

Жанна д'Арк



Правила игры

СОДЕРЖАНИЕ

<u>ОСНОВНЫЕ</u>	
<u>ПРАВИЛА</u>	3
КОМПОНЕНТЫ	5
МИНИАТЮРЫ	5
КАРТЫ ОТРЯДОВ	6
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	7
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	13
ХОД ИГРЫ	15
ПРИКАЗЫ	18
ДЕЙСТВИЯ	19
ОТРЯДОВ	20
ПЕРСОНАЖЕЙ	25
НАВЫКОВ	27
ИГРОКА	29
<u>ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ</u>	31
<u>ПРАВИЛА</u>	
ГИГАНТСКИЕ СУЩЕСТВА	31
ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ	32
БОЕВЫЕ МАШИНЫ	34
<u>РАСШИРЕННЫЕ</u>	35
<u>ПРАВИЛА</u>	
НАВЫКИ	36

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ





КОМПОНЕНТЫ

МИНИАТЮРЫ

В основную игру включено более 230 миниатюр. Они представляют самых разнообразных средневековых персонажей, от простых крестьян до коварных ведьм и благородных рыцарей.



Во всех случаях миниатюры имеют встроенное основание – базу, позволяющую им стоять самостоятельно. Только герои и другие уникальные персонажи вступают в бой в одиночку, поэтому обычные воины и гражданские лица прикрепляются к более крупным базам, чтобы сражаться группами.



Каждая группа обычных воинов или более крупный отдельный персонаж называются отрядом (unit). Отряды, принадлежащие к одной и той же стороне конфликта (или игроку), называются союзными отрядами (allied units). Отряды, принадлежащие игроку-противнику, называются вражескими отрядами (enemy units).

Виды отрядов

Существует три основных вида отрядов:



Военные отряды – наиболее распространенный вид отрядов в армии игрока. На каждой базе установлена небольшая группа солдат или монстров, состоящая из трех миниатюр пехотинцев, либо из двух миниатюр кавалеристов.



Персонажи – это легендарные герои или мифические существа средневековья, у которых есть своя собственная база.



Гражданские лица – это отряды, которые не контролируются ни одним из игроков. Это могут быть как войска, так и персонажи. Часто персонаж, который начинает сценарий как гражданское лицо, может быть рекрутирован игроком, чтобы присоединиться к его армии во время игры.

КАРТЫ ОТРЯДОВ

Каждый персонаж/отряд представлен картой, показывающей значения его различных игровых характеристик:

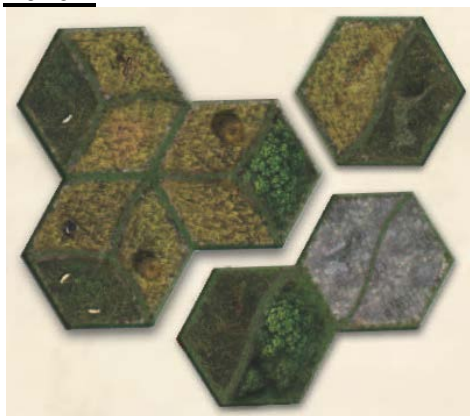
A	Фракция, за которую сражается отряд. Персонажи 2-го уровня могут выбирать одну из 2-х фракций.
B	Название.
C	Уровень. Некоторые персонажи могут быть повышены с 1-го уровня до 2-го. Каждая звездочка показывает 1 уровень опыта.
D	Стоимость повышения. Количество очков опыта, которые игрок должен потратить, чтобы повысить персонажа до 2-го уровня.
E	Характеристика атаки: символ обозначает вид атаки: ближний бой или стрельба. Для стрельбы также указывается максимальная дальность. Под символом указано количество и цвет игровых кубиков атаки.
F	Характеристика защиты: количество и цвет кубиков защиты.
G	Вид отряда: пехота, кавалерия, боевая машина или летающее существо.
H	Очки жизни (HP): максимальное количество жетонов ранений, которые может получить отряд до уничтожения. Войска и любые персонажи, у которых нет значения характеристики жизни, уничтожаются, когда они получают ранение.
I	Значения характеристики командования: дальность действия и количество союзных военных отрядов, которыми можно командовать (смотрите подраздел «Командование» на стр. 26).
J	Навыки: Это обычные навыки, доступные отряду. Некоторые из них предусматривают бонусные действия (смотрите подраздел «Действия навыков», стр. 27).
K	Способности: Это уникальные способности, характерные для данного отряда.
L	Символ разговора: Он указывает на то, что с данным персонажем можно разговаривать (смотрите подраздел «Разговор», стр. 25).



Гербы фракций					
					
Франция	Англия	Шотландия	Бургундия	Священный	Нечестивый

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Гексы



Игровое поле состоит из больших шестиугольных плиток – гексов. Каждый гекс идентифицируется номером, который определяет его расположение и ориентацию на поле.



Каждый гекс разделен на одну, две или три области.



Каждая область содержит один вид рельефа: равнина, поле, деревня, лес, холм или болото. У каждого типа местности есть особенности, которые могут давать бонусы или штрафы, к возможностям отрядов, находящихся на ней (смотрите подраздел «Боевые модификаторы типа местности, миниатюр и жетонов», стр. 22).

В области одновременно могут находиться отряды только одного игрока плюс гражданские лица. Если она содержит отряды вашей стороны конфликта, она называется союзной областью (allied area) и вражеской областью (enemy area), если она содержит отряды стороны противника. Если она не содержит никаких отрядов, то называется свободной областью (free area).

Области считаются смежными друг другу, если у них есть общая граница. Если области пересекаются только на углу, они не считаются смежными.



Отмеченные галочкой области смежные с областью А.

Отмеченные крестиком области не являются смежными с областью А.

Вместимость

Каждая область имеет определенную вместимость, выраженную в единицах площади.

Общий размер отрядов, элементов местности и зданий не может превышать вместимость области.

- Гекс с 1 областью вмещает 8 единиц площади.
- Гекс с 2 областями вмещает по 6 единиц площади в каждой области.
- Гекс с 3 областями вмещает по 4 единицы площади на область.

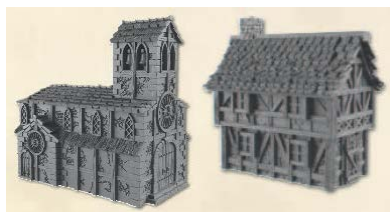
Большинство отрядов занимают 1 единицу площади. Некоторые существа и боевые машины имеют размер 3 единицы площади, если у них есть особенность «большой».

Область, в которой все площади заняты, считается переполненной. Отряд не может войти в область, которая переполнена или в которой для него не осталось достаточно единиц площади.

Элементы местности и здания



Элементы местности (руины, святилище, колодец, дерево, кустарник, заграждение, валуны и стены) и небольшие здания (фермерский дом) имеют размер 1 единица площади.



Большие здания (церковь, большой дом) имеют размер 2 единицы площади.



Маленький фермерский дом с соответствующей ему плиткой интерьера



Когда персонаж/отряд входит в здание, миниатюра здания заменяется соответствующей плиткой интерьера.

Когда последний персонаж/отряд покидает здание, миниатюра здания помещается обратно на плитку интерьера.

Каждый интерьер считается областью со своей собственной вместимостью, указанной на плитке интерьера.

Персонаж/отряд может войти в здание только, если оно расположено в той же области

Интерьер здания – это единственная область, которая может содержать как союзные, так и вражеские отряды. Отряды считаются смежными друг с другом.



Пример

Область А переполнена. Его вместимость составляет 4 единицы площади, которые заняты 3-мя отрядами и элементом местности.

Область В не полностью заполнена. Только 3 единицы площади занимают 2 отряда и элемент местности. Осталось свободное место на 1 единицу площади.

Зона С переполнена (маленький фермерский дом, колодец и 2 отряда занимают 4 единицы площади), но интерьер здания нет: осталось незанятой еще 1 единица площади, так как его вместимость равна 2 единицам площади.

Кубики



Игроки используют 4 типа боевых кубиков, определяемых характеристиками атаки и защиты их отрядов.



Также они используют кубики судьбы, чтобы решить судьбу уничтоженных отрядов.



Гигантские кубики используются только для гигантских существ (смотрите главу «Дополнительные правила», раздел «Гигантские существа», стр. 31).

Ресурсы и планшеты игроков

Каждый игрок собирает и тратит 4 различных ресурса для достижения своих целей:

Приказы, разделенные на 4 типа (активация, атака, повторная активация и прерывание), используются для активации отрядов. Эти ресурсы представлены цветными флажками с символами и деревянными кубиками.



Приказы: слева направо - активация, атака, повторная активация и прерывание



Жетоны легенды – это ресурс, используемый для активации определенных способностей.



Жетоны опыта (сокращенно ХР) – могут быть использованы для повышения уровней персонажей и должны быть потрачены для обеспечения их повышенного уровня.



Жетоны интриги – используются для активации определенных событий по сценарию.



Когда игрок получает ресурсы, они берутся из общего пула (смотрите главу «Подготовка к игре», стр. 13) и сохраняются на его игровом планшете.

Когда жетоны легенд или опыта будут потрачены на оплату способностей или карт, верните их в общий пул. Жетоны интриги остаются на активированном эффекте карты интриги.

Колоды карт

Колода раундов



Колода раундов – это таймер игры. На карте каждого раунда также указано, сколько приказов на активацию получает каждый игрок в начале раунда.

Колода военного совета



Карты военного совета предлагают тактические возможности, такие как дополнительные ресурсы или карты.

Колода легенд



У этих карт одинаковая оборотная сторона, но лицевая сторона разного цвета в зависимости от их типа: зеленая для карт «тактика», охристая для карт «миф». В каждом сценарии указано, какой тип следует использовать игрокам.

Как правило, в исторических сценариях используются карты тактики, в то время как в фэнтезийных сценариях используются карты мифов.

Колода разговоров



Эти карты представляют варианты диалога с определенными гражданскими лицами, встречающимися во время прохождения сценария.

Игроки могут получить бонусы или штрафы в зависимости от выбранных вариантов.

Колода интриг



Карты интриг предназначены для сценариев, с которыми они связаны. Они активируют события, если игроки размещают на них жетоны интриги.

Колода экипировки



Карты экипировки можно получить в некоторых сценариях.

Каждый персонаж может иметь до 2 карт экипировки. Когда игрок активирует эффект карты экипировки, карта сбрасывается.

Боевой планшет



На боевом планшете размещаются карты раундов и военного совета, а также собираются уничтоженные отряды всех сторон конфликта.

Прочие жетоны

Жетон первого игрока



Жетон 1-го игрока выдается игроку в соответствии с правилами сценария.

Жетоны ранений



Всякий раз, когда отряд получает ранение, размещайте один жетон ранения на его карту.

Если количество жетонов достигает значения очков жизни (НР), отряд уничтожается.

Жетоны точек сбора



Эти жетоны помещаются в союзную или свободную область игрового поля, чтобы указать, куда возвращаются уничтоженные отряды игрока.

Жетоны переброса



После броска кубиков этот жетон позволяет игроку, который его использует, перебросить один или несколько кубиков. Жетон возвращается в общий пул после использования.

Одновременно у игрока может быть только один жетон переброса.

Жетоны пожара



При размещении на местности жетон пожара наносит ранения отрядам и повреждает здания.

Жетоны баррикад



Жетоны баррикад укрепляют области, где они размещены, с помощью инженерных действий.

Жетоны повреждений



Жетоны повреждений используются для обозначения разрушений зданий.

Жетоны сценария



Универсальные жетоны, которые используются для обозначения местоположения определенных отрядов в сценарии или интересных мест.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Сценарий

Чтобы подготовиться к игре, выберите сценарий из книги сценариев и следуйте инструкциям.

Ознакомьтесь со сценарием, специальными правилами, условиями победы и вручите жетон 1-го игрока (A) игроку, чья сторона указана в сценарии.

Затем соберите игровое поле с гексами, 3D-элементами, зданиями и жетонами сценария, как показано в сценарии (B).

Боевой планшет

Поместите боевой планшет (C) рядом с игровым полем.

Перемешайте, затем положите следующие колоды карт рубашкой вниз на игровой стол:

- Военного совета (D).
- Раунда (E) Используйте только карты раунда, указанные в сценарии.
- Легенд (F). Используйте только тип карты «миф» или «тактика», как указано в сценарии.
- Разговора (G). Используйте только карты разговора, соответствующие персонажам с символом разговора, присутствующим в сценарии.

Игроки

Все игроки получают планшеты игроков (H), а также карты (I) и соответствующие им миниатюры отрядов, указанные в сценарии. Если персонажи могут быть повышены, положите их карту 1-го уровня поверх карты 2-го уровня.

Каждый игрок прикрепляет к базам своих отрядов цветные кольца фракций и размещает их на игровом поле вместе с жетоном точки сбора (J) в соответствии со сценарием.

Каждый игрок получает ресурсы и жетон переброса кубика (K), указанные в сценарии, и размещает их на своем игровом планшете.

Каждый игрок также получает карту интриги (L) для своей фракции.

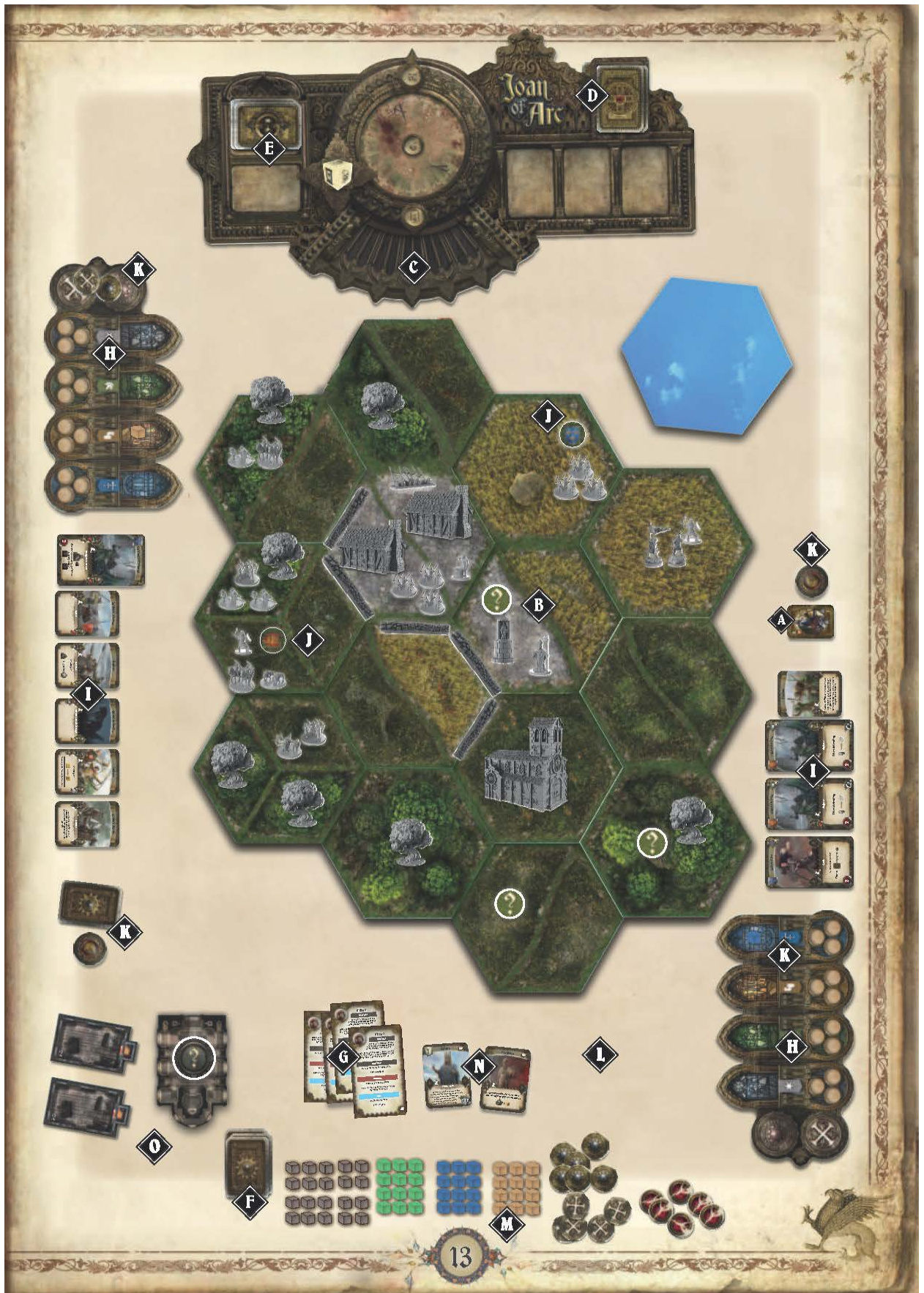
Прочие компоненты

Поместите оставшиеся ресурсы, а также жетоны ранений и карты легенд в отдельное место (называемое общим пулом) в пределах досягаемости каждого игрока (M).

Разместите все миниатюры гражданских лиц на игровом поле, как указано в сценарии, и положите их карточки отрядов рядом с общим пулом (N).

Разместите все плитки интерьеров зданий (O), необходимые для игры, рядом с общим пулом.

Игра может начаться с того момента, когда игрок получит жетон 1-го игрока...



ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов. В течение раунда каждый игрок ходит по очереди, начиная с первого игрока. Затем ход переходит к противнику. Когда все игроки сделали ход, проверяются потери и раунд заканчивается.

Раунд делится на четыре этапа:

1. Этап совета

Карты раунда

Карты военного совета

Обеспечение

2. Ход 1-го игрока

Фаза приказов

Фаза резерва

3. Ход 2-го игрока

Фаза приказов

Фаза резерва

4. Этап лагеря

Проверка потерь

Завершение раунда и проверка условий победы

При игре втроем и вчетвером сделайте дополнительные ходы после 2-го игрока. Ходы начинаются с первого игрока и проходят по часовой стрелке вокруг игрового стола.

В случае кооперативной игры, игроки, представляющие одну сторону конфликта, не должны сидеть рядом. Соперничающие стороны должны делать ходы поочередно.

Этап совета

Карты раунда

Переверните первую карту колоды раундов (А). Каждый игрок берет количество приказов активации, указанное на карте раундов (В), и добавляет их на свое поле игрока.

Карты совета

Вытяните первые 3 карты из колоды военного совета (С) и поместите их в ряд (D). 3 карты должны быть разными. Если вытянуты одинаковые карты, сбросьте их и возьмите еще одну карту.

Начиная с 1-го игрока, каждый игрок выбирает из ряда одну карту военного совета и применяет ее эффект. Несколько игроков могут выбрать одну и ту же карту, если захотят.

Фаза обеспечения

Хотя это не является обязательным, обеспечение требуется, если игрок желает сохранить уровень ранее повышенного персонажа. За каждого персонажа 2-го уровня игрок должен потратить 1 жетон опыта.

Если необходимое число жетонов опыта не потрачено, он возвращается на уровень 1. Карта уровня 2 помещается обратно под карту уровня 1.

Когда персонаж возвращается на уровень 1, его показатели здоровья могут уменьшиться. Если количество жетонов ранений персонажа равно или больше его очков жизни, он немедленно уничтожается.

Ход игрока

Ход каждого игрока состоит из двух фаз, во время которых он совершает следующие действия:

Фаза приказов

Выберите приказ на игровом поле и разместите его на союзной области игрового поля (подробное описание приказов смотрите в разделе «Приказы», стр. 18).

Каждый отряд в этой союзной области активируется в порядке выбора игрока. Для каждого отряда объявите действия, которые он будет выполнять, и выполните их (описание действий смотрите в разделе «Действия», стр. 19).

Игрок продолжает активировать союзные области по своему выбору, пока у него не закончатся приказы или он не решит остановиться.



Фаза резерва

Удалите потраченные приказы с игрового поля и верните их в общий пул.

Переместите неиспользованные приказы на планшете игрока в соответствующие ячейки на планшете резерва приказов, если для этого есть место.

Верните все неиспользованные приказы, которые не могут вместиться в планшет резерва приказов в общий пул.

Этап лагеря

Когда все игроки завершили свой ход, начинается этап лагеря. На этом этапе определяется судьба любых разбитых отрядов.



Лазарет и кладбище



Соберите каждый отряд в секции ожидания лазарета (А). Смотрите подраздел «Сбор отряда» ниже по тексту.

Проверка потерь



После этого, начиная с 1-го игрока, каждый игрок бросает кубик судьбы (В) для каждого союзного отряда в секции разбитых отрядов лазарета (С) и применяет результат. Прежде чем бросить кубик, игрок должен указать, для какого отряда предназначен каждый бросок.

Результаты броска кубика судьбы:



Отряд уничтожен. Смотрите подраздел «Уничтожение отряда» по тексту ниже.



Отряд разбит: отряд рассеян и не способен действовать. Поместите его в секцию разбитых отрядов лазарета (С), если он еще не там.



Сбор: соберите этот отряд (смотрите подраздел «Сбор отряда» ниже по тексту).



Отложенный сбор: отряд теряет время, восстанавливаясь после ужасов боя. Поместите его в секцию ожидания лазарета (А).

Уничтожение отряда



Когда отряд уничтожен, удалите его из игры, поместив на кладбище над лазаретом (D). В некоторых сценариях уничтоженные отряды могут принести противнику жетоны опыта, легенды или победных очков.

Сбор отряда

Когда отряд собирается, поместите его в область, содержащую союзную точку сбора, если выполняются следующие условия:

- Область с точкой сбора является свободной или союзной областью.
- Область с точкой сбора не переполнена (см. подраздел «Вместимость»).

Собрать можно только отряды, находящиеся в лазарете.

Жетоны точек сбора отмечают место, где отряды из лазарета смогут вернуться в бой. Начальное местоположение точки сбора определяется сценарием.



Жетон точки сбора французов

Во время игры точки сбора можно перемещать с помощью карт военного совета, навыков (skills) или способностей (power). Точки сбора никогда не могут быть размещены во вражеских областях.

Жетон точки сбора не занимает места в области и не может быть уничтожен.

Некоторые отряды обладают навыком сбора и считаются дополнительными точками сбора для своей стороны. Их нельзя переместить эффектами карт, навыков или способностей, которые влияют на жетоны очков сбора.

Завершение раунда, проверка условий победы и конец игры

Если в колоде раундов не осталось карт, игра заканчивается.

Каждый сценарий имеет свои условия победы. Некоторые из них заканчивают игру, как только условия будут выполнены.

Остальные условия победы на этом этапе проверяются первым игроком. Если какой-либо игрок выполнил условия победы сценария, игра заканчивается, и этот игрок объявляется победителем.

ПРИКАЗЫ

Розыгрыш приказов

Во время своего хода игрок берет приказ со своего планшета и размещает его в союзной области, которую хочет активировать.

- Игроки должны использовать хотя бы один приказ в каждом своем ходу. Каждый приказ необходимо выполнить, прежде чем переходить к следующему.

- Приказы на повторную активацию, атаку и прерывание также могут выполняться так, как если бы они были приказами на активацию.

- Приказ на активацию или атаку нельзя разместить в области, где уже есть приказ.

- Выполнение приказа активирует все отряды в выбранной области, независимо от того, был ли отряд активирован ранее в этом ходу.

- Игрок объявляет все действия, которые будут выполнять отряды в активированной области (смотрите подробную информацию в разделе «Действия», стр. 19).

- В одном и том же действии могут участвовать несколько персонажей/отрядов. Отряды, перемещающиеся в одну и ту же область, перемещаются в одно и то же время.

- При одной активации может быть выполнено только одно действие перемещения в одну и ту же область (т.е. один приказ). Аналогично, во время одной активации может быть только одна атака (ближний бой или стрельба) на целевую область. Невозможно атаковать область несколькими отрядами, а затем решить атаковать ее снова большим числом отрядов, которые были активированы в рамках того же приказа.

Помимо этих ограничений, игрок может активировать отряды в определенной области для выполнения различных действий.

После того, как игрок разыгрывает эффект приказа, и перед тем, как он отдает следующий приказ, у его оппонента есть возможность разыграть приказ на прерывание.

Резервирование не разыгранных приказов



Планшет резерва приказов

Приказы могут резервироваться от текущего хода к следующему. Максимальное количество приказов, которые могут быть сохранены на игровом поле, составляет 3 для каждого типа.

В конце хода игрока все приказы, оставшиеся на игровом поле и не зарезервированные, возвращаются в общий пул.

Типы приказов



Приказ активации отдается, чтобы активировать область. Он не может быть разыгран на область, уже содержащую другой приказ.



Приказ атаки может быть отдан для активации пехотных и кавалерийских отрядов, обладающих навыком «Атака», что дает им возможность выполнить действие атаки. Это действие позволяет активированным персонажам/отрядам с навыком «Атака» перемещаться на 1 область (для пехоты) или до 2-х областей (для кавалерии) и выполнять атаку ближнего боя за одну активацию (смотрите действие навыка в подразделе «Атака», стр. 27). Отряды в той же области без навыка «Атака» активируются в обычном режиме.

В противном случае приказ атаки может быть разыгран как приказ активации.

Приказ атаки не может быть разыгран на область, уже содержащую другой приказ и отряды внутри зданий не могут выполнить действие атаки.



Приказ повторной активации может быть разыгран в области, которая уже содержит приказ (и только один). Это позволяет активировать одну и ту же область дважды за один ход.

В противном случае приказ повторной активации может быть разыгран как приказ активации.



Приказ прерывания – это единственный приказ, который разыгрывается во время хода соперника. Он разыгрывается после того, как активный игрок разыграл приказ, и до того, как он отдаст другой. Это означает, что игрок всегда должен выполнить приказ, прежде чем в его ход может быть разыгран приказ прерывания.

- Игрок должен дать время своему сопернику решить, следует ли разыгрывать приказ прерывания, прежде чем отдавать следующий приказ.

- Как только прерывание разыграно, другой приказ [прерывания] не может быть отдан до тех пор, пока активный игрок не выполнит следующий приказ.

- После розыгрыша приказа прерывания верните его в общий пул.

В противном случае приказ прерывания может быть разыгран как приказ активации во время хода игрока.

ДЕЙСТВИЯ

Розыгрыш приказа в области активирует область и все отряды в ней. Прежде чем активировать отряды, игрок должен решить, какие действия предпринять и какие отряды будут участвовать в каждом действии.

Игрок может выбрать различные действия, выполняемые отрядами в активированной области. Однако каждый отряд может выполнить только одно действие за активацию, плюс столько бонусных действий, сколько игрок решит выполнить.

Бонусное действие – это действие, которое отряд выполняет в дополнение к своему обычному действию, и оно выполняется либо до, либо после обычного действия.

Доступными действиями являются:

Действия отрядов

- Движение
- Атака
- Рекрутирование
- Ожидание

Действия персонажей

Эти действия доступны только для персонажей:

- Разговор (бонусное действие)
- Командование (бонусное действие)
- Экипировка (бонусное действие)
- Концентрация

Действия навыков

Эти действия доступны только для отрядов с определенными навыками:

- Поспешность
- Прыжок
- Атака
- Молитва
- Лечение
- Инженерия (забаррикадировать, поджечь)

Действия игрока

Эти действия выполняются игроком и не требуют приказа или активации:

- Разыграть карту легенды
- Инициировать интригу
- Улучшить персонажа

Игрок может решить, чтобы персонажи/отряды в активированной области выполняли разные действия или одно и то же действие.

Каждый персонаж/отряд может выполнить только одно действие за одну активацию.

ДЕЙСТВИЯ ОТРЯДОВ

Движение

Подразделение может перемещаться из одной области в другую только путем пересечения границы между двумя соседними областями. Обратите внимание, что гексы, которые соприкасаются только углами, не являются смежными.

Большинство отрядов перемещаются из одной области в соседнюю при выполнении действия перемещения.

Подразделение может переместиться только в свободную или союзную область, если она не переполнена. Определенные типы местности могут быть непроходимыми или налагать ограничения на передвижение.

Персонаж 2-го уровня с дополнительным гербом фракции не может переместиться в союзную область, если в ней находится персонажа 2-го уровня с дополнительным гербом, указывающим на фракцию противника (смотрите подраздел «Повышение уровня персонажа», стр. 30).

Перемещение в здании

Внутренние помещения зданий никогда не считаются вражескими областями. Таким образом, в них могут разместиться отряды противоборствующих сторон, а также союзные персонажи/отряды 2-го уровня с гербами фракций противника.

Летающие отряды

Чтобы переместить летающий отряд, ознакомьтесь с дополнительными правилами в подразделе «Летающие отряды».

Атака

Существует два вида атаки: ближний бой и стрельба. Оба следуют одним и тем же правилам объявления и отражения атаки. Единственными различиями являются дальность атаки (расстояние в гексах, на которое вы можете атаковать) и вероятность того, что местность может быть препятствием.

Объявление атаки

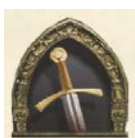
Атака начинается с объявления того, на какую вражескую область она нацелена. Обратите внимание, что противник может указать только область, а не конкретный отряд в этой области.

Все активированные отряды, выбранные для атаки на эту область, должны затем принять участие в этой отдельной атаке. Каждая область может быть атакована только один раз за активацию.

Все атакующие отряды добавляют свои кубики атаки к броску атаки.

Все отряды в области, являющейся целью атаки, добавляют свои кубики защиты к броску защиты.

Ближний бой



Только отряды с символом атаки ближнего боя могут выполнять атаку в ближнем бою.

Атака ближнего боя объявляется на смежную вражескую область и никогда не блокируется элементом местности.

Стрельба

Только отряды с символом стрельбы навесом или стрельбы по прямой могут стрелять по противнику.

Стрельба осуществляется в смежную области или области, удаленные на максимальное количество гексов, в соответствии с характеристикой дальности стрельбы. Она расположена над символом вида стрельбы.

Стрельба бывает двух видов в соответствии с символом стрельбы на карте персонажа/отряда:



— стрельба навесом, цель может находиться в любой области в пределах дальности стрельбы.

;



— стрельба по прямой,

Прямые выстрелы могут быть нацелены на любую область в пределах досягаемости, вплоть до первой блокирующей зоны (лес, здание, холм или любая полная область).

Тип местности в области цели может изменять броски атаки и/или защиты. Кроме того, некоторые типы местности могут блокировать стрельбу полностью.

Боевые модификаторы типа местности, миниатюр и жетонов

	РАВНИНА / ПОЛЕ Кавалерийские отряды, совершающие действие атаки, могут перебросить 1 кубик атаки.
	ЛЕС / ДЕРЕВНЯ - При защите можете перебросить 1 кубик; - Блокирует действие атаки «стрельба по прямой».
	ДЕРЕВНЯ (со зданиями) - При защите можете перебросить 1 кубик; - Блокирует действие атаки «стрельба по прямой».
	БОЛОТО - Атакующий может перевернуть один результат броска «Щит», когда выполняет действие атаки; - Действия атаки не могут осуществляться в болоте или из него.
	ХОЛМЫ - Защищающиеся отряды получают навык «Возмездие» с результатом в один кубик; - Приказы на атаку не могут быть размещены в области с холмами, и отряд, выполняющий действие атаки, не может войти в область с холмами. - Блокирует действие атаки «стрельба по прямой».
	ЗАГАЗДЕНИЯ Защищаясь от атаки в ближнем бою, добавьте [к своим кубикам защиты] 1 белый кубик.
	СТЕНЫ Защищаясь от атаки в ближнем бою, отмените результат броска 1 [кубика атаки противника].
	БАРРИКАДА - Защищаясь от атаки в ближнем бою и/или стрельбы, добавьте [к своим кубикам защиты] 1 черный кубик. - Атакующие отряды не могут продолжать атаки после боя.

Результаты атаки

Все атакующие отряды добавляют к броску атаки кубики атаки, указанные в характеристиках на их картах. Соберите эти кубики и бросьте их все вместе, если только один или несколько из этих персонажей/отрядов не обладают навыками или способностями, которые могут повлиять на результаты броска. В этом случае сделайте отдельные броски и перед броском укажите, для каких отрядов они предназначены.



Защищающийся игрок делает то же самое с кубиками защиты всех отрядов в области, ставшей целью атаки. Когда кубики будут брошены, завершите атаку следующими шагами:

1. Атакующий проверяет и применяет любые навыки или эффекты способностей, которыми обладают его отряды. После того, как все эффекты будут разыграны, удалите все оставшиеся пустыми результаты броска атаки.

2. Защитник делает то же самое со своими отрядами, проверяя и применяя их навыки и способности.



3. За каждый выброшенный на кубиках защиты щит, защитник может отменить один из результатов броска кубиков атаки, сначала отменяя результат «отряд уничтожен», затем результат «отряд разбит» и потом результат «отряд вытеснен».

4. Если остались какие-либо результаты атаки, защитник распределяет каждый из них по своим защищавшимся отрядам, начиная с результата «отряд уничтожен», затем «отряд разбит», потом «отряд вытеснен». Продолжайте до тех пор, пока не кончатся кубики, или пока для всех защищавшихся отрядов не был определен один результат. Если все еще остались нераспределенные кубики с результатами атаки, для отряда, у которого осталось более 1 очка жизни, должен быть назначен дополнительный результат за каждое оставшееся очко жизни (но не более одного результата «отряд вытеснен»). Лишние кубики с результатами сбрасываются.

Примените эффекты, как показано ниже:



Отряд уничтожен: Если на карте отряда нет ни одного очка жизни, он уничтожается. Поместите отряд на кладбище. В противном случае поместите жетон ранения на его карту отряда.

Если количество жетонов ранения на карте равно или превышает количество очков жизни, отряд уничтожается.



Отряд разбит: Если у отряда нет очков жизни на его карте, он считается разбитым и помещается в секцию разбитых отрядов лазарета. Если это – персонаж, у которого осталось всего 1 очко жизни, этот персонаж тяжело ранен и помещается в лазарет. В противном случае поместите жетон ранения на его карту.



Отряд вытеснен: Отряд отодвигается назад. Атакующий выбирает смежную свободную или вражескую область, куда отряд должен переместиться, соблюдая правила вместимости областей. Если он не может переместиться в какую-либо смежную область, то вместо этого отряд считается разбитым.

Отряд с несколькими очками жизни может остаться в области атаки, получив жетон ранения вместо того, чтобы быть вытесненным.

Если количество ранений на карте отряда равно или превышает количество очков жизни, отряд уничтожается.

Навык возмездия

Отряд, обладающий навыком «Возмездие» (retaliation skill), может применить результат «отряд уничтожен» или «отряд разбит» выпавший в его броске кубиков защиты к любому отряду атакующему в ближнем бою. Игрок должен бросить кубики такого отряда отдельно, чтобы отличить их результат от других отрядов.

Атака и возмездие считаются одновременными.

Игрок, получивший ответный удар возмездия, не может использовать результаты броска кубиков атаки с символом щита, чтобы отменить результаты возмездия.

Последствия атаки

После того, как результаты бросков кубиков атаки и защиты учтены, если в смежной области, которая была целью атаки, больше нет вражеских отрядов, атакующий может переместиться в эту область с некоторыми или всеми атакующими отрядами. Только те отряды, которые внесли свой вклад в результат броска кубиков атаки, могут переместиться, соблюдая правила вместимости области.

Пример



Французский игрок (синий) активирует область, содержащую конного героя и копейщиков.

Они объявляют атаку в ближнем бою на смежную область, занятую английским игроком, где расположены, сержанты-эт-армс и пеший герой.

Атакующий игрок бросает 2 красных кубика и 1 белый кубик:



Выпадают 3 результата «Отряд вытеснен».

Защищающийся игрок бросает 1 белый кубик, 1 черный кубик и 1 красный кубик:



К сожалению, у него не выпадает ни одного результата с символом щита. Однако защищающиеся сержанты, на кубике которых выпал символ «отряд уничтожен», обладают навыком возмездия.



Защищающийся игрок отброшен назад, но благодаря своему навыку возмездия он может уничтожить отряд из атакующих сил противника. Защищающийся игрок решает, что его лучники и сержанты отойдут назад, и в то же время герой получит ранение рану, чтобы помешать армии противника продвинуться вперед. У героя осталось всего 1 очко жизни.

Атакующий игрок применяет результат навыка возмездия «отряд уничтожен» к своим копейщикам, которые уничтожаются и помещаются на кладбище.



При активации той же области атакующий игрок использует характеристику «командование» (смотрите подраздел «Командование» на стр. 26) своего конного героя, чтобы находящийся в смежной области отряд конных рыцарей атаковал одинокого английского пешего героя.

Атакующий игрок бросает 2 красных кубика:



Защищающийся игрок бросает один черный кубик:



Выброшенный защищающимся игроком символ щита не позволит противнику применить результат «отряд уничтожен», но этого будет недостаточно, чтобы полностью защитить его героя: к нему применяется результат «отряд разбит» и английский герой отправляется в лазарет.

Атакующий игрок может переместить конных рыцарей после их атаки и занять область, в которой ранее находился английский герой.

Рекрутирование

Когда отряд игрока перемещается в область или когда он начинает свою активацию в области, где есть, по крайней мере, одно гражданское лицо, игрок может рекрутировать всех гражданских лиц в этой области.

Для каждого рекрутированного гражданского лица игрок берет соответствующую карту отряда и кладет ее рядом со своими картами отрядов. Эти гражданские лица теперь считаются отрядом, принадлежащим игроку, а не гражданскими.

Если рекрутированное гражданское лицо больше не находится в области с отрядом союзников, он больше не считается отрядом союзников и снова становится гражданским лицом. Его карта кладется обратно в общий пул.

Ожидание

Подразделения остаются в своей области и ничего не делают.

Затем они могут быть активированы позже в течение хода, выполнив приказ о повторной активации, или во время хода противника, выполнив приказ прерывания.

ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Эти действия доступны только для персонажей:

Разговор



Когда персонаж находится в той же области, что и гражданское лицо или отряд с символом разговора, он может выполнить действие разговора с этим персонажем/отрядом. Затем его владелец берет колоду карт разговора, соответствующую гражданскому лицу или отряду, перетасовывает ее и достает карту из нижней части колоды.



- В разделе «Вопросы» на карте разговора игрок выбирает вопрос, к которому не прикреплен герб фракции, или вопрос с гербом фракции, соответствующим гербу его персонажа.

- Игрок зачитывает вопрос вслух, затем передает карту своему противнику, указывая, какой вариант он выбрал (A, B, C или D).



- Противник зачитывает вслух ответ, соответствующий выбранному вопросу, с обратной стороны карты.

- Любые эффекты, описанные в ответе, применяются к игроку, выполнившему действие разговора.



Персонаж может выполнять только одно действие разговора за ход.

Как только действие разговора будет завершено, удалите гражданское лицо из игры (как его миниатюру, так и карту).

Командование



Только персонажи с характеристикой «Командование» (command) могут выполнять действия командования с союзными отрядами. Командное действие – это бонусное действие, которое должно быть объявлено и разыграно до или после обычного действия, выполняемого этим персонажем.

Только персонажи с навыком «наемник» (mercenary skill) и воинские отряды могут быть активированы действием командования.

Значение командования разбито на две 2 части:

- Дальность действия X: Если X равно А, это означает, что дальность действия командования ограничена смежными союзными областями. Если это число, то оно указывает дальность в гексах.

- X: X – максимальное число отрядов в пределах дальности действия командования, которые могут быть активированы.

Игрок по очереди активирует отряды, выбранные для действия командования, чтобы они выполняли действия, как если бы были активированы приказом.

Действие командования может быть направлено только на отряды за пределами области, занимаемой персонажем с навыком командования, и никогда в его области.

Если несколько персонажей с навыком командования активированы в одной и той же области, они не могут выполнить действие командования над одним и тем же отрядом.

Экипировка

В некоторых сценариях персонажи могут получить снаряжение. Персонаж, находящийся в зоне с жетоном экипировки, может использовать это действие для экипировки соответствующей картой.



Когда персонаж получает карту экипировки, положите ее рядом с его картой. У персонажа не может быть более 2 карт экипировки одновременно.

Персонажи могут в любое время сбросить карты экипировки или передать их другому персонажу в той же области.

Экипировка – это бонусное действие, которое должно быть объявлено и разыграно до или после обычного действия, выполняемого этим персонажем.

Примечание: некоторые карты экипировки бывают получены в результате разговора и могут быть переданы персонажу, который участвовал в разговоре, без выполнения действия экипировки.

Использование карт экипировки

После того, как игрок активировал эффекты карты экипировки, сбросьте эту карту.

Концентрация

Когда персонаж выполняет это действие, его владелец берет 1 жетон опыта из общего пула и помещает его в свою игровую зону.

ДЕЙСТВИЯ НАВЫКОВ

Эти действия доступны только для подразделений с определенными навыками:

Поспешность

Это действие перемещения доступно только для отрядов, обладающих навыком «Поспешность X» (haste X). Отряд может перемещаться по нескольким последовательным областям. Значение X навыка «поспешность» – это значение, представляющее максимальное количество областей, которые можно пересечь во время этого действия.

Прыжок

Это действие доступно только для отрядов, обладающих навыком «Прыжок X» (jump X). Когда отряд выполняет это действие, уберите его миниатюру с игрового поля и поместите ее на любую смежную или свободную область, которая не переполнена, в пределах X последовательных областей от его начальной области.

Атака

Это действие доступно только для отрядов с навыком «атака» (charge skill), которые были активированы по приказу об атаке.



При выполнении атаки кавалерийские подразделения могут перемещаться на расстояние до 2 областей и проводить атаку в ближнем бою.



Пехотные подразделения могут переместиться на 1 область и провести атаку в ближнем бою.

Отряды не могут атаковать, если они активированы внутри зданий..

Отряды не могут атаковать, если они находятся на холме, и не могут переместиться в район холма.

Молитва

Это действие доступно только для отрядов, обладающих навыком «молитва» (prayer skill). Когда отряд использует это действие, его владелец может получить 1 жетон опыта или легенды из общего пула и поместить его в свою игровую зону.

Лечение

Это действие доступно только для отрядов, обладающих навыком «лечение» (health skill). Действие лечения удаляет 1 жетон ранения с карты персонажа, расположенного в той же области, что и отряд, выполняющий действие.

Инженерные действия

Инженерные действия доступны только для отрядов с навыком «инженер» (engineer skill). Есть два возможных инженерных действия:

Баррикада



Поместите жетон баррикады в ту же область, где находится отряд, выполняющий это действие. Действие баррикады может быть выполнено только в лесу, в деревне или внутри части здания, а также в области, где расположено здание.

В каждой области может быть только один жетон баррикады, и он занимает 1 место в области.

Когда атакуется область, содержащая жетон баррикады, он дает 1 дополнительный черный кубик защиты как от атак ближнего боя, так и от стрельбы и предотвращает последствия атаки (смотрите подраздел «Последствия атаки» выше по тексту).

Поджог

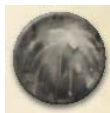


Подразделение может разместить, либо убрать жетон пожара в своей области. Бросьте один черный кубик, это действие завершится успешно, если в результате броска выпадет символ щита.

Примечание: Крестьянские отряды также могут выполнить действие по удалению жетона пожара.

Во время *этапа лагеря* каждая область, содержащая жетон пожара, подвергается его воздействию следующим образом:

- Уничтожьте все воинские подразделения.
- Нанесите 1 ранение любому персонажу в этом районе.



- Разместите жетон повреждения на здании или его внутренней части, расположенной в этой области. Если количество жетонов повреждения равно или превышает вместимость здания, оно разрушается: уберите жетон пожара и замените здание или интерьер здания на руины.

- Удалите один элемент местности «дерево».

Когда здание разрушено, все военные отряды, расположенные в этом здании, уничтожаются.

Персонажи получают урон в 1 бросок атаки красными кубиками и могут бросить свои кубики защиты. Разместите уцелевших персонажей/отряды в области, где находятся руины. Если область переполнена, то разместите всех оставшиеся в живых в секции разбитых отрядов лазарета.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Эти действия выполняются игроком, а не отрядами, и для их осуществления не требуется приказ.

Розыгрыш карты легенды



Карты легенд игроки получают при помощи карт военного совета и благодаря некоторым способностям. Они тянутся из колоды легенд. Если в этой колоде закончатся карты, перетасуйте сброшенные карты легенд и соберите новую колоду.



Игрок может разыграть любую карту легендарную карту со своей руки, потратив количество жетонов легенды, указанное на карте:



После того, как действие карты будет выполнено, она сбрасывается.

В описании способностей карты легенд указано, когда ее можно будет разыграть.

Инициировать интригу





Игрок может в любое время активировать любой из эффектов, указанных на его карте интриги.



Для этого он должен потратить необходимое количество жетонов интриги, отмеченное в соответствующей ячейке карты:



Жетоны остаются на карте интриги, чтобы показать, какой эффект был активирован, поскольку каждый эффект может быть активирован только один раз.

Повышение уровня персонажа



Некоторые персонажи имеют 2 уровня опыта, отмеченные символом со звездами на их карте.

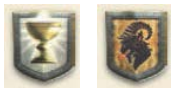


Чтобы перейти на 2-й уровень, потратьте необходимое количество жетонов опыта (XP):



Когда игрок потратит жетоны опыта на повышение, поместите карту персонажа 1-го уровня под карту 2-го уровня и перенесите все жетоны с нее на карту 2-го уровня.

Чтобы перейти на 2-й уровень, переверните карту 1-го уровня. Если есть карта 2-го уровня с двумя сторонами, игрок решает, какую сторону использовать, и кладет ее этой стороной вверх.



Каждая сторона конфликта обладает различными функциями и добавляет дополнительный герб фракции (священный или нечестивый).

Как только игрок выберет сторону, даже если персонаж вернется на 1-й уровень (например, из-за отсутствия обеспечения), он никогда не сможет выбрать другую сторону карты 2-го уровня, если он впоследствии снова будет повышен.

Игрок не может повысить персонажа 1-го уровня до 2-го уровня с гербом фракции, противостоящей фракции союзного персонажа, находящегося в той же области.

Игроку придется подождать, пока этот персонаж окажется в области, где нет других союзных персонажей с противоположными гербами, прежде чем он сможет повысить его.

Повышение до 2-го уровня не является постоянным: в конце этапа совета каждый игрок должен выполнить обеспечение своих персонажей 2-го уровня, потратив 1 жетон опыта (смотрите подраздел «Фаза обеспечения», стр. 15).

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Следуйте этим правилам, если в сценарии присутствуют персонажи/отряды с необычными навыками или особенностями (гигантские существа, летающие отряды или боевые машины).

ГИГАНТСКИЕ СУЩЕСТВА

Гигантские существа – очень могущественные персонажи, у которых вместо карточек отрядов есть планшет гигантского существа и гигантские кубики, чтобы отличать их от других персонажей.



Планшет гигантского существа

Планшет гигантского существа обладает следующими характеристиками:



Фракция этого существа.



Название/Имя существа.



Вид отряда существа.



Стоимость активации: Количество приказов, необходимых для активации гекса (1), в котором находится существо. Эта стоимость может варьироваться, если речь идет о гексе неба (2).



Количество и типы кубиков, которые бросает существо для атаки в ближнем бою и стрельбы.



Тип гигантского кубика, который используется для проведения гигантской атаки.



Постоянная защита: Гигантские существа не бросают кубики защиты, у них есть собственная защита с установленным значением.



Очки жизни (HP): максимальное количество жетонов ранений, которые существо может получить перед уничтожением.



Значение характеристики командования: дальность действия и количество союзных военных отрядов, которыми может командовать существо.



Навыки существа.



Способности существа.

Приказы и передвижение

Существо никогда не помещается в область, но всегда в гекс, полностью занимая все области и свободные пространства этого гекса. Существо никогда не может занять гекс, содержащий какие-либо другие отряды или здания.

Чтобы активировать гекс, в котором находится союзное гигантское существо, отдайте приказы в количестве стоимости активации, указанной на его планшете.

При выполнении действия движения гигантское существо может переместиться в смежный гекс только в том случае, если конечный гекс не содержит отряды или здания.

Гигантская атака



Гигантские существа могут выполнять особое действие атаки, называемое гигантской атакой. Это атака ближнего боя, нацеленная на все отряды и здания в смежном гексе.

Чтобы выполнить эту атаку, игрок, управляющий существом, бросает столько гигантских кубиков, сколько областей находится в гексе, являющемся целью атаки. Как только кубики брошены, игрок может выбрать для каждого кубика определенную область внутри атакуемого гекса. Результат каждого броска умножается на количество вражеских отрядов в выбранной области атаки.

Отряды в выбранной области могут выполнить бросок кубиков защиты, если только полученный результат атаки не будет результатом «отряд растоптан».

Пример

Если для результата «отряд уничтожен» в выбранной области находятся 3 отряда, эти отряды должны защищаться от 3 результатов «отряд уничтожен».

Результаты атаки, которые не отменяются, рассчитываются следующим образом:

Результат «отряд затоптан» (символ отпечатка лапы) рассматривается как автоматическое вытеснение, которое применяется ко всем отрядам в области атаки без возможности бросить кубики защиты.

Результат «отряд вытеснен» применяется так же, как и при обычной атаке.

Результат «Уничтожен и разбит» применяется так же, как и при обычной атаке. Кроме того, он удаляет один элемент местности или здание размером 1 единицу площади, или здание, ранее получившее 1 жетон повреждения, или разместите жетон повреждения на здание 2-го размера.

После гигантской атаки существо может продолжить атаку, если в гексе конечной цели нет отрядов или зданий.

Если гигантское существо также является летающим отрядом, оно может выполнять свою гигантскую атаку с небесного гекса на любой наземный гекс (смотрите раздел «Летающие отряды» ниже).

ЛЕТАЮЩИЕ ОТРЯДЫ



Летающие отряды обозначаются символом крыльев на их карте/планшете.

Присутствие по крайней мере одного из этих отрядов в сценарии предполагает создание второго игрового поля, которое будет называться «небесное поле» (sky board) и состоять из особых небесных гексов.

Стандартное игровое поле в данных правилах будет называться «наземным полем» (ground board) и состоять из наземных гексов.

Небесное поле

Если сценарий не дает план расстановки небесного поля, составьте его во время подготовки к игре, после сборки наземного поля:

- Поместите все небесные гексы лицевой стороной вниз и выберите 2 наугад. Если в сценарии задействованы гигантские существа, тяните 1 дополнительный небесный гекс. Сбросьте оставшиеся небесные гексы.
- Поместите выбранные гексы лицевой стороной вниз, как показано на схеме:



Размещение первых 2-х стартовых небесных гексов и дополнительных гексов

Когда все гексы будут размещены, переверните их лицевой стороной вверх.

Гексы



Небесные гексы имеют только одну сторону, а номера гексов выделены синим контуром.

Небесный гекс подчиняется тем же правилам, что и наземный гекс, в отношении вместимости и смежности.

Только летающие отряды могут входить в области небесных гексов или занимать их.

Области в небесных гексах считаются смежными со всеми областями на наземном поле.

Небесные гексы имеют свои собственные типы «местности», со своими правилами:

Боевые модификаторы типов небесного поля

	ЧИСТОЕ НЕБО Никаких эффектов.
	ОБЛАКА Защищаясь от стрельбы, получите 1 черный кубик защиты.
	РАДУГА При атаке отряды священной фракции получают 1 черный кубик.

Правила для летающих отрядов

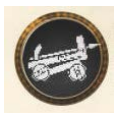
При выполнении действия движения, вместо перемещения в соседний гекс, летающие отряды могут перемещаться из небесного гекса в любой свободный или союзный наземный гекс, или наоборот. Каждый летающий отряд может сделать это только один раз за ход.

При активации на небесном гексе летающие отряды могут атаковать в ближнем бою смежную область небесного гекса, но не область наземного гекса.

Летающие отряды, активированные на небесном гексе, могут вести стрельбу по любой наземной области противника, если их дальность стрельбы 1 или выше.

Летающие отряды на небесных гексах могут быть мишенью для вражеских отрядов с дальностью стрельбы 1 или выше.

БОЕВЫЕ МАШИНЫ



Боевая машина обозначается символом баллисты. На боевые машины распространяются следующие правила:

Ограниченное движение

Боевая машина никогда не может переместиться более чем на одну область за ход и, не являясь пехотой или кавалерией, не может приобрести какие-либо навыки или способности, которые позволят ей перемещаться более чем на 1 область за ход.

Расчет

Боевая машина может быть активирована только в том случае, если к базе прикреплен бы 1 воин/отряд с навыком «расчет боевой машины» (crew skill) На базы боевых машин можно устанавливать только отряды с этим навыком.

Повреждение зданий



После выполнения броска кубиков на стрельбу из боевой машины по области, содержащей здание, атакующий игрок может за каждый выпавший результат «отряд уничтожен» разместить на здании жетон повреждения.

Если количество жетонов повреждений равно или превышает вместимость здания, оно разрушается.

Когда здание рушится, все военные отряды, находящиеся в этом здании, уничтожаются, а персонажи делают 1 бросок красного кубика атаки и могут бросить свои кубики защиты.

Уцелевшие персонажи размещаются в области рядом с руинами. Если область переполнена, то разместите всех оставшихся в живых персонажей в секции разбитых отрядов лазарета.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые из этих правил являются обязательными в определенных сценариях, но в остальном они могут использоваться по желанию с согласия всех игроков.

Форсированный марш

При активации отряда пехоты для выполнения действия движения, прежде чем переместить его, игрок может объявить, что отряд пытается совершить форсированный марш.

Бросьте кубик судьбы и примените результат следующим образом:



: Отряд не может двигаться.



: отряд помещается в секцию разбитых отрядов лазарета.

Любой другой результат: отряд может переместиться на 2 области.

Массовая цель

При проведении стрельбы по переполненной вражеской области, добавьте один белый кубик к броску атаки.

Прорыв

После того, как отряд кавалерии проведет атаку в ближнем бою, он может переместиться на любую свободную область, смежную с атакованной, если по крайней мере половина (с округлением в меньшую сторону) вражеских отрядов была вытеснена, уничтожена или разбита.

Пленение

Когда персонаж в результате атаки должен получить жетон ранения, который его уничтожает, вместо этого атакующий игрок может принять решение пленить персонажа.

- Вместо того, чтобы поместить миниатюру персонажа на кладбище, атакующий игрок помещает ее в свою игровую зону.

- В некоторых сценариях предусмотрены награды за пленение персонажей.

- В конце следующего этапа лагеря, после определения судьбы отрядов, находящихся в секции разбитых отрядов лазарета, игрок может попытаться спасти захваченных персонажей. За каждого захваченного персонажа необходимо потратить 3 жетона опыта и бросить кубик судьбы.



если выпал результат «сбор»: поместите миниатюру этого персонажа в секцию разбитых отрядов лазарета.

НАВЫКИ

После названия некоторых навыков стоит символ X, обычно это число, указывающее на такие значения, как дальность действия или мощность.

Большой (Big)

Этот отряд занимает 3 единицы площади.

Телохранитель (Bodyguard)

После того, как результаты атаки будут распределены между отрядами в той же области, где находится отряд с навыком «телохранитель», защищающийся игрок может переназначить 1 результат «отряд разбит» или «отряд уничтожен» другого отряда на отряд с навыком «телохранитель».

Носитель (Carrier)

Когда летающий отряд с навыком «носитель» перемещается из наземной области в небесную, он может взять с собой союзного пешего персонажа. База миниатюры персонажа не должна быть больше базы летающего отряда.

Перемещаемый персонаж движется вместе с летающим отрядом, поместите его рядом с несущим его отрядом, чтобы обозначить это состояние. Это перемещение – единственное действие, которое персонаж может выполнить во время своего хода.

- Перемещаемый персонаж не может быть активирован во время перемещения.
- Носитель может высадить перемещаемого персонажа в область, которая является целью его движения, после перемещения из небесной области в наземную.
- Пока он не высажен, перемещаемый персонаж не может быть атакован, может быть атакован только летающий отряд, несущий его.
- Если носитель уничтожен во время перемещения персонажа, персонаж падает на союзную или свободную область, выбранную атакующим, и получает 1 ранение.

Атака (Charge)

Когда кавалерия или пехота с этим навыком активируются приказом атаки, выполните действие движения, а затем атаку в ближнем бою как часть той же активации. При перемещении пехота проходит 1 область, а кавалерия до 2-х областей.

Харизма (Charisma)

Когда персонаж с навыком «харизма» выполняет действие разговора, игрок может выбрать любой вопрос, независимо от ограничений фракций.

Сплоченность (Cohesion)

Если, по крайней мере, 3 отряда с одинаковым названием и этим умением находятся в одном и том же гексе, добавьте 1 белый кубик к их броскам защиты.

Расчет боевой машины (Crew)

Отряд может быть закреплен за боевой машиной (смотрите раздел «Боевые машины» на стр. 34).

Изворотливость (Dodge)

При броске кубиков защиты, если у отряда с навыком изворотливость выпадает пустой результат, он может немедленно переместиться в соседнюю свободную или союзную область по выбору защищающегося. Это действие выполняется до того, как атака будет завершена.

Инженер (Engineer)

Отряды могут выполнять инженерные действия во время их активации. (смотрите подраздел «Инженерные действия» на стр. 28).

Финт (Feint)

При атаке этот отряд может повторно бросить 1 кубик.

Огнестойкий (Fireproof)

Этот отряд невосприимчив к эффектам жетонов пожара.

Поспешность X (Haste X)

Когда отряд выполняет действие движение, используя навык «поспешность», он перемещается по нескольким расположенным последовательно областям. Значение X показывает максимальное количество областей, которые можно пересечь во время этого действия.

Лечение (Heal)

Если отряд выполняет действие лечения во время своей активации, удалите один жетон ранения у персонажа, находящегося в той же области.

Бессмертный (Immortal)

Если отряд является персонажем, поместите его в секцию разбитых отрядов лазарета, когда он получает ранение, которое должно его убить.

Независимо от того, отряд это или персонаж, рассматривайте любой выпавший результат «отряд уничтожен» на кубике судьбы, как результат «отряд разбит».

Стремительный (Impetuous)

Отряд должен разыграть последствия атаки (смотрите подраздел «Последствия атаки» на стр. 23), если это возможно.

Прыжок X (Jump X)

Когда этот отряд выполнит действие прыжка, снимите его миниатюру с поля и разместите ее на любую свободную или смежную область, которая не переполнена, в пределах X областей от его начальной позиции.

Наемник (Mercenary)

Игрок может попытаться активировать отряды наемников в начале фазы приказов, до того, как будут отданы какие-либо приказы. Бросьте по 1 черному кубику для каждого отряда наемников, и если в результате выпадет символ щита, отряд может быть активирован бесплатно. При любом другом результате отряды должны быть активированы по приказу.

Отряды наемников также могут быть активированы действием командования персонажа.

При активации наемники могут использовать свое собственное действие командования для активации других отрядов с навыками «наемник».

Каждый отряд наемников может быть активирован действием командования только один раз за ход.

Парирование (Parry)

Защищаясь в ближнем бою, этот отряд может перебросить 1 кубик.

Молитва (Prayer)

Если отряд игрока выполняет действие молитвы во время его активации, этот игрок получает либо одну карту легенды, либо один жетон опыта.

Сбор (Rally)

Отряды с навыком «сбор» считаются дополнительными точками сбора союзников. Они не могут быть перемещены способностями или эффектами, которые могут переместить жетон точки сбора (смотрите подраздел «Сбор отряда» на стр. 17).

Переброс (Reroll)

Один раз за игру, когда игрок активирует этот отряд, он может вернуть себе жетон переброса.

Возмездие (Retaliation)

Защищаясь, этот отряд может применить результаты «отряд уничтожен» и «отряд разбит», выпавшие при броске кубиков защиты, к любому атакующему отряду. (смотрите подраздел «Навык возмездия» на стр. 23).

Беспощадный (Ruthless)

При атаке игрок может потратить жетон легенды, чтобы заменить результат «отряд разбит», выброшенный этим отрядом, на результат «отряд уничтожен».

Убийца (Slayer)

При атаке каждый результат «отряд уничтожен», выброшенный этим персонажем, считается как 2 результата «отряд уничтожен».

Поддержка (Support)

Если, по крайней мере, 3 отряда с одинаковым названием и этим навыком находятся в одном и том же гексе, добавьте 1 белый кубик к броску атаки этих отрядов.

Прицеливание (Targeting)

При атаке результаты бросков кубиков, полученные этим отрядом, могут быть назначены вражеским отрядам по выбору атакующего в пределах области, являющейся целью атаки.

Устрашение X (Terror X)

Когда против этого подразделения объявлена атака, выполните бросок X желтых кубиков перед атакой. Для каждого результата «отряд вытеснен» атакующий отряд по выбору защитника выполняет действие ожидания вместо атаки.

Атакующие отряды с навыком «устрашение» не могут быть выбраны защитником. Если все атакующие подразделения имеют навык «устрашения», не бросайте никаких кубиков, так как нет отрядов, которые можно было бы выбрать.

Стойкий (Tough)

При защите, если на этот отряд назначается результат «отряд уничтожен», после атаки бросьте черный кубик защиты и отмените уничтожение при выпадении символа щита.

ИСПРАВЛЕНИЯ И ПОЯСНЕНИЯ

1) Элементы местности и здания (продолжение), стр. 8

Второй абзац должен гласить:

Элементы местности (руины, святилище, колодец, дерево, кустарник и валуны) имеют размер 1 единица площади, прочность 1 и не имеют вместимости. Разместите элементы рельефа в соответствии с картой сценария.

Правило «Если на карте сценария не указано иное, в каждой лесной области всегда размещается по одному дереву» следует игнорировать.

Остальная часть раздела остается как есть.

2) Подготовка к игре, стр. 13

Раздел «Подготовка к игре» должен быть описан следующим образом:

Чтобы подготовиться к игре, выберите сценарий из книги сценариев и следуйте инструкциям.

Ознакомьтесь со сценарием, особыми правилами и условиями победы. Выберите свою сторону конфликта. Передайте жетон первого игрока (А) игроку, чья сторона обозначена в сценарии.

Достаньте гексы для выбранного сценария и соберите игровое поле в соответствии со схемой.

Разместите элементы местности, здания и жетоны сценария, как показано в сценарии (В)

3) Болото, стр. 22

- Атакующий в болоте может отменить 1 результат «щит» выпавший на кубиках защиты.
- Отряд, выполняющий атаку через болото, немедленно прекращает свою активацию в этой болотистой области.
- Действие атаки не может быть объявлено из болота.

4) Разговор, стр. 25

Преимущества от инициирования разговора должны быть истолкованы следующим образом:

Персонаж, который инициирует разговор с гражданским лицом, получает для своего владельца количество жетонов интриги, указанное сценарием для этого гражданского лица. Если в сценарии это не указано, игрок получают 1 жетон интриги.

5) Поджог, стр. 28

Первым последствием пожара должно быть:

- Уберите 1 дерево, куст, заграждение и баррикаду (по 1 штуке каждого вида).

6) Носитель (Carrier), стр 36

Когда летающий отряд с навыком «носитель» выполняет действие перемещения с наземной области, содержащей союзного персонажа или гражданское лицо, не имеющих навыка «большой», он может перенести этого союзного персонажа или гражданское лицо и перемещаться вместе с ним. Переносимый персонаж/гражданское лицо движется вместе с летающим отрядом во время его перемещения, и высаживается, если это перемещение заканчивается на наземной области. Переносимый персонаж/гражданское лицо не может быть высажен на небесном гексе.

Переносимый персонаж/гражданское лицо по-прежнему занимает то же количество единиц площади в области, что и до перемещения, но не использует никакие навыки, способности, или кубики атаки и защиты. Если носитель во время перемещения уничтожен или разбит, переносимый персонаж/гражданское лицо немедленно уничтожается.

7) **Убийца (Slayer)**, стр 38

При атаке, если на вражеский персонаж назначен хотя бы один результат броска кубиков «отряд уничтожен», этот персонаж получает дополнительное ранение.

8) **Устрашение X (Terror X)**, стр. 38

Когда объявляется атака ближнего боя на область, содержащую, по крайней мере, один отряд с навыком «устрашение X», бросьте X черных кубиков перед атакой. За каждый результат «щит» атакующий отряд по выбору защитника может бросить только один из своих кубиков атаки, выбранный атакующим. Если отряд, на который распространяется действие навыка «устрашение», имел всего один кубик атаки, он выполняет действие ожидания вместо атаки.

Если в одной и той же области расположено несколько отрядов с большим значением навыка «устрашение», учитывайте только отряд с наибольшим значением этого навыка.

Значение террора.

Атакующие отряды с навыками «Большой», «Бессмертный», «Устрашение», равными по значению или имеющими большее значение (X) невосприимчивы к эффектам навыка «устрашение». Эти отряды не могут быть выбраны защитником для того, чтобы пострадать от эффектов навыка «устрашение».