battlelore Second Edition homerules

0. The game continues until one of side's armies is fully eliminated or given up or until the moment in beginning of the first player's turn one of the players will have **25** VP. If both (all) players have the same number of VP in this moment, the game goes on until in beginning of the first player's turn one of players will have at least 1 VP more than other (i.e. VP checks only when BOTH players made their turn).

Игра продолжается до тех пор, пока одна из армий не будет полностью уничтожена или не сдастся, или пока в начале хода первого игрока у одного из них не будет **25** очков победы. В случае если оба игрока набрали по **25** очков, игра продолжается до тех пор, пока в начале хода первого игрока у них не будет разница хотя бы в 1 очко. (т.е. очки победы считаются только тогда, когда ОБА игрока сделали свой очередной ход).

1. Victory points are given not only for controlling VP hexes and executing card conditions, but also for eliminating enemy squats. It's half of unit's cost on start phase, there's usual numbers is 2 VP for infantry, 3 VP for cavalry or elite and 4 VP for Legend unit.

**Очки победы** даются не только за контроль над флагами и выполнение условий получения очков, указанных на карте местности, но и за **истребление вражеских отрядов**. Количество очков, получаемых за уничтожение отряда равно половине стоимости отряда на стартовых картах, т.е. обычно 2 очка за пехоту, 3 за кавалерию или элиту и 4 за легенду. За юнитов, которые стоят 3 или 5 очков, дается 2 или 3 очка соответственно, как за полноценного юнита. Так же к цифре на флажке прибавляется 1.

2. In the last phase of turn, after receiving all VP and Lore tokens, player may summon one unit to battlefield. This unit is paid by VP and costs his full price as written on his deployment card.

Player can place this unit on every free hex in first horizontal line, painted of his color in Scenario Card or on the hex with his command tent, if it’s free.

Legend Unit can't be summoned for reinforcement.

В последнюю фазу хода, после получения всех очков и карт, игрок может призвать один отряд в подкрепление. Стоимость подкрепления измеряется в очках победы и равняется полной стоимости отряда, указанного на стартовой карте. Вызванный отряд помещается на любой из шестиугольников первой линии поля, окрашенный в цвет игрока на карте местности или на жетон командного тента, если он есть на карте.

**Легендарные** монстры не могут быть вызваны как подкрепление, их можно только взять в начале игры.

**Вариант** – призывать юнитов можно только через командный шатер(если клетка пуста), при этом их так же можно в нем лечить (В начале хода юнит, находящийся в шатре, восстанавливает 1 единицу здоровья). Захват командного шатра обходится в 7 победных очков.

~~3. If archers are adjusted to target unit, they can perform a melee attack instead of ranged attack. They have the same number of dice, as for ranged, but abilities like poisoning/blightening/double atack don't work, as Lore cards for archers or ranged attacks also. Player can choose, what type of attack he performs, but only before combat roll. Yeoman archers cannot melee attack twice nor perform single melee and single ranged attack per turn, even if they didn't move in March Step.~~

~~This rule is only for archers, not for casters nor for Siege Golem.~~

~~Если~~ **~~лучники~~** ~~находятся на соседнем шестиугольнике с вражеским отрядом, вместо стрельбы они~~ ***~~могут~~* ~~выбрать рукопашную атаку~~**~~. Количество кубиков то же, что и при стрельбе, но способности к отравлению или двойному выстрелу (а так все карты мудрости, относящиеся к стрельбе) не действуют при рукопашной. Игрок может выбрать, какого типа атаку проводить, но только перед началом боя. Даканские лучники не могут дважды проводить рукопашную атаку или одну рукопашную и одну дальнюю в качестве двойной, даже если не двигались на этапе Марша. Карта «Затмить солнце» так же не работает при выборе рукопашной атаки.~~

~~Это правило не относится к магам и другим отрядам дальнего боя.~~

4. BoneBlast can't be countered. ~~Grotesque may choose to do Bone Blast or not before advancing. They may perform Bone Blast and don't advance after it.~~

После костяного залпа нельзя контратаковать. ~~Гротески могут занять шестиугольник наступлением, или выстрелить, а потом уже наступать по желанию.~~

5. В ситуации, когда во время этапа атак два или более отрядов, которым отдан приказ, стоят поблизости одного и того же вражеского отряда и в результате атаки первого из них вражеский отряд уничтожен или вынужден отступить, наступать может любой из тех, кому был отдан приказ и кто находился на соседнем с уничтоженным или отступившим отрядом поле.

Наступление выполняется по тем же правилам, что и в оригинале - отряд занимает поле, в начале атаки занимаемое вражеским отступившим или уничтоженным отрядом. Отряд со способностью "Погоня" может вместо наступления провести дополнительную атаку по правилам погони.

~~6. «Щит» даканских магов снимается не при атаке, а при первом повреждении.~~

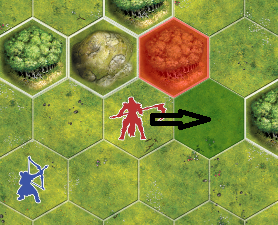
7. «Магия крови» сестёр позволяет ~~пустить кровь или~~ пожертвовать единицу здоровья дружеского отряда (в т.ч. и самих сестёр) в радиусе 2 гексов для нанесения единицы урона цели.

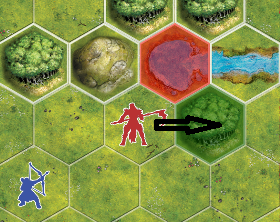
«Магия крови» - пустите кровь или нанесите урон цели и дружественному юниту в пределах двух гексов. Получите 1 жетон мудрости.

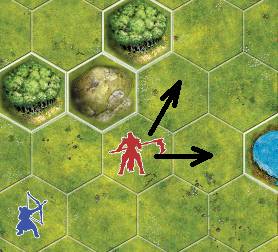
8. «Высасывание» сестёр работает, если при **данной** атаке был нанесен урон в результате попадания или заклятья (1/3 вероятность). Действует на любой дружественный отряд на соседней клетке или на самих сестёр. Если есть жетон эффекта – снимает его, если нет - восстанавливает единицу здоровья. Высасывание не восстанавливает здоровье юнита, использованного в магии крови в этом же броске или . Две короны – двойное восстановление.

~~9. Дыхание драконов активируется короной, а не мудростью/скрещёнными мечами.~~

10. Если при дальней атаке линия зрения направлена вдоль оси гекса и имеется два равнозначных направления отступления, активный игрок выбирает направление отступления только если оба направления равнозначны и не имеют препятствий на следующей клетке (например, при вариантах река/лес отступление однозначно в лес, а при вариантах лес/равнина – на равнину). В расчет при этом принимается только ближняя клетка.







При игре на троих с использованием оригинальных карт сценариев очередность ходов определяется по буквам и цифрам, обозначающим номер сценарий.

Варианты игры на троих:

1. Десматч

Игра идет до тех пор, пока одна из сторон не получит серьезного преимущества по победным очкам (на 15 очков больше, чем у других игроков) или первым наберет 30 очков.

1. Захват флага (амулет дракона)
2. До победного

Битва до полной победы  
Игра до полной победы - идет до полного уничтожения армий противников. Игрок, у которого остался последний юнит, получает удвоенное количество очков за все свои действия и одно очко в конце хода, если не смог сам заработать ни одного.  
Победные очки позволяют в конце хода призывать юниты по их стоимости. Они появляются на свободных окрашенных клетках первой линии поля в центре или в шатре штаба, если тот свободен (Легендарных существ нельзя призывать, можно только взять перед началом игры) За уничтожение юнита даются победные очки, равные половине стоимости отряда. Уничтожившим считается игрок, убравший с доски последнюю фигурку. Захват штаба дает пять победных очков и убирает штаб игрока с карты, лишая игрока возможности вызывать подкрепления сразу к месту его расположения.

7. Вариант 3D игры. На поле находятся разноуровневые горы. Есть преодолимые подъемы (занимают одно поле и требуют 2 очка движения) и непреодолимые обрывы между соседними разноуровневыми полями.

Атаки ближнего боя возможны только по одноуровневым полям или на подъемы/спуски с этого уровня. Лучники могут атаковать обрывы, при этом вниз сколько угодно, вверх на один уровень. Массивные юниты могут преодолевать 1 обрыв или атаковать. Летающие юниты игнорируют перепады высот.