

BattleLore Second Edition

Great Dragon Reinforcement Pack

Обзор расширения

Great Dragon Reinforcement Pack является расширением для игры *BattleLore Second Edition*. Это расширение содержит фигурку великого дракона, нового типа отряда, который Вы можете призвать для сражения в любую армию. Кроме этого, новые карты мудрости и уникальный элемент ландшафта предоставят Вам еще больше вариантов на поле боя. Компоненты, содержащиеся в данном расширении, предназначены для использования вместе с основной игрой, что позволяет начать играть немедленно.

Знак расширения

Каждая карта данного расширения помечена специальным знаком расширения , чтобы отличить эти карты от других карт игры.

Компоненты расширения

- 1 фигурка великого дракона
- 1 справочная карта отряда
- 1 карта позиций
- 3 карты мудрости
- 1 элемент ландшафта
- 1 жетон урона
- 1 маркер нейтрального отряда
- 3 жетона адского пламени

Использование данного расширения

В данном разделе рассказывается, как включить компоненты и правила данного расширения в основную игру.

Нейтральные отряды

Нейтральные отряды не принадлежат к какой-либо фракции и могут быть использованы в составе армии любого игрока.

Данное расширение содержит три карты мудрости, помеченные знаком расширения, и обладающие уникальным идентификационным номером.

Перед игрой с нейтральными отрядами, возьмите карты позиций **всех** нейтральных отрядов (у обоих игроков) и объедините их, чтобы сформировать колоду выбора. Колода выбора может содержать более одной карты позиций для конкретного отряда.

Выбор отрядов

В начале шага «Сбор армии» игроки могут потратить свои очки сбора для покупки карт позиций нейтральных отрядов, чтобы включить их в свои армии. Начинает первый игрок, выбрав один из доступных нейтральных отрядов для включения его в состав своей армии. Если он **не** желает брать в армию любые нейтральные отряды или не в состоянии, он пропускает. Затем, его противник выбирает до двух нейтральных отрядов для своей армии, или пропускает. Затем, начиная с первого игрока снова, каждый игрок может выбрать один нейтральный отряд для своей армии.

Если игрок пропускает свою очередь сбора сразу же после того как его противник пропустил свою, то фаза выбора завершена, и никакие дополнительные нейтральные отряды больше брать нельзя. После завершения фазы выбора, игроки могут купить отряды как обычно, используя свои оставшиеся очки сбора.

- Выбранные отряды принадлежат к собственной фракции игрока до конца игры.
- Три карты мудрости, принадлежащие каждому выбранному отряду становятся доступными картами мудрости (см. ниже).

Изменение колоды мудрости

Во время сбора армии, игроки имеют возможность изменить свою колоду мудрости, заменив в ней некоторое количество карт на имеющиеся у него доступные карты мудрости.

Во время шага «Сбор армии», каждый игрок может тайно удалить до пяти карт мудрости из своей колоды мудрости и заменить их равным количеством **доступных карт мудрости**. Доступными картами мудрости являются неиспользованные карты мудрости, которые принадлежат к выбранной фракции игрока, или карты мудрости, принадлежащие нейтральным отрядам в его армии.

После того как игрок изменил свою колоду мудрости, он перетасовывает ее и возвращает в игровую зону. Затем он возвращает все не использованные им карты мудрости в коробку с игрой, не показывая своему противнику.

- Колода мудрости не может содержать более двух копий любой карты мудрости с одним и тем же именем.

Золотые правила

Этот свод правил переопределяет и расширяет правила, содержащиеся в базовой книге правил и справочнике. Если что-то в этом своде правил противоречит основным правилам игры или справочнику, то правила данного расширения имеют приоритет.

Тем не менее, если текст карточки или другого компонента игры противоречит тексту основного свода правил, справочнику или правилам данного расширения, то текст карты или компонента имеет преимущество.

Новый ландшафт

Данное расширение добавляет новый тип местности, который изменяет ландшафт боя: Логово. Неистовые защитники своих сокровищ, великие драконы, получив приказ, могут немедленно вернуться на гекс с логовом.

Логово (тип местности)



После этапа приказов великий дракон, получивший приказ, может вернуться в любое незанятое логово на половине игрового поля активного игрока. Если это делается, этот великий дракон не может перемещаться и атаковать в этом ходу.

- Если в начале своего хода отряд игрока занимает гекс с логовом на половине игрового поля противника, он удаляет гекс логова с поля и получает 3 победных очка.
- После открытия карт позиций, начиная с первого игрока, игроки должны разместить гекс с логовом на каждый пустой гекс, занимаемый великим драконом. Если великий дракон занимает пустой гекс в центральной строке, логово не размещается на поле. Если великий дракон занимает непустой гекс, логово не размещается на поле.
- Когда отряд вступает в гекс с логовом, он должен немедленно прекратить движение. Этот отряд сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например, при наступлении.
- Если отряд отступил на гекс с логовом, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый не применённый эффект отступления. Отряд может отступить из гекса с логовом, если вынужден это сделать во время другого боя позже во время хода.

Новые маркеры и жетоны

В этом разделе описываются правила для новых маркеров и жетонов, включенных в это расширение и их эффекты.

Нейтральные маркеры



Если оба игрока используют нейтральные отряды, нейтральные маркеры используются, чтобы отличить, какому игроку принадлежит тот или иной нейтральный отряд.

После развертывания армии и размещения отряда, первый игрок ставит нейтральный маркер белой стороной вверх в каждом гексе, который занимают его дружественные нейтральные отряды. Затем, его противник повторяет ту же процедуру для каждого из своих нейтральных отрядов, используя черную сторону нейтрального маркера.

- Когда нейтральный отряд перемещается, нейтральный маркер перемещается вместе с ним. Когда нейтральный отряд погибает, удалите нейтральный маркер с игрового поля.

Жетон адского пламени



Жетон адского пламени используется при разыгрывании карты мудрости *Огненный шторм*. Когда не летающий отряд перемещается в гекс, содержащий жетон адского пламени, отряд должен немедленно прекратить движение и получает 1 урон. Затем жетон адского пламени удаляется с игрового поля.

- Если отряд отступил на гекс с жетоном адского пламени, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый не применённый эффект отступления. Отряд может отступить из этого гекса, если вынужден это сделать во время другого боя позже во время хода.

Разъяснение правил

Это расширение содержит новые правила, как описано ниже. Правила в этом разделе представлены в алфавитном порядке, поэтому игроки могут легко сослаться на них во время игры.

Полёт (Flying) (способность отряда)

Эти правила дополняют правила для способности *Полёт* основной игры и применяются ко всем отрядам, обладающим данной способностью.

- Термин «не летающий» относится ко всем отрядам, не обладающим способностью *Полёт*.
- Ударный отряд со способностью *Полёт* не убирает 1 кубик из своего боевого броска против отряда со способностью *Полёт*.

Огненное дыхание (Flame Breath) (способность отряда)

☒: Нанесите 1 урон вражескому отряду, находящемуся рядом с отрядом-целью.

Могущественный (Mighty) (способность отряда)

Каждый раз, когда вы выполняете боевой бросок для этого отряда, вы можете один раз перебросить каждый выпавший .

Карты мудрости

| Цена | Название | Время применения | Эффект |
|------|---|---|---|
| 1 | <i>Негде спрятаться</i> (<i>Nowhere to Hide</i>) | Играть после того, как вы объявили цель атаки | В этом бою игнорируйте эффекты ландшафта, накладываемые гексом, который занимает отряд-цель. |
| 4 | <i>Некуда бежать</i> (<i>Nowhere to Run</i>) | Играть после того, как вы объявили целью атаки отряд с поддержкой | Каждый  , выпавший во время боевого броска может быть использован для нанесения 1 урона обоим отрядам – и целевому и отряду поддержки. |

| <i>Цена</i> | <i>Название</i> | <i>Время применения</i> | <i>Эффект</i> |
|-------------|-----------------------------------|--------------------------------------|---|
| 6 | <i>Огненный шторм (Firestorm)</i> | Играть после этапа манёвра соперника | Выберите вражеский отряд в пределах 2 гексов от дружественного дракона. Положите до 3 жетонов адского пламени на свободные гексы рядом с этим отрядом. Когда не летающий отряд перемещается в гекс, содержащий жетон адского пламени, отряд должен немедленно прекратить движение и получает 1 урон. Затем жетон адского пламени удаляется с игрового поля. |

Предварительно построенный сценарий

В данном расширении на странице 5 присутствует предварительно построенный сценарий. Вместо того чтобы использовать карты сценариев, игроки могут выбрать для игры предварительно построенный сценарий. Правила использования предварительно построенного сценария находятся ниже.

Подготовка предварительно построенного сценария

Чтобы подготовить предварительно построенный сценарий, игроки следуют разделу «Полная подготовка», начиная со страницы 14 основных правил. Тем не менее, вместо пункта 7 страницы 15 основных правил, игроки подготавливают игровое поле и отряды так, как изображено на карте сценария и выполняют все дополнительные инструкции по установке, указанные в разделе «Подготовка» сценария.

Предварительно построенный сценарий содержит изображение всего игрового поля, показывающее расположение различных элементов местности, жетонов ландшафта, маркеров знамён и предустановленных отрядов, показанных значками отрядов. Дополнительно, предварительно построенный сценарий может содержать некоторое число гексов, затенённых в различные цвета. Эти затенённые гексы довольно часто представляют гексы позиций фракций в этом сценарии, но также возможен и альтернативный вариант их использования, описанный в таком случае в разделе «Подготовка» сценария.

Во время игры в предварительно построенный сценарий, игроки не могут использовать штабные шатры.

Игра в предварительно построенный сценарий

При игре в предварительно построенный сценарий используются те же фазы и этапы, что и в обычной игре. В некоторых предварительно построенных сценариях есть раздел «Специальные правила», в котором содержится информация об изменениях в базовых правилах. Если что-то в «Специальных правилах» противоречит базовым правилам, то именно специальные правила имеют приоритет. Специальные правила применяются к обеим фракциям, если не указано иначе.

Победа в предварительно построенном сценарии

В разделе «Цель» в инструкциях сценария описывается, каким образом каждый из игроков может добиться победы. Кроме того, игрок выигрывает предварительно построенный сценарий, если уничтожает все отряды противника. Это происходит незамедлительно, независимо от количества победных очков каждого из игроков.

В пламени



Уходящий день застал нас в разгаре битвы. Солдаты Дакан и Утхук продолжали сражаться в волне кровопролития, сотрясая горы неустойчивой яростью. Но теперь всё изменилось. Нечто пробудилось высоко в небесах. Временное затишье в битве позволило нам узреть новую ужасную силу, способную положить конец нашей войне.

Подготовка

Игрок, играющий за Дакан, является первым игроком, и выполняет подготовку этого сценария первым.

Игроки не могут брать в армию отряды с типом «Легенда».

Подготовка Дакан и Утхук:

Каждый игрок собирает армию на 30 очков сбора (не учитывая предустановленные отряды), и расставляет каждый из этих отрядов на позиции, отмеченные синим (Дакан) или красным (Утхук). Каждый игрок получает 1 единицу мудрости (но не больше 5) за каждое неиспользованное очко сбора.

Разместите гекс с логовом и фигурку великого дракона на позицию отмеченную жёлтым и цифрой «1».

Специальные правила

Отряд великого дракона не контролируется ни одним из игроков и считается враждебным отрядом для обоих игроков. Во время боя, если отряд игрока атакует или атакован великим драконом, второй игрок определяет все боевые действия за великого дракона.

Каждый игрок отдельно учитывает урон, который он нанес великому дракону, размещая жетоны урона в своей игровой зоне.

Великий дракон игнорирует все отступления и не может быть перемещён с гексов, отмеченных жёлтым, никакими средствами.

Когда игрок наносит урон равный или превышающий значение жизни великого дракона, он одолел дракона. Когда оба игрока одолели великого дракона, его фигурка удаляется с поля.

Логово никогда не удаляется с игрового поля.

Когда отряд игрока уничтожается, он незамедлительно размещает этот отряд на любой не занятой гекс, принадлежащий его фракции.

Этап победных очков Дакан и Утхук:

Удалите все жетоны эффектов с гекса, занимаемого великим драконом. Затем, переместите великого дракона на следующий свободный гекс, отмеченный жёлтым в порядке возрастанию указанных в гексах чисел. Если великий дракон уже занимает гекс с наибольшим числом, он перемещается на свободный гекс с наименьшим значением. Если нет свободного гекса, отмеченного жёлтым, великий дракон не перемещается.

Наконец, великий дракон должен провести атаку против отряда, находящегося рядом с великим драконом, если это возможно. Если нет отрядов, находящихся рядом с великим драконом, великий дракон проводит ударную атаку с дальностью 2. В любом случае активный игрок выбирает цель.

Цели

Победа Дакан и Утхук:

Чтобы выиграть, игрок должен первым одолеть великого дракона. Затем, в начале своего хода необходимо чтобы дружественный отряд занимал гекс с логовом.

Если игрок одолевает великого дракона, когда тот занимает гекс с логовом, игрок немедленно выигрывает.