

BattleLore Second Edition

Razorwings Reinforcement Pack

Обзор расширения

Razorwings Reinforcement Pack является расширением для игры BattleLore Second Edition. Это расширение содержит фигурки бритвокрыл, новый тип 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

- 3 фигурки бритвокрыл с подставками
- 3 карты мудрости
- 1 справочная карта отряда
- 1 карта позиций
- 1 элемент ландшафта
- 3 маркера ошеломления
- 1 маркер нейтрального отряда

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. Когда игрок собирает бритвокрыл как часть своей армии, он может заменить гекс с холмом на своей половине поля на гекс с пещерой.

Пещера (тип местности)



Отряд занимающий гекс с пещерой (включая отряды со свойством полет) могут быть целью только для отряда занимающего соседний гекс.

Во время этапа атак, получившие приказ отряды бритвокрыл, которые занимают гекс с пещерой и не двигались во время этапа маршей могут перейти к одному соседнему не занятому гексу и атаковать. На это нападение нельзя дать отпор. Затем вместо наступления, этот отряд может вернуться на гекс с пещерой.

- После открытия карт позиций, начиная с первого игрока, каждый игрок может заменить один гекс с холмом на своей половине поля на гекс с пещерой для каждого своего войска бритвокрыл.
- Гексы с пещерой считаются холмами только для специальных правил сценария. Они не являются холмами для любой другой цели.
- Гексы с пещерами классифицируются как блокирующий ландшафт.
- Когда отряд входит на гекс с пещерой, он должен немедленно завершить движение. Этот отряд

сможет двигаться позже в этом же ходу за счет свойств отряда или других эффектов, например, при наступлении.

- Если отряд отступил на гекс с пещерой он не может отступить дальше в течении боя. Отряд получает 1 урон за каждый не примененный эффект отступления. Отряд может отступить из гекса с пещерой, 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.

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.

Взмах когтя (claw sweep) (способность отряда)

После того как отряд с возможностью взмах когтя идет в наступление, один рядомстоящий вражеский отряд становится ошеломленным.

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.

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.

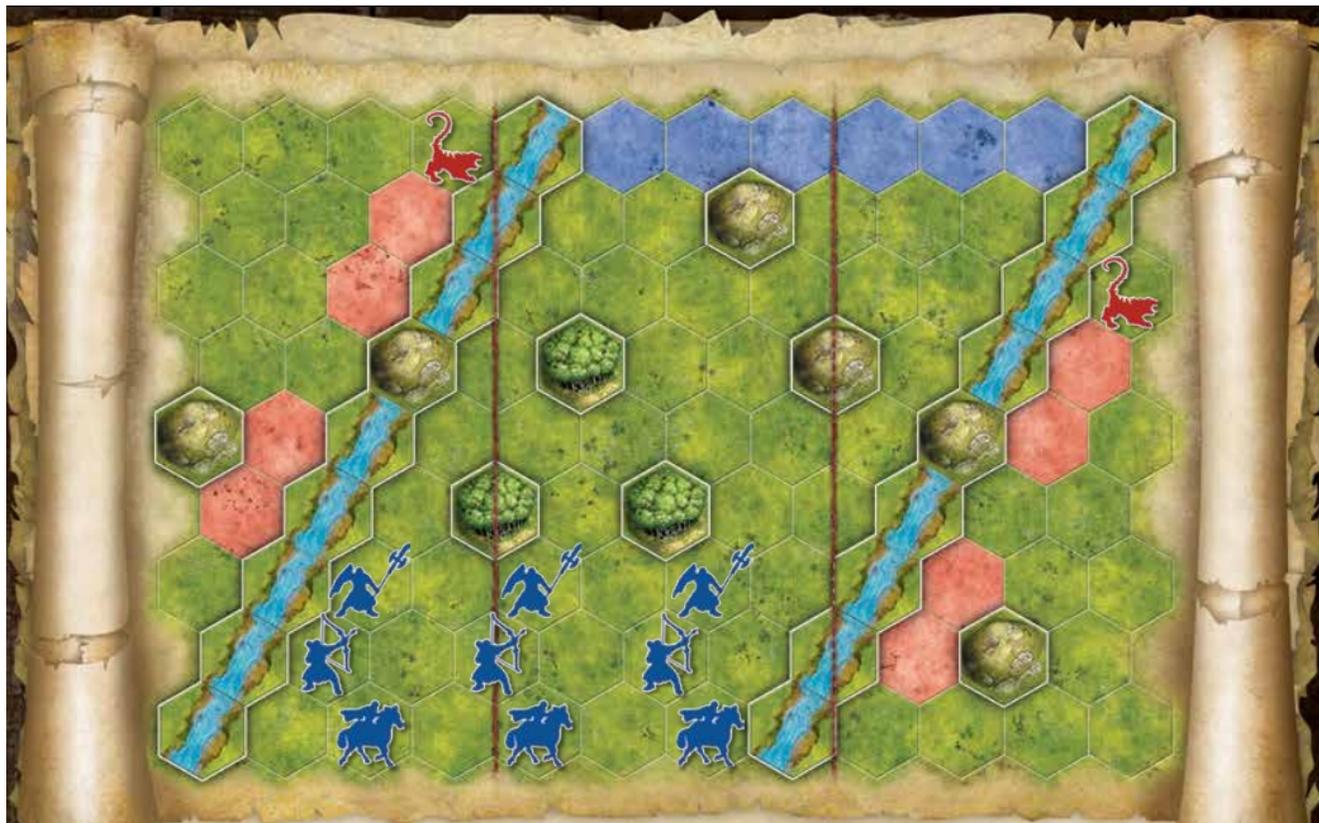
Победа в предварительно построенном сценарии

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.

Карты мудрости

<i>Цена</i>	<i>Название</i>	<i>Время применения</i>	<i>Эффект</i>
4	<i>Ночной охотник (Night Hunter)</i>	Играть во время вашего хода после объявления цели атаки, которая была в непрямой видимости атакующего отряда в начале вашего этапа маршей.	Ошеломите целевой отряд. Если отряд - цель уже ошеломлен, нанесите 1 урон.
5	<i>Скрытая угроза (Hidden Threat)</i>	Играть после своего этапа маршей	Во время этого хода добавьте кубики к боевому броску каждого дружественного отряда в зависимости от гекса местности, занимаемой во время боя: лес/холм: 2, строение: 3, пещера: 4
6	<i>Падающие небеса (Falling Skies)</i>	Играть после уничтожения дружеского отряда	Дружественный отряд бритвокрыл может передвинуться на расстояние до 2 гексов и атаковать. Добавьте ✂ к результатам боевого броска этой атаки.

Вспышка в темноте



Схватка истощила наши силы. Мы попытались остаться в формировании, поскольку мы отступаем к нашему ближайшему бастиону. Большое поле - то, что осталось между нашим убежищем и нами. К сожалению, подмога вражеских сил разыскала нас. Это отступление займет много дней, и я боюсь, что большинство из нас падет. Ночь -то, что должно действительно испытать нашу доблесть, поскольку эти края хранят истории о самых опасных хищниках.

Подготовка

Важно:

Этот сценарий моделирует день и ночь в течение игры используя жетон первого игрока.

Играющий за лордов Дакана является первым игроком не зависимо от того у какого из игроков находится жетон первого игрока. Игрок Дакан начинает с жетоном первого игрока.

Подготовка Дакан:

Колода мудрости Дакан не может содержать карту мудрости «Портал». Он получает три жетона очка мудрости.

Подготовка Утхук:

Игрок Утхук заменяет один гекс с холмом на тайл с пещерой. Затем он собирает армию на 24 очка сбора (не учитывая предустановленные отряды) и расставляет каждый из этих отрядов на любую позицию отмеченную красным. Игрок Утхук получает 1 единицу мудрости (но не больше 5) за каждое неиспользованное очко сбора.

Игроки не могут использовать отряды бритвокрыл, отряды легенд или гексы ландшафта. Игрок Утхук может использовать карты мудрости бритвокрыл при сборе колоды мудрости.

Специальные правила

Каждый раз когда отряд Дакана входит на гекс помеченный синим цветом, игрок Дакан немедленно получает 1 победное очко и удаляет этот отряд с игрового поля. Когда отряд Дакан уничтожает отряд бритвокрыл, игрок Дакан получит 1 победное очко. Игрок Дакан не может получать победные очки с помощью карт мудрости.

В то время как у игрока Дакан есть жетон первого игрока, это - день. В то время как у игрока Утхук есть жетон первого игрока, это - ночь.

Когда наступает ночь, игрок Утхук помещает дружественный отряд бритвокрыл с полным здоровьем в гекс с пещерой (или смежный гекс если пещера занята). Кроме того, этот отряд может нападать только на рядомстоящие отряды в течение ночи. Когда наступает день, отряд бритвокрыл удаляется с игрового поля.

Этап победных очков Дакан:

Если игрок Дакана имеет жетон первого игрока, он передает его своему сопернику. Если игрок Дакана не имеет жетона первого игрока, он берет его у своего противника.

После этапа добора активного игрока, игрок может потратить 2 жетона мудрости чтобы оказаться от всех своих карт маневров, тогда он берет из колоды маневров столько карт маневров сколько у него было.

Цели

Победа Дакан:

Если игрок Дакан имеет 4 победных очка или устраняет все отряды Утхук (не включая отряд бритвокрыл), он немедленно побеждает.

Победа Утхук:

Если игроку Дакан нужно больше победных очков, чтобы победить, чем число отрядов, которое он имеет в настоящее время на игровом поле, игрок, играющий за Утхук немедленно побеждает.