

BATTLELORE

Epic Fantasy Adventures



2fishki.ru

BATTLELORE: UNOFFICIAL RULES

Unofficial Rules - Fire



Poster courtesy of BattleLoreMaster.com ~ the BattleLore fan site.
Illustration ©Days of Wonder, Inc. 2006-2007. Used with permission.

Пожар

Данное дополнение к основным правилам игры вводит понятие «Пожар».

Перед игрой соперники должны договориться – будет ли применяться данный тип дополнения в игре, и выбрать сценарий, который позволяет это дополнение использовать. Учтите, что данное нововведение позволяет уничтожить полностью различные типы местности, включая деревянные мосты. Поэтому примите это во внимание при выборе сценария и типов местности. Для игры понадобятся маркеры Пожара, которыми могут послужить любые жетоны или кубики.

Блокирование линии видимости: не создаёт дополнительных условий к типу подожжённой местности.

Движение: отряды не могут по своей воле входить на тип местности, охваченной пожаром. При необходимом отступлении, отряд обязан зайти и немедленно остановиться на гексе с огнём, не теряя фигурки за оставшиеся необходимые гексы отступления. Все Существа (кроме Элементалей) и Драконы воспринимают гекс с пожаром, как непроходимую местность (так же, как край поля). Отряды, находящиеся на гексе с пожаром, не могут передвигаться и не учитывают флаги отступления, выброшенные против них противником. Они никогда не отступают, и выйти с данного гекса, пока пожар не потушен, не могут. Элементаль воспринимает местность с пожаром также, как воду и может пройти только "под ним".

Атака: отряды, находящиеся в гексе с пожаром, не могут атаковать, но могут потушить пожар, использовав свой ход для борьбы с огнём.

Потери: отряд, находящийся на гексе местности с пожаром, теряет одну фигурку в начале хода игрока, управляющего этим отрядом. Потери засчитываются до сыгранных карт приказов и любых других возможных действий. Отряды, находящиеся на гексе с пожаром, не учитывают флаги отступления, выброшенные против них противником и никогда не отступают. При этом они не могут быть атакованы дистанционно любым типом оружия (только в ближнем бою). Существа и Драконы также не могут атаковать отряды, находящиеся на гексе с пожаром.

Полное уничтожение местности (строения): как только пожар достигает максимально возможной силы для данного типа местности, местность считается уничтоженной и снимается с поля в через один ход (даже в случае игры на Epic - карте).

Пример: игрок "А" поднял уровень пожара на местности до максимального. Затем ход игрока "В" - если он не потушил пожар, то вначале хода игрока "А" гекс местности считается полностью уничтоженным.

Поджог местности.

Следующие отряды имеют возможность поджигать местность:

Люди - любые отряды с оружием ближнего боя под зелёным флагом

Гоблины – любые отряды с оружием ближнего боя под любым типом флага

Гномы – поджигать местность не могут

Существа – поджигать местность не могут

Драконы – только Огненный дракон может поджечь местность, при этом сила пожара будет равна «-1» от максимально возможной силы на данной местности. Дракон может поджечь местность до двух гексов по прямой от себя включительно, по одному за каждый выброшенный кубик с зелёным шлемом.

Для поджога игрок указывает гекс, который желает поджечь (если тип местности позволяет это сделать) и кидает кубики, как при обычной атаке. Гекс местности должен быть пустой (без отрядов врага) и находиться на соседнем гексе по отношению к поджигающему отряду. За каждый выпавший зелёный Шлем, увеличьте уровень пожара на «1» в данном гексе (если изначально пожара там не было, то положите маркер пожара).

Тушение пожара.

Потушить пожар могут любые (свои или противника) типы отрядов под любым флагом и с любым типом вооружения, Гиганты, Тролля. Драконы, Элементали, Пауки, Гидра тушить пожары не могут. Тушение пожара учитывается, как действие, поэтому отряд должен быть активирован картой приказа, и вместо атаки он может попытаться затушить огонь. При этом необходимо находиться на соседнем гексе с пожаром.

Отряд бросает только один кубик и смотрит результат: для успешного тушения пожара первого уровня необходимо выкинуть зелёный Шлем, для второго - синий, для третьего - красный, а для четвертого - знак магии. В противном случае пожар считается не потушенным. Значение флагов не учитывается.

Типы местности и возможная максимальная сила пожара.

Холм, равнину, воду, каменный мост, фонтан исцеления, стену, секретный ход в холме, переправу, магическую пентаграмму - поджигать нельзя.

Тренировочный лагерь – уровень огня 4.

Крепость – уровень огня 4.

Лес – уровень огня 3.

Деревянный мост – уровень огня 3. После достижения третьего уровня мост убирается с поля и водная преграда считается непреодолимой.

Логово разбойника – уровень огня 3.

Секретный ход в лесу – уровень огня 3.

Логово любого существа – уровень огня 3.

Палатки командующих – уровень огня 2.

Кладбище – уровень огня 2.

Хижина Ведьмы – уровень огня 2.

Примеры:



Отряд пехоты под зелёным флагом пытается поджечь лес – выпал один зелёный шлем. Уровень пожара на гексе с лесом будет равен одному.

Отряд конницы под красным флагом решает потушить лес и бросает один кубик. Выпадает синий шлем – уровень пожара равен одному, синий шлем позволяет потушить пожар уровня два. В результате действий конницы пожар потушен и маркер убирается.



Gravicapa.