

WAR OF INDINES



Автор

Д. Брэд Тэлтон Дж

Ассистенты

Стивен Кристоферсон

Джаред Росвурм

Транг (Триш) Нан

Брайан Грэхам

LEVEL 99
games
www.lv99games.com

Издательство Level 99 Games

www.lv99games.com



Создатели Игры

Ведущий Проектировщик Тестирование (продолжение)

- Д. Брэд Тэлтон Дж.

- Брэд Уэльс

- Грэг Криуша

Ассистенты

- Матье Фурнье

- Стивен Кристоферсон

- Мэтью Локлин

- Джаред Росвум

- Брэнт Юр

- Транг (Триш) Нан

- Брайан Грэхам

Художники

- Катрина Лин

Тестирование

- Зэйда Крессент

- Кевин Бриджмэн

- Дэнни Хираджета

- Стивен Петит

- Фабио Фонтес

- Эрнест Стьюарт

- Кэри Корин

- Джо Дуаэр

- Виктория Паркер

- Натан Льюйс

- Пол Батлер

- Мэтт Мэй-Дэй

- Дэвин Найт

- Бэн Мэй-Дэй

- Даниэль Кастро

- Дерек Брюнет

Особая Благодарность

- Йома Селино

- Кевин Браски

- Крис Холм

- Линда Янг

- Гильермо Эрнандес

- Чэд Кризан

- Кен Эндрюс

- Майкл Майндс

Посетите Официальный Вебсайт BattleCON

www.battleconnection.com

для изучения различных вариантов игры,
бонусных персонажей и вопросов по правилам.

BattleCON, жетоны, маркеры, персонажи, карты,
игровое поле, правила и другие компоненты
игры от © 2011 Д. Брэд Тэлтон Дж.

Все права защищены.

Что такое BattleCon?

BattleCON - это самостоятельная игра, которая является полным комплектом в одной коробке. Нет никаких отдельных колод, редких и случайных карт. Вы сразу получаете полноценную игру.

Однако вы можете расширить BattleCON дополнительными наборами, с новыми персонажами, стилями, базами и уникальными способностями. Эти дополнения так же являются самодостаточными играми, для которых не нужно дополнительно что-либо покупать.

Война Индинес

Добро пожаловать в Индинес, в землю тайн, волшебства, чудес и войны. В этой игре вы возьмете на себя роли нескольких чемпионов разных стран Индинес, участвующих в поединках, чтобы определить свои судьбы и судьбу мира в целом.

Каждый поединок - это короткое и быстро изменяющееся сражение. Две воюющих стороны перемещаются по игровому полю, пытаются ударить друг друга и, в свою очередь, избежать вражеского удара. Только тот, чья стратегия окажется более успешной и продуманной, сможет одержать победу.

Изучение Игры

Не пугайтесь этого свода правил и количества карт в игре! BattleCON - чрезвычайно простая игра, и большинство карт и правил в этой книге существуют для того, чтобы увеличить реиграбельность базовой игры и дать вам возможность попробовать сыграть в различные варианты. Фактически, каждый игрок будет использовать только 13 карт в течение одного поединка. Если вы играете в первый раз, используйте персонажей с базовой трудностью освоения (см. Описание персонажей). Следуйте инструкциям, описанным в комиксе быстрых правил. После того, как вы почувствуете себя уверенными в основной механике и разберётесь с правилами, вы сможете постепенно изучить более продвинутых героев и сыграть в разные варианты BattleCon.

Хикару и Кэдаф

Обучение



Хикару:

Так что же это
за игра, Кэдаф?

Кэдаф:

Эта игра называется BattleCon,
сокращённо от Battle Connection,
что значит Связь Сражений.
Это поединок лицом к лицу
между двумя игроками.

Так как же играть в неё?

Сначала мы должны приготовить
игровое поле и свою начальную руку.

Каждый из нас получает 13 карт.
Есть 6 стандартных базовых карт,
и 7 карт с портретом персонажа.



Затем мы располагаемся на игровом поле.



Я понял.

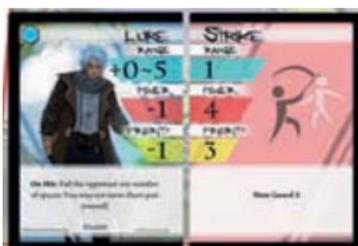
Что ещё нужно сделать?

Выбери две пары карт стиля и базы в руке и выложи их лицом вверх около игрового поля.

На данный момент, для удобства, можно использовать карты, отмеченные цифрами '1' и '2'. Как только узнаешь игру лучше, сможешь сам выбирать пары для первоначального сброса.



Так как же работают эти карты?



Вы соединяете их вместе.

Например, у нападения Удар-Приманка дистанция будет 1-6, сила 3 и приоритет 2.

И, таким образом, пара нападения всегда создаётся из двух карт, одной карты стиля и одной карты базы?

Да, именно так.

Выбор и Ставка

Для начала мы выбираем
пару нападения,
один стиль и одну базу
и выкладываем их вместе лицом вниз.

Достаточно просто.
У меня получилась пара, где
одна карта с красной рубашкой
и одна с синей.

После того как мы оба выложили
пару нападения, мы переходим
к фазе Ставки.

В этот момент ты можешь
использовать жетоны, которые имеешь
в своём резерве.

Я как раз хотел узнать,
когда они пригодятся.
А где твои жетоны, Кэдаф?

Не все могут получать жетоны.
На наших картах персонажей указано,
какие жетоны мы получаем,
когда и как их используем,
а также, какой имеем от них эффект.

Тогда я буду использовать
свой жетон Огня, чтобы увеличить
силу на 3 во время атаки.



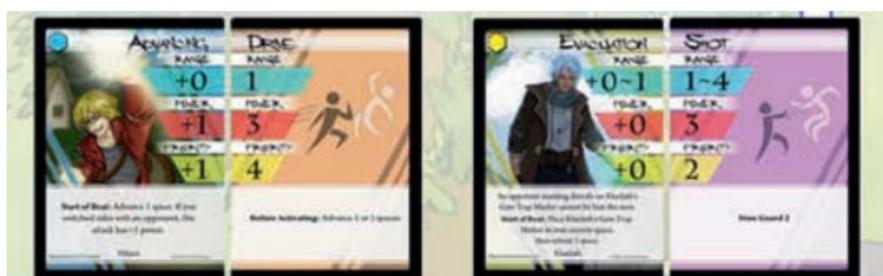
Если бы у меня были жетоны,
я бы тоже использовал их.
Если позволяет способность, можно
внести больше жетонов,
но ты не можешь их забрать обратно
после того как выложил.

Итак, как только мы сделали наши ставки, мы можем открыть карты.

Хорошо. Значит, после того как мы раскрыли свои карты, я могу атаковать тебя, верно?

Раскрытие карт и начало битвы

После того как мы открыли карты, происходят эффекты Раскрытия.



Я хочу активировать свои эффекты первым.

Для активации эффектов Раскрытия очерёдность не имеет значения.

Мы можем одновременно применить наши эффекты в любом порядке в каком пожелаем.

Но, похоже для этого удара у нас нет эффектов Раскрытия.

Хорошо. Теперь я могу атаковать тебя?

Терпение, пожалуйста. Мы должны выяснить кто будет первым.

У меня приоритет 2.

А мой – 5. Значит я быстрее и могу ударить первым, верно?

Таким образом, ты становишься Активным Игроком. Но прежде чем начать атаку, есть ещё один шаг.

Какой?

Начало Удара. Эффекты Начала Удара работают также как и Эффекты Раскрытия, за исключением того, что Активный игрок совершает свои действия первым, а затем уже Пассивный Игрок.

Итак, мой эффект Начала Удара:
«Продвижение на 1 шаг»



А мой: «Отступление на 1 шаг»
Я полагаю, что это очевидно:
продвижение всегда перемещает вас
к противнику, а отступление
наоборот прочь от него.

Активная и Пассивная Атаки



А если у меня есть
многократные эффекты
Начала Удара?

Тогда ты должен решить
в каком порядке будешь их применять.
Но помни, ты должен выполнить
все свои эффекты!
Ты не можешь выбирать какие эффекты
использовать, а какие нет.

Эй, я знаю, что делаю.
Давай уже наконец доберёмся
до шага сражения.

Как пожелаешь. Сначала свою атаку
проводит Активный Игрок.
Атака состоит из 6 шагов:

1. Эффекты Перед Активацией.
2. Проверка нападения.
3. Эффекты Удара.
4. Получение урона.
5. Эффекты Урона.
6. Эффекты После Активации.

Звучит супер-сложно.

Нет, на самом деле несложно.
Сначала ты должен выполнить все свои
Эффекты Перед Активацией.

Хорошо. Итак, у меня есть
эффект продвижения на 1 или 2
шага. Я выбираю 2.



Теперь ты можешь проверить,
нахожусь ли я на допустимой
дистанции твоей атаки.

Дистанция моей атаки только 1.

Это значит, что ты можешь атаковать
противника, находящегося только
рядом с тобой, но это не я.

Проклятье! Если бы только ты
не отступил во время шага
Эффектов Начала Удара.

Всё дело в знании противника.
Следующий раунд начни с атаки
выстрела вместо движения.

Хм... Так или иначе,
но что происходит потом?

Так как твоя атака пропущена,
тебе не придётся беспокоиться
об эффектах Удара и Урона.
Ты можешь сразу перейти
к эффектам После Активации.

У меня нет эффектов
После Активации.

Тогда мы переходим к атаке
Пассивного Игрока. У меня нет
эффектов Перед Активацией.
Я сразу перехожу к проверке
своей дистанции. Она равна 1-5.
Таким образом, я атакую тебя.

И сколько я получаю
урона?

Ты получаешь 3 раны.
Такова сила моей атаки.

Хорошо. А теперь что происходит?

Мы переходим к шагу Переработки.



Конец Удара и Переработка.

Перед Переработкой мы должны
выполнить все эффекты Конец Удара.
У меня нет таких эффектов.

У меня тоже.

Если бы они у нас были, то первым свои эффекты выполнил бы Активный Игрок, а затем уже Пассивный.

Теперь мы переходим к фазе Переработки?

Да. Ты помнишь те стопки сброса, которые мы сформировали в начале боя?

Да, помню. Какую роль они играют?

Всё что нужно сделать, это взять свою вторую стопку сброса в руку, первую стопку поместить во вторую, а пару, которую мы сыграли в этом раунде поместить в первую стопку.

Перед Переработкой



После Переработки



Таким образом, у меня есть
2 карты, которые временно находятся
на перезарядке в стопке сброса
2 раунда подряд, перед тем как снова
прийти мне в руку.

Да, это то, что мы имеем в итоге.

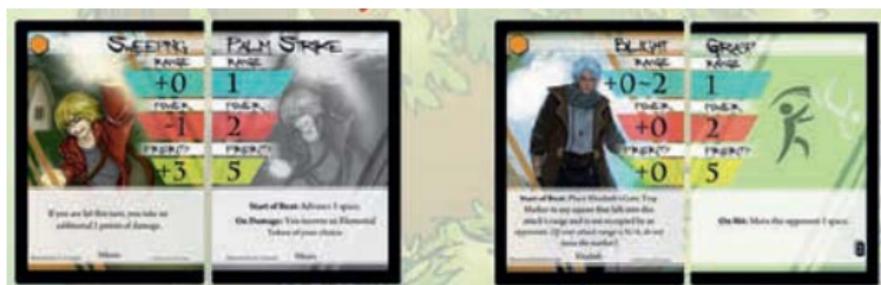
Оглушение и Стойкость.

Давай сыграем следующий бой.

Хорошо. Тогда я выберу себе карты.

Я тоже выберу.

Итак... Открываем!



Ты первый, несмотря на то, что
моя ловушка даёт тебе штраф
-1 приоритет.

Итак, я первым совершаю
свои эффекты Начала Удара,
идвигаюсь ближе к тебе.

А мои эффекты заставляют меня
переместить мою ловушку в любое
пустое место на определённой дистанции.
Хотя я предпочёл бы оставить её там,
где она есть. Я расположу её
здесь, позади тебя.



На этот раз я нахожусь на нужной дистанции,
поэтому наносю тебе 1 урон!

Хорошо. Так как я получил урон,
я становлюсь оглушённым.

Оглушённым? Что это значит?

Если тебя атаковали и ты получил
урон, ты становишься оглушённым и
не можешь выполнить свою атаку.
Это происходит на этапе хода
Активного и Пассивного игрока.

О! Мне даже не нужно бить тебя
слишком сильно. Пока я буду достаточно
быстрым, чтобы бить первым,
я могу просто совершать много
быстрых атак, и ты не сможешь ударить
меня напрямую?

Это совсем не так просто.
Но это хороший способ понять,
что сила бесполезна, если ты
не можешь выполнить своё нападение.

Хорошо. Давай продолжим сражение
другой быстрой атакой.

Но не слишком надейся на свою скорость.

Я знаю, что делаю.
Открываем!



И снова, несмотря на штраф
приоритета от твоей ловушки,
я всё ещё хожу первым.

Да, можешь ходить первым.
Эффектов Раскрытия и Начала Удара
в этом раунде нет.
Тогда ты можешь атаковать.

Хорошо. У меня два эффекта Удара.
Первый - я забираю свой жетон назад.
Но мои жетоны все у меня в резерве.

Тогда, я полагаю, что ты
ничего не возвращаешь.

Второй эффект – я собираюсь
отбросить тебя на 1 шаг.

Как это сработает, если ты
находишься между мной и стеной?

Ну, во время движения можно
перепрыгнуть через противника,
поэтому когда ты толкнёшь меня
на 1 шаг вперёд, я окажусь здесь.



Но, возможно, я хочу переместить
тебя назад так, чтобы ты остался
загнанным в угол.

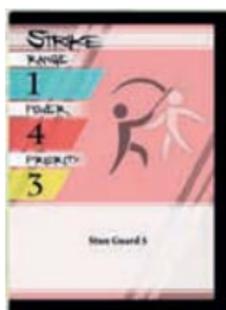
К счастью для меня, если есть
единственная возможность правильного
движения, ты должен выбрать его.

В этом случае ты должен выбрать
движение вперёд.

Ну а теперь, моя очередь атаковать.

Эй, подожди, я ударил тебя.
Ты должен быть оглушён!

Ты видел мою карту Удара?
У неё есть эффект - Стойкость 5.



И что же?

Стойкость подразумевает, что я не становлюсь оглушённым, если только урон не превышает моей Стойкости.

В этом случае я должен получить урон 6 или больше, чтобы получить Оглушение.

Тьфу! Теперь я получу ответный удар, не так ли?

Да, на 5 повреждений.

Важно отметить, что несколько эффектов Стойкости складываются вместе.

Таким образом Стойкость 2 плюс Стойкость 5 получится Стойкость 7.

Прекрасно. Теперь эффекты Конца Удара?

У меня есть эффект телепортации на любое место поля.

Итак я телепортируюсь сюда.



Тебя трудно поймать.

Ты быстрее и бьёшь сильнее, но у меня есть свои преимущества.

Это вполне справедливо. Как ты думаешь?

А что если я не согласен?

Столкновение.

Ещё один вопрос. Что происходит когда у нас совпадает приоритет?

А! Ну, в этом случае, происходит Столкновение.

Как оно происходит?

Когда мы сталкиваемся, то выкладываем из руки лицом вниз рядом с полем новые карты Базы, и одновременно открываем их. Новая карта Базы и старая карта Стиля создают новое нападение.



А если снова Столкновение?

Тогда мы снова играем другую карту Базы лицом вниз.

А что происходит во время шага Переработки после Столкновения?

Мы сбрасываем только главную пару нападения, то есть карту Стиля и верхнюю карту Базы. Остальные Базы возвращаются в руку.

Я понял. Какие ещё будут советы?

Не стоит недооценивать силу Прорыва, Это отличный способ уклониться от атак пока не придут более сильные карты. Просто будь осторожен при его сбросе, когда он действительно будет нужен.

Понятно. Я думаю, что теперь знаю, что мне нужно для того, чтобы одолеть тебя!

Почему бы нам не вернуться к сражению?

К бою!

Обзор игры.

Один матч состоит из двух или трех поединков. Поединок - это полная игра, где игроки начинают с 20-ю пунктами жизни и заканчивают, когда у одного из них не останется ни одного пункта. Один поединок длится приблизительно 10-20 минут, таким образом, матч, как правило, продолжается от 30 до 60 минут.

В ходе одного поединка цель каждого игрока в том, чтобы уменьшить общее количество жизней противника до 0 или просто меньшего количества пунктов. Первый, кто достигнет этого, объявляется победителем.

Поединок состоит из нескольких раундов, называемых Ударами. Во время Удара оба игрока действуют одновременно и все шаги Удара сразу разбираются обоими игроками. В BattleCON нет передачи хода - игроки постоянно заняты конфликтом.



Обзор Карты Персонажа.

Персонажи - это особые личности, которых вы используете на поле сражения. В начале игры каждый участник выбирает одного любого персонажа и берёт все его стили и базовые карты.

На каждой карте персонажа есть следующие показатели:

1. **Имя** – собственное имя персонажа.
2. **Уникальная способность** – одна или более уникальные способности, которыми обладает герой. Они являются главными элементами их личной стратегии и применяются во время игры.
3. **Супер Удар** - специальное нападение, которое может использовать герой при определенных условиях.

1

KHADATH AHEMUSEI
PLANESTALKER

3

OVERDRIVE FINISH
DIMENSIONAL EXILE
RANGE N/A
POWER 25
PRIORITY 0

Stun Immunity
The range of this attack is the space occupied by Khadath's Gate Trap Marker.

2

Unique Ability: **GATE TRAP**

Khadath's attacks allow him to place a Gate Trap Marker on the field. This marker does not take up space, so players may freely move over and onto it. An opponent who moves onto the marker cannot move off of it as part of the same move effect (though he may do so as part of a later move effect the same turn).

At the end of the ante step, an opponent standing on top of the marker has -3 priority for the beat, and an opponent standing adjacent to the marker has -1 priority for that beat.

Illustrated by Katrina Lin Khadath © 2011 LEVEL 99 GAMES

Обзор Базовой Карты.

На этих картах слева в один ряд указаны числа.

Базы могут быть как уникальными для героя, так и универсальными для всех. На тех картах, которые уникальны для персонажа, присутствует его изображение. Базы - это основы пары нападения. У всех базовых карт есть следующие показатели:

1. **Название** - собственное название базовой карты.
2. **Дистанция** - это определённое расстояние, на котором может произойти атака героя. Некоторые дистанции выражены как два числа (например: 1~4). Атака будет предназначаться для всех мест, включённых в этот диапазон (например, 1~4 обозначает, что атака может произойти на местах 1, 2, 3, и 4). Нападения с дистанцией N/A происходят только тогда, когда срабатывают особые эффекты. Дистанция никогда не может быть меньше 0.
3. **Сила** - это урон, который получит противник в результате вашей атаки. Нападения с силой N/A не наносят урона. Сила никогда не может быть меньше 0.
4. **Приоритет** - это скорость нападения. Более высокий приоритет имеет преимущество движения в начале боя. Это даёт вам возможность первым оглушить вашего противника или избежать его нападения. При некоторых атаках приоритет может быть отрицательным.
5. **Эффекты** - это особые действия, которые являются частью нападения. Они будут описаны более подробно дальше в правилах.



Обзор Карты Стиля

На этих картах числа указаны в один ряд справа. Стили являются индивидуальными для каждого персонажа. Стил соединяется с базой, чтобы сформировать пару нападения. У стилия есть следующие показатели:

1. **Название** – это собственное название стилия. Оно соединяется с названием базы, чтобы сформировать название нападения. Например, стил "Часовой Механизм" и база "Удар" формируют название атаки "Удар Часового Механизма".

2. **Модификатор дистанции** – это изменение дистанции атаки вверх или вниз от основного показателя.

а) Если модификатор выражен одним числом, а само нападение имеет переменный диапазон, такой как (1~4), добавьте число модификатора к обоим числам (например, 1~4 + 2 станет 3~6).

б) Если оба числа модификатора нападения переменные, у дистанции тоже, то вычисляется полный спектр, добавляя эти модификаторы с обеих сторон (таким образом, 1~4 + 2~4 станет 3~8).

3. **Модификатор Силы** – это изменение силы атаки вверх или вниз от основного показателя.

4. **Модификатор Приоритета** – это изменение приоритета вверх или вниз от основного показателя.

5. **Эффекты** – эти эффекты добавляются к эффектам базы, давая нападению дополнительные полномочия. Эффекты стилия работают вместе с основными эффектами.



Подготовка к Игре

- 1. Выбор Персонажа.** Каждый игрок выбирает одного персонажа (во время турнира выбирается случайно) и берёт все 7 карт этого персонажа (1 карту героя, 5 карт стилей, и 1 базовую), а также 6 универсальных базовых карт, и таким образом, формирует стартовую руку. Каждый игрок также должен взять жетоны или маркеры, которыми будет пользоваться его герой, и разместить их около его карты и ввести их в игру тогда, когда определено уникальными способностями этого персонажа.
- 2. Подготовка Игрового Поля.** Разместите своих героев на втором и шестом местах (как показано ниже) так, чтобы каждый персонаж был с левой стороны от своего владельца. Используйте любые цветные маркеры, чтобы отслеживать жизненные пункты персонажа. Все герои начинают с 20 пунктами жизни.
- 3. Начальный Сброс.** Каждый игрок выбирает две базы и два стиля. Они сформируют две пары, которые должны быть размещены в сброс 1 и сброс 2. Эти карты не будут доступны в начале игры, но станут доступными позже. Удостоверьтесь, что ваши две стопки сброса отделены друг от друга и вы точно знаете где находится сброс 1 и сброс 2, поскольку у обеих стопок есть очень важные функции (см. раздел “Переработка” для получения дополнительной информации)
- 4. Начало Игры.** Как только Вы закончили все эти приготовления и заполнили обе стопки сброса, вы готовы начать игру.



* Можно использовать карты с номерами 1 и 2 в качестве начального сброса. Используйте их во время своих первых нескольких игр, чтобы быстрее начать игру. В дальнейшем вы сможете уже тайно выбирать карты для первоначального сброса.

Цель Игры.

Цель каждого поединка состоит в том, чтобы уменьшить жизни противника до 0, прежде чем ваш противник сможет сделать то же самое с вами. Первый игрок, жизненные пункты которого достигают 0, устраняется, а оставшийся игрок объявляется победителем.

У поединка есть ограничение в 15 Ударов. В конце 15-го удара, если ни один игрок не устранил другого, игрок с самым высоким показателем жизни объявляется победителем.

Основная Механика.

Пара нападения формируется выбором одного стиля и одной базы из руки игрока и размещается перед ним лицом вниз. У пары нападения есть сила, дистанция и приоритет базы, плюс модификаторы на карте стиля и эффекты обеих карт. Существует 5 стилей и 7 баз, таким образом у каждого персонажа есть 35 возможных уникальных нападений (и еще больше для героев с жетонами!)



Пример пары нападения: это нападение, учитывая модификаторы от карты стиля, имеет дистанцию 1~6 (+1 к обеим сторонам 0~5), 3 силы и 2 приоритета. Также атака имеет Стойкость 5 и эффекты срабатывающие при ударе (эти эффекты будут рассмотрены ниже).

Ход игры

Каждый раунд BattleCON происходит следующим образом. Каждый из этих шагов совершается игроками одновременно.

1. Выбор Пары Нападения
2. Фаза Ставки
3. Раскрытие Пар Нападения
4. Совершение Нападения
5. Переработка

1 - Выбор Пары Нападения

Каждый игрок выбирает один стиль и одну базу в руке, затем помещает эти карты лицом вниз перед собой, таким образом, чтобы противник видел только рубашки ваших карт. У правильной пары нападения всегда есть одна карта с красной рубашкой и одна с синей. Как только оба игрока выложили перед собой пары нападения, переходите к следующему шагу.

2 - Фаза Ставки

Уникальная способность героя может предоставить ему особые жетоны. Эти жетоны выбираются и тратятся во время шага Ставки, после того как оба игрока выбрали пары нападения.

Жетоны находятся в запасе персонажа, пока не будут потрачены. После использования они помещаются в сброс жетонов.

Если не указано иное уникальной способностью персонажа, жетоны убираются в их собственную отдельную стопку сброса и не могут быть восстановлены, кроме эффектов стилей и баз этого героя. Не все персонажи в состоянии восстановить свои жетоны, поэтому обратите внимание на свои возможности для их восстановления, прежде чем опрометчиво их использовать!

Игроки могут выкладывать жетоны в любом порядке и количестве (насколько позволяют их уникальные способности), но выложенные жетоны уже не могут быть взяты обратно. Как только оба игрока выбрали и добавили жетоны, переходите к следующему шагу.

3 - Раскрытие Пар Нападения

Оба игрока одновременно переворачивают свои пары нападения лицом вверх. Если есть эффекты, срабатывающие при Раскрытии карт, то эти эффекты происходят именно в этот момент. Они могут произойти в любом порядке по желанию игроков.

После разрешения всех эффектов проверяются приоритеты обоих нападений (рассматриваются любые модификации, обеспеченные жетонами, стилями или пассивными специальными способностями). Если после подсчёта приоритета у обоих героев оказываются одинаковые показатели, происходит Столкновение.

СТОЛКНОВЕНИЕ: Во время Столкновения оба игрока должны сыграть новую базу лицом вниз из руки. Они одновременно показывают эту карту и помещают ее поверх старой, закрывая эффекты и показатели предыдущей базы и формируя новое нападение. Игроки снова проверяют произошло ли другое Столкновение. Если это происходит, продолжайте также как описано выше. Если игроки исчерпывают карты баз во время Столкновения, то они берут все сыгранные базы обратно в руку (включая и начальную) и продолжают Столкновение. Когда столкновение завершается, при атаке учитывается только верхняя карта базы, а все остальные, находящиеся ниже, возвращаются в руки игроков.

Если какой-либо игрок исчерпывает все карты во время Столкновения, то игроки переходят непосредственно к переработке главных пар нападения (без активации заключительных эффектов Удара) и начинают новое сражение.



Как только будут разобраны все столкновения, происходят эффекты Начала Удара обоих нападений, начиная с персонажа с более высоким приоритетом.

Если игрок имеет многократные эффекты (например наличие многократных эффектов Раскрытия и Начала Удара), то он выбирает в каком порядке будет их активировать. Так происходит для всех вызванных эффектов.

4а - Атака Активного Игрока

Игрок, у которого после разрешения эффектов Раскрытия имеется более высокий приоритет, становится Активным игроком, а игрок с более низким приоритетом становится Пассивным игроком.

Первым проводит свое нападение Активный игрок, совершая следующие шаги:

1. Сначала он выполняет любые эффекты Перед Активацией, перечисленные на его картах. Если есть многократные эффекты, он выбирает порядок их применения.

2. Затем он проверяет, находится ли противник в пределах его дистанции. Дистанция отсчитывается с места, занятого фишкой персонажа. Место, где стоит персонаж, имеет показатель дистанции 0, (таким образом, соседние персонажи находятся на дистанции 1, а герои в начале матча на дистанции 4).

3. Если противник находится на допустимой дистанции атаки, то активный игрок разрешает любые свои эффекты Удара.

4. Если противник был поражен атакой, то он получает урон равный силе атаки, который может быть уменьшен с помощью Защиты персонажа ((если у него есть такой эффект), см. общие эффекты).

5. Если урон был нанесен, происходят эффекты Урона. Кроме того, противник может быть оглушён. Оглушение может быть предотвращено эффектом Стойкости (см. раздел про эффект Оглушения ниже).

6. Если жизни игрока уменьшены до 0 или сыгран последний 15 раунд, игра немедленно заканчивается. Оставшийся игрок или игрок с наибольшим показателем жизни объявляется победителем.

7. Активный игрок применяет любые эффекты После Активации, независимо от того, удалась атака или нет.

4в - Атака Пассивного Игрока

Если Пассивный игрок не оглушён, то он может провести свое нападение, выполнив те же самые шаги, что и Активный игрок. Оглушённый игрок полностью пропускает свой ход, включая и эффекты Перед и После Активации.

Как только Пассивный игрок совершил своё нападение или был оглушён, переходите к следующему шагу.

5 - Переработка

Оба игрока активируют эффекты Конца Удара, которыми они обладают. Если у обоих игроков есть эффекты Конца Удара, Активный игрок выполняет все свои эффекты первым. Эффекты Конца Удара будут также выполнены Пассивным игроком, даже если он был оглушён.

Наконец, оба игрока берут свою вторую стопку сброса в руку, первую стопку сброса перемещают во вторую, затем убирают начальную пару нападения в первую стопку сброса.

Перед Переработкой



Player Hand

После Переработки



Применение Эффектов

В течение игры вы будете применять много разных эффектов, которые имеют ваши нападения. Далее подробно объясняется как применять эти эффекты.

Есть два вида эффектов: пассивные и вызванные.

Пассивные эффекты всегда активны с момента раскрытия и до конца удара. Например, эффект от базы "Ловушка" Кэдафа: *"Ваш маркер Ловушки не может быть перемещен во время этого Удара"*

Это пассивный эффект и должен исполняться до тех пор, пока эта карта находится в текущей паре нападения. В любом случае этим инструкциям должны повиноваться оба игрока.

Вызванные эффекты имеют спусковой механизм и сам эффект. Пример вызванного эффекта: *"Перед Активацией: Переместитесь на 1 или 2 шага вперед"*. Это означает, что эффект вызван и применяется перед началом атаки (во время шага 4). Если игрок управляет многократными вызванными эффектами, то он выбирает что активировать первым. Все вызванные эффекты обязательны. Вы должны использовать их, когда они происходят.

Если вызванные и пассивные эффекты находятся в противоречии друг с другом, пассивные эффекты имеют преимущество.

Эффекты Статуса

Некоторые вызванные эффекты применяются к следующему Удару боя. Их называют Эффектами Статуса и они отделяются от карт, жетонов и способностей, которые их генерируют. В коробке игры есть некоторые жетоны, которые можно использовать для отслеживания эффектов статуса, но сами эффекты статуса не имеют жетонов.

Движение

Много эффектов дают возможность персонажам двигаться. Единственный способ движения по игровому полю - это управление такими эффектами или уникальными способностями героев.

Движение определяется в виде таких эффектов как: “После Активации: Продвиньтесь на 1, 2, или 3 шага”.

Существует 6 видов движения:



Продвижение – это движение приближает вас к противнику, (например, “Продвижение на 1 или 2 шага”).



Отступление – это движение уводит вас дальше от противника, (например, “Отступление на 1 шаг”).



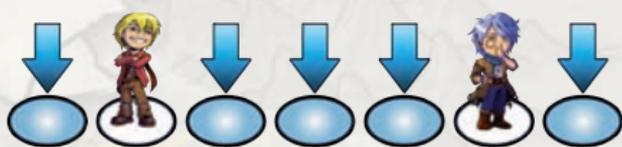
Притяжение – это движение приближает противника к вам, (например, “Притяните противника на 3 шага”).



Толчок – это движение перемещает противника дальше от вас, (например, “Толкните противника на 3 шага”).



Перемещение – вы можете выбрать любое направление для этого движения, (например, “Переместите противника на 1 шаг”).



Телепортация – немедленно переносит героя в определенное пространство, без перемещения через промежуточные места. Некоторые эффекты могут препятствовать этому. Эти эффекты не относятся к телепортации.

Эффекты движения обязательны. Если эффект говорит "продвижение на 1 или 2 шага", тогда игрок должен переместить героя или на 1, или на 2 шага вперед. Он не может остаться там, где находился.

Для всех способов, кроме телепортации, вы должны пройти через все места между своим настоящим положением и своим заключительным местом назначения.

Если эффект определяет "Продвижение на 2 шага", тогда у игрока есть выбор движения 0 (так как это значение меньше 2), что даёт возможность остаться на месте. Отрицательное движение не возможно.

Двигаясь, вы перепрыгиваете через противника и не считаете то место, которое он занимает. Смотрите пример ниже.



Если игрок не может закончить движение назад из-за присутствия стены, то он двигается до максимально возможной степени и останавливается. То же самое происходит и для игрока при движении вперёд против другого игрока, который смежен со стеной. Присутствие стен может устранить движение полностью. В этом случае движение игнорируется. Если движение возможно, то оно должно быть совершено. (Например: эффект Кэролин должен переместить её на 1 шаг вперед или назад, но позади нее есть стена. В этом случае она вынуждена выбрать движение вперёд, так как это единственное возможное движение.)

Оглушение, Стойкость и Стойкий Иммуниетет .

У всех атак есть возможность оглушить противника. Оглушённый противник неспособен реагировать собственным нападением. Таким образом, чтобы попасть в цель, игрок должен быть или достаточно быстрым, чтобы ударить первым, или достаточно маневренным, чтобы избежать повреждений, или иметь достаточно защиты, чтобы предотвратить оглушение.

Оглушение происходит каждый раз, когда игрок наносит урон больше, чем Стойкость противника. Карты, которые не имеют Стойкости получают показатель стойкости 0. Вот несколько примеров, которым вы можете последовать, используя ваши собственные карты. Все эти примеры не рассматривают дистанцию и движение.

Пример 1. Атака и получение урона. На дуэли сражаются Каденца и Каллистар. Каллистар использует "Сверкающий Удар" (Приоритет 4). Каденца играет "Энергию Батарей" (Приоритет 3). Сначала ходит Каллистар. Она поражает Каденцу и наносит 4 раны. Поскольку Каденца не имеет Стойкости и Защиты, он получает 4 урона и становится оглушённым. Он не сможет использовать свой эффект движения от базовой карты "Энергия", но он все еще может использовать эффект от карты стиля "Батарея", так как она имеет эффект Конца Удара и не предотвращается оглушением.

Пример 2. Отражение урона. Каденца использует "Энергию Часового Механизма" (Приоритет 1, Защита 3), а Каллистар "Захват Воспламенения" (Приоритет 4). Сначала атакует Каллистар и наносит 3 повреждения Каденце. У него есть Защита 3, которая уменьшает урон. Таким образом он получает 0 урона. Поскольку Каллистар не пробил защиту Каденцы, он может принять ответные меры и нанести ей 6 повреждений.

Пример 3. Стойкость больше, чем повреждение. Каденца использует "Механический Удар" (Приоритет 1, Стойкость 5). Каллистар использует "Вулканический Захват" (приоритет 5). Как обычно, первой атакует Каллистар и наносит 2 повреждения. Каденца получает урон, но так как сила атаки ниже, чем его Стойкость, он не оглушён и может нанести Каллистар ответный удар на 6 повреждений.

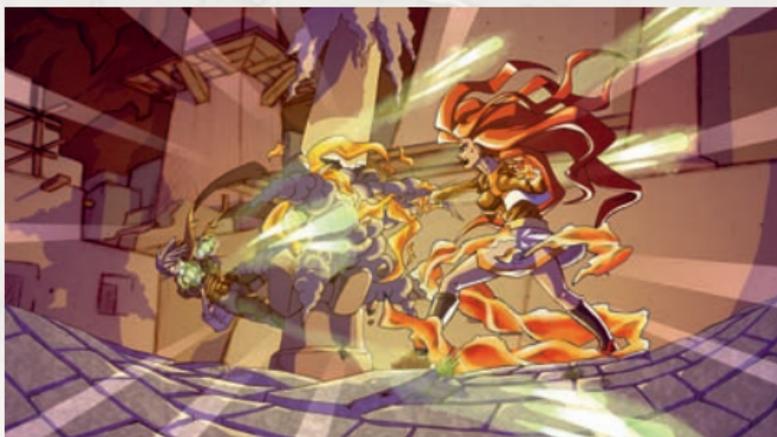
Пример 4. Повреждение больше чем Стойкость. Каденца использует "Механический Выстрел" (Приоритет 0,

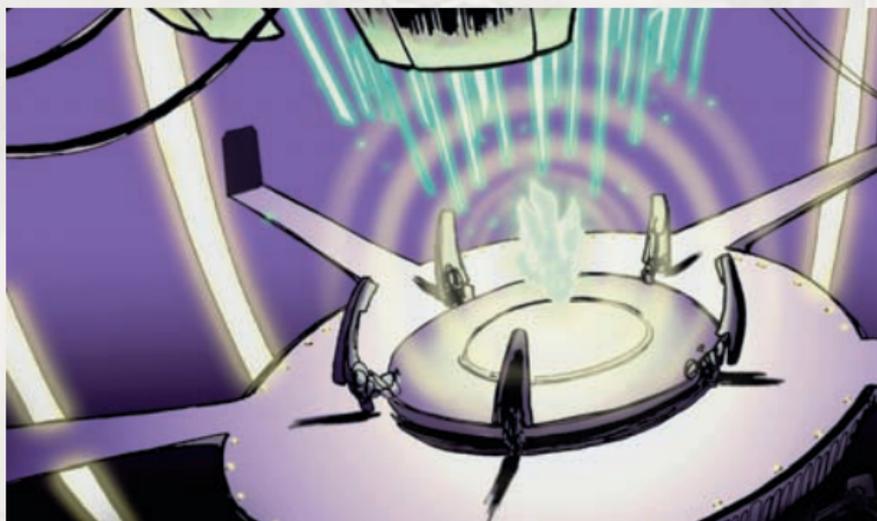
Стойкость 2). Каллистар - "Удар Сияния" (Приоритет 5 в элементальной форме). Сначала атакует Каллистар и наносит 9 ран Каденце. Он получает урон, и так как это выше, чем его Стойкость, он оглушён и не может активировать свое нападение.

Пример 5. Эффект Оглушения. Каденца использует "Удар Часового механизма" (Приоритет 0, Защита 3, Стойкость 5). Каллистар использует "Едкий Захват" (приоритет 6 в элементальной форме). Сначала атакует Каллистар, нанося 5 ран Каденце. Его Защита поглощает 3 урона, таким образом, он получает только 2 раны, что меньше, чем его Стойкость. Однако у "Едкого" стиля Каллистар есть особый эффект: *" При уроне, в элементальной форме: противник оглушён"*. Каденца оглушён из-за эффекта и не активирует своё нападение. Это называется оглушение эффектом и может произойти независимо от Стойкости и Защиты.

Пример 6. Стойкий Иммуитет. Каденца использует ту же самую комбинацию "Удар Часового механизма", а Каллистар также использует "Едкий Захват". На сей раз, однако, Каденца решает внести один из его жетонов "Железного Корпуса" во время фазы Ставки. Этот жетон дает ему эффект Стойкого Иммуитета, благодаря его уникальной способности. Теперь, когда Каллистар будет совершать атаку, ее эффект "Едкого" стиля попытается оглушить Каденцу. Однако, Каденца неуязвим к Оглушению. Таким образом, никакой эффект или повреждение не смогут препятствовать тому, чтобы он выполнил свой "Удар Часового Механизма" на 7 повреждений.

Множественные эффекты Стойкости складываются вместе. Например, "Режущий Удар" Кэролин (Стойкость 2 и Стойкость 5) будет иметь Стойкость 7.





Общие Эффекты

Защита определяется числом на карте (например, Защита 3, Защита 1, Защита 2). Каждый раз, когда игрок получает повреждения в текущем раунде, он уменьшает свой урон на число Защиты. Многократные эффекты Защиты складываются вместе (так Защита 3 + Защита 1 = Защита 4). Защита - всегда пассивный эффект. Если противник нанес многократный урон в одном раунде, Защита применяется к каждому нападению отдельно.

Стойкость также определяется числом на карте (например, Стойкость 5, Стойкость 3). Каждый раз, когда герой получает урон в текущем раунде, он может быть оглушён. Если полное повреждение, принятое им, не больше, чем рейтинг его Стойкости, он не получает состояние оглушения. Стойкость всегда пассивный эффект. Если у героя нет стойкости, она равна 0. Если игрок получает многократный урон в одном раунде, Стойкость применяется отдельно к каждому. Чтобы совершить оглушение, игрок должен одной атакой нанести урон выше, чем Стойкость противника.

Потеря Жизни - этот эффект предписывает "потерять жизнь" и не вызывает оглушение. Только эффекты, которые "наносит урон", могут вызвать оглушение. Защита не предотвращает потерю жизни. Этот эффект не может опустить пункты жизни ниже 1.

Стойкий Иммуитет. Персонаж не может быть оглушён каким-либо образом или эффектом. Стойкий Иммуитет отвергает любой эффект связанный с оглушением, как от повреждений, так и от особых эффектов. Но сами повреждения не предотвращаются.

Варианты игры

BattleCon игра, которая может приспособиться к любому стилю вашей игры. Теперь, когда вы изучили базовые правила, вы можете попробовать некоторые из предложенных вариантов, чтобы усложнить и улучшить игровой процесс. Сначала мы рекомендуем вам сыграть несколько обычных поединков, прежде чем вы начнете играть в другие варианты. Также рекомендуем попробовать каждый вариант в том порядке, в каком они представлены здесь, начиная со Специальных Действий и постепенно продвигаясь к варианту с Боссом.

Вариант: Специальные Действия

Специальные действия - это сильные тактические маневры, которые можно использовать только один раз в течение поединка. Они рекомендуются для всех способов игры, после того как игроки освоятся с базовой версией, и добавляют дополнительные возможности стратегических действий в любом матче. Вариант Специальные действия подходит для турнирных игр.

Каждый игрок берет одну карту Спец действия в начале поединка. Эта карта выглядит так же, как карта стиля на её обратной стороне.

Во время любого Удара игрок может сыграть свой Специальный стиль вместе с базой из руки так же, как обычную пару нападения. Специальные действия выполняются во время шага Раскрытия, но до того как будут разыграны эффекты Раскрытия.

Эффект, который получится от применения Спец Действия зависит от того, с какой картой базы она была объединена. Например, Спец Действие + Взрыв получится эффект Пульса. Соединяя Спец Действие и Захват, активируется эффект Отмены.

После того как Спец действие будет использовано, оно удаляется из игры до конца поединка, а карта, соединенная с ним, возвращается в руку владельца.

Во время Пульса или Супер Удара ваши стопки сброса не будут перемещаться во время шага Переработки.

Если вы сыграли матч, который включает несколько поединков, не забудьте возвращать карту Специальных Действий к вашим картам между этими поединками.

Пульс

Пульс - это максимальная защитная тактика и активируется, если вы соединяете Спец действие со Взрывом или Прорывом.

Вы полностью игнорируете пару нападения противника. Рассматривайте её так, как будто он вообще ничего не играл. Отодвиньте противника от вас назад на любое количество шагов. Вы можете выбрать 0.

Если оба игрока одновременно сыграли Пульс, они оба отодвигают друг друга в разные стороны на максимально возможную дистанцию.

Отмена

Отмена позволяет вам выбрать свое нападение уже после того, как вы увидели пару нападения вашего противника. Это действие активируется, если вы соединяете Спец Действие с Захватом или Выстрелом (или тогда, когда вы пытаетесь активировать Супер Удар, а ваш жизненный показатель ещё достаточно высок). Отмена происходит до того, как будут разыграны любые эффекты Раскрытия и начнут работать пассивные эффекты.

Выберите новую пару нападения и сыграйте её. Любые жетоны, которые вы потратили во время фазы Ставки, относятся и к вашему новому нападению. Сыгранная пара с Отменой вызовет столкновение, но отменит результат пары вашего противника.

Если оба игрока одновременно сыграли Отмену, они должны снова тайно выбрать новые пары нападения.

Супер Удар

Если Специальное Действие объединяется с Ударом, Энергией или Уникальной базой персонажа, то активируется Заключительный Супер Удар (Финишер). У героя должно быть 7 или меньше жизненных пунктов, чтобы использовать это действие, иначе вместо этого оно становится действием Отмены.

Продолжайте Удар как обычно, но с Супер Ударом вашего героя, который полностью заменяет вашу пару нападения в текущем раунде.

Супер Удар всегда выигрывает приоритет без Столкновения. Если сталкиваются два Супер Удара, то они оба отменяются и действуют как обычные нападения, и могут иметь оглушение и иные эффекты Удара.

Вариант: Команды Персонажей

В этом варианте игроки строят команду из трех персонажей. Вместо того, чтобы использовать одного героя во всех трех поединках матча, игроки по очереди используют трёх выбранных персонажей для каждого поединка отдельно.

Начиная с игрока, который проиграл в последнем поединке, игроки выбирают героев в свои команды. Если у вас есть копия игры, то оба участника могут выбрать одного и того же персонажа. Однако, два одинаковых персонажа не могут одновременно присутствовать в одной команде.

В конце каждого поединка оба игрока должны тайно выбрать другого героя для участия в следующем сражении. Как только персонаж был использован, независимо от того победил он или нет, он больше не участвует в игре до конца матча.

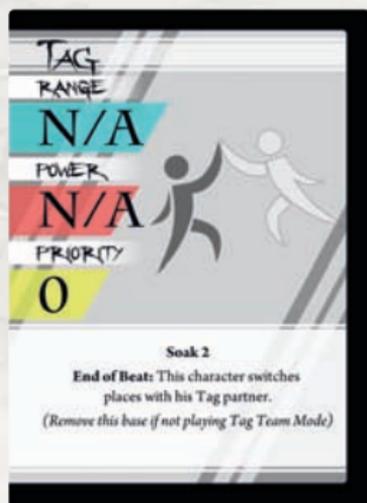
Вариант: Тэг-Команды

В этом варианте игроки строят команды из двух или трех персонажей для участия в поединке Тэг-Команд. В Тэг-Команде игроки могут динамично менять персонажей в течение игры.

Сначала игроки решают сколько персонажей будет в обеих командах. Затем, начиная с игрока, который проиграл в последнем поединке, участники по очереди выбирают героев и добавляют в свои команды. Если у вас есть копия игры, то оба игрока могут выбрать одинаковых персонажей. Однако, один и тот же герой не может появиться несколько раз в одной команде.

В дополнение к обычному набору базовых карт, игроки добавляют в руку базовую тэг-карту. Затем игроки тайно выбирают, какой член команды будет их стартовым персонажем и одновременно раскрывают их.

Каждый герой в команде использует отдельный счётчик жизней из 20 пунктов.



Когда играется базовая тэг-карта, игрок, который использовал ее, может поменять своего героя. Чтобы сделать это, он выбирает нового персонажа и вводит его в игру. Если в этот момент у активного персонажа есть стили и уникальная база в любой из его стопок сброса, эти стили и базы заменяются соответствующими цветными стилями и уникальными базами из набора нового героя. Кроме того, все карты в руке игрока заменяются картами того же цвета из набора нового персонажа. Карта Спец Действия остаётся в руке игрока.

Когда жизнь героя уменьшена до 0 или просто меньшего количества пунктов, игрок может сделать бесплатное тэг-действие во время шага Кюнца Удара, если при этом у него ещё есть в команде какие-либо персонажи, оставшиеся в живых. Кроме того, если он уже использовал свое Спец Действие, он получает новую карту Спец Действия из коробки игры. У игрока никогда не может быть больше одной карты Спец действия.

Когда игрок теряет своего последнего героя, он проигрывает.

Вариант: Арены

В игре есть пять двухсторонних карт арен. Они представляют собой разнообразную местность в Индинес, где окружающая среда имеет определенные эффекты для сражения. Арены могут использоваться вместе с любым другим вариантом игры, но они более интересны в поединке один на один.

После выбора персонажей случайно возьмите одну из карт арен. Если оба игрока согласны, то проигравший в последний раз может выбрать арену. Просмотрите её, прежде чем будут сформированы стартовые стопки сброса и будет выполнена подготовка.

Во время игры следуйте инструкциям на карте Арены, как только будут срабатывать соответствующие условия для применения её свойств.



Вариант: Мультиплеер

Вариант Мультиплеер позволяет играть составом из 3-4 игроков в одном поединке сразу. Игроки могут или сформировать две команды, или играть каждый против всех.

Чтобы играть в этот вариант, переверните игровое поле и используйте другую сторону. У этой стороны есть игровое поле из двух треков.

Игроки начинают на 2 и 6 местах любого трека. Играя в командный вариант, участники одной команды должны начинать на одной и той же стороне поля. Иначе, случайно определите стартовые позиции. Все играют также как обычно, отслеживая количество жизней героев. Играя с 3 или 4 игроками, обратите внимание на изменения описанные ниже.



Изменение Дистанции

Игрок может атаковать других игроков только на том же ряду, где находится сам. Он не может поразить противников на другом треке или вызвать эффекты "самого ближайшего противника", независимо от того, как близко они находятся на разных треках.

Игроки никогда не нападают на своих товарищей по команде. Герои, стоящие между нападающим и защитником, не блокируют дистанцию атаки— игрок может поразить любого противника в пределах допустимой дистанции, даже если другие противники стоят на пути.



Изменение Движения

Когда игрок продвигается вперёд или назад, он может поменять треки. Двигаясь вперёд, он может дальше двигаться вперёд уже на другом треке. Также двигаясь назад, он может продвинуться назад на другом треке. Герой не может изменить ряд, если то место куда он хочет встать занято другой фишкой. Противники, которые могут переместить вашего персонажа, могут также вынудить вас поменять треки.

Во время движения через дружественных героев или оппонентов можно перепрыгнуть.

Два персонажа, которые смежны друг с другом считаются как стены. Через них нельзя перепрыгнуть.

Движение вперед и назад определяется положением противников на вашем текущем треке. Если противников нет на пути или они стоят с обеих сторон от вас, вы можете рассматривать "продвижение" и "отступление" в любом направлении, как сами пожелаете.



Изменение шага Раскрытия

Сравнивая приоритеты между членами команд, выигрывает тот игрок в команде, у которого наиболее высокий приоритет. Если у разных команд совпадают приоритеты, происходит Столкновение.

Когда у членов одной команды совпадает приоритет, то столкновение не происходит. Вместо этого игроки могут сами решить в каком порядке будут действовать их герои.

Игроки выполняют нападения в порядке очерёдности, начиная с самого высокого приоритета к самому низкому. Игрок, который был оглушён в любой момент во время Удара, пропускает свою возможность действовать.



Вариант: Турнир

Вариант турнира позволяет любому количеству игроков участвовать в сражении за титул Чемпиона Индинес. Дополнительные комплекты турнирных призов доступны от издательства "Игры 99 Уровня" и содержат плакаты, бонусных персонажей и другие захватывающие призы за участие в турнире.

Один игрок должен действовать как организатор и не должен участвовать в рейтинге турнира. К этому игроку можно обратиться с просьбой объяснить правила или разрешить споры между участниками. Как правило, организатором турнира должен быть игрок с большим опытом и знанием игры.

Для каждых 4 игроков, участвующих в турнире, вам будет нужна одна коробка BattleCON: Война Индинес (например, для 32 участников турнира понадобится 8 копий игры).

Только те персонажи, которые есть в настоящей игре, являются подходящими для санкционированного турнира. Промо-персонажи или герои из других игр BattleCON не подходят для официального турнира. На неофициальном турнире, среди друзей, организатор может взять промо-персонажей на выбор как легальных, по одной копии для каждой коробки, включенной в турнир (например, для 32 участников вам потребуется 8 копий любых промо-персонажей, которых вы хотите включить в игру).

Подготовка

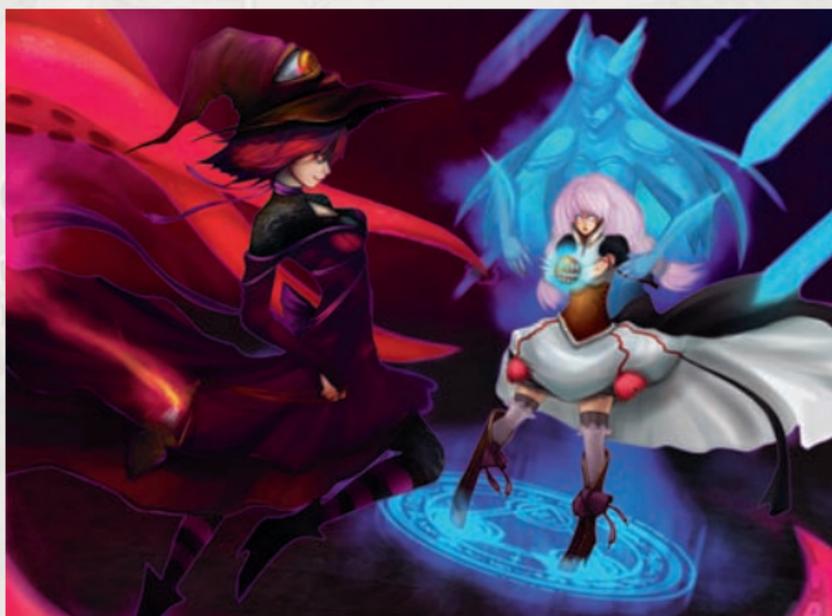
Разделите игроков на группы по 8 человек. Каждая группа должна взять 2 коробки базовой игры (или 1 коробку для группы с 4 или меньшим количеством игроков). Каждый игрок по очереди выбирает одного героя, пока у каждого не будет по 3 персонажа, затем все берут фишки, жетоны, маркеры и карты этих персонажей. Верните не выбранных героев в коробку. Они не будут использоваться в этом турнире.

Турнирные Матчи

Матчи турнира проводятся таким же образом, как описано в варианте Команды Персонажей (каждый игрок должен выбрать и использовать одного героя в поединке, и не может играть им дважды в одном матче).

Призы

Призы турнира, как правило, распределяются на выбор по очереди. Все призы лежат в открытую. Игрок, занявший первое место, первым выбирает один из призов, затем игрок, получивший второе место, делает свой выбор, и так далее, пока есть доступные призы для всех участников. Если призов оказалось больше, чем игроков, вы можете или сохранить их для следующего турнира, или продолжить выбор призов, начиная снова с игрока, занявшего первое место.



Вариант: Экс-Дуэль

Экс-герои обладают различным набором базовых карт и более сильными способностями, чем обычные герои. Любой персонаж может стать экс-героем, обменяв свои шесть универсальных баз на экс-базы и, получив карту с экс-способностью, описанной в книге правил.

Экс-герои более быстрые и сильные, чем обычные, но их также возможно победить. Если ваш противник играет экс-персонажем, то игра для вас будет сложной. Вариант Тэг-Команды на двух персонажей также возможен для проведения закрытого матча, где один из персонажей обладает экс-набором. В базовая игра на двух игроков нет дополнительных жетонов для экс-способностей персонажей.

Если у вас есть две копии игры, тогда оба игрока могут играть экс-персонажами друг против друга, сражаясь в более сложном поединке.

Экс-персонажи начинают с 30 пунктами жизни.



Вариант: Босс (2 против 1)

2 против 1 в варианте с Боссом позволяет команде из двух обычных персонажей бороться против более сильного персонажа-Босса. Он получает экс-набор или усиленный всемогущий базовый набор.

Босс будет играть как экс-персонаж. Другие игроки используют обычных героев.

Если у вас есть две копии основной игры, босс может стать всемогущим персонажем, а два других игрока могут использовать экс-набор.

Подготовка, дистанция и движение такие же как в варианте Мультиплеер.

Вариант: Всемогущий Поединок

Усиленные или всемогущие персонажи обладают различным набором баз и значительно более сильными способностями, чем обычные бойцы. Любой персонаж может стать всемогущим, обменяв шесть универсальных баз на усиленные базы и карту с усиленной способностью, описанной в книге правил.

Всемогущие герои намного быстрее и сильнее обычных. Тэг-команда экс-персонажей может выступить против усиленного бойца, но это будет очень трудная борьба. Обычные персонажи не могут бороться против всемогущих. В базовой коробке игры на двух игроков нет дополнительных жетонов усиленных способностей героев. Если у вас есть две копии игры, тогда оба участника смогут играть за всемогущих героев друг против друга в поединке эпического уровня.

Усиленные персонажи начинают игру с 40 пунктами жизни.



Вариант: Босс (3 против 1)

Вариант с Боссом 3 против 1 создаёт захватывающую битву для команды из трех игроков и одного чрезвычайно сильного противника. У персонажа-босса есть непропорционально сильная характеристика.

Босс использует или экс-набор карт, или усиленный набор. Команды, играющие в этот вариант впервые, или желающие более случайную игру, могут выбрать экс-персонажа-босса. Те, кто желает более интенсивной борьбы, которая требует опытную работу в команде, могут взять всемогущего персонажа-босса.

Подготовка, дистанция и движение такие же как и в варианте Мультиплеер.

Хикару Сораяма

"Движение, сила, чёткость, цель - они нужны, чтобы бороться и получать острые ощущения от жизни!"



Иллюстрация - Зэйда Крессент

Трудность: базовая

Хикару не имеет превосходства ни в одной области боя, пока не начнёт тратить свои жетоны. С его элементарными жетонами Хикару может противостоять даже противникам с самыми мощными способностями. Однако, жетоны ограничены. Хикару должен осторожно распоряжаться ими и приложить усилия, чтобы вернуть их, когда это возможно.

Экс-способность: Хикару может внести до 2 элементарных жетона во время фазы Ставки. Каждый раз, когда он восстанавливает их, он может вернуть два жетона вместо одного.

Усиленная способность: Хикару может внести любое количество элементарных жетонов во время фазы ставки. В конце каждого удара он возвращает один любой жетон.

Каденца

"Рыцарь Каденца - самый мощный солдат Виллэта. Он борется без колебаний, боли или раскаяния - прекрасный двигатель разрушения!"

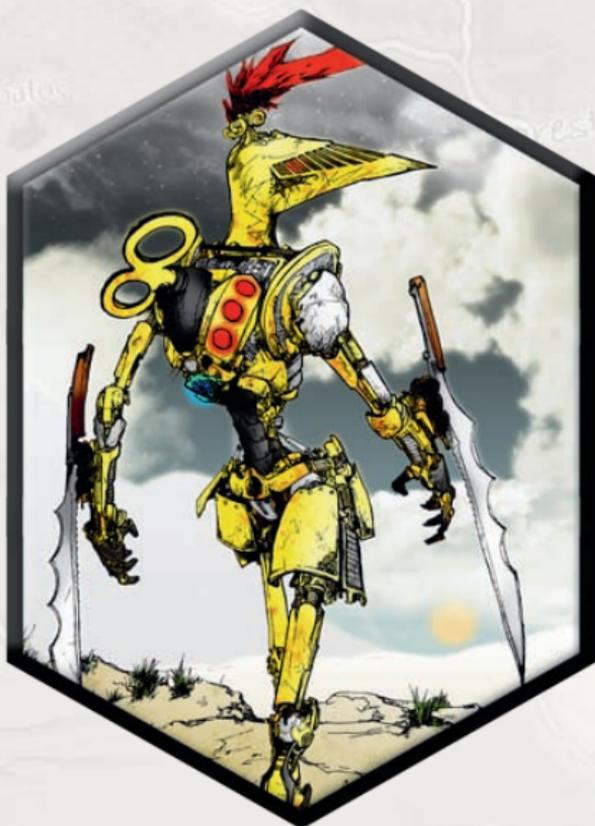


Иллюстрация - Дэнни Хираджета

Трудность: базовая

Каденца - тяжелый боец, который в состоянии вынести тяжёлые повреждения и нанести большой урон в ближнем бою. Его стили дают ему возможность преуспеть в своём наступлении, кроме того он может притянуть врага и нанести урон, основанный на количестве повреждений, которые он сам получает в раунде.

Экс-способность: Защита Каденцы увеличивается на 2 каждый раз, когда он тратит или вносит жетоны Железного Корпуса. Он начинает с 4 жетонами.

Усиленная способность: Защита Каденцы увеличивается на 4 каждый раз, когда он тратит или вносит жетоны Железного Корпуса. Он начинает с 5 жетонами.

Каллистар Флэрчайлд

“Огонь внутри! Попробуйте, возьмите мое сердце, которым я могу разрушить тех, кто стоит на моём пути!”



Иллюстрация - Зэйда Крессент

Трудность: базовая

Каллистар - персонаж с рискованным ответным ударом за счёт высокой ставки собственными повреждениями. С помощью жизненной утраты в элементальной форме, Каллистар оказывает на противника давление и делает своё наступление неумолимым и мощным. Это может сделать ее предсказуемой, если не сочетать высокий риск с низким. Опытный игрок часто переключается между этими способами, чтобы использовать способность Каллистар в более подходящей ситуации.

Экс-способность: Каллистар получает +3 силы и +3 приоритета в элементальной форме.

Усиленная способность: Каллистар получает +4 силы и +4 приоритета в элементальной форме, но тратит 2 жизни за раунд вместо 1. В то время как в человеческой форме, она возвращает 1 жизнь в начале каждого Удара.

Магделина Ларингтон

"Святое Солнце, позвольте вашему легкому сиянию пройти через меня, чтобы я вашим мечом смогла восстановить Справедливость!"



Иллюстрация - Виктория Паркер

Трудность: базовая

Магделина постепенно получает уровни в течение игры, становясь всё более сильной. Хотя первоначально она слаба, но может останавливать противников до тех пор, пока не получит существенных преимуществ, чтобы полностью разбить их.

Экс-способность: Магделина начинает матч на 1 уровне и имеет максимально 6 уровней. Она теряет уровень каждый раз, когда противник побежден.

Усиленная способность: Магделина начинает матч на 2 уровне и имеет максимально 7 уровней. Она теряет уровень каждый раз, когда противник побежден.

Ванаа Калмор

"Согласно завещанию богини, я произведу чистку этого мира темноты, независимо от той глубины, которую я должна буду вспахать".



Иллюстрация - Зэйда Крессент

Трудность: базовая

Ванаа неоспоримый эксперт в бою на средней дистанции, которая строит свою стратегию на контроле за расстоянием. Ее уникальная способность позволяет ей бить тяжелее и быстрее на определённой дистанции на протяжении всего матча, вынуждая противников сохранять свою обороноспособность, чтобы сопротивляться ее тяжелым ударам.

Экс-способность: У Ванаа есть 2 жетона Божественного Порыва. Она может использовать оба жетона сразу, если желает, и они возвращаются к ней как обычно.

Усиленная способность: Ванаа имеет на одну меньше стопку сброса, чем обычно, ее нападения будут прокручиваться приблизительно вдвое быстрее, и у нее будет больше карт на руке. У Ванаа также есть 2 жетона Божественного Порыва. Она может использовать их оба одновременно, если желает, и они возвращаются к ней как обычно.

Люк Вон Готт

"Герой нужен в любом возрасте.
Возможно, я также мог бы быть
полезен для этого".



Иллюстрация - Фабио Фонтес

Трудность: базовая

Люк - преданный и непревзойдённый боец в ближнем бою, который чрезвычайно быстр и обладает многими хитрыми эффектами. Он запасает силу в своей временной батарее и использует её для увеличения скорости, силы нападения, дополнительного движения и многих других эффектов.

Экс-способность: Люк получает 2 жетона Времени после каждого Удара и может сохранять до 7 жетонов.

Усиленная способность: Люк получает 3 жетона Времени после каждого Удара и может сохранять до 9 жетонов.

Кэролин Росс

"Мой творец дал мне власть быть кем-либо, но никогда не говорил мне кем я могу стать" .



Иллюстрация - Катрина Лин

Трудность: средняя

У Кэролин есть самое большое статистическое преимущество над любым персонажем в игре с точки зрения силы, скорости и обороноспособности. Она получает эти бонусы, используя каждый раунд два различных стиля вместо одного. Однако ее спецэффекты ограничены, в отличие от других персонажей, в результате чего её нападения легче предугадать и защититься от них.

Экс-способность: Кэролин может использовать любой сброшенный стиль в качестве ее текущей формы. Во время шага Ставки она объявляет какой стиль будет использовать. Если Кэролин ничего не выбрала, тогда по умолчанию используется стиль из стопки сброса 1.

Усиленная способность: Кэролин использует два сброшенных стиля в качестве текущей формы. Это значит, что она будет применять две текущие формы в каждом нападении.

Заамассал Кетт

"Все, что существует, является моим миром.
Позвольте мне показать вам хаос внутри
этих глаз."



Иллюстрация - Этернал-С

Трудность: средняя

Заамассал - всесторонний боец, который способен изменять свой стиль сражения в соответствии со своими предыдущими нападениями. Его различные способы, названные парадигмами, дают ему определенные стратегические преимущества над оппонентами.

Экс-способность: У Заамассала одновременно может быть две активных парадигмы. Каждый раз, когда он оглушён, или получает третью парадигму, он выбирает какую из активных парадигм сбросить.

Усиленная способность. У Заамассала одновременно может быть три активных парадигмы. Каждый раз, когда он оглушён, или получает четвёртую парадигму, он выбирает какую из его активных парадигм сбросить.

Демитрас Денигранде

“Вы слышите это? Приглушённое дыхание, быстро бьющееся сердце, трепет страха? Симфония упадка тянет вас всё ближе к великому финалу”.



Иллюстрация - Виктория Паркер

Трудность: средняя

Демитрас - быстрый боец, который получает дополнительную скорость при каждом попадании по врагу. Как только он накопил достаточную сумму скорости, он может обменять её на силу, заканчивая матч одним или двумя захватывающими ударами.

Экс-способность: Демитрас получает 1 дополнительный жетон Крещендо (Усиления) в конце каждого Удара и имеет максимальный резерв из 7 жетонов.

Усиленная способность: Демитрас получает 2 жетона Крещендо при успешном попадании и ещё 1 в конце каждого Удара. Его максимальный резерв 10 жетонов.

Цареубийца Хекетч

"У-а-ха-ха-ха-ха-ха-ха-ха!"



Иллюстрация - Дэнни Хирэджета

Трудность: средняя

Хэкэтч накапливает силу, поддерживая расстояние с противниками. Он может использовать её, чтобы телепортироваться или провести дополнительную мощную атаку ближнего боя, перед тем как снова убежать в тень, чтобы вернуть себе силу.

Экс-способность: У Хекетча одновременно может быть 2 жетона Темной Силы. Каждый раз, когда он возвращает хотя бы один жетон, он возвращает их все сразу. Он не может тратить больше 1 жетона за раунд.

Усиленная способность: У Хэкэтча одновременно может быть 3 жетона Темной Силы. Каждый раз, когда он возвращает хотя бы один жетон, он возвращает их все сразу. Кроме того, он может телепортироваться в любое незанятое пространство за счёт своей способности Тёмная Сила. Он не может тратить больше 1 жетона за раунд.

Хэпзиба Калотр

“Темные Мастера, покажите мне
все тайны жизни и силы!”

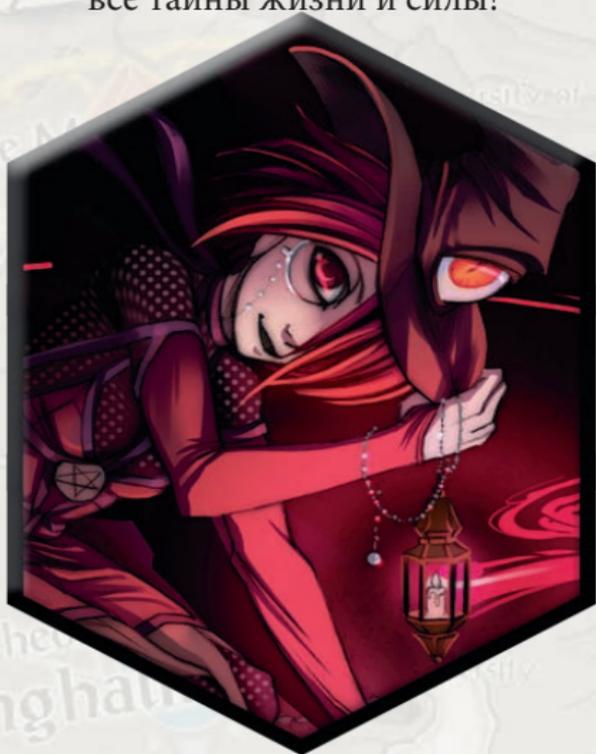


Иллюстрация - Кэри Корин

Трудность: средняя

Хэпзиба - персонаж стиля крушения и поджога, который тратит свои жизни, чтобы активировать нападения. Кроме того у нее есть способность забирать жизнь и возвращать её через некоторое время. Нападения Хэпзибы вознаграждают ее за расходы большого количества жизней, делая сопротивление её силе очень трудным.

Экс-способность: Хэпзиба возвращает 1 жизнь в конце каждого Удара.

Усиленная способность: Хэпзиба возвращает 1 жизнь в конце каждого Удара. Она также возвращает 1 жизнь каждый раз, когда наносит урон противнику.

Рукьюк Амбердин

"Немного денег, немного волнения, и сознание того, что я делаю немного хорошего - это та единственная плата, в которой я нуждаюсь".



Иллюстрация - Зэйда Крессент

Трудность: средняя

Рукьюк использует жетоны боеприпасов, чтобы привести свои нападения в действие. Если он исчерпывает эти жетоны, он должен потратить один раунд на перезагрузку, прежде чем снова будет в состоянии продолжать сражение. У всех его атак есть модификаторы дистанции, делая расстояние очень важным в его тактике сражения.

Экс-способность: Рукьюк может потратить второй жетон боеприпасов во время фазы Ставки. Он применяет оба эффекта своих жетонов. В конце раунда один жетон сбрасывается, а другой возвращается в резерв.

Усиленная способность: Рукьюк может потратить второй жетон боеприпасов во время фазы Ставки. Если он это делает, то его нападение активируется дважды во время одного Удара. Он сбрасывает оба жетона после их применения. Оба эффекта этих жетонов активируются.

Кэдаф Ахемусей

“Если вы колеблетесь, если вы боитесь, если вы отчаиваетесь, значит вы уже пойманы в ловушку”.



Иллюстрация - Кэтрин Лин

Трудность: сложная

Способность Кэдафа в управлении ландшафтом и изменении дистанции. Это дает ему возможность эффективно уклоняться от противников, совершая небольшие выстрелы в них издалека. Между тем он ставит капканы в виде ловушек, в которые он заманивает врагов и наносит, таким образом, ранения.

Экс-способность: У Кэдафа есть второй маркер Ловушки. Эффекты от нескольких маркеров складываются. Они срабатывают в тех местах, где были расположены.

Усиленная способность: У Кэдафа есть три маркера Ловушек. Эффекты нескольких маркеров складываются и происходят в тех местах, где были расположены.

Ликсис Ран Канда

"Я брошу вызов природе, и справлюсь с ней, и буду жить!"



Иллюстрация - Виктория Паркер

Трудность: сложная

Ликсис сосредотачивается на отмене вражеских стратегий, чтобы оппоненты не смогли получить свои бонусы. Хотя она медлительна и имеет короткую досягаемость, ее способность отменять вражескую тактику во многих ситуациях делает противников слишком неуклюжими, чтобы эффективно сопротивляться.

Экс-способность: Когда Ликсис активирует свою способность Иссущающего Прикосновения, она может выбрать и сбросить одну базу противника.

Усиленная способность: У противников есть третья стопка сброса, через которую их нападения должны периодически проходить, прежде чем снова придут к ним в руку.

Сеф Греммул

"Сама судьба будет разорвана на куски,
и в этом будет желание богини".



Иллюстрация - Зэйда Крессент

Трудность: сложная

Сеф сосредотачивается на предсказании дальнейших действий его ближайших противников. Если его предположения оказываются правильными, то он получает дополнительные бонусы к скорости и приоритету. У него есть много превосходных уловок ближнего боя, которые позволяют ему отключать и обманывать врагов — если, конечно, он сможет правильно предсказать их намерения.

Экс-способность: Сеф получает +3 силы и +3 приоритета за успешное предсказание с помощью способности За Пределами Видимого.

Усиленная способность: Сеф получает +4 силы и +4 приоритета за успешное предсказание с помощью способности За Пределами Видимого. Кроме того, он может выбирать любого игрока, чтобы использовать на нём свою способность, а не только ближайшего.

Тацуми Нуок & Джуто

"Давай, Джуто!"

"Вперёд!"

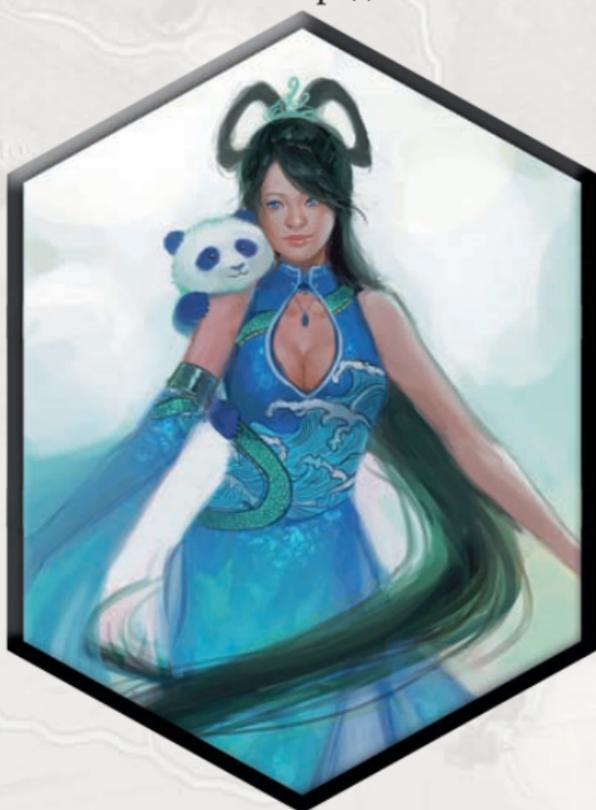


Иллюстрация - Кэтрин Лин

Трудность: сложная

Тацуми и Джуто сражаются вместе. В то время как Тацуми проводит свою обычную атаку, ее помощник Джуто перемещается по полю, постоянно давая ей новые бонусы и иногда мешая противникам. Эта пара сосредотачивается в основном на расстоянии и контроле за зонами игрового поля, чтобы более эффективно применять свои стратегии.

Экс-способность: У Тацуми есть дополнительный маркер Джуто. Каждый раз когда ее эффекты определяют переместить Джуто или использовать его диапазон, она может использовать любой маркер Джуто. Она получает бонусы от обоих клонов помощника. У обоих Джуто есть 8 очков жизни, которые разделяются между ними.

Усиленная способность: У Тацуми есть два дополнительных маркера Джуто. Они следуют тем же правилам как и при экс-способности. Клоны имеют 12 очков жизни, которые разделяются между ними.

Сагас Сэтис

"Только те, кто извлекает уроки из прошлого, способны совершенствоваться".



Иллюстрация - Виктория Паркер

Трудность: сложная

Сагас сосредотачивается на использовании преимуществ своих соперников. Его способности позволяют ему скопировать бонусы, эффекты и базы оппонентов. Чтобы играть более эффективно, требуются превосходный расчёт и глубокое понимание стратегий и возможностей других игроков.

Экс-способность: Когда Сагас вносит свой жетон Зеркала, он дублирует любой эффект Стойкости или Защиты, которые указаны на паре нападения его ближайших противников или представлены их уникальными способностями.

Усиленная способность: Когда Сагас вносит свой жетон Зеркала, он может выбрать любого противника, чтобы скопировать эффекты Стойкости или Защиты, указанные на паре нападения оппонентов или представленных их уникальными способностями.

Черри Сенека

"Я чувствую, что погружаюсь в безумие...но так или иначе, всё что было прежде непонятным теперь стало предельно ясным".



Иллюстрация - Этернал-С
Трудность: сложная

Черри - по своей характеристике более слабый боец, который сосредотачивается на играх разума и на вмешательстве в действия противников. Она полагается в основном на механику столкновения, чтобы нанести дополнительный урон и вынудить противников сражаться менее эффективно.

Экс-способность: Когда Черри выигрывает столкновение, она может продолжить это столкновение вместо того, чтобы его закончить. Она может делать это не больше 2-х раз за столкновение.

Усиленная способность: Когда у Черри приоритет больше, чем у противника, она может выбрать столкновение вместо того, чтобы получить приоритет. Когда Черри выигрывает столкновение, она может продолжить его вместо того, чтобы закончить. Она может делать это не больше 3-х раз за столкновение.

Официальные ЧАВО

В: Что происходит, когда персонаж с Иммунитетом поражён автоматическим эффектом Оглушения?

О: Когда персонаж с Иммунитетом (например, Кэдаф использует свою Лввушку), попадает под эффект автоматического Оглушения (например, от Едкого стиля Каллистар, на котором указан эффект "противник оглушён"), Иммунитет полностью предотвращает это оглушение. Это единственный случай, когда эффект автоматического Оглушения может потерпеть неудачу.

В: Если оппонент получает 0 урона, и у него нет Защиты и Стойкости, он становится Оглушённым?

О: Нет. Персонаж может быть оглушён только получив повреждения, или за счёт автоматического эффекта Оглушения. Нулевой удар считается ударом, но он не оглушает противников и не активирует эффектов Урона.

В: Если герой должен двигаться вперёд или назад, а его движение полностью заблокировано во всех направлениях, можно ли выбрать движение к стене так, чтобы остаться на том же месте?

О: Нет. Когда есть возможность сделать какое-либо движение по правилам, вы обязаны выбрать его. Единственный случай, когда движение отменяется, это полное отсутствие легального движения.

В: Будет ли возможна атака на дистанции 2 или больше, если противник находится ближе, чем показатель дистанции?

О: Нет. Атака может произойти только в пределах указанной дистанции. Атака с дистанцией 2 может произойти только через 2 области от вас.

В: Могут ли показатели персонажа быть меньше 0?

О: Дистанция и Сила не могут быть меньше 0, а Приоритет может. Атаку всё ещё можно провести с Силой 0, а также произвести эффекты Удара, но эффекты Урона при этом не будут активироваться.

В: Что происходит, если у героя и его противника совпадает такой эффект: "Это нападение автоматически выигрывает любые эффекты совпадения приоритетов"?

О: Произойдёт Столкновение. Только один игрок может выиграть Приоритет.

В: Что происходит, когда эффект предписывает "повторить атаку"?

О: Вы должны повторить эффекты Перед Активацией, затем проверить возможность атаки (дистанцию или иные условия), выполнить эффекты Удара и Урона, а затем эффекты После Активации.

В: Можно ли получить жизни больше стартового показателя?

О: Нет. Если вы получаете пункты жизней больше вашего начального показателя, вы получаете их до предела и на этом останавливаетесь.

В: Если оба игрока используют одинаковых персонажей, то их эффекты будут влиять на них обоих

О: Нет. Если оба игрока играют одинаковых персонажей, то их эффекты относятся к каждому отдельно.

Хикару

В: Что происходит, если Хикару использует стиль Геомантия с жетоном Ветра, чтобы получить совпадение приоритетов во время Начала Удара?

О: Ничего не происходит. Активный игрок не может изменять что-либо во время шага Начала Удара.

Каденца

В: Если Каденца поражён эффектом, который игнорирует Стойкость, он всё ещё может внести свой жетон Железного Корпуса?

О: Нет. Жетон даёт ему Стойкость, когда он тратится в фазу Ставки, таким образом, эффект, который игнорирует Стойкость, будет иметь преимущество.

Каллистар

В: Что происходит, если в начале раунда в элементарной форме у Каллистар только 1 жизнь?

О: Персонажи никогда не могут опустить жизнь до 0 с помощью эффекта Потеря жизни. В этом случае Каллистар не погибает.

В: Может ли Каллистар погибнуть от вызванного элементарного эффекта стиля Воспламенение?

О: Нет. Жизнь Каллистар не может из-за этого эффекта опуститься ниже 1. Если у неё 3 или меньше жизней, то при активации этого эффекта, она теряет как можно больше жизней до минимума 1.

Заамассал

В: Если игрок перемещается на место смежное с Заамассалом, и в этот момент активна его парадигма Поспешности, оппонент может продолжить движение?

О: Нет, он не может продолжить движение, как только оказывается рядом с Заамассалом.

Хепзиба

В: Используя Супер Удар, может ли Хепзиба потратить последнюю жизнь своего противника, чтобы активировать один из Тёмных Договоров?

О: Нет. Способность Хепзибы имеет эффект Потеря жизни, а этот эффект не может опустить жизни персонажей ниже 1.



Ликсис

В: Может ли Ликсис отменить текущую форму Кэролин с помощью своего стиля Натурализация?

О: Нет. Текущая форма Кэролин является дополнительным стилем.

В: Что происходит, если Ликсис выложила Копьё, а Хекетч телепортировался рядом с ней во время фазы Ставки?

О: Он остаётся на месте. Пассивный эффект Копья, предотвращающий движение, не активируется до тех пор, пока карта не будет раскрыта.

В: Что происходит, если противник должен продвинуться на соседнее место с Ликсис, а она в это время использует Копьё?

О: Они должны продвинуться вперёд насколько возможно и остановиться перед тем местом, где начинает действовать эффект препятствия Копья.

Сеф

В: Игроки могут внести свои жетоны в ответ на способность Сефа За Пределами Видимого?

О: Да. Это особенно важно для Каденцы, который может использовать Иммуниетет, чтобы помешать активации эффекта Предзнаменования.

Тацуми и Джуто

Q: Если Тацуми изменяет зоны во время действия, она применяет новую зону или старую?

О: Её текущая зона всегда применяется мгновенно, таким образом, Тацуми может начать в приоритетной зоне, затем переключиться во время атаки, чтобы использовать в своих интересах более мощную зону.

Черри

В: Что происходит, если Черри вносит жетон Интуиции, а у противника есть эффект: "вы выигрываете приоритет при Столкновении"?

Столкновение всё ещё происходит. Оно вызвано способностью Черри, а не приоритетом. Этот эффект всё ещё может предотвратить последующее Столкновение.

Сагас

В: Что происходит, когда Сагас вносит свой жетон Зеркала, чтобы дублировать бонусы? Оппоненты теряют эти бонусы?

О: Эффект Отражения пассивен. Ваши бонусы всегда такие же как у противников. Если они теряют или получают бонусы во время Удара, то Сагас также.

В: Что происходит, если Сагас копирует нападения с особой дистанцией (например, Бесстрашный стиль Тацуми или Ловушка Кэдафа)?

О: Эффекты, которые устанавливают специальную дистанцию нападений, содержат имена персонажей, и поэтому показатели этих дистанций игнорируются. В случае Бесстрашного стиля Сагас вычисляет собственную дистанцию, а в случае Ловушки дистанция останется N/A.

В: Может ли Сагас скопировать текущую форму Кэролин с помощью Отражения?

О: Нет. Кэролин применяет свои стили к атакам как дополнительные, а не основные.

В: Что происходит, если Сагас копирует уникальную способность Тацуми и Джуто с помощью Отражения?

О: Вы получаете бонусы в зависимости от текущей позиции Тацуми по отношению к Джуто.

В: Может ли стиль Отрицания отключить текущую форму Кэролин и активный стиль пары нападения?

О: Да. Отрицание уравнивает все стили.

О: Отрицание уравнивает эффекты Статуса?

О: Нет. Отрицание отменяет только стили, эффекты Статуса существуют отдельно от стилей, которые их производят.

Указатель

Автооглушение	28	Переработка	23
Арены	33	Подготовка	18
Базы	16	После Активации	22
Босс (2 на 1)	38	Притяжение	25
Босс (3 на 1)	39	Продвижение	25
Ванаа	44	Пульс	31
Демитрас	48	Раскрытие	21
Джуто	55	Рукьюк	51
Дистанция	22	Сагас	56
Жетоны	20	Сеф	54
Заамассал	47	Специальные	
Защита	29	действия	30
Иммунитет	29	Ставка	20
Каденца	41	Стили	17
Каллистар	42	Стойкость	29
Карта Персонажа	15	Тацуми	55
Команды Персонажей	32	Телепортация	26
Комикс Быстрых		Толчок	25
Правил	4	Турнир	36
Конец Удара	23	Тэг-команды	32
Кэдаф	52	Усиленный	
Кэролин	46	Поединок	39
Ликсис	53	Финишер	31
Люк	45	Хекетч	49
Магделина	43	Хепзиба	50
Мультиплеер	34	Хикару	40
Начало Удара	21	Черри	57
Оглушение	27	Экс-дуэль	38
Ограничение Времени	19	Эффекты Статуса	24
Отмена	31	Эффекты Удара	22
Отступление	25	Эффекты Урона	22
Пара Нападения	19		
Перед Активацией	22		

Компоненты Игры

Что находится в этой коробке? Вот контрольный список всех компонентов, чтобы удостовериться в их наличии.

- 1 9 карт Персонажей
- 95 карт Стилей
- 1 9 уникальных базовых карт
- 4 набора базовых универсальных карт
- 6 базовых Экс-карт
- 6 базовых Усиленных карт
- 5 карт Парадигм
- 5 двухсторонних карт Арен
- 1 двухстороннее Игровое Поле
- 1 8 фишек Персонажей
- 48 жетонов
- 4 пластиковые подставки
- 4 счётчика Жизни
- 1 счётчик Времени
- 1 счётчик Жизни Джуто
- 2 памятки
- 1 Книга Правил

Если какие-либо компоненты отсутствуют или имеют дефекты, мы предлагаем бесплатную замену. Напишите нам на электронный адрес **level99games@gmail.com**, чтобы заменить любой компонент игры.

Спасибо, что играете в BattleCon!

Мы будем очень рады узнать ваше мнение об игре! Пожалуйста, напишите нам по адресу **level99games@gmail.com** или посетите наш сайт **www.BattleConnection.com**, чтобы участвовать в форумах и загружать дополнительные бонусы.

Было очень весело придумывать для вас эту игру, и я надеюсь, что она принесёт вам много часов удовольствия в компании с друзьями.

Д. Брэд Тэлтон Дж.
ведущий проектировщик
BattleCon