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.

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.~~

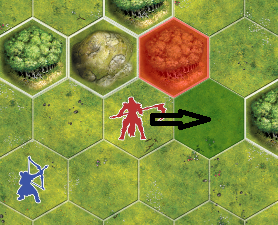
7. «Магия крови» сестёр позволяет ~~пустить кровь или~~ пожертвовать единицу здоровья дружеского отряда (в т.ч. и самих сестёр) в радиусе 2 гексов для нанесения единицы урона цели.

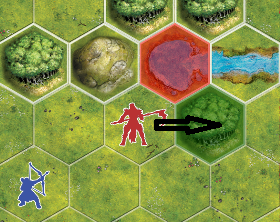
«Магия крови» - пустите кровь или нанесите урон цели и дружественному юниту в пределах двух гексов. Получите 1 жетон мудрости.

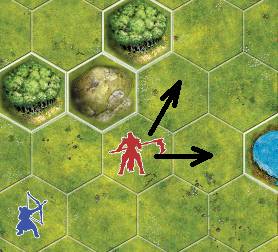
8. «Высасывание» сестёр работает, если при **данной** атаке был нанесен урон в результате попадания или заклятья (1/3 вероятность). Действует на любой дружественный отряд на соседней клетке или на самих сестёр. Если есть жетон эффекта – снимает его, если нет - восстанавливает единицу здоровья. Высасывание 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.







**Амулет Дракона (сценарий для троих)**

*Не стоило нашему магу хвастаться найденными рукописями по всему замку. Похоже, что информация о манускрипте, описывающем местоположение древней сокровищницы со спрятанным в ней мощным амулетом, просочилась не в те уши и сейчас наш маленький отряд услышал крики из-за холмов. Явно не мы одни заинтересованы в этом. А тут еще странный черный дым, поднимающийся над пустошью и следы огромных лап на оплавленных камнях. Очень нехорошие у меня предчувствия – похоже, это не просто поход в библиотеку.*

Три стороны пытаются забрать сокровища одного из последних Драконов. Необходимо убить зверя и забрать амулет.

Вариант захвата амулета

* амулет можно забрать из логова дракона после того, как он убит
* амулет забирают с места убийства дракона.

Логово дракона находится в центре карты. Оно расположено в ущелье (или между реками) так, что войти в долину дракона можно только через три входа. Каждый вход располагается ровно между двумя воюющими сторонами.

За дракона ходят все игроки по очереди (Игроки А,Б,В ходят последовательно. После хода игрока Б игрок А делает ход за дракона, после хода игрока В за дракона ходит игрок Б и т.д.), т.е. дракон ходит в три раза больше, чем любая из армий.

Дракон нападает только при пересечении границы пустоши (в центральной зоне).

Дракон имеет свойство «Драконья броня» - игнорирует 1 меч **или** 1 мишень при попадании (т.е. если Легион Гадюки применит ярость Йиллан, и выбросит одновременно меч и мишень – игнорируется только один урон), ~~а так же все маркеры эффектов, такие как оглушение или отравление~~.

В этом сценарии не могут участвовать Легендарные ~~и летающие~~ юниты. Из колоды даканских карт мудрости убираются "портал" и "взмыть в небеса".

В колоды мудрости замешиваются соответственно (за эти карты можно принять карты мудрости, относящиеся к Легендам, такие как «Взмыть в небеса»):

**Дакан** **-"Черная Стрела"** (8) – играется перед атакой дракона отрядом лучников, если дракон уже понес хотя бы 1 урон. Если выпала хотя бы одна «Мишень» - дракон убит.  
  
**Ут'хук Йиллан** - **"Отравленная приманка"** (9) - играется **перед** боевым броском дракона против дружеского юнита. Юнит становится приманкой и уничтожается **после** боевого броска. Если дракон нанес хоть один урон - у дракона остается 1 единица здоровья. ( Не работает, если ущерб был нанесен не в ходе боевого броска, например, картой мудрости или если боевой бросок выполнялся не против этого юнита (Пламенное дыхание)). Unstoppable работает.

**~~Вайгар~~** ~~- "Древний Договор" (7) - Дракон отдает амулет в обмен на защиту - на протяжении 5 ходов никто из Дакан и Ут'хук не должен ступить на территорию пустоши.~~

**Вайгар** - **"Дух драконоборца"** (7) – Играть перед атакой дракона миньоном или призраком. Дракону наносится двойной урон от броска. Урон не игнорируется.

**Вариант "Пустошь Дракона"**

Побеждает игрок, первым поместивший спецотряд магов в логово дракона после его уничтожения. В начале игры каждый игрок берет только один отряд магов. Это основа экспедиции. Если этот отряд будет уничтожен - игрок проиграл. В этом варианте нельзя вызывать подкрепления.

**Вариант «Туда и обратно» (захват флага)**

Этот вариант длинней – после захвата маги должны доставить амулет до палатки штаба или первой линии своего поля для победы.

Амулет на поле представлен жетоном или блестяшкой какой-нибудь.

Вариант бонуса, который получают маги, несущие амулет:

* + 2 кубика в броске
* К каждому броску добавляется «Корона» и «Мудрость».

Первый, кто добрался до логова убитого дракона получает 2 VP, карту мудрости и 4 жетона мудрости за счет остальных сокровищ дракона. Эти сокровища можно получить и до убийства, попав в логово дракона, но только по одному.

Переносить амулет может только отряд магов (любой), отряды немагов могут лишь занимать хекс с амулетом, охраняя его. Если амулет перехватил отряд немагов, он остается на шестиугольнике, где был потерян до тех пор, пока какие-нибудь маги не заберут его. Амулет может охраняться немагами, стоящими на этом хексе и тогда дружественный отряд магов может забрать его, просто встав на соседний гекс, тогда как вражеский отряд должен захватить амулет.

Амулет теряется при уничтожении или отступлении отряда, а так же при любом другом насильственном перемещении отряда (например, с помощью способности Призраков или карты «Вселение»). В этом случае амулет остается на клетке, которую занимал отряд, несущий или охраняющий его – атаковавший отряд может наступить и занять эту клетку.

Так же амулет можно захватить при оглушении или панике отряда-хранителя, если на соседнем с этим отрядом поле находится отряд дружественных магов – амулет переходит к ним.

Раз в ход маги могут забрать с амулет с соседней клетки с дружественным юнитом или наоборот, отдать дружественному юниту в начале фазы подсчета очков. Нелья передавать амулет дважды в ход. Нельзя сбрасывать амулет на клетку без дружественного отряда и забирать с такой клетки.

Очки победы используются для призыва отрядов. Правильный вариант – без призыва отрядов. Шатер используется для лечения отрядов.

**Огробление корована**

*Демоны(или нежить) узнали про скрытную перевозку золота, отправленную баронами для сбора новой армии и задумали перехватить груз, устроив засаду.*

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.

На карте отмечаются дороги(два начала слева, два финиша справа и пересечения посередине).

**Задача Дакан** – переправить груз золота через карту по дорогам слева направо.

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

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 возглавляет отряд всадников речного дозора. 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.

Если карточка перевернулась – отряд «слез» с «телеги» - скорость телеги меняется на его собственную. Любой юнит, кроме телеги, переносящий золото, движется со скоростью на 1 меньше обычной, но не меньше 1. Магические бонусы не входят в ограничение, т.е. Железнобокие и Костяная жуть могут передвигаться на 1 поле сами и еще на 1 за счет магии.

«Телега» не может сойти с дороги – если нужно покинуть дорогу, отряд покидает и «телегу». Вернуться на «телегу» нельзя. Как только оба сундука с золотом пересекут финиш и уйдут за пределы карты – игра окончена.

Сундук с золотом переносится по тому же принципу, что и амулет дракона, за исключением того, что не дает никаких бонусов и нести может любой отряд.

На карте есть пост Дакана, в котором сидят два отряда стражи и отряд лучников. Если после атаки Дакан успеет добежать до них – они выходят на помощь.

**Задача Утук (или Вайгар)** – перехватить, забрать и увезти за пределы карты золото.

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

Ловушки есть двух видов – катящиеся валуны, размещаемые на холмах и тяжелые самострелы, устанавливаемые в лесу.

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.

Самострелы позволяют бросить два кубика с тем же результатом. Каждая ловушка сопровождается отрядом, который активирует ловушку и атакует следом. Для того чтоб обнаружить отряд, затаившийся в лесу или на холме, даканцы должны войти на этот тайл. при попытке входа тайл поднимается и обнаруживается, пустой он или нет. при этом игрок за утук решает, активировать ловушку или оставить, а так же нападает первым. если же тайл пустой, даканский юнит занимает его и может продолжить движение, если позволяют правила. неактивированные ловушки остаются на месте и могут быть использваны 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.

утук могут скрытно(относительно) перемещаться по карте со скоростью 1 так же в виде перевернутых карточек юнитов. но перемещение в 3 клетках и ближе от даканцев открывает карты, как и нахождение на открытой территории в пределах двух гексов и открытое нахождение на холме на соседнем гексе. на такие карты даканцы могут нападать как обычно, т.е. первыми.

утук открывают карты обоза при нападении на них. дакан может в любой момент вскрыть карту обоза. при этом остальные карты открывать необязательно.

дакан использует командные карты, игнорируя разделение по зонам. утук применяет по секциям. если при нападении на даканцев какой-нибудь их юнит прорвется к финишу, он может вызвать подкрпление на 20 очков, но не из тех отрядов, которые отложены для обозов.

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.