

# BATTLELORE

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

*Милорды!*

*У меня мало времени, так что буду краток. Возможно, это послание дойдёт до более чутких ушей, не в пример прежним мольбам. Раз за разом лорды Дакана отвергали предостережения Мудрого рыцаря. Что стоило вам прислушаться?! О, если бы только капитан Алкаран был жив! Если бы это испытание легло на его плечи...*

*Это письмо — последнее предостережение, которое Цитадель получает с северного рубежа. К тому времени, когда оно вас достигнет, весьма вероятно, я буду мёртв, как и все подчинённые мне воины. Если нам повезёт и достанет сил, мы погибнем в битве. Если отваги и сил не хватит, нам уготованы места на жертвенных алтарях безумных Утхук Гиллан.*

*Утхук Гиллан не бандиты, не орки с Разорённых равнин. Капитан Алкаран давно предупреждал о зарождении новой силы в Темноземье Ру. Теперь эта сила проявила себя: огромное войско идёт маршем на замок Нордгард. Люди, которые воют под нашими стенами, уже не люди. Не просто варвары, а добыча демонов. Их прародитель Аловар первым испил из красного кубка и передал своё проклятие всем Лот-К'хар. Их тела и умы искажены Инфернаэлем, они сражаются плечом к плечу с демоническими тварями. Что можем противопоставить этой напасти мы? Горстку стражей Цитадели, отряд лучников из Кровавого леса и несколько древних рунных големов, созданных нашими премудрыми предками на самый чёрный день.*

*Этот день пришёл. Я пробудил големов к жизни, и теперь мы идём на смерть. Своей жизнью, своим мечом я надеюсь дать народам Терринота ещё толику времени на подготовку к обороне. Помните, что те немногие дни мира, что у вас остались, оплачены кровью отважных людей. Не потратьте это драгоценное время впустую.*

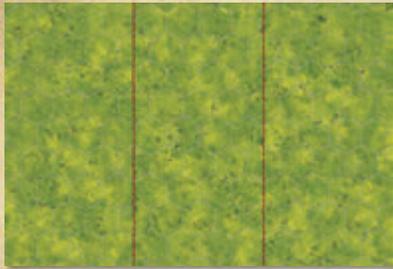
*Писано при свете богов и во служении Цитадели,*

*сэр Патрик Мёртаг,*

*граф Гринбриджа, рыцарь Цитадели, кастелян замка Нордгард.*

# КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле



15 йоменов-лучников



15 стражей Цитадели



9 всадников Риверуотча



6 рунных големов



1 птица рух



1 справочник



4 кубика



15 воинов легиона Гадюки



15 сборщиков крови



9 потрошителей



6 образин



1 лорд Хаоса



40 карт манёвров



40 карт мудрости



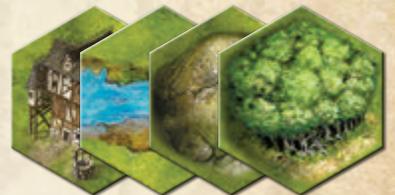
6 карт армий



10 справочных карт отрядов



35 элементов ландшафта



20 даканских  
20 утхукских

3 даканских  
3 утхукских

5 даканских  
5 утхукских

14 карт сценариев



7 даканских  
7 утхукских

56 карт позиций



17 даканских  
17 утхукских  
22 ложных цели

1 жетон первого игрока



4 жетона ландшафта



4 маркера знамён



18 жетонов мудрости



13 жетонов номиналом 1  
5 жетонов номиналом 5

8 жетонов урона



17 жетонов победных очков



13 жетонов номиналом 1  
4 жетона номиналом 5

6 маркеров яда



2 маркера портала



4 маркера ошеломления



3 маркера роя



## ОБЗОР ИГРЫ

BattleLore — тактическая игра для двоих игроков в фэнтези-вселенной Runebound. Игроки возглавляют войска благородных лордов Дакана и кровожадные орды Утхук Йи'ллан на полях сражений Терринота. Игроки формируют поле боя, собирают армии и тайно выводят отряды на позиции. Затем они ведут сражения, пользуясь смекалкой и применяя карты мудрости, пока один из двоих не выйдет победителем, а от армий другого не останутся лишь ошметки.

### КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ КНИГОЙ ПРАВИЛ

Эта книга правил предназначена для обучения новых игроков правилам BattleLore. Чтобы игроки могли сразу приступать к сражениям, в ней изложены все основные правила. Здесь намеренно не говорится о тонкостях, сложных взаимодействиях игроков и исключениях из правил, которых в игре очень много в связи с обилием типов отрядов и их свойств, разнообразием карт мудрости и условий сценариев. Ответы на все вопросы, возникающие в ходе игры при разборе таких ситуаций, надо искать не здесь, а в справочнике.

## ОТРЯДЫ

Армия игрока представлена на поле отрядами. Каждый отряд — это фигурка или группа фигурок на одном гексе игрового поля.

### ПРИМЕР ОТРЯДА



3 фигурки стражей Цитадели на одном гексе — это отряд.

### ВАША ПЕРВАЯ ИГРА

Для первой партии в BattleLore игрокам рекомендуется выбрать обучающий сценарий. Он разработан специально для новичков: его несложно подготовить, и в нём используются только основные отряды и правила.

Перед началом обучающего сценария игрокам нужно освоить базовые правила со стр. 6–11 этой книги. Сам сценарий подготавливается по инструкциям со стр. 5.

После прохождения этого сценария вы разберётесь в основных концепциях игры. Тогда вы будете готовы собрать более мощные армии и взяться за более сложные сценарии, о чём в подробностях рассказано в разделе расширенных правил на стр. 12.

### СИМВОЛЫ ФРАКЦИЙ

На каждом компоненте игры, принадлежащем той или иной стороне, изображён символ фракции. Игроки ориентируются по этим символам, распределяя компоненты между собой.



*Лорды Дакана*



*Утхук Йи'ллан*

## ПОДГОТОВКА ОБУЧАЮЩЕГО СЦЕНАРИЯ

Для подготовки обучающего сценария выполните следующие действия:

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Выберите фракции. Каждый игрок выбирает цвет — либо синий цвет Дакана, либо красный цвет Утхука. Можете разыграть фракции с помощью жребия. Не показано на схеме.
3. Выложите жетон первого игрока. В начале этой партии первым игроком будет Утхук. Играющий красными забирает жетон первого игрока и кладёт перед собой.
4. Подготовьте колоду манёвров. Замешайте карты манёвров в одну колоду. Положите её рядом с полем так, чтобы оба игрока могли дотянуться.
5. Возьмите исходные карты манёвров. Игроки, начиная с выступающего за Утхук Йи'ллан, берут из колоды манёвров по 4 карты.
6. Расположите знамёна. Положите 3 маркера знамён (стороной с цифрой 2 вверх) на указанные гексы.

7. Подготовьте резерв. Разделите по типам жетоны победных очков и мудрости, а также маркеры яда и сложите их отдельными кучками в резерв. Все прочие маркеры и жетоны верните в коробку.

8. Выведите отряды на позиции. Игроки получают следующие фигурки:

Утхук

Дакан



Легион  
Гадюки  
x12



Сборщики  
крови  
x15



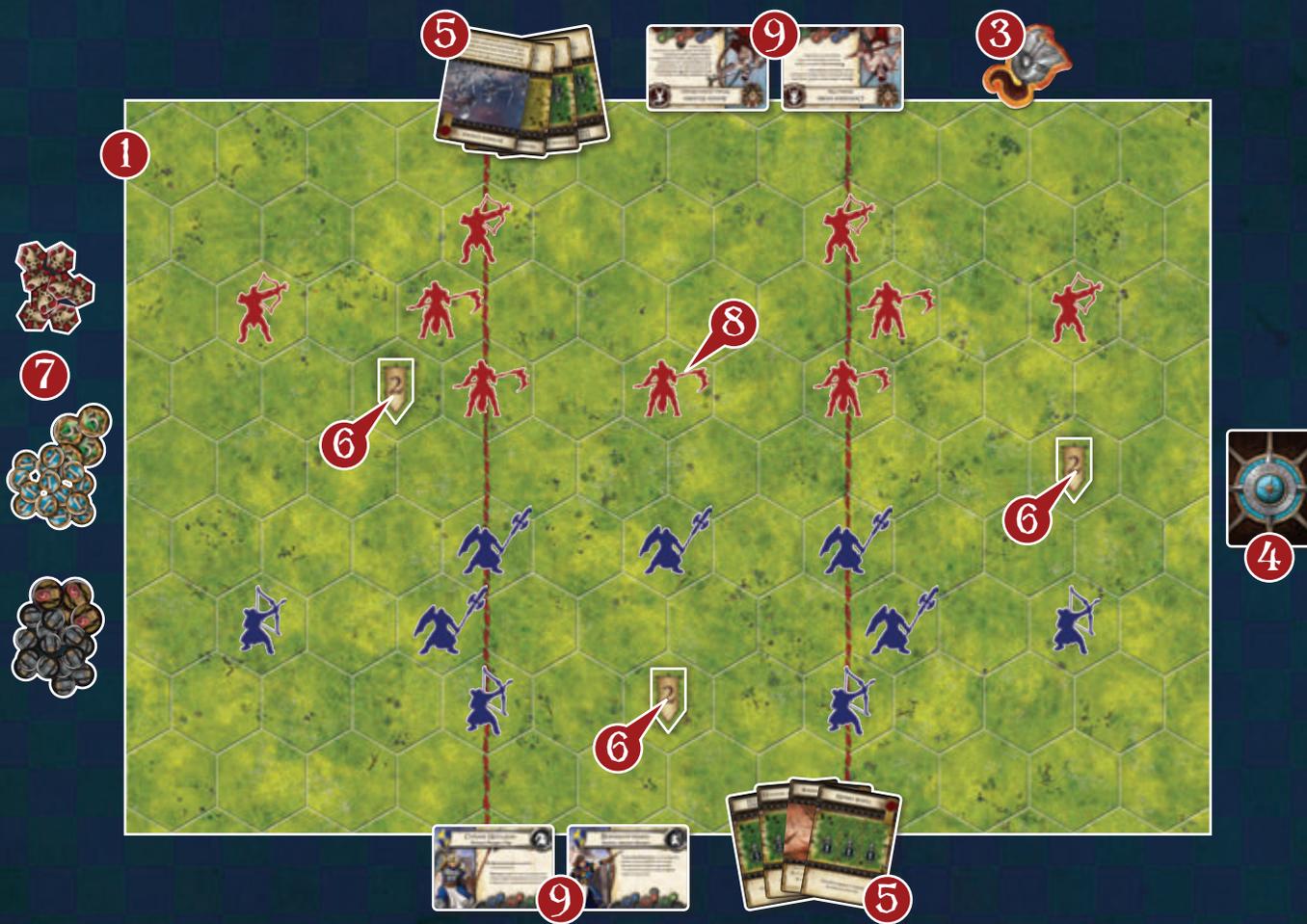
Йомены-  
лучники  
x12



Стражи  
Цитадели  
x15

Затем игроки расставляют свои фигурки на поле, по 3 на каждый отмеченный гекс.

9. Возьмите справочные карты. Игроки выкладывают перед собой справочные карты отрядов, находящиеся в составе их армий.



# ХОД ИГРЫ

Игровой процесс BattleLore состоит из последовательности ходов. **Активным** называется игрок, выполняющий ход в текущий момент. Каждый ход разделён на 2 фазы, которые активный игрок выполняет в строгом порядке.

## 1. Основная фаза

### 2. Перегруппировка

Когда игрок завершает ход, активным игроком становится его соперник и начинает свой ход. Игроки ходят по очереди до тех пор, пока один из них не одержит победу в партии (см. «Победа в игре» на стр. 7).

## ОСНОВНАЯ ФАЗА

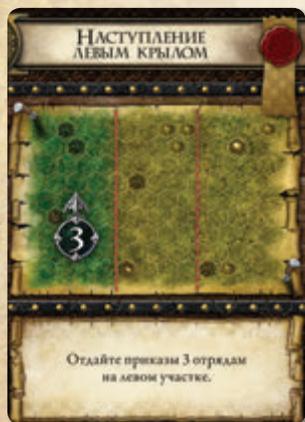
В основной фазе активный игрок разыгрывает карту манёвра, отдаёт приказы своим отрядам, передвигает их и атакует силы соперника.

Основная фаза состоит из строгой очерёдности этапов:

- А. Этап манёвра
- Б. Этап приказов
- В. Этап маршей
- Г. Этап атак

### ЭТАП МАНЁВРА

Активный игрок должен сыграть **1 карту манёвра** с руки, зачитав вслух её текст и положив её в сброс лицевой стороной вверх. Затем он либо применяет к ситуации текст карты, либо отдаёт приказ 1 дружественному отряду в любом месте игрового поля (см. «Этап приказов» ниже).



Карты манёвров

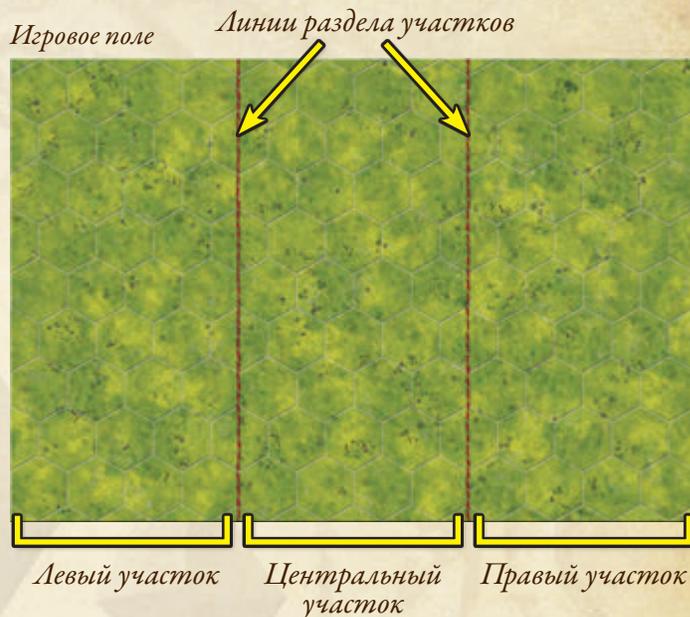
### ЭТАП ПРИКАЗОВ

На этом этапе активный игрок **отдаёт приказы** своим отрядам. Игрок указывает на отряд и объявляет, что ему отдан приказ. Отряд не может получить **более 1 приказа** за ход.

**Отряды, получившие приказы, могут передвигаться** на этапе маршей и атаковать на этапе атак.

Каждая карта манёвра содержит текст, указывающий, каким отрядам игрок может отдавать приказы в этот ход. Отряд, получающий приказ, должен находиться на определённом участке (правом, левом или центральном) игрового поля, указанном в карте манёвра. Если карта манёвра не упоминает конкретный участок, активный игрок может отдать приказ отряду на любом участке.

Гекс, рассечённый надвое линией раздела участков, принадлежит к обоим участкам. Игрок вправе отдать приказ отряду на таком гексе при помощи карты манёвра, на которой указан любой из двух участков.



**Важно:** участок считается левым или правым относительно игрока, сыгравшего карту манёвра.

### ЭТАП МАРШЕЙ

На этом этапе активный игрок может передвинуть каждый из отрядов, получивших приказ. Каждый отряд может двигаться через любое количество гексов, не превышающее маршевую скорость, указанную на его справочной карте. На одном гексе может находиться только 1 отряд. Когда игрок передвигает отряд, этот отряд **не может** передвинуться через гекс, занятый другим отрядом, или остановиться на таком гексе.

Маршевая скорость



Справочная карта

Отряды передвигаются по одному в порядке, определяемом активным игроком. Игрок должен завершить движение одного отряда, прежде чем передвигать следующий. Все отряды игрока, получившие приказы, должны завершить движение, прежде чем атаковать.

## ПРИМЕР ДВИЖЕНИЯ



*Маршевая скорость стражей Цитадели* →

Маршевая скорость стражей Цитадели равна 2. Покажем на примере, какие варианты движения есть у отряда стражей.

1. Отряд стражей Цитадели может передвигаться на любой из двух свободных гексов рядом с легионом Гадюки либо на гекс рядом со сборщиками крови.
2. Стражи не могут передвинуться на гекс с другим отрядом.

## ЭТАП АТАК

На этом этапе активный игрок может провести по одной атаке против одного вражеского отряда каждым из своих отрядов, получивших приказы. Активный игрок указывает цель атаки и бросает кубики в количестве, равном силе атакующего отряда. Значение силы указано на справочной карте отряда. Затем игрок применяет к ситуации выпавшие на кубиках результаты (см. «Распорядок боя», стр. 8).



*Справочная карта*

Этапом атак завершается основная фаза хода, после чего активный игрок переходит к перегруппировке.

## ПЕРЕГРУППИРОВКА

В этой фазе активный игрок получает победные очки, добывает карту манёвра и пополняет запас жетонов мудрости.

Перегруппировка состоит из следующих этапов:

- А. Этап победных очков
- Б. Этап добора
- В. Этап мудрости

### ЭТАП ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На этом этапе активный игрок получает **победные очки** за каждый гекс с **маркером знамени**, занятый дружелюбным отрядом.

Маркеры знамени отмечают стратегически важные точки на поле боя, ключевые для победы каждой фракции. Число на маркере знамени — количество очков, которое получает игрок, занимающий гекс с этим знаменем. Всякий раз, когда игрок получает победное очко, он берёт жетон победного очка из резерва и кладёт перед собой.



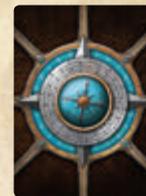
*Маркер знамени*



*Жетон победного очка*

### ЭТАП ДОБОРА

Активный игрок берёт 1 карту из колоды манёвров.



*Карта манёвра*

### ЭТАП МУДРОСТИ

Во время своей первой игры пропускайте этот этап. Правила этапа мудрости описаны в разделе «Военная мудрость» на стр. 12.

## ПОБЕДА В ИГРЕ

Всякий раз, когда первый игрок начинает новый ход, проверьте условия победы. Игрок побеждает, если набрал **16 или больше** победных очков и при этом у него больше очков, чем у соперника.

Также игрок побеждает в игре, если уничтожил все отряды соперника. Его победа фиксируется немедленно, независимо от количества победных очков у игроков.

# БОЙ В ПОДРОБНОСТЯХ

В этом разделе содержатся правила, описывающие бои.

## РАСПОРЯДОК БОЯ

На этапе атак активный игрок может провести по 1 атаке каждым из своих отрядов, получивших приказы. Отряд, проводящий атаку, называется **атакующим отрядом**. Чтобы атаковать, активный игрок выполняет следующие действия:

1. Объявление атаки
2. Боевой бросок
3. Применение результатов

После того как активный игрок завершает атаку одним своим отрядом, он может провести атаку следующим получившим приказ отрядом. Он повторяет все действия по порядку боя для каждого из отрядов, которым отдал приказ, пока все они не проведут свои атаки. Атака получившим приказ отрядом — действие необязательное, и порядок вступления отрядов в бой активный игрок определяет сам.

### ОБЪЯВЛЕНИЕ АТАКИ

Активный игрок объявляет тип атаки — удар или выстрел, указанный на справочной карте отряда. Также игрок назначает целью атаки отряд соперника. Во время атаки этот отряд называется **отрядом-целью**.

**Удар** — атака отряда с чертой «Удар» (см. «Черты» на стр. 13) по отряду-цели на соседнем гексе.

**Выстрел** — атака отряда с чертой «Выстрел» по цели по отряду-цели в поле зрения и в пределах дальности.



Справочная карта отряда

### ДАЛЬНОСТЬ

Чтобы определить, достаёт ли выстрел до цели, активный игрок считает гексы между атакующим отрядом и отрядом-целью. Гекс, на котором находится атакующий отряд, в это число не входит, зато входит гекс, на котором находится отряд-цель (то есть дальность до отряда, находящегося на гексе рядом с атакующим, равняется 1).

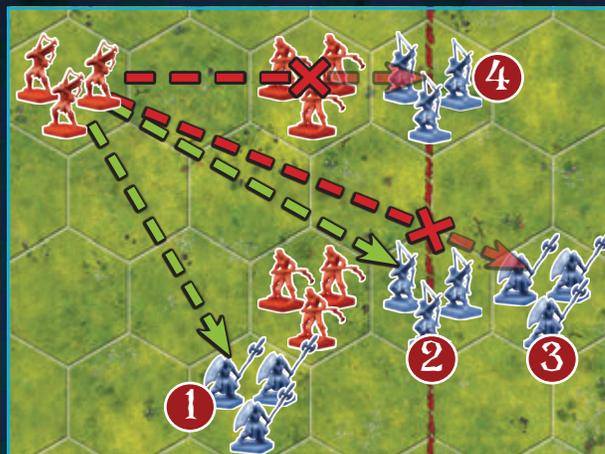
Отряд-цель находится в пределах дальности, если количество гексов между отрядами не превышает дальность атаки, указанную на справочной карте отряда.

### ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Чтобы определить, находится ли отряд-цель в поле зрения, активный игрок соединяет воображаемой линией центры гексов отряда-цели и атакующего отряда. Если линия проходит через гекс с другим отрядом или с блокирующим ландшафтом (см. «Ландшафт» на стр. 13), поле зрения считается перекрытым, и активный игрок должен выбрать другую цель для выстрела. Поле зрения не перекрывается ни гексом, на котором находится атакующий отряд, ни гексом, на котором находится отряд-цель.



## ПРИМЕР РАСЧЁТА ДАЛЬНОСТИ И ПОЛЯ ЗРЕНИЯ



Перед стрельбой игрок должен убедиться, что отряд-цель находится в поле зрения атакующего отряда и в пределах дальности выстрела. В примере выстрел выполняет отряд легиона Гадюки.

1. Отряд стражей Цитадели в пределах дальности выстрела (3 гекса) и в поле зрения.
2. Отряд йоменов-лучников в пределах дальности выстрела (4 гекса) и в поле зрения.
3. Отряд стражей Цитадели за пределами дальности (5 гексов), а поле зрения перекрыто отрядом йоменов-лучников.
4. Отряд йоменов-лучников в пределах дальности (3 гекса), но поле зрения перекрыто отрядом сборщиков крови.

## БОЕВОЙ БРОСОК

Каждый отряд обладает силой, значение которой указано на справочной карте отряда. При атаке или отпоре (см. «Отпор» на стр. 10) игрок, который командует отрядом, бросает количество кубиков, равное силе отряда. Это боевой бросок.

## ПРИМЕНЕНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ

Активный игрок применяет к ситуации результаты, выпавшие на кубиках:



**Натиск.** Каждый результат , выпавший при ударе, наносит цели 1 урон.



**Сокрушение.** Каждый результат , выпавший при ударе, наносит цели 1 урон. Ослабленный атакующий отряд (см. «Ослабленные отряды» ниже) не может нанести урон сокрушением.



**Попадание.** Каждый результат , выпавший при выстреле, наносит цели 1 урон.



**Боевой дух.** За каждый результат  в боевом броске отряд-цель должен отступить на 1 гекс (см. «Отступление», стр. 10).

Отступление происходит после нанесения урона.



**Мудрость.** За каждый результат  в боевом броске игрок, выполнявший бросок, получает единицу мудрости из резерва и кладёт жетон мудрости перед собой.



*Жетон мудрости*



**Героизм.** Результат  в боевом броске не даёт фиксированных эффектов, но зачастую нужен для активации свойств отрядов (см. «Свойства бросков» на стр. 10).

## УРОН

За каждую полученную единицу урона из отряда удаляется 1 фигурка. Как только будет убрана последняя фигурка, отряд уничтожается. Уничтоженный отряд выбывает из игры.

Некоторые отряды, не участвующие в обучающем сценарии, несут урон по другим правилам (см. «Жетоны урона», стр. 13).



## ПРИМЕР НАНЕСЕНИЯ УРОНА



1. Стражи Цитадели атакуют сборщиков крови. Игрок за Дакан выбрасывает результаты ,  и .



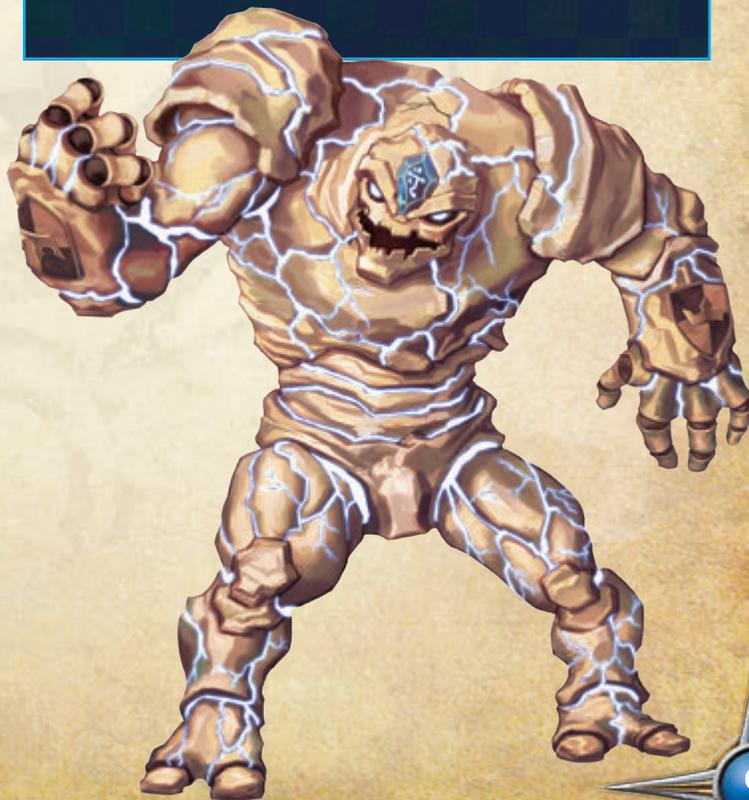
2. За результаты  и  игрок за Утхук удаляет из отряда 2 фигурки сборщиков крови.

## МУДРОСТЬ В ОБУЧАЮЩЕМ СЦЕНАРИИ

В первой партии мудрость нужна только для получения победных очков. Активный игрок может обменять 4 единицы мудрости на 1 победное очко в фазе перегруппировки на этапе победных очков.

## ОСЛАБЛЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Отряд, в котором остаётся 1 фигурка, становится ослабленным. Такой отряд не наносит урон за , выпавший на боевом броске.



## ОТСТУПЛЕНИЕ

Особые эффекты карт и свойства отрядов, а также результаты  могут вынудить отряд отступить. При отступлении за каждый применённый эффект отступления отряд-цель сдвигается на 1 гекс по направлению атаки, то есть в сторону, строго противоположную атакующему отряду.

### ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ



1. В боевом броске в атаке против отряда йоменов-лучников играющий за Утхук выбрасывает 2 результата .
2. Отряд йоменов-лучников отступает на 2 гекса по направлению удара.

Если отряд вынужден отступить за пределы поля или на гекс с непроходимым ландшафтом или вражеским отрядом, отступающий отряд завершает движение и несёт 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления.

### ПОДДЕРЖКА

Если отряд вынужден отступить на гекс с дружественным отрядом, он получает поддержку, за счёт чего игнорирует все оставшиеся отступления и не несёт за них урона.

### ОТПОР

Если атакованный отряд не уничтожен атакой и находится на гексе рядом с атакующим отрядом, он может дать отпор. Для этого отряд проводит атаку по обычным правилам, целью которой становится атакующий отряд. Отпор — дело добровольное, его можно и не давать. Отпор не вызывает ответный отпор.

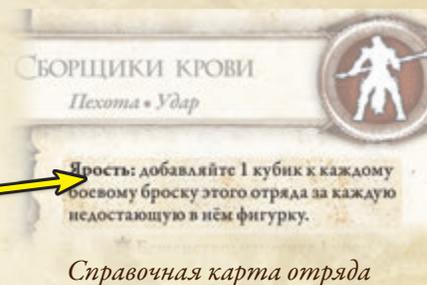
## НАСТУПЛЕНИЕ

Если в результате атаки отряд-цель, находящийся на гексе рядом с атакующим отрядом, уничтожен или вынужден отступить, атакующий отряд может пойти в наступление. В этом случае атакующий отряд занимает гекс, изначально занятый отрядом-целью.

Отряд, дающий отпор (см. выше), не может пойти в наступление.

### СВОЙСТВА ОТРЯДОВ

У каждого отряда есть свойства, перечисленные на его справочной карте. Дополнительные сведения и пояснения относительно свойств отрядов вы найдёте в справочнике.



Справочная карта отряда

### СВОЙСТВА БРОСКОВ

Некоторые свойства отрядов зависят от результатов броска. Такие свойства отмечены значком, изображённым на справочной карте отряда перед названием свойства. Символ показывает, какой результат боевого броска может активировать это свойство. Игрок может израсходовать полученный результат боевого броска на активацию свойства. Он активирует свойство по 1 разу за каждый израсходованный результат.

Результат броска, израсходованный на активацию свойства, не применяется в обычном порядке (например, для нанесения урона).

Свойство броска : Бешенство: нанесите 1 урон. Удалите 1 фигурку из этого отряда после этого боя.



Справочная карта отряда

## ПРИМЕР БОЯ



1. Отряд стражей Цитадели атакует отряд сборщиков крови. Играющий за Дакан бросает 3 кубика и получает следующие результаты:



2. За результаты ✘ и ✗ играющий за Утхук удаляет из отряда сборщиков 2 фигурки.



3. Сборщики крови могут дать отпор, так как остались на гексе рядом со стражами.

Ярость: добавляйте 1 кубик к каждому босвому броску этого отряда за каждую недостающую в нём фигурку.  
 ☠ Бешенство: нанесите 1 урон.

4. У сборщиков крови есть свойство «Ярость», которое добавляет 1 кубик к боевому броску за каждую недостающую в отряде фигурку. Играющий за Утхук бросает 5 кубиков и получает следующие результаты:



5. Результат ✘ вынуждает играющего за Дакан убрать из отряда стражей 1 фигурку. 2 результата ✗ не срабатывают, так как отряд сборщиков крови ослаблен.



6. Результат ☠ вынуждает стражей отступить на 1 гекс. Поскольку стражи отступили после отпора, наступать сборщики крови не могут.

### СТОП!

Вы готовы сыграть обучающий сценарий (см. стр. 5). Он поможет вам ухватить суть игры и освоить основные механики. Все правила из последующих разделов для игры по обучающему сценарию знать необязательно, так как в них рассказывается, как создавать сценарии, собирать армии, использовать карты мудрости, отряды-легенды и ландшафт.

Если при прохождении обучающего сценария возникнут вопросы — например, что происходит, когда путь к отступлению закрыт, или когда линия расчёта поля зрения проходит по границе гексов, или как работают яды, — ищите ответы в справочнике.

# РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Правила этого раздела развивают и усложняют базовые правила из предыдущего раздела за счёт карт мудрости, отрядов-легенд и ландшафта.

## ВОЕННАЯ МУДРОСТЬ

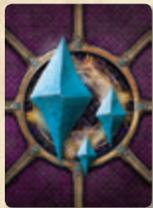
Мудрость символизирует магическую мощь Меннары, которая позволяет игрокам призывать могучие силы, чтобы переломить ход битвы. В этом разделе содержатся правила использования мудрости.

При подготовке каждый игрок тасует колоду мудрости своей фракции и кладёт перед собой. Также каждый игрок начинает партию с 2 картами мудрости на руке (см. «Полная подготовка», стр. 14).

### ЭТАП МУДРОСТИ

На этапе мудрости каждой фазы перегруппировки активный игрок пополняет свой запас мудрости, выполняя 1 из 3 действий на свой выбор:

- получает 2 единицы мудрости из резерва;
- получает единицу мудрости из резерва и берёт 1 карту мудрости из колоды мудрости своей фракции;
- получает 2 карты мудрости из колоды мудрости своей фракции, после чего сбрасывает 1 карту мудрости с руки (это может быть и одна из только что взятых). Таким образом игрок может сбросить с руки карту мудрости, которую не может сыграть по правилам.



Карта мудрости



Жетон мудрости

Когда игрок должен взять карту мудрости, но в колоде не осталось карт, он замешивает сброшенные им карты мудрости и собирает новую колоду, после чего берёт карту.

К концу этапа мудрости у игрока на руке не может быть больше 4 карт мудрости. Если есть лишние, он должен сбросить их в конце этого этапа.

## КАРТЫ МУДРОСТИ

Это особые действия и способности фракций, дающие им власть над магией Меннары. Каждая карта мудрости содержит текст, указывающий время, когда можно использовать карту. Для использования карты мудрости игрок выполняет следующие шаги.

1. **Трата жетонов.** Игрок возвращает в резерв столько единиц мудрости, сколько указано на карте.
2. **Чтение текста.** Игрок зачитывает вслух текст на карте.
3. **Применение эффекта.** Игрок применяет к ситуации эффект, описанный на карте.
4. **Сброс.** Игрок кладёт карту лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с колодой мудрости своей фракции.

Игрок может использовать только 1 карту мудрости в ход. Если оба игрока используют карты мудрости с одинаковым временем применения, первым срабатывает эффект активного игрока. В справочнике вы найдёте дополнительные сведения об эффектах и особенностях карт мудрости.



Карта мудрости



## ЖЕТОНЫ УРОНА

На справочных картах некоторых отрядов над значением здоровья стоит изображение жетона урона. Такой отряд состоит из 1 фигурки и несёт урон по особым правилам.



Справочная карта отряда «Птица рух»

Всякий раз, когда отряд получает 1 урон, владелец отряда кладёт жетон урона на игровое поле рядом с фигуркой этого отряда. Когда количество жетонов урона рядом с отрядом сравняется со значением его здоровья или превзойдёт его, отряд будет уничтожен, и его фигурку надо будет убрать с поля боя.



Жетон урона

Несмотря на то, что такой отряд состоит из 1 фигурки, он не считается ослабленным и не может быть ослаблен (см. «Ослабленные отряды» на стр. 9).



### ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ ЖЕТОНОВ УРОНА



Стражи Цитадели атакуют лорда Хаоса. Играющий за Дакан получает в боевом броске следующие результаты:



Результат  $\times$  наносит 1 урон лорду Хаоса. Чтобы отметить это, играющий за Утхук кладёт жетон урона на гекс с лордом Хаоса.



## ЧЕРТЫ

У каждого отряда есть одна или несколько черт. Это его неотъемлемые качества, такие как тип отряда (пехота, кавалерия, элита, легенда) и тип атаки отряда (удар или выстрел).

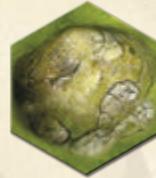
Нередко влияние карт и свойств на отряд зависит от его черт. Черты отряда перечислены на его справочной карте сразу под названием отряда.

## ЛАНДШАФТ

Ландшафт представляет естественные и рукотворные особенности местности. Ландшафт может влиять на движение и атаки отрядов.

### БЛОКИРУЮЩИЙ ЛАНДШАФТ

Блокирующий ландшафт перекрывает поле зрения (см. «Поле зрения», стр. 8). К такому ландшафту относятся холм, лес, здание и штабной шатёр.



Холм



Лес



Здание

На некоторых видах ландшафта действуют ограничения на движение и боевые ограничения.

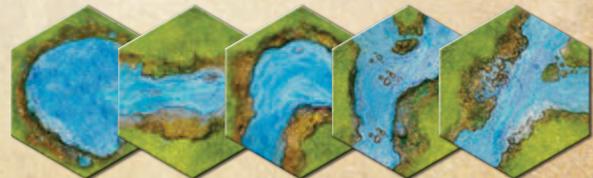
**Холм.** Отряды с чертой «Выстрел», находясь на гексе с холмом, при расчёте поля зрения игнорируют любые отряды. Блокирующий ландшафт по-прежнему принимается в расчёт.

**Лес.** Отряд, входящий на гекс с лесом, немедленно завершает движение. Отряд на гексе с лесом бросает не больше 2 кубиков в бою (модификаторы могут изменить это число). Кроме того, любой отряд бросает не больше 2 кубиков в бою (модификаторы также могут изменить это число), если цель его атаки находится на гексе с лесом.

**Здание.** Отряд, входящий на гекс со зданием, немедленно завершает движение. Отряд на таком гексе может игнорировать 1 урон от каждого эффекта, в том числе в бою.

### НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Отряд не может войти на гекс с непроходимым ландшафтом или пройти через него. Непроходимыми считаются все гексы с водой, если на них нет жетона брода или моста. Отряд завершает движение при входе на гекс с жетоном брода.



Вода

# ПОЛНАЯ ПОДГОТОВКА

Подготовка партии в BattleLore — это не только процесс разбора и выкладки компонентов, но и стратегическое управление по созданию поля боя и размещению отрядов вашей армии. Перед каждой новой партией игроки выполняют следующие шаги (в отличие от процедуры, описанной на стр. 5). Подробнее о разборе карт сценариев и создании армий будет рассказано в разделах, начиная со стр. 15.

1. Разложите игровое поле в центре стола.
2. Выберите фракции. Каждый игрок выбирает цвет — либо синий цвет Дакана, либо красный цвет Утхука. Можете разыграть фракции с помощью жребия. Не показано на схеме.

3. Соберите компоненты фракций. Каждый игрок забирает принадлежащие его фракции фигурки, справочные карты отрядов, карты позиций и кладёт перед собой.
4. Подготовьте резерв. Разделите по типам жетоны и маркеры, сложите их отдельными кучками в резерв.
5. Подготовьте колоду манёвров. Замешайте карты манёвров в одну колоду. Положите её рядом с полем так, чтобы оба игрока могли дотянуться.
6. Подготовьте колоды мудрости и сценариев. Каждый игрок берёт карты мудрости своей фракции, замешивает их в колоду и кладёт лицевой стороной вниз перед собой. Аналогично поступает с колодой сценариев своей фракции.



## ПРИМЕР ПОЛНОЙ ПОДГОТОВКИ



**А.** Игровое поле (с гексами ландшафта, выложенными в соответствии с картами сценария)

**Б.** Карты сценариев  
**В.** Справочные карты отрядов

**Г.** Жетон первого игрока

**Д.** Жетоны мудрости  
**Е.** Жетоны победных очков

**Ж.** Жетоны урона  
**З.** Жетоны эффектов

**И.** Карты мудрости Утхука

**К.** Карты манёвров

**Л.** Карты мудрости Дакана

## СОЗДАНИЕ СЦЕНАРИЯ

7. **Выберите и подготовьте сценарии.** Каждый игрок берёт 3 карты из своей колоды сценариев, выбирает 1 и возвращает остальные карты сценариев в коробку. Затем оба игрока одновременно раскрывают выбранные карты сценариев и выполняют их инструкции (см. «Применение карты сценария» ниже).

8. **Выложите жетон первого игрока.** Первый игрок (см. «Определение первого игрока» ниже) забирает жетон первого игрока и кладёт перед собой.

9. **Соберите армии.** Каждый игрок собирает свою армию, тратя очки сбора на приобретение карт позиций. Затем он выводит отряды на позиции (см. «Сбор армии», стр. 16).

10. **Возьмите исходные карты.** Каждый игрок берёт по 6 карт из колоды манёвров и 3 карты из колоды мудрости своей фракции.

Затем оба игрока тайно и одновременно выбирают по 2 любые карты манёвров и 1 карту мудрости и помещают их под низ соответствующих колод.

Когда у обоих игроков осталось на руках по 4 карты манёвров и 2 карты мудрости, битва начинается!

Перед партией в BattleLore игроки должны подготовить поле грядущей битвы, руководствуясь картами сценариев. В этом разделе мы подробно остановимся на этом процессе.

## ПРИМЕНЕНИЕ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ

У каждой фракции есть 7 уникальных карт сценариев. Каждая карта изображает половину игрового поля фракции с указанием расположения элементов ландшафта, маркеров знамён и жетонов. Кроме того, на схеме поля выделены цветом 18 гексов позиций, на которых в этом сценарии фракция может расставлять свои отряды.

Создавая сценарии, оба игрока одновременно раскрывают выбранные карты и выполняют следующие действия:

1. Чтение карт сценариев
2. Определение первого игрока
3. Размещение элементов ландшафта и маркеров знамён
4. Размещение бродов

### ЧТЕНИЕ КАРТ СЦЕНАРИЕВ

Каждая карта сценария содержит правила, придающие игре по этому сценарию уникальные особенности. Для некоторых правил указана фаза или этап игры, на которых эти правила действуют.



## ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

На каждой карте сценария есть **показатель инициативы**, состоящий из буквы и цифры. Игроки сравнивают буквы на раскрытых ими картах сценария — первым игроком становится тот, чья буква по алфавиту идёт первой. Если оба раскрыли карты с одинаковой буквой, сравниваются цифры: у кого цифра меньше, тот и первый игрок. Если показатели инициативы раскрытых карт совпали полностью, первого игрока определяет жребий.

## РАЗМЕЩЕНИЕ ЛАНДШАФТА И ЗНАМЁН

После определения первого игрока каждый игрок берёт элементы ландшафта, маркеры знамён и жетоны, необходимые для создания своей половины поля. Их следует выложить на гексы, указанные в карте сценария.

Если гексы с водой оказываются рядом друг с другом, первый игрок должен заменить их элементами реки (см. пример на стр. 18) так, чтобы река была непрерывной. Если элемент реки создаёт незамкнутую реку вдали от края поля, игроки заменяют этот элемент реки элементом озера, по возможности.



Маркер знамени

## РАЗМЕЩЕНИЕ БРОДОВ

Начиная с первого игрока, каждый игрок должен разместить 1 жетон брода на любом гексе с водой со своей карты сценария, на котором ещё нет жетона брода или моста.



Жетон брода

## СБОР АРМИИ

После создания сценария игроки собирают армии. В этом разделе вы найдёте правила сбора армий и вывода отрядов на позиции.

## КАРТЫ ПОЗИЦИЙ

Карты позиций представляют отряды, ландшафт и ложные цели. Карты отрядов и ландшафта связаны с компонентами игры — фигурками и элементами ландшафта. Карты ложных целей нужны для блефа — ими игроки маскируют позиции отрядов или детали рельефа перед установкой компонентов на поле (см. «Пример расстановки отрядов», стр. 19).



Карта позиции



Карта ложной цели

## СБОР ОТРЯДОВ

Чтобы собрать армию, каждый игрок выполняет перечисленные ниже действия.

1. Выбор карт позиций
2. Размещение карт позиций
3. Раскрытие карт позиций
4. Расстановка отрядов и ландшафта

## ВЫБОР КАРТ ПОЗИЦИЙ

Каждый игрок берёт 11 карт ложных целей и добавляет их к картам позиций своей фракции. Затем игроки одновременно собирают армии из своих карт позиций.

У каждой карты позиции есть **цена сбора** — количество **очков сбора**, которое должен потратить игрок, чтобы включить эту карту позиции в состав армии. Армия игрока должна укладываться в 50 очков сбора и состоять ровно из 18 карт позиций при любом сочетании отрядов, ландшафта и ложных целей.

Когда выбор карт завершён, у игрока должна быть стопка из 18 карт позиций. Это и есть его армия. Оставшиеся карты позиций надо вернуть в коробку.

## ШТАБНЫЕ ШАТРЫ

Каждый игрок может добавить в армию 1 штабной шатёр. Выбирая штабной шатёр, игрок получает 5 дополнительных очков сбора, которые может расходовать на другие карты, то есть теперь он может собрать армию на 55 очков сбора вместо 50. Захват вражеского штабного шатра приносит победные очки, как указано на карте.

Штабной шатёр — особый вид ландшафта. Он не относится к зданиям, но так же перекрывает поле зрения и завершает движение отрядов, вошедших на гекс с шатром.



Штабной шатёр:  
карта позиции



Штабной шатёр:  
элемент ландшафта

## РАЗМЕЩЕНИЕ КАРТ ПОЗИЦИЙ

Каждый игрок размещает свои карты позиций на поле, выкладывая по 1 карте **лицевой стороной вниз** на каждый из 18 гексов, затенённых на карте выбранного им сценария. Игрок может выложить любую карту позиции на любой доступный по сценарию гекс, однако ландшафтные карты позиций (такие как штабные шатры) могут быть размещены только на гексах без элементов ландшафта.

## РАСКРЫТИЕ КАРТ ПОЗИЦИЙ

После того как оба игрока вывели армии на позиции, они одновременно раскрывают все 18 размещённых карт позиций, переворачивая их **лицевой стороной вверх**. Все раскрытые ложные цели немедленно удаляются с поля в коробку.

## ЖЕТОНЫ МУДРОСТИ

После раскрытия карт позиций каждый игрок получает по единице мудрости за каждое непотраченное очко сбора (но не больше 5 единиц).

## КАК СОБИРАТЬ АРМИЮ

Оба игрока одновременно собирают армии исходя из своих карт позиций. Строгих правил этого процесса нет. Можно разложить все карты перед собой и выбирать наиболее необходимые, можно скрывать выбор от соперника — это неважно, лишь бы в итоге на каждой стороне конфликта оказалась армия ровно из 18 карт позиций на сумму не больше 50 очков сбора.

## КАРТЫ АРМИЙ

Если игрок не хочет тратить время на сбор уникальной армии, карта армии предоставит ему стандартное боеспособное войско на 50 очков сбора. Используя карту армии, игрок получает карты позиций для перечисленных на карте армии отрядов и единицы мудрости в указанном количестве, после чего добавляет ложные цели так, чтобы довести общее количество карт позиций до 18.



Карта армии

## РАССТАНОВКА ОТРЯДОВ И ЛАНДШАФТА

Раскрыв карты позиций, игрок удаляет их с поля по одной, заменяя карту соответствующим отрядом или элементом ландшафта.

Каждый игрок заменяет карты отрядов фигурками, из которых состоят эти отряды. Каждая фигурка в отряде соответствует силуэту на карте позиции. Во всех отрядах, кроме отрядов-легенд, столько фигурок, сколько у отряда здоровья. Отряд-легенда состоит из 1 фигурки.



Силуэт  
фигурки

Здоровье

Карта позиции

Карту штабного шатра игрок заменяет элементом ландшафта со штабным шатром. После этого игроки возвращают в коробку все карты позиций.

## ПРИМЕР ПРИМЕНЕНИЯ КАРТЫ СЦЕНАРИЯ



1. Играющий за Утхук выбрал сценарий «Сокровища Вершин Тени», играющий за Дакан — «Переправа через Реку Сна».
2. Показатель инициативы утхукского сценария — «B2», у даканского сценария инициатива хуже — «C1». Играющий за Утхук становится первым игроком.
3. Оба игрока выкладывают на поле элементы ландшафта по указаниям своих карт сценариев. На каждой карте есть 1 неполный ряд: это

центральный ряд гексов на поле, он разделён между игроками.

4. Река на даканской карте сценария соединяется с утхукской рекой за счёт замены прямых элементов реки, показанных на картах, излучинами, необходимыми для соединения двух рек в одну.
5. Играющий за Утхук кладёт жетон брода на любой гекс с водой, показанный на его карте сценария.
6. Играющий за Дакан кладёт жетон брода на любой гекс с водой, показанный на его карте сценария.

## ПРИМЕР СБОРА АРМИИ

Играющий за Дакан собирает армию на 50 очков. Он изучает свои карты позиций и складывает в стопку перед собой карты следующих отрядов:

- Стражи Цитадели:  $4 \times 4 = 16$   
 Йомены-лучники:  $4 \times 3 = 12$   
 Всадники Риверуотча:  $6 \times 2 = 12$   
 Рунные големы:  $6 \times 2 = 12$   
 Штабной шатёр:  $5 \times 1 = 5$

Сумма очков сбора = 47

Армия игрока состоит из 12 карт позиций. Прежде чем размещать карты на поле, он должен добавить 6 ложных целей, чтобы довести размер армии до 18 карт.



× 4



× 2



× 3



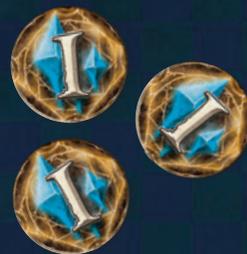
× 1



× 2



× 6



У игрока осталось 3 очка сбора. После раскрытия карт позиций он получает 3 единицы мудрости.

## ПРИМЕР РАССТАНОВКИ ОТРЯДОВ



1. На предыдущем этапе подготовки играющий за Дакан выложил по 1 карте позиции своей армии на каждый гекс, указанный на его карте, тщательно выбрав места для дислокации отрядов и ложных целей.

2. После того как оба игрока выложили карты позиций на поле, они раскрывают карты и удаляют ложные цели.



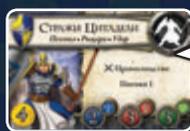
3. Играющий за Дакан должен заменить каждую карту позиции пластиковыми фигурками соответствующего отряда. Для этого он набирает нужное количество фигурок, равное здоровью отряда. Вид фигурок и значение здоровья указаны на карте позиции.



Здоровье



4. Играющий за Дакан удаляет карту позиции с поля в коробку, а затем берёт себе справочную карту стражей Цитадели, которой будет пользоваться в сражении.



5. Играющий за Дакан размещает отряд стражей Цитадели на гексе, где лежала карта позиции с отрядом стражей.

6. Играющий за Дакан повторяет шаги с 3 по 5 для каждой своей карты позиции на поле.

7. Наконец, он заменяет карту штабного шатра элементом ландшафта со штабным шатром.

Когда оба игрока расставили все свои отряды, можно начинать игру.



# АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

# АВТОРСКИЙ КОЛЛЕКТИВ

## А

Активный игрок .....	6
Армия (карты) .....	17
Армия (сбор) .....	16, 18
Атака (этап) .....	7
Атакующий отряд .....	8

## Б

Боевой бросок .....	9
Бой (распорядок) .....	8
Брод (жетон) .....	16

## В

Выстрел (атака) .....	8
-----------------------	---

## Д

Дальность .....	8
Добор (этап) .....	7

## З

Знамя (маркер) .....	7, 16
----------------------	-------

## Л

Ландшафт .....	13, 16
Ложные цели .....	16, 19

## М

Манёвр (этап) .....	6
Марши (этап) .....	6
Мудрость (этап) .....	7, 12
Мудрость .....	12

## Н

Наступление .....	10
-------------------	----

## О

Обучающий сценарий .....	5
Ослабленный отряд .....	9
Основная фаза .....	6
Отпор .....	10

Отряд, получивший приказ ...	6
Отряды .....	4
Отступление .....	10
Очки сбора .....	17, 18

## П

Перегруппировка (фаза) .....	7
Победа в игре .....	7
Победные очки (этап) .....	7
Подготовка сценария (обучающего) .....	5
Подготовка сценария (полная) .....	14
Поддержка .....	10
Позиция (гекс) .....	15, 19
Позиция (карта) .....	16, 17
Поле зрения .....	8
Приказ .....	6
Приказы (этап) .....	6

## Р

Расстановка .....	19
Результат броска .....	9

## С

Свойства бросков .....	10
Свойства отрядов .....	10
Сценарий (карта) .....	15, 18

## У

Удар (атака) .....	8
Урон (жетоны) .....	13
Урон .....	9

## Ц

Цель (отряд) .....	8
--------------------	---

## Ч

Черты .....	13
-------------	----

## Ш

Штабной шатёр .....	17, 18
---------------------	--------

**Создатель оригинальной системы BattleLore:** Ричард Борг  
**Разработка второго издания BattleLore:** Роберт А. Коуба  
**Доработка и развитие:** Ричард Борг, Кори Коничка и Никки Валенс  
**Продюсер:** Кристофер Хош при содействии Джейсона Волдена.  
**Технические тексты:** Адам Бейкер  
**Графическое оформление:** Уил Спрингер, Даллас Мельхофф.  
**Менеджер графического оформления:** Брайан Шомбург  
**Управляющий директор отдела художественного оформления:** Эндрю Наваро

**Главный художник:** Энди Кристенсен  
**Оформление обложки:** Матиас Коллрос

**Внутреннее оформление:** Алекс Апарин, Димитри Билак, Эрик Брэдок, Жоау Бошку, Нора Брисотти, Майк Бёрнс, Джейсон Каффо, Фелиция Кано, Себастьян Чьяффальоне, Сильвэйн Деко, Симон Доминик, Каролина Ид, Тэйлор Ингварссон, Стеллар Лабс, Сэм Мэнли, Режи Мулу, Рубен Перес, Пьер Равено, Николай Стоянов, Марк Таррисс, Билл Томпсон, Крис Куильямс, Вен Сяодунь и Матт Цайлингер

**Дизайн фигурок:** Сильвен Деко, а также Фелиция Кано и Эндрю Наваро

**Менеджер производства:** Эрик Найт

**Исполнительный разработчик:** Кори Коничка

**Исполнительный продюсер:** Майкл Хёрли

**Издатель:** Кристиан Т. Петерсен

**Тестировщики:** Сэмюэл Бэйли, Брайан Энгельштайн, Крис Гербер, Бен Грозек, Кевин Хэйлз, Рассел Холл, Стивен Кимбол, Лукас Лицзингер, Эрих Людвиг, Джеймс Книффен, Джош Льюис, Скотт Льюис, Брайан Мола, Аарон Майерс, Лорен Оверби, Уэйд Пиш, Дерек Причард, Адам Эдлер, Брайан Шомбург, Уил Спрингер, Скотт Сиверсон, Колин Вебстер, Брендан Вайскоттен и Джейми Зефир.

© 2013 Fantasy Flight Publishing, Inc., all rights reserved.



Играть интересно

**РУССКОЕ ИЗДАНИЕ:**  
**ООО «МИР ХОББИ»**

**Общее руководство:** Михаил Акулов, Иван Попов

**Руководство редакцией:** Владимир Сергеев

**Перевод на русский язык:** Алексей Перерва

**Редактура:** Александр Киселев, Арсений Крымов, Валентин Матюша

**Вёрстка:** Иван Суховой

**Корректур:** Ольга Португалова

**Вопросы издания игр:** Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru).

**Особая благодарность** выражается Илье Карпинскому.

**Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций** игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби»

правообладатель на территории РФ и стран СНГ.

Все права защищены.

WWW.HOBBYWORLD.RU