Golden convoy

**Огробление корована**

*Ходят слухи, что кто-то пронюхал про перевозку золота баронами, решившими нанять войско из дальней части страны. Мы предприняли все возможные меры предосторожности, но маршрут оказался тяжелым.Мы на развилке, к северу широкая дорога петляет между холмов, прямой путь на юг уходит в чащу.*

В сценарии не используются никакие тайлы типа кристаллов, шатров и полей крови. Так же не используются победные очки. Поле не делится на чужую и свою сторону и на фланги и центр. Из колоды командных карт убираются карты флангов(2-0-0, 0-0-2, 1-1-1, 2-1-0, 0-1-2, 2-0-2). Карты центра и клин (0-3-0, 0-2-0, 1-2-1) остаются, при этом действуют только на число отрядов, а не на их расположение.

Легендарные отряды могут быть использованы, но при этом Лорд не может прятаться, а летающие отряды не могут переносить золото. Золото также нельзя пронести через портал.

Лучники могут выбирать между обычной атакой и атакой ближнего боя.

**Движение**

На карте отмечаются дороги. Передвижение не по дороге – 2 клетки макс для нелетающих отрядов. Перемещение с дороги/на дорогу тоже считается по полю, т.е. 2 клетки максимум.

Если отряд не может отступить из-за края карты – он не теряет здоровье, но и не может дать отпор. Отряды, находящиеся на клетках, выделенных их цветом (старт, финиш, холмы по краям карты) не несут урон при **невозможности отступления из-за ландшафта** и в этих случаях могут давать отпор.

Холмы останавливают движение, как и леса и брод. Находясь на броде, отряд не может отступать, получать поддержку и давать отпор. При атаке в лес или на холм или брод отряд не может использовать погоню, но может наступать.

* Отряды дальнего боя, атакующие лес, кидают на 1 кубик меньше, но не меньше 1.
* Отряды ближнего боя, атакующие холм, кидают на 1 кубик меньше, но не меньше 1.
* Отряды дальнего боя, атакующие с холма, могут бить поверх голов.
* Отряды ближнего боя, дающие отпор и нападающие из засады из леса, кидают на 1 кубик больше.

Любой отряд, кроме телеги, переносящий золото, движется со скоростью на 1 меньше обычной, но не меньше 1. Бонусы не входят в ограничение, т.е. Железнобокие и Костяная жуть могут передвигаться на 1 поле сами и еще на 1 за счет магии.

При уничтожении или отступлении отряда, несущего сундук, а так же при любом другом насильственном перемещении отряда (например, с помощью способности Призраков или карты «Вселение»), сундук остается на клетке, которую занимал этот отряд, – атаковавший отряд может наступить и занять эту клетку, забрав сундук.

Так же сундук можно захватить при оглушении или панике отряда-хранителя.

Отряд не может переносить два сундука одновременно. Сундок можно передавать только в фазе движения, передавать его может только отряд, которому отдан приказ, передача стоит 1 очко движения. Поднять сундук можно только встав на него.

**Дакан**

**Задача Дакан** – переправить груз золота через карту по дорогам слева направо, до сторожевого поста. Если в конце хода противника все золото находится на сторожевом посту и контролируется Дакан – они победили.

Дакан набирает армию на **50** очков и формирует из нее обозы. Дакан может не знать, кто устроил засаду на дороге.

**Обоз**

Золото скрытно перевозится в обозах. Обоз – это несколько «телег», т.е. перевернутых карточек сбора армии, из тех, что отобраны на этапе сбора или холостых. Обоз всегда возглавляет отряд всадников (без него обоз не может двигаться). Золото – кусочек стикера, наклеенный на лицевую сторону карты и передвигаемый вместе с обозом. Обоз может содержать любое количество телег, но в сумме все обозы – не более 12. Всего может быть три обоза. Обоз выезжает из-за края карты по любой из двух дорог. Максимальная скорость движения – 3. Каждый обоз целиком считается отдельным кавалерийским отрядом. При открытии телег в центре обоз не считается разбитым, он может собраться, как только открытые отряды покинут дорогу. При этом первые телеги не могут двигаться вперед, пока задние их не догонят.

Если карточка перевернулась – отряд «слез» с «телеги» - скорость телеги меняется на его собственную. «Телега» не может сойти с дороги – если нужно покинуть дорогу, отряд покидает и «телегу». Вернуться на «телегу» нельзя.

Грабители открывают карты обоза при нападении на них. Дакан может в фазе приказов вскрыть карту обоза. при этом остальные карты открывать необязательно.

**Подмога**

На финише есть пост Дакана, в котором сидят два отряда стражи и отряд лучников. Если после атаки отряд из атакованного обоза успеет добежать до них или на соседней к посту клетке оказался вражеский отряд – они немедленно выходят на помощь. В случае, если пост заблокирован со всех сторон, действовать может только один отряд на посту, а остальные должны ждать, пока освободится место (т.е. как только соседняя или эта клетка освободится, они могут появиться на ней)

**Противник (Утук или Вайгар)**

**Задача противника** – перехватить, забрать и увезти за пределы карты золото. Если в конце хода противника все золото находится на одном из холмов на краю карты под контролем – грабители победили.

Грабители прячутся по всей карте в виде перевернутых карточек. Можно прятать карточки под тайлами лесов и холмов. Так же под этими тайлами можно прятать ловушки.

Грабители могут скрытно перемещаться по карте со скоростью 1 так же в виде перевернутых карточек отрядов. Даканцы открывают отряд на соседей клетке на открытой местности или при атаке лучников. Для того чтоб обнаружить отряд, затаившийся в лесу или на холме, даканцы должны попытаться войти на этот тайл в фазу движения. при попытке входа тайл поднимается и обнаруживается, пустой он или нет. при этом игрок за грабителей нападает первым или сразу отступает на свободную соседнюю клетку.

**Ловушки**

Ловушки есть двух видов – катящиеся валуны, размещаемые на холмах и самострелы, устанавливаемые в лесу. Каждая ловушка стоит 1 очко и является одноразовой. Ограничений на количество ловушек нет. Ловушки могут активироваться только в начале фазы боя грабителей.

**~~Вариант~~** ~~– никаких ловушек и укрытий на холмах. Завалы делаются так же из леса.~~

Валуны заваливают дорогу (на дорогу ставится баррикада, которую отряд может убрать, затратив на это ход. и, конечно, придется открыться) и наносят урон (бросить 1 кубик, **Х, /, О** наносят урон, **F** заставляет отступить(корона и магия ничего не дают). После того, как отряд войдет на завал, тот убирается (если там уже есть отряд, то он должен простоять на месте ход). Отряд, находящийся на завале не может отступать и давать отпор.

Самострелы позволяют бросить два кубика с тем же результатом (без блокировки дороги и отступления). Каждая ловушка должна сопровождаться отрядом, который активирует ловушку и атакует следом. Неактивированные ловушки остаются на месте и могут быть использованы позже (если будет кому ее активировать). Даканцы знают о ее расположении, но им все равно нужно ехать по дороге. если даканцы захватили тайл - ловушка уничтожается.

В случае, если из засады атакуют грабители, необязательно нацеливать ловушку и отряда на один и тот же отряд противника.