

BATTLELORE

ВТОРАЯ РЕДАКЦИЯ

СПРАВОЧНИК

КАК ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ЭТОЙ КНИГОЙ

Перед вами подробное руководство к игре BattleLore. Оно поможет игрокам разобраться с наиболее сложными концепциями и наименее очевидными моментами правил игры.

Игрокам рекомендуется сначала изучить книгу правил и пройти обучающий сценарий. Ответы на все вопросы, которые возникнут в процессе игры, лучше искать в этой книге, а не в правилах. Книга правил предназначена в первую очередь для обучения и намеренно не освещает многие исключения из правил и редкие ситуации.

СЛОВАРЬ СТР. 2

В этом разделе содержатся дополнительные сведения о конкретных правилах игры. Статьи идут в алфавитном порядке. Кроме того, здесь игроки найдут пояснения и подробные правила применения сложных свойств отрядов, карт манёвров и мудрости.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ СТР. 10

В этом разделе содержатся правила проведения кампании, игры с предустановленным набором карт манёвров и игры с несколькими игровыми комплектами.

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ СТР. 11

В этом разделе указаны страницы, где разъясняются те или иные вопросы, которые могут возникнуть у игроков.

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК СТР. 12

На последней странице книги располагается перечень фаз и этапов игры в формате памятки, а также обзор типов ландшафта, результатов бросков и часто забываемых правил.

ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

Информация из справочника расширяет сведения из книги правил и имеет над ними приоритет. Если что-либо в этой книге противоречит книге правил, выполняйте инструкции справочника.

Однако если текст карты или другого компонента игры противоречит тексту правил или справочника, спорная ситуация всегда разрешается в пользу карт и компонентов.

СТОП!

Мы рекомендуем вам начать играть в BattleLore, не читая эту книгу. Время применить справочник по прямому назначению придёт, когда в процессе игры появятся вопросы по правилам и игроки не найдут на них ответа в книге правил (см. «Как пользоваться этой книгой»). Однако мы не можем запретить прочитать справочник от корки до корки, если хочется немедленно изучить и понять игру во всех тонкостях.



СЛОВАРЬ

Этот раздел добавляет к правилам, известным вам из книги правил, добавочные детали. Статьи идут в алфавитном порядке — это должно облегчить игрокам пользование справочником в ходе игры.

Если игрок не может отыскать какую-то особую статью, советуем поискать её по алфавитному указателю на стр. 11.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

В игре есть ряд правил, на которые опирается система взаимодействия всех прочих правил и свойств. Эти основные правила разбираются на следующих страницах:

Бой.....	стр. 2
Время применения эффектов.....	стр. 3
Игровое поле.....	стр. 4
Ограничение запаса компонентов.....	стр. 5
Поле зрения.....	стр. 7
Расходование кубиков.....	стр. 8

АКТИВНЫЙ ИГРОК

Игрок, в данный момент выполняющий свой ход, называется активным игроком.

БЕШЕНСТВО (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда игрок проводит атаку отрядом со свойством «Бешенство», он может израсходовать любое количество результатов \heartsuit для нанесения 1 урона за каждый.

- Игрок может использовать это свойство по разу за каждый израсходованный результат \heartsuit , независимо от количества фигурок в отряде.
- После атаки или отпора с применением свойства «Бешенство» игрок удаляет из этого отряда по 1 фигурке за каждое применение свойства. Таким образом этот отряд может быть уничтожен.

БЛОКИРУЮЩИЙ ЛАНДШАФТ

Если ландшафт относится к блокирующим (см. «Правила ландшафта», стр. 12), гекс с этим ландшафтом перекрывает поле зрения отрядов.

БОЕВОЙ КЛИЧ (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв эту карту, игрок выбирает дружественный отряд. Все вражеские отряды, находящиеся рядом с выбранным, должны отодвинуться на 1 гекс от него (в направлении строго от гекса с выбранным отрядом), если это возможно.

- Движение, вызванное эффектом этой карты, не считается отступлением. Если из-за эффекта этой карты вражеский отряд вынужден передвинуться на гекс, на который передвинуться не может, отряд не движется и не несёт урон.
- Получившие приказ отряды, которые вынуждены двигаться из-за эффекта этой карты, по-прежнему могут атаковать на этапе атак.

БОЙ

В этом разделе подробно разобран ход боя.

1. **Объявление цели.** Игрок выбирает вражеский отряд целью атаки своего отряда с учётом дальности атаки и поля зрения. Отряд не может провести атаку, если нет подходящей цели.
2. **Боевой бросок.** Игрок бросает кубики и получает результаты.
3. **Переброс кубиков и изменение результатов.** Некоторые свойства или эффекты позволяют игроку изменить полученные результаты и/или перебросить кубики.
4. **Расходование результатов.** Отдельные результаты броска игрок может израсходовать для применения определённых эффектов (например, результат \heartsuit для активации свойства броска).

Если игрок расходует результаты своего броска на несколько эффектов, он сам выбирает порядок расходования.

Если игрок расходует результаты на урон, отступление или получение мудрости, он применяет эти эффекты на шагах, перечисленных ниже.

5. **Игнорирование урона.** Некоторые свойства или эффекты позволяют сопернику игнорировать урон.
6. **Нанесение урона.** Отряд-цель несёт урон.
7. **Игнорирование отступления.** Некоторые свойства или эффекты позволяют сопернику игнорировать отступление.
8. **Отступление.** Отряд-цель отступает и несёт 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления.
9. **Получение мудрости.** Игрок получает единицу мудрости за каждый результат \clubsuit , который не израсходован на шаге 4.
10. **Отпор.** Если отряд-цель остался на гексе рядом с атакующим отрядом (не уничтожен и не отступил), этот отряд может дать отпор. Он проводит атаку, нацеленную на атакующий отряд, выполняя шаги 2–9.
11. **Наступление.** Если отряд-цель, находящийся на гексе рядом с атакующим отрядом, уничтожен или вынужден отступить, активный игрок может передвинуть атакующий отряд на гекс, который во время боя занимал отряд-цель.

БРОД (ЛАНДШАФТ)

- После размещения элементов ландшафта при подготовке сценария каждый игрок должен поместить 1 жетон брода на 1 из гексов с водой, изображённых на его карте сценария (если возможно).
- Гекс с жетоном брода не считается непроходимым ландшафтом — отряды могут входить на него.

- Когда отряд входит на гекс с жетоном брода, он немедленно завершает движение. Он сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например при наступлении.
- На каждом гексе с водой может быть только 1 жетон брода или моста.
- Если отряд отступил на гекс с жетоном брода, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления. Отряд может передвинуться с гекса с бродом в этом ходу, если будет вынужден отступать по итогам другого боя.

ВЗМЫТЬ В НЕБЕСА (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв эту карту, игрок выбирает отряд на любом гексе, через который в этом ходу двигалась дружественная птица рух. Он удаляет выбранный отряд с поля и помещает на незанятый гекс, который может занять отряд, в пределах 2 гексов от птицы рух.

- Игрок может выбрать вражеский или дружественный отряд.
- Игрок не может выбрать ту же самую птицу рух, которая двигалась в этом ходу.
- Перемещение отряда не считается движением с точки зрения применения свойств отряда, эффектов мудрости или ландшафта.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ ЗДОРОВЬЯ

Некоторые эффекты позволяют отрядам восстанавливать здоровье.

- Когда единицу здоровья восстанавливает отряд с символом жетона урона над его значением здоровья, удалите 1 жетон урона с гекса отряда.
- Когда единицу здоровья восстанавливает любой другой отряд, добавьте 1 фигурку в состав отряда.
- Количество фигурок в отряде не может превышать значение его здоровья.
- Если эффект позволяет отряду восстановить больше здоровья, чем требуется для полного исцеления, игрок добавляет фигурки или удаляет жетоны урона, не превышая значение здоровья отряда.

ВРАЖЕСКИЕ КОМПОНЕНТЫ

Все фигурки, карты и жетоны, принадлежащие сопернику, называются вражескими.

ВРЕМЯ ПРИМЕНЕНИЯ ЭФФЕКТОВ

Если у нескольких эффектов одно и то же время применения, активный игрок определяет, в каком порядке их применять.

- Если оба игрока играют карты мудрости с одинаковым временем применения, активный игрок обязан применить эффект своей карты первым.

- Слово «после» в описании эффекта означает, что эффект срабатывает немедленно после указанного этапа или события и до начала любого другого этапа или применения другого эффекта.

ВЫСТРЕЛ

Отряды с чертой «Выстрел» могут производить выстрелы. Целью выстрела может быть любой отряд в поле зрения и в пределах дальности атакующего отряда.

- Когда отряд производит выстрел, каждый результат ☉, полученный в боевом броске и не израсходованный на другие эффекты, наносит отряду-цели 1 урон.
- Стрелковый отряд может проводить атаки против отрядов, находящихся на гексах рядом, только если минимальная дальность атакующего отряда равна 1 (см. справочную карту). Эти атаки всё равно считаются выстрелами, а не ударами.

ГЕКС С ВОДОЙ (ЛАНДШАФТ)

- Гекс с водой — непроходимый ландшафт. Отряд не может войти на гекс с водой или пройти через него, если на гексе нет жетона брода или моста.
- При расстановке отряд нельзя поставить на гекс с водой без жетона брода или моста.
- Некоторые эффекты, например свойство «Полёт», позволяют отрядам проходить через гексы с водой, не содержащие жетонов бродов и мостов.
- Жетон брода или моста можно разместить на любом гексе с водой, даже на озёрах.

ГРОМОЗДКОСТЬ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Отряд со свойством «Громоздкость» не может входить на гексы зданий (добровольно или вынужденно) или занимать их.

ДАЛЬНОСТЬ

Дальность — число гексов 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.

- Каждый отряд с чертой «Выстрел» обладает минимальной и максимальной дальностью атаки. Эти значения указаны на справочной карте отряда над значением его силы.
- При минимальной дальности 1 отряд может произвести выстрел по отряду-цели, находящемуся на гексе рядом.
- У каждого отряда с чертой «Удар» дальность атаки равна 1, поэтому такие отряды могут атаковать только цели, находящиеся на гексах рядом.

ДВИЖЕНИЕ

Обычно отряды движутся на этапе маршей, но многие эффекты позволяют передвигать отряды и на других этапах игры. Для всех видов движения действует ряд общих правил.

- Отряд может войти на гекс с линией раздела участков или пройти через него.
- Отряд не может войти на гекс с непроходимым ландшафтом или с другим отрядом и не может пройти через него.
- Отряд не может войти на «половинчатый» гекс на границе поля или пройти через него.
- Отряд не может выйти за пределы поля.
- Если отряд вынужден двигаться в направлении, куда ему двигаться нельзя, он не движется.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ

Если игровой эффект позволяет отряду провести дополнительную атаку, её надо провести до того, как игрок сможет атаковать другим отрядом на своём этапе атак. Целью дополнительной атаки можно выбрать отряд, который не был целью обычной атаки.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Все фигурки, карты и жетоны, принадлежащие к фракции игрока, называются дружественными.

ЖЕСТОКОСТЬ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда атакованный отряд со свойством «Жестокость» вынужден отступить, он может дать отпор перед отступлением.

- Отпор даётся до того, как атакующий отряд применит эффекты отступления или выполнит последующие шаги — такие, как наступление.
- Отряд-цель может дать отпор, даже если эффекты отступления вынудят её оставить исходную позицию или уничтожат.
- Если отряд со свойством «Жестокость» во время отпора вынуждает отряд-цель отступить на 1 или несколько гексов, отряд со свойством «Жестокость» не может перейти в наступление или применить свойство «Погоня».

ЗДАНИЕ (ЛАНДШАФТ)

- Здание относится к блокирующему ландшафту.
- Отряд, занимающий гекс со зданием, может игнорировать 1 урон в каждом бою и 1 урон от каждого игрового эффекта вне боя.
- Когда отряд входит на гекс со зданием, он немедленно завершает движение. Этот отряд сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например, при наступлении.
- Если отряд отступил на гекс со зданием, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления. Впрочем, отряд, отступивший в здание, может игнорировать 1 урон от неприменённых эффектов отступления (как указано выше).

ИГНОРИРОВАНИЕ РЕЗУЛЬТАТОВ И ЭФФЕКТОВ

Некоторые эффекты позволяют отрядам игнорировать урон и/или отступление.

- Отряд не несёт урон и не отступает, если игнорирует эти эффекты.
- Если отряд должен понести больше урона или совершить больше отступлений, чем может проигнорировать, он игнорирует столько единиц, сколько может. Например, если отряду в здании наносят 2 урона, благодаря свойству ландшафта отряд несёт только 1 урон.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Ниже приведены термины, связанные с игровым полем.

- **Тыл фракции** — это ближайший к игроку край поля. Тыл фракции соперника — это край поля, ближайший к другому игроку.
- **Половина поля** игрока включает пять рядов, ближайших к тылу его фракции. Центральный ряд делится между фракциями и считается принадлежащим к обоим половинам поля.
- На поле есть 2 **линии раздела**, которые делят поле на 3 участка. Большинство карт приказов позволяет игроку отдать приказы отрядам на определённом участке. Отряд, занимающий гекс, который рассечён линией раздела пополам, принадлежит к обоим участкам.

КАРТЫ МАНЁВРОВ

- Активный игрок обязан сыграть карту манёвра с руки во время своего этапа манёвра.
- Активный игрок может не применять текст сыгранной карты манёвра, а вместо этого отдать приказ одному из своих отрядов на любом участке поля.

КОЛОДЫ

- Сыгранные карты манёвров или мудрости уходят в стопку сброса рядом с колодами, из которых эти карты были взяты.
- Если колода карт манёвров или мудрости пуста, а игроку требуется взять карту, он перетасовывает соответствующий сброс, чтобы создать новую колоду, и после этого берёт карту.

ЛЕС (ЛАНДШАФТ)

- Лес относится к блокирующему ландшафту.
- Когда отряд входит в лес, он немедленно завершает движение. Он сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например при наступлении.
- 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 в лесу.

- Если отряд отступил на гекс с лесом, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления. Отряд может передвинуться с гекса с лесом в этом ходу, только если будет вынужден отступать по итогам другого боя.

МОДИФИКАТОРЫ

Количество кубиков в боевом броске отряда может быть изменено эффектами мудрости и свойствами отряда. Игроки применяют модификаторы броска после применения эффектов ландшафта.

МОСТ (ЛАНДШАФТ)

- Жетоны мостов устанавливаются игроками на гексы с водой, если того требуют карты сценариев.
- Гекс с жетоном моста не считается непроходимым ландшафтом — отряды могут входить на него.
- Расположение жетона моста относительно гекса не имеет значения. Отряд может войти на мост с любого соседнего гекса и передвинуться с моста на любой соседний гекс.
- На каждом гексе с водой может быть только 1 жетон брода или моста.

МУДРОСТЬ

В течение игры соперники собирают жетоны мудрости и тратят их, чтобы играть карты мудрости.

- Игрок получает единицу мудрости за каждый результат , полученный в боевом броске, если не израсходовал его на другой эффект.
- На этапе мудрости игрок выбирает, что получить:
 - 2 единицы мудрости;
 - единицу мудрости и 1 карту мудрости;
 - 2 карты мудрости (после чего обязан сбросить 1 карту мудрости с руки).
- Игрок берёт жетоны мудрости из резерва и складывает перед собой.
- Когда игрок тратит жетон мудрости, он возвращает его в резерв.

НАСТУПЛЕНИЕ

Если после 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, не может пойти в наступление.

НАТИСК (КАРТА МАНЁВРА)

Сыграв эту карту, игрок отдаёт приказы отрядам пехоты в количестве до трёх. В начале своего этапа атак он может передвинуть каждый из отрядов, получивших приказы, на 1 гекс, прежде чем любой из них атакует.

- Дополнительное движение происходит на этапе атак, так что оно не мешает применению свойства «Сдвоенный выстрел».
- Чтобы использовать дополнительное движение, игрок не обязан проводить атаки своими отрядами пехоты.

НЕЗАНЯТЫЙ ГЕКС

Любой гекс, на котором не стоит отряд, считается незанятым.

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда отряд со свойством «Непоколебимость» должен отступить, он может игнорировать X отступлений, где X равен значению его «Непоколебимости» (число рядом с названием свойства).

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Если ландшафт относится к непроходимым (например, водный гекс), отряд не может входить на такой гекс или проходить через него.

НЕУДЕРЖИМОСТЬ (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв эту карту, игрок даёт отпор дружественным отрядом-целью непосредственно перед тем шагом этапа атак, на котором этот отряд будет уничтожен.

- Активный игрок может перейти к следующему шагу этапа атак (например, к наступлению) только после того, как будет произведён отпор.
- Игрок не может дать отпор, если отряд-цель был вынужден отступить на 1 или несколько гексов перед уничтожением.
- Если отпор вынудит вражеский отряд отступить на 1 или несколько гексов, тот не сможет перейти в наступление или применить свойство «Погоня».

ОГРАНИЧЕНИЕ ЗАПАСА КОМПОНЕНТОВ

Игроки не ограничены набором жетонов и маркеров в комплекте игры. Если какие-то компоненты исчерпаны (например, жетоны мудрости или победных очков), игроки могут заменить их любыми другими доступными средствами.

- Если игрок должен бросить больше кубиков, чем есть в комплекте, он записывает или запоминает результаты броска, а потом «добрасывает» те же кубики в нужном количестве.

ОСЛАБЛЕННЫЙ ОТРЯД

Отряд, в котором остаётся 1 фигурка, становится ослабленным.

- Отряд с изображением жетона урона на справочной карте всегда состоит из 1 фигурки и не может быть ослаблен.
- Ослабленный отряд не наносит урон за результаты  в боевом броске.

- Другие эффекты, например эффекты карт мудрости или манёвров, могут позволить ослабленному отряду наносить урон результатами \swarrow в боевом броске.

ОТПОР

После того как отряд-цель атакован, он может дать **отпор**, если соблюдены все перечисленные ниже условия:

- После атаки отряд-цель находится на гексе **рядом с атакующим отрядом**.
- Отряд-цель остался в том же гексе, где стоял до атаки.
- Отряд-цель не уничтожен атакой.

Давать отпор необязательно, и отпор не вызывает ответный отпор. Игрок даёт отпор по обычным правилам атаки со следующими изменениями:

- Целью отпора должен быть отряд, который только что проводил атаку.
- Во время отпора игрок делает **боевой бросок** по обычным правилам боевого броска.
- Отряд, дающий отпор, **не может перейти в наступление** или применить свойство «Погоня».

ОТРЯД

Все фигурки, находящиеся на одном гексе, составляют отряд.

- Когда отряд движется, все фигурки отряда переставляются одновременно.
- Фигурки в отряде нельзя делить между несколькими гексами.
- Игроки не могут сочетать фигурки из одного отряда с фигурками из другого отряда.
- Гекс, где находится отряд, считается занятым этим отрядом.

ОТСТУПЛЕНИЕ

Особые эффекты карт и свойства отрядов, а также результаты \swarrow в боевом броске могут вынудить отряд отступить.

- За каждый применённый эффект отступления отряд-цель сдвигается на 1 гекс по направлению атаки, то есть в сторону, строго противоположную атакующему отряду. Если отступление вызвано выстрелом, обратите внимание, через какую сторону гекса проходит линия расчёта поля зрения (см. «Поле зрения и края гексов», стр. 8). Отряд отступает в строго противоположную сторону.
- Если отступающий отряд должен войти на гекс с дружественным отрядом, он получает поддержку, за счёт чего игнорирует все оставшиеся отступления и не несёт за них урона.
- Отряд не может отступить за пределы игрового поля, на гекс с вражеским отрядом или непроходимым ландшафтом. Отступающий отряд завершает движение и несёт 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления (если не получает поддержки).
- Если отряд вынужден завершить отступление из-за ландшафта (например, при входе в лес), он не может отступить дальше и несёт 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления (если не получает поддержки).

- Игрок осуществляет отступления, вызванные результатом боевого броска, только после нанесения всего урона, вызванного результатами боевого броска.

ПРИМЕР ОТСТУПЛЕНИЯ



1. В боевом броске против отряда йоменов играющий за Утхук получает 2 результата \swarrow . Лучники должны отступить на 2 гекса.
2. Йомены-лучники должны отступить в направлении строго от атакующего отряда.
3. Гекс с водой мешает йоменам отступить. Отряд йоменов-лучников несёт 1 урон и остаётся на первом из двух гексов, на который отступил.

ОТСТУПЛЕНИЕ ПОСЛЕ ВЫСТРЕЛА



1. Линия расчёта поля зрения лучников проходит через левую вертикальную сторону гекса, на котором расположен отряд-цель.
2. Отряд-цель должен отступить через противоположную сторону.

ОШЕЛОМЛЕНИЕ

Ошеломлённый отряд не может двигаться, отступать, атаковать и давать отпор. Если ошеломлённый отряд вынужден отступить, вместо этого он несёт урон (если нет поддержки).

- Когда отряд ошеломлён, положите на гекс с этим отрядом жетон ошеломления. Удалите жетон, если отряд уничтожен.
- Повторное ошеломление уже ошеломлённого отряда никак на него не влияет.

- Если отряд ошеломлён во время боевого броска, то отступления, вызванные этим броском, будут наноситься ему по единице урона (если ошеломлённый отряд не пользуется поддержкой или другим эффектом, позволяющим игнорировать отступления).
- На этапе приказов активный игрок может потратить 2 единицы мудрости, чтобы удалить жетон ошеломления с отряда, которому отдаёт приказ. Этот отряд больше не ошеломлён.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Игрок, у которого находится жетон первого игрока, называется первым игроком.

- Статус первого игрока присваивается при подготовке игры согласно показателям инициативы на картах сценариев игроков.
- Первый игрок держит перед собой жетон первого игрока всё время партии.
- Если первый игрок накапливает 16 победных очков, он не побеждает немедленно. Игроки определяют победителя по очкам только в начале хода первого игрока.

ПОБЕДА В ИГРЕ

- Когда первый игрок начинает ход, игроки проверяют, выполнены ли условия победы. Игрок побеждает в партии, если набрал 16 или больше победных очков и при этом их больше, чем у соперника.
- Также игрок побеждает в партии, если уничтожил все отряды соперника. Победа присуждается немедленно, независимо от количества набранных очков. Разгром вражеского войска приоритетнее прочих условий победы.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Накапливая победные очки, игрок приближается к победе в игре.

- На своём этапе победных очков игрок получает очки за каждый гекс с маркером знамени, занятый дружественным отрядом. Количество очков определяется числом, указанным на маркере знамени.
- Карты сценариев описывают условия получения дополнительных победных очков.
- Когда игрок получает победные очки, он берёт жетоны победных очков из резерва.

ПОГОНЯ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Вместо наступления отряд со свойством «Погоня» может передвинуться на X (число рядом с названием свойства) гексов и провести 1 дополнительную атаку.

- Игрок должен передвинуть атакующий отряд хотя бы на 1 гекс. Максимальное расстояние, которое может пройти отряд, указано на справочной карте отряда. Например, отряд со свойством «Погоня 2» может при применении свойства передвинуться на 2 гекса.
- Отряд, пустившийся в погоню, обязан войти на гекс, который занимала цель исходной атаки, прежде чем двигаться дальше.

- Отряд не может вернуться на гекс, который занимал перед тем, как пуститься в погоню.
- Отряд может не проводить дополнительную атаку.
- Отряд может пуститься в погоню только раз в ход.

ПОДВИЖНОСТЬ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

После этапа атак активный игрок может передвинуть получивший приказ отряд со свойством «Подвижность» на расстояние до X гексов, где X равен значению его «Подвижности» (число рядом с названием свойства). Например, отряд со свойством «Подвижность 2» может передвинуться на расстояние до 2 гексов.

ПОДДЕРЖКА

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

- Получающий поддержку отряд игнорирует отступления, даже если не может войти на гекс по другим причинам. Например, ошеломлённый отряд или отряд, не имеющий права войти на гекс из-за ландшафта, игнорирует отступления в случае поддержки.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ

Чтобы определить, находится ли цель выстрела 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, поле зрения считается перекрытым, и активный игрок должен выбрать другую цель для выстрела (см. схему на стр. 8).

- Поле зрения не перекрывается ни гексом атакующего отряда, ни гексом отряда-цели.
- Когда линия расчёта поля зрения проходит по краю гекса, активный игрок сдвигает её от края в одном направлении. Если после этого линия не проходит через гекс с блокирующим ландшафтом или с другими отрядами, поле зрения не перекрывается.

ПОЛЁТ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

- Отряд со свойством «Полёт» игнорирует ограничения на движение и боевые ограничения гексов, в которые входит и которые занимает. Например, отряд со свойством «Полёт» не обязан завершать движение при входе в лес.
- Отряд со свойством «Полёт» может входить на гексы с непроходимым ландшафтом или с другими отрядами либо проходить через них. Нельзя только завершать движение на гексе с другим отрядом.
- Отряд со свойством «Полёт» игнорирует боевые ограничения своего гекса при атаках, но и атакующие его отряды игнорируют боевые ограничения гекса, занятого отрядом со свойством «Полёт». Например, если отряд со свойством «Полёт» занимает гекс с лесом, ни он, ни атакующий его отряд не ограничены 2 кубиками в бросках.

- Ударные отряды бросают на 1 кубик меньше в боевых бросках против отряда со свойством «Полёт».
- Если отряд со свойством «Полёт» вынужден отступать, он может отступать на гексы с непроходимым ландшафтом. При этом отряд полностью игнорирует ограничения гексов, через которые он отступает или на которых завершает отступление.
- Отряд со свойством «Полёт» может отступать через гексы с другими отрядами, если только может завершить отступление на незанятом гексе. Любое отступление, которое не может быть выполнено, наносит обычный урон.
- Несмотря на то, что отряды со свойством «Полёт» игнорируют ограничения гексов, они всё-таки занимают гексы. Занимая гексы со знамёнами, они приносят своей стороне победные очки.

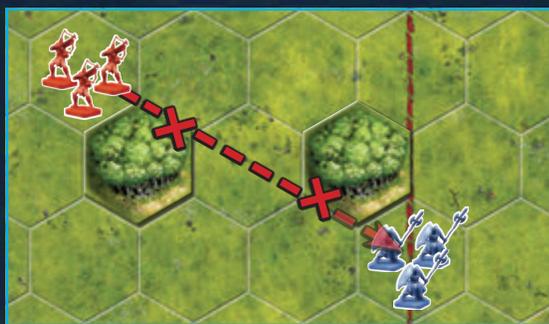
ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

На этапе победных очков игрок получает очки за гексы со знамёнами, занятые его отрядами. Кроме того, на карте сценария фракции указаны условия, при выполнении которых игрок получает дополнительные победные очки.

ПОЛЕ ЗРЕНИЯ И КРАЯ ГЕКСОВ



Воображаемая линия поля зрения прошла по краю гекса. Сдвиньте её, и отряд-цель окажется в поле зрения.



Воображаемая линия поля зрения прошла между гексами. Куда её ни сдвинь, она пройдёт через гекс с блокирующим ландшафтом. Поле зрения перекрыто.

ПОРТАЛ (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв карту «Портал», игрок помещает 2 жетона портала на поле в пределах 8 гексов один от другого.

- Гексы с порталами считаются находящимися друг рядом с другом для движения отрядов.
- При входе отряда на гекс с порталом ограничения ландшафта не влияют на движение отряда. Например, входя в портал на гекс с лесом, отряд не завершает движение.
- Активный игрок удаляет жетоны портала с поля в конце своего этапа маршей.

ПРИКАЗЫ

Когда игрок отдаёт отряду приказ, он указывает на отряд и объявляет, что ему отдан приказ. Отряды, получившие приказы, могут передвигаться на этапе маршей и атаковать на этапе атак.

- Как правило, отряды получают приказы на этапе приказов с помощью разыгранной карты манёвра.
- Игрок может отдавать приказы только своим отрядам.
- Каждый отряд может получить приказ только один раз за ход.
- Отряд, получивший приказ, не обязан двигаться или атаковать.
- Если карта манёвра позволяет игроку отдать приказы большему числу отрядов, чем у него есть, лишние возможности сгорают.

РАВНИНЫ (ЛАНДШАФТ)

- Любой гекс игрового поля, который не содержит гекс ландшафта, считается равниной.
- У равнин нет особых эффектов ландшафта.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

Есть жетоны, которые выкладываются на поле вместе с отрядами (жетоны урона и яда, например). Когда такой жетон надо разместить на поле, игрок кладёт его на гекс отряда. С этого момента жетоны перемещаются по полю вместе с отрядом.

РАССТАНОВКА ОТРЯДОВ

- Отряд можно выставить только на гекс, который он может занимать по правилам.
- Если отряд может занимать гекс непроходимого ландшафта, его можно вывести на позицию на гекс с непроходимым ландшафтом.

РАСХОДОВАНИЕ КУБИКОВ

Многие свойства отрядов или игровые эффекты позволяют игроку израсходовать 1 или несколько кубиков на применение эффекта.

- Несколько кубиков можно израсходовать на одно и то же свойство.
- Каждый отдельный кубик можно израсходовать только на 1 эффект.

- Результат израсходованного кубика игнорируется и не может быть использован до конца боя. Например, если игрок расходует результат  на применение свойства отряда, он не может получить за этот результат единицу мудрости.
- Если у игрока несколько результатов, которые он может израсходовать, он сам решает, в каком порядке будет это делать.
- Игрок может расходовать результаты кубиков только на 4-м шаге боя (см. «Бой», стр. 2), но вызванные этими действиями урон и отступление реализуются не сразу, а на 5-м и 8-м шагах боя соответственно.

РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ

На кубиках может выпасть шесть возможных результатов: натиск () , сокрушение () , попадание () , боевой дух () , мудрость () и героизм () .

- Если какой-либо эффект добавляет к броску определённый результат, считайте, что в вашем броске был добавочный кубик, на котором выпал этот результат.

РУНИЧЕСКИЙ БАРЬЕР (КАРТА МУДРОСТИ)

Когда игрок играет «Рунический барьер», его соперник сбрасывает карту мудрости, которую только что сыграл, не применяя её эффекты и не расходуя единицы мудрости.

- Соперник игрока не может сыграть другую карту мудрости в ход, когда был сыгран «Рунический барьер».

РУННЫЙ КЛИНОК (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв эту карту, игрок вместо обычного боевого броска выполняет следующие действия:

1. Бросает 4 кубика.
 2. Кладёт на эту карту хотя бы 1 из брошенных кубиков, сохранив результат, и бросает оставшиеся кубики.
 3. Повторяет процедуру, пока на карте не окажутся все 4 кубика. Затем применяет результаты кубиков на карте «Рунный клинок» как результаты своего боевого броска.
- Игрок бросает 4 кубика, даже если атакующий отряд обычно располагает меньшим количеством кубиков в боевом броске.
 - Количество кубиков, которое бросает активный игрок, не изменяется другими эффектами, например эффектом леса.

СВОЙСТВА БРОСКОВ

Перед некоторыми свойствами отрядов стоит символ результата (например, ) . Игроки могут использовать такие свойства за счёт расходования кубиков.

СДВОЕННЫЙ ВЫСТРЕЛ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Во время своего этапа атак активный игрок может провести 1 дополнительную атаку каждым получившим приказ отрядом со свойством «Сдвоенный выстрел», если этот отряд не двигался во время этапа маршей текущего хода.

СКВОЗНАЯ АТАКА (КАРТА МУДРОСТИ)

Когда игрок играет эту карту, его отряды кавалерии до конца хода могут проходить через гексы, занятые вражескими отрядами. Когда 1 из его отрядов кавалерии входит на гекс с вражеским отрядом, игрок бросает 1 кубик. За каждый результат  или  , этот вражеский отряд несёт 1 урон.

- Игрок не может завершить движение своего отряда на гексе, занятом другим отрядом.
- Игрок может передвинуть свой отряд кавалерии через один и тот же гекс несколько раз подряд, бросая кубик каждый раз, когда отряд кавалерии входит на гекс с вражеским отрядом.
- Игрок не может передвинуть свой отряд кавалерии на гекс с вражеским отрядом, если на гексе есть ландшафт, который завершит движение отряда кавалерии (например, здание или лес).

УДАЛЕНИЕ ФИГУРОК

Ряд игровых эффектов удаляет фигурки из отрядов.

- Удаление фигурки — не урон, его нельзя игнорировать.
- Если из отряда удалены все фигурки, он уничтожен.

УДАР

Отряды с чертой «Удар» могут наносить удары. Целью удара может быть любой отряд соперника, находящийся на гексе рядом.

- Когда атакующий отряд наносит удар, каждый результат  и  , полученный в боевом броске и не израсходованный на другие эффекты, наносит отряду-цели 1 урон.

УРОН

- За каждую полученную единицу урона из отряда удаляется 1 фигурка.
- На справочных картах некоторых отрядов над значением здоровья стоит изображение жетона урона. Всякий раз, когда такой отряд получает 1 урон, владелец не удаляет фигурку из отряда, а кладёт жетон урона на гекс с ней.

ФЛАНГОВЫЙ УДАР (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Если рядом с отрядом-целью стоит отряд со свойством «Фланговый удар», игрок добавляет 1 кубик к каждому боевому броску других дружественных отрядов против этого отряда-цели.

- Если свойством «Фланговый удар» обладает сам атакующий отряд, это свойство не позволяет ему добавить 1 кубик к своему же боевому броску. Он может добавить 1 кубик, только если рядом с отрядом-целью находится другой дружественный отряд со свойством «Фланговый удар».
- Игрок добавляет только 1 кубик к боевому броску, даже если рядом с отрядом-целью стоит несколько дружественных отрядов со свойством «Фланговый удар».
- «Фланговый удар» распространяется и на выстрелы.

ХОЛМ (ЛАНДШАФТ)

- Холм относится к блокирующему ландшафту.
- Отряды с чертой «Выстрел», находясь на холме, при расчёте поля зрения игнорируют любые отряды. Блокирующий ландшафт по-прежнему принимается в расчёт.

ШТАБНОЙ ШАТЁР (ЛАНДШАФТ)

Игрок может включить штабной шатёр в состав своей армии при сборе.

- Игрок может установить штабной шатёр только на равнине. При расстановке отряды нельзя ставить в ряд, который дальше от тыла фракции игрока, чем ряд со штабным шатром.
- Штабной шатёр — не здание, а отдельный вид ландшафта.
- Штабной шатёр относится к блокирующему ландшафту.
- Когда отряд входит на гекс с штабным шатром, он немедленно завершает движение. Этот отряд сможет двигаться позже в этом же ходу за счёт свойств отряда или других эффектов, например при наступлении.
- Если отряд отступил на гекс со штабным шатром, он не может отступить дальше. Отряд получает 1 урон за каждый неприменённый эффект отступления. Отряд может передвинуться с гекса штабного шатра в этом ходу, только если будет вынужден отступать по итогам другого боя.
- Если в начале хода соперника его отряд занимает этот гекс, этот соперник удаляет штабной шатёр и получает 2 победных очка.

ЯД

Каждый результат \heartsuit в боевом броске против отравленного отряда может быть израсходован для нанесения 1 урона.

- Когда отряд отравлен, положите на гекс с этим отрядом жетон яда. Когда отравленный отряд движется, перемещайте жетон яда вместе с ним. Удалите жетон, если отряд уничтожен.
- Повторное отравление уже отравленного отряда никак на него не влияет.
- Если отряд отравлен во время боевого броска, полученные в этом броске результаты \heartsuit можно расходовать для нанесения урона.
- На этапе приказов активный игрок может потратить 2 единицы мудрости, чтобы удалить жетон яда с отряда, которому отдаёт приказ. Этот отряд больше не отравлен.

ЯРОСТЬ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Добавляйте 1 кубик к каждому боевому броску отряда со свойством «Ярость» за каждую единицу урона, понесённую отрядом.

ЯРОСТЬ ЙИ'ЛЛАН (КАРТА МУДРОСТИ)

Сыграв эту карту, игрок добавляет 3 кубика к боевому броску и может израсходовать каждый результат \heartsuit , чтобы нанести 1 урон.

- Игрок может израсходовать результат \heartsuit для нанесения 1 урона даже при выстреле и даже если отряд ослаблен.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Здесь мы предлагаем некоторые правила, которые можно использовать в любых сочетаниях, если оба игрока об этом договорятся.

ФИКСИРОВАННЫЙ НАБОР ИСХОДНЫХ МАНЁВРОВ

Вместо случайного набора карт манёвров во время подготовки каждый игрок получает «Патруль левого фланга», «Передовой патруль», «Патруль правого фланга» и «Цепью вперёд». После выдачи этих карт перетасуйте колоды манёвров.

ИГРА С НЕСКОЛЬКИМИ КОМПЛЕКТАМИ

Для расширения спектра возможностей при сборе армий игроки могут взять компоненты из нескольких комплектов игры. Два игрока не могут сражаться за одну и ту же фракцию. При сборе армий игроки ограничены только картами позиций, которые имеются в их распоряжении. Так, в партии с удвоенным количеством компонентов играющий за Утхук сможет ввести в армию двух лордов Хаоса, а играющий за Дакан — двух птиц рух.

КАМПАНИЯ

В этом варианте игроки, используя карты сценариев, проходят кампанию из четырёх сценариев.

Каждый игрок разыгрывает карту сценария с показателем инициативы A1. Затем игроки определяют первого игрока жребием и проходят игру в обычном режиме. В конце сценария игроки записывают количество полученных победных очков.

В следующей игре победитель прошлой игры разыгрывает карту сценария со следующим по алфавиту показателем инициативы (в данном случае B1 или B2). Его соперник должен взять карту сценария с той же буквой, но с цифрой 1 (в данном случае B1). Карты сценариев для третьей и четвёртой игры кампании подбираются по тому же принципу.

После четвёртого сценария игроки суммируют полученные в каждом сценарии победные очки. Игрок, победивший в четвёртом сценарии, дополнительно получает по 1 победному очку за каждый выигранный им сценарий кампании (включая последний) и добавляет их к своей сумме. Игрок с наибольшей суммой победных очков побеждает в кампании. При равенстве очков побеждает тот, кто выиграл последний сценарий.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ

А

Активный игрок.....	2
Атакующий отряд.....	2

Б

Бешенство.....	2
Блокирующий ландшафт.....	2
Боевой клич.....	2
Бой.....	2
Брод.....	2, 12

В

Взмыть в небеса.....	3
Восстановление здоровья.....	3
Вражеский отряд.....	3
Время применения эффектов.....	3
Выстрел.....	3

Г

Гекс с водой.....	3, 12
Громоздкость.....	3

Д

Дальность.....	3
Движение.....	4
Дополнительные атаки.....	4
Дружественные компоненты.....	4

Ж

Жестокость.....	4
-----------------	---

З

Занятый гекс (см. «Отряд»).....	6
Здание.....	4, 12

И

Игнорирование результатов и эффектов.....	4
Игра с несколькими комплектами.....	10
Игровое поле.....	4

К

Кампания.....	10
Карты манёвров.....	4
Колоды.....	4

Л

Лес.....	4, 12
Линии раздела (см. «Игровое поле»).....	4

М

Модификаторы.....	5
Мост.....	5, 12
Мудрость.....	5

Н

Наступление.....	5
Натиск (карта манёвра).....	5
Незанятый гекс.....	5
Непоколебимость.....	5
Непроходимый ландшафт.....	5, 12
Неудержимость.....	5

О

Ограничение запаса компонентов.....	5
Ослабленные отряды.....	5
Основные правила.....	2
Отпор.....	6
Отряд.....	6
Отступление.....	6
Ошеломление.....	6

П

Первый игрок.....	7
Перекрытое поле зрения (см. «Поле зрения»).....	7
Победа в игре.....	7
Победные очки.....	7
Погоня.....	7
Подвижность.....	7
Поддержка.....	7
Поле зрения.....	7
Полёт.....	7
Половина игрового поля (см. «Игровое поле»).....	4
Получение победных очков.....	8
Портал.....	8
Приказы.....	8



Р

Равнины.....	8
Размещение жетонов.....	8
Расстановка отрядов.....	8
Расходование кубиков.....	8
Результаты бросков.....	9, 12
Рунический барьер.....	9
Рунный клинок.....	9

С

Сброс (см. «Колоды»).....	4
Свойства бросков.....	9
Сдвоенный выстрел.....	9
Сквозная атака.....	9
Словарь.....	2

Т

Тасование (см. «Колоды»).....	4
Тыл фракции (см. «Игровое поле»).....	4

У

Удаление фигурок.....	9
Удар.....	9
Урон.....	9
Участки поля (см. «Игровое поле»).....	4

Ф

Фазы игры.....	12
Фиксированный набор исходных манёвров.....	10
Фланговый удар.....	9

Х

Холм.....	10, 12
-----------	--------

Ц

Цель (см. «Бой»).....	2
-----------------------	---

Ч

Часто забываемые правила.....	12
-------------------------------	----

Ш

Штабной шатёр.....	10, 12
--------------------	--------

Я

Яд.....	10
Ярость.....	10
Ярость Йи'ллан.....	10

КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК

ФАЗЫ И ЭТАПЫ ИГРЫ

1. Основная фаза
 - а. **Этап манёвра:** сыграйте 1 карту манёвра.
 - б. **Этап приказов:** укажите отряды, которые получат приказы.
 - в. **Этап маршей:** можете передвинуть каждый отряд, получивший приказ, на расстояние, не превышающее его маршевую скорость.
 - г. **Этап атак:** можете провести по одной атаке каждым отрядом, получившим приказ.
2. Перегруппировка
 - а. **Этап победных очков:** получите победные очки за гексы с маркером знамени, занятые вашими отрядами, и за выполненные условия сценария.
 - б. **Этап добора:** возьмите 1 карту из колоды приказов.
 - в. **Этап мудрости:** выполните одно из трёх действий на выбор:
 - получите 2 единицы мудрости из резерва;
 - получите единицу мудрости из резерва и 1 карту мудрости из колоды;
 - получите 2 карты мудрости из колоды и сбросьте 1 карту мудрости с руки.

РЕЗУЛЬТАТЫ БРОСКОВ



Натиск. Ударный отряд наносит цели 1 урон.



Сокрушение. Неослабленный ударный отряд наносит цели 1 урон.



Попадание. Стрелковый отряд наносит цели 1 урон.



Боевой дух. Отряд-цель должен отступить на 1 гекс.



Мудрость. Игрок, выполнявший бросок, получает единицу мудрости.



Героизм. Фиксированных эффектов нет, но могут активироваться свойства отрядов.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

- Все отряды могут идти в наступление и давать отпор.
- После сбора армии каждый игрок получает по единице мудрости за каждое непотраченное очко сбора (но не больше 5 единиц).

ПРАВИЛА ЛАНДШАФТА

ХОЛМ

Блокирующий ландшафт

Бой. При расчёте поля зрения отряд на холме игнорирует другие отряды (но не элементы блокирующего ландшафта).



ЛЕС

Блокирующий ландшафт

Движение. Когда отряд входит в лес, он немедленно завершает движение.

Бой. Отряд в лесу бросает не больше 2 кубиков в бою (модификаторы могут изменить это число). Любой отряд бросает не больше 2 кубиков в бою (модификаторы также могут изменить это число), если цель его атаки находится в лесу.



ЗДАНИЕ

Блокирующий ландшафт

Движение. Когда отряд входит в здание, он немедленно завершает движение.

Бой. Отряд в здании может игнорировать 1 урон в каждом бою и 1 урон от каждого игрового эффекта вне боя.



ШТАБНОЙ ШАТЁР

Блокирующий ландшафт

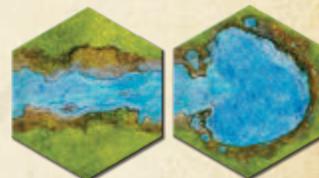
Движение. Когда отряд входит в штабной шатёр, он немедленно завершает движение.



ВОДА

Непроходимый ландшафт

Движение. Отряд не может войти на гекс с водой или пройти через него, если на гексе нет жетона брода или моста.



БРОД

Движение. Отряд может войти на гекс с жетоном брода. Когда отряд входит в брод, он немедленно завершает движение.



МОСТ

Движение. Отряд может войти на гекс с жетоном моста.

