

BATTLELORE®

SECOND EDITION

TERRORS OF THE MISTS

описание дополнения

Ужасы тумана является расширением для игры BATTLELORE Second Edition. Представляя ужасающие силы Вейкара бессмертного, игроки могут сражаться с благородными Лордами Дакана и кровожадным Утхуками Ялан с использованием новых юнитов, местности, картами мудрости и сценариями. Компоненты, содержащиеся в данном дополнении предназначены для нормально функционировать с основной игрой, что позволяет немедленно начать игру.

Знак дополнения

Каждая карта в этом расширении отмечена значком расширения Ужасы тумана, чтобы отличить эти карты от карт базовой игры BATTLELORE Second Edition.



Компоненты

9 Восставших



12 Костянных ужасов



9 Некромантов



6 Баргесты



1 Баньши



3 Элемента ландшафта



20 Карт мудрости



2 Карты армий



5 Справочных карт отрядов



6 Карт сценариев



16 Карт позиций



1 Маркер знамени фракции



2 Жетоны победных очков



8 Жетоны повреждений



3 Маркера фантома



3 Маркера паники



"10" VP

Использование этого дополнения

Специальные компоненты, включенные в это дополнение не принадлежат ни Лордам Дакана, ни Уткукам Ялан. Вместо этого, они принадлежат к новой фракции - нежить Вейкара бессмертного.

Во время "Выбор фракции" шага "Окончания подготовки" (находится на странице 14 основного свода правил), игроки могут выбрать управление (фиолетовый) фракцией Мертвяков.



Герб фракции
нежити

подготовка дополнения

Перед игрой с этим дополнением игроки делают следующее:

1. **Добавьте новые карты:** возьмите новый карты описания юнитов, сценариев, армии, и карты развертывания и положите их перед игроком, играющим за нежить.
2. **Добавьте другие компоненты:** добавьте пластиковые фигурки, тайлы местности, а также все маркеры из этого расширения.

Колода мудрости

В этом расширении имеется колода карт мудрости Ужасы тумана, которая относится к фракции Мертвяков. Колода состоит из 20 карт мудрости, каждая из которых имеет значок расширения Ужасы тумана.

Во время "Создания колоды карт знаний и выбора сценария" шага "Окончания подготовки" (находится на странице 14 основного свода правил), игрок за нежить может выбрать использовать или колоду карт мудрости, включенную в это дополнение или колоду карт мудрости из другого дополнения с нежитью. Затем он помещает выбранный колоду карт мудрости лицом вниз в своей игровой зоне и устанавливает места для сброса карт мудрости рядом с ней.

Подготовка колоды карт мудрости

При подготовке своих армии, игроки имеют возможность настроить свои колоды карт мудрости, заменив несколько карт другими доступными картами мудрости.

Во время шага "набора армий", каждый игрок может тайно удалить до пяти карт мудрости из колоды и заменить их равным количеством доступных карт мудрости.

Доступными картами мудрости являются любые неиспользованные карты мудрости, которые принадлежат выбранной фракции или карты мудрости, принадлежащие нейтральным единицам.

После того, как игрок заменил свои карты, он перетасовывают свою колоду и возвращает её в игровую зону. Затем возвращают все свои неиспользованные карты мудрости в коробку с игрой, не показывая их своему противнику.

Колода мудрости не может содержать более двух копий любой

- карты мудрости с тем же именем.

золотое правило

Этот буклет правил изменяет и расширяет правила, содержащихся в правилах и справочнике базовой игры. Если что-то в этом листе правил противоречит правилам и справочнику базовой игры, этот лист правил имеет преимущество.

Однако, если текст карты или другого игрового компонента противоречит текст основного свода правил, справочника или этого буклета правил, текст карты или компонента имеют преимущество.

новый ландшафт

Дополнение Ужасы тумана добавляют два новых типа местности, которые изменяет ландшафт на поле боя. Благодаря использованию карт развертывания, игроки могут размещать тайлы местности Кладбище и Чумная земля как часть своих армий. Некоторые карты сценарий также используют новый ландшафт уникальными способами.

- Игроки не могут выбирать карты позиций с ландшафта, если нет соответствующих тайлов.

Гекс кладбище (местность)

Когда дружественный отряд юнитов приспешников уничтожается, игрок может потратить один жетон мудрости, чтобы немедленно развернуть этот отряд в любом незанятом гексе кладбища. Затем удалите этот гекс кладбища с игрового поля.



- Игрок должен развернуть шестигранник кладбища на пустой гекс
- Отряд приспешников развертывается в полном составе и все маркеры эффектов удаляются с игрового поля.
- Если отряду приспешников уже отдавался приказ, он больше не считается получившим приказ

новые маркеры

Это расширение добавляет новые маркеры и эффекты, чтобы расширить игровые возможности. Маркер знамени фракции используется в картах сценария, чтобы дать игрокам дополнительный способ получения победных очков, в то время как новый эффект - Паника используется новыми отрядами и картами мудрости.

маркер знамени фракции

Маркеры знамени фракции похожи на маркеры знамен, имеющихся в основной игре, но они присуждают очки победы только фракции, которой они принадлежат.



- Во время хода игрока в Фазу получения победных очков, игрок получает 1 VP за каждый гекс, содержащего дружественный маркер знамени фракции, который занят дружественным отрядом.
- Маркер знамени фракции может находиться на одном и тот же гексе с обычным маркером знамени. Это не ограничивает противника в возможности получить победные очки за обычный маркер знамени в этом гексе.

паника

Когда игрок совершает атаку на отряд с маркером паника, каждый результат Флаг, полученный во время боевого броска, должен причинить паникующему отряду одно повреждение после подведения итогов. Этот урон нельзя игнорировать.



- Когда отряд впадает в панику, поместите маркер паники на гекс с этим отрядом, чтобы указать на то, что отряд запаниковал. Когда отряд с маркером паники движется, перемещайте маркер паники с этим отрядом. Когда отряд уничтожается, удалите маркер паники с игрового поля.
- Отряд с маркером паники не может еще раз запаниковать.
- Во время шага Отдачи приказов активный игрок может потратить две мудрости, чтобы удалить маркер паники с отряда. Эта единица больше не в панике.



пояснения к правилам

Это расширение содержит новые правила, как описано ниже. Правила в этом разделе представлены в алфавитном порядке, так что игроки могут легко сослаться на них во время игры.

Вынужденный (свойство отряда)

После того, как игрок совершит свое движение, он может потратить одну мудрость, чтобы переместить дружественный отряд с помощью способности «Вынужденный» на один гекс.

- Отряд со способностью «Вынужденный» не обязательно должен быть отрядом, которому отдавали приказ.
- Игрок может использовать способность отряда "Вынужденный" только один раз за ход.

Влияние (свойство отряда)

Когда игрок совершает атаку отрядом со способностью «Влияние», он может использовать любое количество результатов Шлем, чтобы выбрать равное количество дружественных единиц приспешников. После разрешения битвы каждый выбранный отряд приспешников может подвигаться до одного гекса и совершать атаку.

- Игрок может не выполнять дополнительную атаку.
- Игрок не может выбрать один и тот же отряд приспешников более одного раза за атаку.

Воскрешение мертвых (карта мудрости)

Когда игрок играет карту Воскрешение мертвых после того, как вражеский отряд был уничтожен, он выбирает один дружественный отряд приспешников и удаляет этот отряд с игрового поля. Затем он размещает этот отряд в гексе, который занимал уничтоженный целевой отряд.

- Выбранный отряд приспешников должен иметь возможность занимать соответствующий гекс
- Выбранный отряд приспешников размещается в полном составе и все маркеры эффектов, которые находились на отряде до этого удаляются с игрового поля
- Выбранный отряд приспешников не считается выбранным для отдачи приказа, даже если исходному отряду был отдан приказ.

Регенерация (свойство отряда)

Когда игрок совершает нападение юнитом с возможностью регенерация, он может потратить любое количество результатов Меча на кубах, чтобы восстановить одно здоровье за каждый такой результат.

карты сценариев

Новые карты, включенные в это расширение добавляются в колоду сценариев во время вазы подготовки к игре. Если доступно несколько копий этого расширения, в колоде сценариев может содержаться только по одной карте каждого сценария.



нападение из тени (карту мудрости)

Когда игрок играет карту Нападение из тени, он выбирает один дружественный отряд, получивший приказ и удаляет этот отряд с игрового поля. Затем он помещает этот отряд в незанятый гекс, примыкающий к вражескому отряду. Затем он добавляет два кубика к каждому боевому броску выбранного отряда в этот ход.

- Отряд должен иметь возможность легально занимать выбранный гекс.
- Все маркеры эффектов и маркеры повреждения в исходном гексе выбранного отряда перемещаются вместе с отрядом.

упорный (свойство отряда)

Единица с способностью Упорный никогда не бывает слабой и не получает эффектов от результатов отступления.

- Если единица с способностью Упорный вынуждена отступать, она получает повреждение вместо этого (если она не поддерживается).



CREDITS

Original BattleLore Game Design: Richard Borg

BattleLore Second Edition Game Design: Robert A. Kouba

Expansion Design & Development: Derrick Fuchs and Jonathan Ying

Producer: Derrick Fuchs

Technical Editing: Scott Lewis

Proofreading: Christopher Meyer and Sean O'Leary

Graphic Design: Evan Simonet

Graphic Design Manager: Brian Schomburg

Managing Art Director: Andy Christensen

Art Direction: John Taillon

Cover Figures: Anna Christenson

Interior Art: Yoann Boissonnet, Andrew Bosley, Jon Bosco, Eric Braddock, Anna Christenson, Simon Eckert, Nicholas Gregory, Johannes Holm, Dan Scott, and Allison Theus

Character Art: Anna Christenson

Plastic Sculpting: Cory DeVore, Ben Misenar, Niklas Norman, David Richardson, and Gary Storkamp

Plastics Coordination: Niklas Norman

Plastics Management: Jason Beaudoin

Quality Assurance Coordinator: Zach Tewalthomas

Playtesters: Simone Biga, Ken Dilloo, Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Matt Harris, Mark Larson, Scott Lewis, Andrea Marmiroli, Samuel Newman, Lee Peters, Danny Schaefer, Zach Tedford, and Brandon Zimmer

Production Management: Megan Duehn and Simone Elliott

Production Coordinator: John Britton

Board Game Manager: Steven Kimball

Executive Game Designer: Corey Konieczka

Executive Producer: Michael Hurley

Publisher: Christian T. Petersen

© 2015 Fantasy Flight Publishing, Inc. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games, *BattleLore*, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Publishing, Inc. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, 651-639-1905. Actual components may vary from those shown. Made in China. **THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS 13 YEARS OF AGE OR YOUNGER.**

