачивается игрок за особые действия своих героев. Все герои полагаются на **Силу Знания**, чтобы помочь игроку победить, когда армии сходятся в битве на поле боя.

5.2. Новая Концепция и Модифицированная подготовка к игре

Знание вносит некоторые коррективы в правила и новые элементы в игру:

Мастера Знаний: Для вашей самой первой игры каждый игрок получает **Волшебника** 1-го уровня. Волшебник выступает как советник, который применяет магию, чтобы склонить весы победы в вашу сторону.

Внимание: Сценарий №5 – хороший выбор, чтобы научиться использовать Знания в игре.

Положите **Карточку Военного Совета** рядом с каждым из игроков. При этом сторона, на котором изображен Волшебник, должна быть видимой. Далее следуйте инструкциям, которые описаны ниже. Положите 1 жетон (т.к. он всего лишь 1-го уровня) на котором изображен Волшебник на карточку военного совета, на соответствующее изображение героя.



Колода Карт Знаний: Возьмите колоду Знаний (в ней содержатся **Карты Знаний**). Выберите из нее карты Волшебника и перемешайте их, как описано на карточке военного совета.

Положите оставшиеся не использованные карты в сторону. Их использовать вы будете далее - в расширенных сценариях (с различными [Героями](#) и [Военным Советом](#)).

Раздайте по 4 карты каждому из игроков из только что подготовленной колоды с картами Волшебника. Каждый игрок должен выбрать 1 карту, которая станет стартовым волшебством вашего героя. Поставьте эту карту к себе на подставку для карт. Как и карты Приказов, карты Знаний должны быть неизвестны сопернику до того момента, пока они не будут сыграны.

Остальные 3 карты каждый игрок возвращает в общую колоду, после чего колода перемешивается еще раз. Положите ее возле игрового поля, чтобы каждый игрок мог дотянуться до нее.

Жетоны Знаний: [Жетоны \(Фишки\) Знаний](#) – это «валюта» которой расплачивается игрок, чтобы использовать различные способности героев. В случае с Волшебником это значит, что игрок может использовать жетоны, чтобы волшебник мог колдовать. При этом стоимость заклинания оплачивается фишками знаний. Все фишки знаний изначально ложатся в [Общее Хранилище Знаний](#), которое расположено за пределами игрового поля.

В течение игры, все Фишки Знаний, которые получает игрок, он складывает в свое [Хранилище Знаний](#). Кол-во фишек знаний у того, или иного игрока – это общедоступная информация, если, конечно, в сценарии не указано чего-то другого.

Положите чашу (хранилище знаний) возле каждого из игроков и положите в нее 1 стартовую фишку Знания.

5.3. Карты Знаний

Обычно, возможности Героя могут быть использованы, играя Карту знаний, которая соответствует этому герою.



Анатомия Карты Знания

Каждое волшебство, способность и прочее свойство, указано в отдельной карте Знания. Каждая такая карта содержит в себе следующую информацию:

Название – Название и изображение волшебства или способности, которая описана в карте.

Символ Героя – Указывает на героя, которому, по-умолчанию, принадлежит эта карта



Клирик



Волшебник



Разбойник



Воин

Стоимость применения – Количество жетонов Знаний, которые должен заплатить герой, соответствующего класса, из своей Чаши Знания за использование способности карты. Если стоимость указана знаком вопроса «?», то это значит, что цена карты варьируется (это описано в самой карте).

Фаза игры – Изображение и желтый текст, которые описывают когда может быть использована карта Знания. Все возможные фазы описаны ниже:



Фаза игры командной карты



Фаза Передвижения



Фаза отдачи приказов



Фаза сражения



Фаза Броска кубиков



Фаза игры карты знаний



Дальний бой



Ближний бой

Цель, или Цели – Описание, указывающее на цель, или цели, при использовании карты.



Ответное действие – Светлый фон нижней половины карты, показывает, что карта может быть сыграна в ответ на действие противника.



Эффект – Эффект применения карты описан в самой карте. В ее нижней половине.



5.3.1. Сокращение и различные соглашения

Следующие сокращения и соглашения используются в картах, чтобы описать цели, повреждения и другие особенности игры той, или иной карты.

D (кубик) – указывает на количество кубиков, которые должны быть использованы.

... / (level) уровень – означает «за уровень» героя, символ которого указан на карте.

_ hex (гекс) – количество гексов. Например: 2 гекса / уровень при герое второго уровня, означает 4 гекса.

_ unit (отряд) – указывает на количество отрядов.

Изменяемая карта знаний – это карта, которая зависит от уровня героя, к которому она относится.

1 кубик / уровень – означает 1 кубик за уровень героя, который инициирует карту.

1 кубик / уровень +, или 1 кубик / уровень: Означает 1 кубик за уровень и +/- еще какое-то кол-во кубиков.

5.3.2. Фаза игры карты Знания

Играть со своей картой Приказов: Играть карту Знания в то же самое время, что и карту приказов, т.е. в самом начале своего хода.

Играть вместо командной карты: Карта приказов заменяется на карту Знания. Играть карту Знания вместо карты приказов в самом начале своего хода. До конца хода следуйте инструкциям на карте Знания. В конце своего хода не берите новую карту приказов из колоды.

Играть в ответ на сыгранную соперником карту Приказов: Играть карту в ответ на только что сыгранную карту приказов соперника.

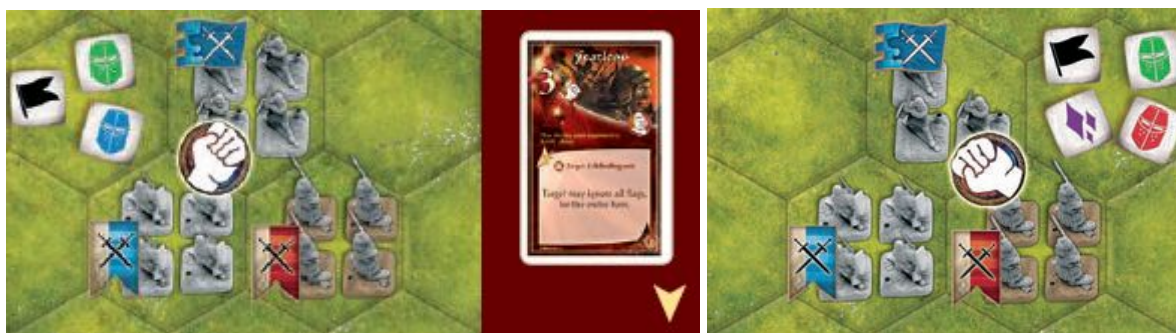
Играть карту в фазу отдачи приказов: Играть карту во время отдачи приказов в ваш ход. Эта карта обычно увеличивает число отрядов, которым вы можете отдать приказы, играя карту Приказов. Сначала должны быть отданы указания отрядам, которые назначаются с помощью карты Знаний, а затем отдаются приказы, используя обычную карту приказов. Если не указано иного, то карта Знаний должна быть сыграна полностью (включая перемещение и сражение), перед тем, как играть обычную карту Приказов.

Играть карту в ответ на Приказы противника: Играть карту в ответ на отданные противником приказания.

Играть карту во время фазы Перемещения: Играть эту карту Знания в самом начале вашей фазы перемещения. Если карта действует на несколько отрядов сразу, то она должна быть сыграна до начала перемещения любого из этих отрядов. Иначе она может применяться только к тем отрядам, которые еще не передвигались.

Играть карту в ответ на перемещение отрядов Противника: Карта играет во время фазы перемещения отрядов вашего соперника. Как и в предыдущем случае, эта карта действует только на те отряды, которые еще не ходили, или которые перемещаются в момент игры карты. Если карта играет на один отряд, то она должна быть сыграна во время перемещения этого отряда и до того, как будет перемещаться другой отряд. Основное правило честной игры состоит в том, чтобы игрок, который передвигает отряды, не делал специально это быстро, чтобы не дать противнику шанса сыграть карту.

Играть карту во время Битвы: Играть эту карту в то время, когда один из ваших отрядов атакует врага. Атака может быть как ближняя, так и дальняя. Эффект карты сохраняется на всю фазу сражения этого отряда включая различные последующие действия (преследование и бонусная атака). Если не указано чего-то иного и отряд на который играет карта – защищается (например, вы играете карту в ход вашего соперника), то для такого защищающегося отряда эффект карты распространяется на протяжении всего оставшегося хода.



Бесстрашный отряд игнорирует флаги от всех отрядов противника, которые его атакуют

Играть карту во время Ближнего боя: Влияние карты такое же, как и в предыдущем случае, за исключением того, что отряд должен участвовать в Ближнем бою.

Играть карту во время Дальнего боя: Влияние карты такое же, как и в предыдущем случае, за исключением того, что отряд должен участвовать в Дальнем бою.

Играть карту перед тем, как соперник бросит кубики: Карта должна быть сыграна после того как соперник обозначил атакующий отряд и его цель, но перед тем, как соперник бросит кубики и результат атаки станет известным. Эффект такой карты накладывается только на один бросок кубиков. Другие броски кубиков против отряда обрабатываются по обычным правилам, даже если эти броски проходят в этой же битве (бонусная ближняя атака и т.д.)

Играть карту после того, как соперник бросил кубики: Карта играется сразу же после того, как брошены кубики, но перед тем, как эффект от кубиков был учтен в бою. Эта карта применяется только к одному броску кубиков, как и в предыдущем случае.

5.3.3. Определение целей

Цели, на которые может быть сыграна карта Знания, описаны на самой карте. Список обычно используемых целей приведен ниже:

Вы: Целью являетесь Вы, как игрок, или все то, чем вы владеете в данный момент времени (Ваши карты, ваши жетоны и др.)

Ваш противник: Игрок, против которого вы играете

Отряды противника: Отряды в подчинении у вашего соперника

X Отрядов: Определенное число отрядов, находящихся под вашим командованием, или командованием вашего соперника.

Назначенные отряды: Один, или более отрядов, которые являются назначенными в этом ходу, и которым будут отдаваться приказы.

Защищающиеся отряды: Отряды, против которых будет проводиться атака со стороны отрядов соперника.

Атакующие отряды: Отряды, которые атакуют, или собираются проводить атаку в этом ходу.

Отряды в Ближнем бою: Отряды, которые сражаются в Ближнем бою.

Отряды в Дальнем бою: Отряды, которые сражаются в Дальнем бою (т.е. расстояние атаки больше 1 гекса).

5.4. Как сыграть карту Знания

Чтобы сыграть карту Знания, положите ее перед собой во время соответствующей фазы игры (возможно, что карта будет сыграна в ответ на какое-то действие вашего противника) и прочитайте текст карты вслух. Заплатите соответствующее кол-во жетонов Знания из вашего запаса, временно положив все жетоны на сыгранную карту; в конце хода все жетоны положите в общее хранилище жетонов, а карту положите в стопку сброса карт Знаний.

Игроки должны обратить внимание на несколько очень важных правил.

Правило стоимости карты: Играя карту, игрок должен немедленно заплатить всю стоимость этой карты из своего запаса жетонов знаний. Только после этого карта вступает в игру и ее эффект может быть применим.

Правило фазы игры: Карта должна быть сыграна только в ту фазу хода, которая указана на карте. Если не указано чего-то иного, то карта может быть сыграна в любой момент соответствующей фазы хода.

Некоторые карты Знаний могут быть сыграны вами в ход соперника, или в ответ на какое-то действие соперника, или в ответ на сыгранную соперником карту Знания. Эти карты называются **Ответными Картами Знаний**. Такие карты имеют светлый задний фон.

Как бы то ни было:

- Вы можете сыграть только одну карту в ваш ход
- Вы можете сыграть максимум одну карту во время хода вашего соперника
- В результате в один определенный ход может быть сыграно максимум 2 карты Знания. Одна сыграна вами, а другая - вашим соперником.
- Карты, которые не обозначены как Ответные карты Знания, не могут быть сыграны в ход соперника.

5.4.1. Правила цели

Если не указано чего-то другого, то отрядам, к которым применяется эффект карты Знания, указания отдает тот, кому принадлежит этот отряд.

Разрешение конфликтов:

В случае конфликта правил, описанных в этой книге и текста на карте Знания, приоритет отдается тому, что написано на карте Знания.

В случае, когда играется 2 карты Знания, вторая сыгранная карта влияет на эффект наложенный первой картой и, возможно, нейтрализует его.

5.4.2. Правила влияющие на игру любой карты Знания

Если на карте не указано ничего соответствующего, то правила описанные ниже должны учитываться при игре любой карты Знания:

- 1) Все ограничения на перемещения по различному ландшафту, различные ограничения в битве остаются активными и должны учитываться.
- 2) Если карта Знания использует выброшенные на кубиках символы Знания, то эффект от выброшенных символов знания применяется всегда, если, конечно, эти символы не используются для чего-то другого.
- 3) Если символ знания используется картой для каких-то действий, то выброшенные символы Знаний на кубиках не могут быть использованы для того, чтобы взять себе соответствующее число жетонов Знания.
- 4) Когда нечетное число делится напополам, то результат округляется в большую сторону. Например, половина от 7 будет 4.
- 5) Эффект от карты знания который может быть применим, но применять его уже не на что, игнорируется.



Игрок играет карту внезапной атаки и перемещается на 3 гекса, чтобы атаковать противника



После этого он возвращается в безопасное место. Если бы отряд начал двигаться через лес, он бы был вынужден остановиться и больше не мог бы двигаться, даже после проведенной атаки.

5.4.3. Как сыграть карту Знания без соответствующего героя

Карты Знания, которые зависят от уровня героя, играют так, как будто ее играет нужный для карты герой, но с уровнем 1.

Более подробно этот случай будут рассмотрен в главе «Военный совет».

5.5. Конца хода в сценариях с картами Знаний

Порядок последнее действия вашего хода, когда берется новая карта Приказов, немного изменяется в сценариях, где используются карты Знания.

В конце хода, когда игрок передвинул все отряды, провел все сражения и взял необходимое число новых карт Приказов, он может выполнить одно из следующих действий:

Взять 2 карты Знаний из колоды Знаний. Одну оставить себе, а другую сбросить изображением вверх (чтобы противник имел возможность ее видеть)

ИЛИ

Взять 1 карту Знания и 1 жетон Знания из общего хранилища.

ИЛИ

Взять 2 жетона Знаний из общего хранилища.



Игрок имеет 2 карты на руках (слева) и берет 2 новые карты из колоды (справа)



Одну из карт он берет себе, а вторую сбрасывает (справа зачеркнута)



Но так как, игрок может иметь максимум 2 карты Знания на руках, то он сбрасывает одну из карт, которые уже у него были (слева зачеркнута). После чего остается необходимых 2 карты.

Жетоны Знаний из общего хранилища берутся и ложатся в свое хранилище жетонов Знания.

Игрок должен сразу сказать, какое из трех действий он будет выполнять. Игрок не может сначала взять одну карту, а потом, посмотрев на нее, решить брать ли другую карту, или же взять один жетон Знания.

Игрок не может иметь больше карт Знаний, чем уровень самого высокоуровневого героя в совете +1 карта.

Например: Самый высокоуровневый герой в вашем совете – Волшебник 1-го уровня. Таким образом, у игрока не может быть на руке больше 2-х карт Знаний.

Если игрок заканчивает свой ход с кол-вом карт Знаний большим, чем максимально дозволенное, то он должен сбросить излишек в стопку сброса. Сбрасываемой картой может быть та, которую игрок только что взял из колоды, или та, которая была на руках до этого.

Игрок, который играет карту Знания не в свой ход – в ответ на действие противника – может восполнить запас своих карт Знаний или жетонов Знаний только в конце своего собственного хода.

5.6. Хранилище жетонов Знаний

Игрок должен внимательно следить за кол-вом жетонов Знаний в своем запасе. Это поможет ему сыграть необходимую карту Знания в необходимый момент.

В дополнении к жетонам Знаний, которые получает игрок в начале игры, в зависимости от уровней своих героев, он может получить дополнительные жетоны в следующих случаях:

- 1) В конце своего хода игрок может взять некоторое кол-во жетонов Знания, как описано выше.
- 2) Когда выбрасывает символ Знания на кубике, но только в том случае, когда символ знания не используется для чего-то другого (например, эффект карты Знания, символ знания используется существом и прочее)
- 3) Когда уничтожает существо противника (игрок получает 1 жетон знания)
- 4) В результате игры карт Знаний, которые помогают игроку получить дополнительные жетоны (например, карта Призвать Знания)
- 5) Когда игрок захватывает определенные гексы местности, которые являются источником жетонов Знаний.
- 6) Когда указаны какие-то особые условия в сценарии.

На кол-во жетонов знаний, которые могут находиться у игрока, нет никаких ограничений.

Если жетоны в общем хранилище заканчиваются, то игроки не могут получать жетоны Знаний до тех пор, пока в общем хранилище снова не появятся свободные жетоны.

6. Военный совет

6.1. Военный совет и Герои

Ознакомившись с системой Знаний (описана в предыдущей главе), игроки, возможно, захотят использовать героев различного типа и различного уровня. Все герои, которых захочет использовать игрок, будут составлять его **Военный Совет**. И этот совет будет использовать свои навыки и навыки отдельных героев, чтобы оказать свое влияние на ход сражения.

Чтобы использовать Военный Совет выберите сценарий и положите рядом с каждым игроком **Карточку Военного Совета**, изображением всех героев вверх. Каждый игрок будет использовать определенное кол-во **Жетонов Героев** (эти жетоны могут быть выбраны игроком на свое усмотрение, или кол-во и тип жетонов будут регламентированы в описании играемого сценария). Эти жетоны будут использоваться для того, чтобы указать, какие герои и какого уровня будут находиться в Военном Совете каждого из игроков.



Слева направо: Волшебник 1-го, 2-го и 3-го уровней



Общий жетон



Жетон Волшебника



Жетон Разбойника



Жетон Воина



Жетон Клирика



Жетон Командующего

6.1.1. Командующий



Командующий – это наиболее важный герой в составе Военного Совета. Он сидит во главе совета и разрешает все конфликты.

Прирожденный лидер, Командующий, является настоящим стратегом и мастером военного ремесла. Уровень Командующего определяет максимально количество карт Приказов, которое игрок может иметь в своей руке во время игры, а задача игрока – максимально выгодно сыграть эти карты.

Без Командующего будет очень сложно сражаться. Поэтому мы рекомендуем вам использовать Командующего минимум 1-го уровня в вашем Совете.

Игрок без Командира имеет всего 3 карты Приказов у себя на руках.

Уровень Командующего в Совете, так же как и число карт Приказов указываются в описании игрового Сценария, или определяются выбором игрока (когда он сам собирает себе Военный Совет). Уровень командующего указывается так: ложится жетон Командующего его изображением вверх на соответствующее место на листе Военного Совета. Если уровень Командующего выше чем первый, то под жетон Командующего подкладываются дополнительные общие жетоны (по 1 за каждый дополнительный уровень выше первого). Если Командующего нет в военном совете, то на его место никакие жетоны не кладутся.



Командующий 2-го уровня позволяет иметь 5 карт Приказов на руках.



Если вы играете без Командующего, в вашем распоряжении будет только 3 карты Приказов.

Кол-во Карт Приказов	
Уровень Командующего	Число карт Приказов
Нет Командующего	3 карты
1	4 карты
2	5 карт
3	6 карт

6.1.2. Другие Герои



В дополнение к Волшебнику (был рассмотрен ранее) в Военном совете игрока могут находиться еще 3 героя.



Разбойник

Роль разбойника заключается в том, чтобы выкрасть что-либо у противника, или помешать ему выполнить задачу.



Клирик

Основная роль Клирика – защищать и исцелять свои отряды.



Воин

Основная роль Воина – внушать страх противнику и успешно помогать отрядам вести наступающие действия.

Волшебник и другие герои используют таблицу, представленную ниже, чтобы определить начальное число карт Знаний и кол-во жетонов Знаний у каждого игрока и указать на кол-во максимального числа карт Знаний, которые может иметь игрок на руках в процессе игры.

Определение числа карт и жетонов Знаний			
Уровень самого высокоуровневого героя	Карт Знаний в начале	Жетонов Знаний в начале	Максимально число карт Знаний
1	1	1	2
2	2	2	3
3	3	3	4

Если несколько Героев сидят в Военном совете в начале игры, то герой с максимальным уровнем определяет кол-во карт и жетонов, которые игрок будет иметь в начал и максимально число карт Знаний (Уровень Командующего не учитывается в данном случае).

Это же правило действует, когда игрок играет только с одним Героем. Если игрок имеет к концу хода больше карт, чем указано в таблице, он должен сбросить лишние.

6.2. Созыв Военного Совета

Обычно каждый Сценарий содержит информацию о том, какие герои будут в военном совете, сколько карт Знания и карт Приказов и жетонов будет иметь игрок в начале игры.

Положите необходимые жетоны на карточку Военного Совета для Командующего и других героев. Используйте 1 жетон Героя, если он первого уровня. Если герой имеет уровень больше чем первый, подложите соответствующее число общих жетонов под основной жетон Героя, как было описано выше. Если какого-то героя нет в Совете – оставьте его место пустым.

Возьмите положенное число Жетонов Знаний себе (как указано в сценарии, или исходя из уровня вашего самого высокоуровневого героя).

Перед началом игры Колода Карт Знаний должна быть подготовлена особым образом:

- 1) Разделите общую колоду на 4 колоды, каждая из которых имеет карты, соответствующие одному герою. Перемешайте каждую их четырех колод.
- 2) За каждого героя, который находится в Военном Совете каждого из игроков, возьмите произвольно по 14 карт из соответствующих колод и отложите их в сторону. Оставшиеся карты отложите в коробку так, чтобы их никто не видел (они не будут использоваться в игре). Если вы используете базовую колоду из 60 карт, то лишняя карта будет всего одна.
- 3) За каждого героя, который находится в военном Совете только одного из игроков, возьмите произвольно 8 карт из соответствующих колод и отложите их в сторону, как указано в предыдущем случае.
- 4) За каждого героя, который отсутствует в обоих Военных Советах, возьмите произвольно 5 карт и отложите в сторону. Остаток уберите в коробку.

Теперь сложите все карты, которые вы отложили в сторону на предыдущих шагах, в одну колоду и перемешайте ее. Раздайте по 4 карты каждому из игроков. Игроки должны выбрать, какие карты оставить себе, учитывая ограничение на количество карт в начале игры.

Затем, выбрав себе необходимые карты, игроки сбрасывают лишние карты в колоду, после чего колода еще раз перемешивается. Карты, выбранные игроками, берутся себе на руку и кладутся на подставку для карт так, чтобы противник не мог их видеть. Теперь можно начинать игру.

6.3. Как сыграть Карту Знания, если у вас нет соответствующего героя

Исходя из того, как формируется колода Знания, может случиться, что в некоторых случаях игрок может получить себе на руки карту, предназначенную для такого героя, которого нет у игрока в Военном Совете. Игрок в этом случае может не сбрасывать ее, а сыграть особым способом.

Поскольку нет героя, который мог бы наилучшим образом воспользоваться этой картой, то использовать свойства карты будет труднее: вы должны заплатить дополнительно 3 жетона Знаний в дополнение к обычной цене карты.

Карта знаний, свойство которой зависит от уровня героя, всегда играется с 1 уровнем, независимо от того какой уровень имеют другие герои у вас в Совете. Т.е. карта, для которой у вас нет соответствующего героя, играется так, как будто он у вас есть и его уровень равен 1.



Поскольку в вашем совете нет Волшебника, то для того чтобы сыграть карту Расползающегося Ужаса вы должны заплатить 12 жетонов (вместо 9 указанных на карте). Кроме того, не зависимо от того, что у вас есть Клирик уровня 3 вы играете карту с уровнем 1.

6.4. Произвольный Военный Совет

Опытные игроки, возможно, захотят сыграть игру с военным советом, который они соберут сами, а не с тем, который устанавливается в правилах.

Чтобы произвольным образом созвать Военный Совет, игроки сначала должны договориться о максимальном суммарном уровне всех участников Совета. Мы рекомендуем использовать суммарный максимальный уровень 6. В любом случае максимальный уровень не должен быть больше 10. Если какой-то игрок более опытен, он может дать противнику фору, уменьшив свой максимальный уровень на 1 или больше уровней.

Затем игроки в тайне друг от друга выбирают необходимых героев и их уровни. Выбранные герои будут заседать в Военном Совете. Чтобы сделать это, просто положите необходимое число жетонов Знаний на изображение Героя на карточке Военного Совета. Если вы не собираетесь использовать какого-то героя, то просто не ложите жетоны на его изображение.

Теперь игроки могут взять себе необходимое стартовое число жетонов Знаний и карт Знаний, используя героя с самым высоким уровнем.

Если применяются правила, когда игрок может расположить на территории гексы, которые соответствуют определенным Героям, то игроки могут это сделать. Подробнее об этом будет описано далее.

Когда созываете Военный Совет, взвесьте все «ЗА» и «ПРОТИВ» двух возможных вариантов: выбрать одного сильного высокоуровневого героя или же выбрать много героев, но с минимальным уровнем.

7. Мир Battlelore

7.1. Базовые типы ландшафта

Средневековые кровавые битвы часто проходили среди обычного ландшафта. Непроходимые водные преграды, гущи лесов, холмы простирались до самого горизонта.

В базовом наборе Battlelore всего 4 **Типа Местности**:

- Равнина
- Лес
- Холм
- Река (Водные преграды)

Каждый тип территории характеризуется своим влиянием, или ограничением на передвижение отрядов, их сражение и линию видимости.

Действие со стороны ландшафта не распространяется на отступающий отряд.

Если территория ограничивает кол-во бросаемых кубиков, то указывается кол-во кубиков, которое должен бросить атакующий отряд, если он стоит на этой территории и/или если атакуемый отряд стоит на этой территории. Обычно чем хуже территория, тем меньше кубиков бросается.

Красная тяжелая пехота, или тяжелая кавалерия чувствует себя хуже на каком-то другом ландшафте, нежели в поле, в то время как зеленые отряды нерегулярной армии, чувствуют себя так же хорошо, как и в обычном случае.

Когда накладывається ограничение на кол-во бросаемых кубиков, то оно накладывається только на кол-во кубиков, которые бросаются определенным типом отрядов. На бонусы, которые даются Командными Картами, или Картами Знаний, не налагается это ограничение. Поэтому максимально число кубиков, бросаемых отрядом с наложенным штрафом со стороны ландшафта, может быть больше, чем указанное ограничение территории.



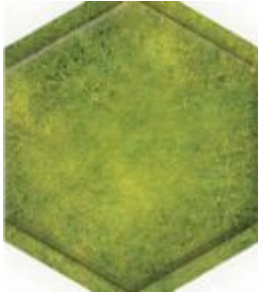



Красная кавалерия атакует с 2 кубиками из леса



Та же армия при сыгранной карте Знания, добавляющей 1 кубик, бросает 3 кубика.

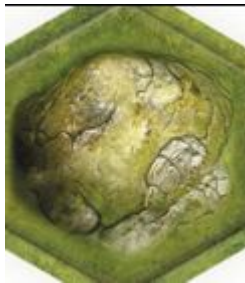
В редких случаях, когда несколько территорий комбинируются между собой (например, стена на холме) применяется минимальный из максимальных штрафов всех территорий.

Информационные карточки ландшафтов кратко описывают влияние различных типов местности. Когда начинаете играть сценарий – раздайте информационные карточки территорий. Карточка содержит всю необходимую информацию.

 <p>Равнина</p>	<p>Стандартный тип территории. Нет никаких штрафов.</p>
 <p>Лес</p>	<p>Движение Отряд, который заходит в лес, должен остановиться и уже не может двигаться в этом ходу. Последующие движения подлежат таким же ограничениям, и могут быть невозможными, или частично невозможными в этом ходу.</p> <p>Сражение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд, который входит в лес, может сражаться в этом ходу. • Отряд, нападающий из леса, атакует максимум 2 кубиками. • Отряд, атакующий врага, который расположен в лесу бросает 2 кубика. <p>Зона видимости Лес блокирует зону видимости</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="624 1288 965 1709">  <p><i>Кавалерия атакует 2 кубиками, т.к. лучники находятся в лесу. Лучники отступают.</i></p> </div> <div data-bbox="1074 1288 1426 1720">  <p><i>Кавалерия входит в лес, занимая позицию, но не может выполнить преследование, т.к. уже не может двигаться в этом ходу.</i></p> </div> </div>



Вместо этого кавалерия может атаковать другого врага.



Холм

Движение

Нет штрафов

Сражение

- Отряд, атакующий врага с холма, бросает максимум 3 кубика.
- Отряд, который находится не на холме, но атакует отряд, находящийся на холме, бросает максимум 2 кубика.

Зона видимости





Блокирует зону видимости. Зона видимости не блокируется, если отряд находится на смежном гексе той же высоты.



Кавалерия атакует 3 кубиками с холма



Кавалерия атакует теми же 3 кубиками отряд, находящийся на соседнем холме.

	 <p><i>Красная кавалерия атакует отряд на холме 2 кубиками.</i></p>
 <p>Водные преграды</p>	<p>Непреодолимое препятствие</p> <p>Зона видимости Не блокирует зону видимости</p>
 <p>Переправа</p>	<p>Движение Отряд должен остановиться, когда входит на переправу. Отряд может занять территорию и выполнить преследование.</p> <p>Сражение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд может зайти на переправу и сражаться • Отряд, находящийся на переправе атакует врага максимум с 2 кубиками. • Отряд, который атакует врага, стоящего на переправе, бросает кубики без штрафов. <p>Зона видимости Не блокирует зону видимости</p>
 <p>Мосты</p>	<p>Мосты – это строения людей, но здесь они описываются, т.к. тесно относятся к водным преградам.</p> <p>Движение Нет штрафов</p> <p>Сражение</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд, стоящий на мосту, является Смелым и может игнорировать 1 флаг

	<ul style="list-style-type: none"> • Нет штрафов <p>Зона видимости Не блокирует</p>  <p><i>Отряд на мосту является Смелым и может контратаковать</i></p>
--	--

6.5. Особенности Участки Территории

Как видно в мире Battlelore не так много базовых типов местности. Но, как бы то ни было, изобретательность людей, талант гномов, работа пленников гоблинов, проявляются в размещении различных особых участков территории.

Эти участки могут быть как искусственно созданными структурами, так и естественными образованиями. Владение такими участками хорошо вознаграждается и поэтому за право обладать ими разворачиваются настоящие сражения.

6.5.1. Общие правила использование особенных участков

Если на информационной карточке такой территории не указано чего-то другого, то особый участок территории подчиняется следующим правилам:

Мораль

Участок территории увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.

Ограничения на перемещение

Отряд, который перемещается на гекс маркера территории, должен остановиться и не может больше двигаться. Последующие передвижения должны подчиняться тем же самым ограничениям.

Отграничение при сражении

- Отряд, зашедший на гекс, не может сражаться в этом же ходу.
- Отряд, находящийся на гексе, атакует противника максимум 2 кубиками
- Отряд, который атакует противника, находящегося на маркере территории, бросает максимум 2 кубика.

Линия видимости

Маркер территории блокирует зону видимости

6.5.2. Строения Мастеров Знаний (Героев)

Будучи наделенными особой силой, высокоуровневые герои доминируют на поле боя. Как результат, они обычно имеют какой-то участок на территории, который дает им преимущества. Такой участок располагается на карте в самом начале сражения.

Пояснения к Сценариям будут указывать, когда можно использовать Особые участки территории, относящиеся к Мастерам Знаний.

Когда такие правила применяются, игрок у которого есть герой 3-го уровня в Военном Совете, получает гекс территории, который соответствует этому герою, в самом начале сражения.

Если у каждого игрока есть тот же самый герой 3 уровня в Совете, то ни один из игроков не получает гекс территории (Например, оба игрока имеют Воина 3-го уровня, поэтому никто не получает соответствующего маркера).

После получения гекса героя и перед началом первого хода игры, игроки должны определить - где будет расположен на поле боя этот маркер.

Если оба игрока имеют участки территории, которые нужно расположить, то игрок, который по Сценарию ходит первым, должен расположить свой особый гекс на карте первым. Гекс может быть расположен в 3 или 4 ряду, если считать от своего края карты, на пустом гексе.

Следует отметить, что гекс и строение на нем принадлежит тому игроку, который его расположил на поле. Специальные свойства такого гекса оказывают свое влияние только на отряды того игрока, который расположил этот маркер. Отрядам противника он не дает никаких преимуществ. Остальное влияние со стороны особого участка (мораль, штрафы при передвижении, атаке и блокирование линии видимости) распространяется на все отряды – как свои, так и противника.



Магическая пентаграмма (Волшебник)

Мораль

Участок территории увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.

Ограничения на перемещение


Нет никаких ограничений

Отграничение при сражении

Нет никаких ограничений

Линия видимости

Участок территории не блокирует зону видимости

	<p>Особый эффект</p> <p>В конце хода, если ваш отряд находится на вашей пентаграмме, получите 1 жетон Знания дополнительно</p>
	<p><u>Логово Разбойника (Разбойник)</u></p> <p>Мораль</p> <p>Участок территории увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.</p> <p>Ограничения на перемещение</p> <p>Отряд, который перемещается на этот гекс, должен остановиться и не может двигаться. Последующие передвижения должны подчиняться тем же самым ограничениям.</p> <p>Отграничение при сражении</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд, зашедший на гекс, не может сражаться в этом же ходу. • Отряд, находящийся на гексе, атакует противника максимум 2 кубиками • Отряд, который атакует противника, находящегося на этой территории, бросает максимум 2 кубика. <p>Линия видимости</p> <p>Гекс территории блокирует зону видимости</p> <p>Особый эффект</p> <p>Во время своего хода вы можете приказать отряду, который находится в Логове, открыть Секретный Ход в любой незанятый гекс Леса, или Холма. Замените гекс на такой же, но помеченный как Секретный Ход. Такой гекс уже не может быть перемещен в другое место и новый секретный ход уже не может быть открыт.</p> <p>Каждый отряд, который начинает свой ход в Логове (включая тот, который открыл этот ход), может переместиться в лес, или на холм, помеченный как Секретный ход, заплатив при этом 1 жетон Знания.</p> <p>Такое передвижение по секретному ходу считается так, как будто ваш отряд полностью выполнил свою фазу движения. Отряд должен переместиться из Логова в конечную точку Секретного хода, но не на другой гекс. Отряд, прошедший по секретному ходу, может сражаться.</p>



Гексы, отмечающие секретный ход.

Мораль

Этот гекс увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.

Остальные ограничения

Остальные ограничения остаются такими же, как и оригинального гекса местности.



Тренировочный лагерь (Воин)

Мораль

Этот гекс территории увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.

Ограничения на перемещение

Отряд, который перемещается на этот гекс территории, должен остановиться и не может двигаться. Последующие передвижения должны подчиняться тем же самым ограничениям.

Отграничение при сражении

- Отряд, зашедший на гекс, не может сражаться в этом же ходу.
- Отряд, находящийся на гексе, атакует противника максимум 2 кубиками
- Отряд, который атакует противника, находящегося на гексе территории, бросает максимум 2 кубика.


Линия видимости

Эта территория блокирует зону видимости

Особый эффект

Во время своего хода вы можете отдать приказ отряду, который находится на этом гексе, провести тренировку. Замените флаг отряда, на флаг следующего уровня с таким

	<p>же типом оружия (Зеленый на Синий, Синий на Красный). Отряд, который провел тренировку, не может ни сражаться, ни передвигаться в этом ходу. После тренировки гекс Лагеря снимается с доски.</p>
	<p><u>Фонтан Исцеления (Клирик)</u></p> <p>Мораль</p> <p>Этот гекс увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.</p> <p>Ограничения на перемещение</p> <p>Отряд, который перемещается на этот гекс территории, должен остановиться и не может двигаться. Он может сражаться, но не может использовать целительную силу фонтана.</p> <p>Отграничение при сражении</p> <p>Нет никаких ограничений</p> <p>Линия видимости</p> <p>Этот гекс не блокирует зону видимости</p> <p>Особый эффект</p> <p>Если вы отдадите приказ отряду с неполным кол-вом фигурок, переместиться на фонтан, то он сразу же восстанавливает фигурки в отряде до исходного максимального их кол-ва. Исцеленный отряд не может ни сражаться, ни передвигаться в этом ходу. После использования особых свойств, фонтан убирается с игровой доски.</p>
	<p><u>Крепость (Командующий)</u></p> <p>Наличие крепости на карте зависит от сценария, или от уровня вашего Командира в совете. Если у вас в военном совете есть Командующий 3-го уровня, вы должны разместить Крепость на одном из гексов поля, на котором расположен ваш отряд. Если оба игрока имеют Командующего 3-го уровня, то они оба размещают Крепость.</p> <p>Мораль</p> <p>Гекс увеличивает храбрость любого дружественного отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.</p> <p>Кроме того, Крепость увеличивает храбрость дружественных отрядов, которые расположены рядом с Крепостью!</p> <p>Вражеские отряды не увеличивают свою храбрость, когда</p>

	<p>находятся в вашей крепости, или рядом с ней.</p> <p>Ограничения на перемещение</p> <p>Отряд, который зашел в Крепость, должен остановиться и не может больше перемещаться в этом ходу.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд, зашедший на гекс, не может сражаться в этом же ходу. • Отряд, находящийся на гексе, атакует противника максимум 2 кубиками • Отряд, который атакует противника, находящегося на этом гексе территории, бросает максимум 2 кубика. <p>Линия видимости</p> <p>Этот гекс блокирует зону видимости</p> <p>Особый эффект</p> <p>Если противник занимает вашу Крепость – сбросьте одну из ваших карт Приказов. До тех пор, пока вы не выбьете противника из вашей крепости, вы должны играть без одной карты Приказов.</p> <p>Как только противник будет выбит из вашей Крепости, сразу же возьмите недостающую карту из колоды, чтобы восстановить исходное кол-во карт Приказов.</p>
	<p><u>Стена</u></p> <p>Мораль</p> <p>Эта территория увеличивает храбрость отряда на нем, делая его Храбрым. Поэтому отряд, находящийся на этом гексе, может игнорировать 1 флаг, выброшенный против него в сражении, и может контратаковать соперника.</p> <p>Ограничения на перемещение</p> <p>Отряд, который перемещается на гекс, должен остановиться и не может двигаться.</p> <p>Если отряд перемещается на Укрепление из соседнего укрепления, то никаких ограничений на его движение не накладываается.</p> <p>Отграничение при сражении</p> <ul style="list-style-type: none"> • Отряд, зашедший на гекс, не может сражаться в этом же ходу, исключение, если он переместился из соседнего Укрепления. • Отряд, находящийся на гексе, атакует противника максимум 2 кубиками • Отряд, который атакует противника, находящегося на

этой территории, бросает максимум 2 кубика.

Линия видимости

Этот гекс территории блокирует зону видимости

Если укрепление располагается на гексе, который уже накладывает ограничения на движение, или сражение, то применяется то ограничение, которое максимально ограничивает передвижение, или сражение.



В обычном случае с соседнего холма кавалерия атаковала бы 3 кубиками, но атакует двумя, т.к. максимальное ограничение (со стороны Стены) – 2 кубика



Логово Существ

Существа могут иметь свои логова на поле боя, чтобы скрыться от чужих глаз.

Такие гексы будут иметь свою собственную карточку, на которой будут описаны все свойства логова (эти карточки будут похожи на карточки, которые описывают особые территории, используемые соответствующими героями).

Перед стартом игры, игроки должны решить где расположить логова существ. Если обоим игрокам нужно расположить логова, то первым это делает игрок, который первым начинает игру по сценарию.

Логово может быть расположено в 3 или 4 ряду, начиная считать от своего края карты, на каком-нибудь незанятом гексе.

Список изменений

Версия 0.2

- 1) Шрифт изменен на Arial 11pt
- 2) Стили, и нумерация заголовков согласованы
- 3) Корректировка перевода

Версия 0.3

- 1) Проверена грамматика и пунктуация
- 2) Добавлена контактная информация