



TITAN

TITAN

Jason B McAllister

A travers le feuillage de la forêt, vous fixez les broussailles situées au-delà de la lisière. Vous apercevez le camp d'une légion ennemie, composée de six créatures inconnues. Votre légion, dissimulée parmi les arbres, ne compte que quatre créatures, mais ce sont des cyclopes, habitués à se battre en terrain broussailleux. Leur commandant est-il votre ennemi mortel, le titan bleu, accompagné de sa légion ? Si ce n'est pas lui, où est-il ? Attaquez-vous tout de suite, ou bien vous retirez-vous sans bruit pour recruter plus de troupes ?

Vous et vous seul devez prendre ces décisions. Vous êtes un titan, recrutant et commandant des légions de créatures dans un combat à mort contre d'autres titans qui eux sont mauvais. Liquidez leurs forces, détruisez-les : vous règnerez alors sur ces terres et établirez une période de paix et de prospérité. Bien sûr, plongés dans l'ignorance comme ils le sont, vos ennemis vous considèrent comme une présence hostile et cherchent à vous détruire à l'aide de leurs serviteurs, plongeant le monde dans les ténèbres et la misère. Le fardeau que vous portez est énorme. Vos décisions décideront du sort du monde. Conquérez et vous vivrez. Échouez et vous mourrez.

Confiant dans vos forces et votre ruse, et disposant d'une autre légion à portée, vous décidez rapidement d'attaquer. Vous déplacez votre légion dans les broussailles et leur faites prendre position, en tirant avantage du couvert des ronces. Du vrai gazon pour les cyclopes, avides de se battre, martelant d'impatience le sol de leurs immenses pieds et faisant tournoyer leurs gourdins. Vous êtes prêt.

Vous pouvez maintenant apercevoir les forces ennemies : deux centaures et quatre gargouilles, pas un groupe de combat du tonnerre, en vérité. Ils ne sont pas tous natifs de terrains broussailleux, et le plus important : leur titan n'est pas présent. La bataille sera plus facile, mais vous réalisez instantanément que cela signifie que le titan bleu est avec une autre des légions bleues, tous les deux dans le voisinage. Est-il possible qu'ils atteignent les broussailles ? Le moins que l'on puisse dire est que le déplacement sur ce type de terrain est difficile.

Mais peu importe, vous êtes dedans. L'ennemi attaque en premier, utilisant sa vitesse supérieure pour engager le combat avant que vos troupes ne puissent se déployer de manière optimale. Les centaures traversent la plaine à la vitesse de l'éclair, balançant leurs haches à double tranchant au-dessus de leurs têtes, pendant que les gargouilles arrivent en volant, leurs ailes de cuir fouettant les airs, toutes griffes dehors. Vous pouvez presque sentir le sol trembler au moment où elles s'écrasent sur vos cyclopes en hurlant, vous évitant pour l'instant.

Une gargouille est immédiatement abattue et s'écrase au sol, inerte. Un centaure est lui aussi massacré, mais un de vos cyclopes est à terre, mortellement blessé tandis qu'un second chancelle. Vous vous portez au secours de votre serviteur blessé, et achevez facilement une gargouille. Les survivants ennemis commencent maintenant à paniquer, mais il n'y a pas d'échappatoire. La bataille est bientôt terminée.

C'est du gâteau : la totalité des forces ennemies éliminées alors que vous n'avez perdu qu'un cyclope. Et vous savez que vous pouvez recruter un autre habitant de la brousse : une gorgone, qui a regardé le combat et est impressionnée. Elle est non seulement énorme mais peut attaquer à distance, ce qui est plus que simplement remplacer le cyclope mort.

Mais attendez ! Cette légion que l'on discerne à peine dans le désert avoisinant vient-elle dans votre direction ? Et ça recommence...

LA LOI DE TITAN

- 1.1** ТИТАН - фантастический wargame для двух-шести игроков. Игроки перемещают, объединяют существ и начинают битвы используя фантастических существ. Центр войск, каждого игрока - Титан. Каждый игрок обладает только одним Титаном и его потеря означает полное поражение и окончание партии. Все его войска удаляются с поля. Цель игры заключается в том, чтобы остаться единственным обладателем Титана на поле, все остальные должны быть уничтожены.

- 1.2** Титан состоит из двух игровых линий: набор войск и битвы. Перемещения будут осуществляться на игровой доске, каждый игрок будет передвигаться из одной территории в другую. Токены персонажей сложены в стопку - легионы и перемещаются всей группой. Когда легион вступает на территорию, которую уже занимает другой игрок они вступают в битву. Результат битвы должен привести к уничтожению одной из сторон, битва проходит на боевом планшете соответствующем местности на которой столкнулись противники.

- 1.3 Титан состоит из серии туров. В каждом туре игрок может перемещать свои войска на игровом поле, сталкиваться лицом к лицу с легионами противника и вербовать новых юнитов для того, чтобы увеличить размер и мощь своей армии.

2. Состав игры.



- 2.1 Игровая доска - карта где разворачивается основное действие Титана. Поле состоит из 96 участков включающих 11 типов местности. Каждая местность имеет название и номер, для облегчения ориентирования. Земли соединены между собой, легионы могут перемещаться на сопредельные территории. В пустые, черные участки заходить нельзя.



- 2.2 Планшеты для сражений представлены на шести двусторонних полях. Это арены сражений. Каждая карта представляет один из 11 типов местности и состоит из 27 шестиугольников. Некоторые из этих шестиугольников содержат элементы, которые могут повлиять на персонажей и ход боя.
- 2.3 Титан содержит каунтеры персонажей, маркеры ущерба и маркеры легионов. Маркеры легионов различаются по индивидуальному значку и делятся на 6 цветов по цвету игрока и каждый из цветов содержит 12 доп тайлов. Остальные каунтеры нейтральны.

3. Персонажи.

Персонажи - центральный элемент игры, которым обладает каждый игрок. Они организованы в легионы, но разделяются, когда проводят маневры или сталкиваются в битве на боевых планшетах. Персонажи представлены в трех классах: Лорд, Полу-Лорд и существо. Все персонажи вынесены в отдельный список на обороте книги правил. Цвет Титанов совпадает с цветом легионов и каждый игрок будет располагать своим цветом. Остаток состоит из персонажей, которых используют все игроки. Принадлежность определяется маркером легиона.



- 3.1 Лорды разделяются на три типа: Титаны, Архангелы и ангелы. Каждый игрок начинает партию с двумя из них Титаном и Ангелом. Другие Ангелы и Архангелы могут быть приобретены в процессе игры. Игрок никогда не может иметь более одного Титана. Лорды обладают особой способностью - телепортация. Если игрок теряет Титана, он проигрывает игру.



- 3.2 Полу-Лорды делятся на типа: Охранники и Колдуны. Они могут быть завербованы только в местности с башней. Они находятся в резерве в контейнере и вводятся в игру оттуда, после гибели они возвращаются обратно и могут быть снова завербованы. Колдуны обладают некоторыми особыми свойствами, которые могут быть использованы в бою.
- 3.3 Существа - 19 видов созданий, которые могут быть завербованы на различных видах местности. Существа образуют основную военную мощь игроков. Однажды уничтоженные существа окончательно покидают игру.
- 3.4 На каждом тайле персонажа указано его имя, его изображение, боевая сила и особые свойства (если такие есть).



4. Легионы

Легионы - базовые образования предназначенные для стратегической части игры. Они состоят из персонажей сложенных в стопку под маркером легиона цвета игрока, которому он принадлежит. Каждый легион размещается на одной из местностей на поле. На одном участке может находиться только один легион.

Легионы перемещаются и сражаются, как одно целое. Персонаж не может перемещаться по полю иначе, как в составе легиона. Легионы не могут отделяться от персонажей, хотя персонажи могут выходить из легиона для образования новых легионов.

4.1 Легионы могут содержать максимум семь персонажей, легион, который содежит семь персонажей считается заполненным. Заполненный легион не может вербовать новых существ. Полные легионы могут нормально перемещаться и телепортироваться. Если в любой момент обнаружится, что в легионе более семи персонажей, то лишние начиная с самых ценных должны быть удалены. Каунтер должен быть возвращен на его местность.

4.2 Каждый игрок получает маркеры легиона своего цвета, которые позволяют иметь до 12 легионов на игровой доске в любое время. Игрок может образовать новый легион на доске только если у него есть не задействованные маркеры, игрок может разделить существующий легион. Чтобы иметь возможность образовать более 12 легионов, необходимо уничтожить другого игрока, чтобы использовать его маркеры.

4.3 Прежде чем бросить кубик передвижения, игрок может решить разделить легион на два или три других, которые должны состоять минимум из двух персонажей. Это делается секретно, тайлы из основного легиона извлекаются и кладутся в новые стопки. Новые легионы кладутся на тот участок, где находился первоначальный легион. Это единственный случай, когда несколько легионов могут оказаться на одном участке. В конце фазы перемещения эти легионы, если возможно, должны оказаться на разных участках. Основной легион не должен перемещаться, чтобы освободить участок для разделения. Если разделенные легионы обязаны остаться на участке разделения, то в конце фазы перемещения они должны соединиться в один.

4.4 Легион, который полностью уничтожен удаляется с поля, а маркер легиона возвращается хозяину и может быть использован для создания нового легиона.

4.5 Каунтеры персонажей в стопке располагаются лицом вниз так, чтобы даже если маркер легиона будет снят, не было видно какие персонажи там лежат. Когда игрок хочет посмотреть, какие существа находятся в стопке он берет ее и оставляет маркер легиона на участке с которого была взята стопка. Одновременно можно смотреть только одну стопку.

5. Начало игры

Поместите игровое поле в центре стола. Каждый игрок берет 12 маркеров и тайл Титана своего цвета. Один игрок выбирается банкиром, он должен раздать всем фишки согласно их потребностям. Желательно выложить всех персонажей по стопкам так, чтобы они были видны всем игрокам. Каждый может спросить у банкира в любое время о количестве оставшихся персонажей. Боевые планшеты

пока откладываются в сторону до появления нужды в них. Для подсчета денежных ресурсов выбирается другой игрок, поместите денежный трек рядом с ним и положите маркеры всех игроков на счетчик.

5.1 Каждый игрок бросает кубик, чтобы определить в какой из башен он установит свой легион. Если у другого игрока выпадает результат уже выпадавший у другого, кубик следует бросить повторно. Цифры на участках с башнями многозначные, просто игнорируйте ноли. Игрок расположившийся на участке с самым большим числом становится первым.

5.2 Каждый игрок начинает с двумя легионами, которые должны быть установлены на участок с башней. Титан помещается в один из легионов, а Ангел в другой. Каждый игрок, так же получает по два персонажа прикрепленных к типу местности "Башня"(Кентавр, Гаргульи и Огры), принадлежность указана на игровой доске. Каждый легион формируется из трех существ и Лорда. Размещение персонажей тайное. Эти легионы не могут быть разделены в этом же туре.

6. Фазы игры

Игра состоит из серии туров. Начиная с первого игрока ход передается по часовой стрелке. Игрок, который отыгрывает свой тур называется активным. Каждый тур состоит из четырех фаз: начальная фаза, передвижение, сражение и фаза набора войск. Эти фазы должны быть отыграны в установленной очереди и чтобы перейти к следующей фазе предыдущая должна быть полностью закончена. Игрок забывший выполнить одну из фаз лишается права отыгрывать ее вне очереди, за исключением фазы обязательства, которая должна быть отыграна. Действия произведенные вне тура не законны, но если с тех пор, как они произвелись прошел тур, они должны быть учтены.

6.1 Во время начальной фазы активный игрок может образовывать новые легионы из уже существующих принадлежащих ему легионов. Это единственный способ позволяющий получить новые легионы на игровой доске. Игроки могут заранее планировать деление своих легионов, чтобы незамедлительно отыграть фазу по наступлению своей очереди.

6.2 В начале фазы перемещения, игрок бросает кубик перемещения. После броска кубика создавать новые легионы невозможно. Необходимо переместить в эту фазу, как минимум один легион. Легион должен переместиться на максимальное количество участков в соответствии с числом выпавшим на кубике, либо перемещаться до тех пор, пока не столкнется с легионом противника. Активный игрок может переместить любое количество легионов, если хочет, но обязан переместить хотябы один. Только активный игрок может перемещать легионы и только свои собственные.

6.3 Фаза сражения инициируется активным игроком в фазу перемещения и должна закончиться гибелью одного из двух сражающихся легионов. Если в эту фазу случается больше битв, чем одна, активный игрок сам решает порядок их проведения. Сражение должно быть полностью отыграно прежде, чем приступить к следующему. Подробности в разделе 9.

6.4 Во время фазы набора войск, каждый перемещенный легион в фазу перемещения и каждый выживший в фазу сражения может завербовать персонажа при условии, что легион не полностью заполнен. Механизм набора в разделе 18. Отметьте, что победившие легионы в фазу сражения имеют первое право на персонажей, чьи резервы в запасе низки. Переместившиеся легионы, которые не могут вербовать так как они полны могут обратиться к ангелу в течении фазы сражения, что ему позволит вербовать(раздел 15).

6.5 Игрок завершивший свой тур, должен сообщить об этом, чтобы следующий игрок знал, что может начинать свой.

7.Перемещение легионов

Каждый легион перемещается в отдельности и должен полностью закончить перемещение прежде, чем начнет другой. Ни один легион не может быть перемещен более одного раза. Персонажи не могут быть отделены или перемещаться отдельно на поле. После перемещения легиона, его маркер должен возвратиться, чтобы указать на окончание его действия. Во время набора войск игрок снова может снять маркер, чтобы определить может ли его легион вербовать.

7.1 Игрок может перемещать легион, через местность, где уже находится его легион, но не может закончить в нем перемещение. Каждый легион должен переместиться по максимуму выпавшему на кубике, кроме случая со столкновением с вражеским легионом. Никакое другое перемещение в или через участок, где происходит сражение не разрешено, кроме случая с телепортацией(раздел 8).

7.2 Все перемещения осуществляются на сопредельные территории с учетом символов на соприкасающихся сторонах. Исключение составляют значение 6 выпавшее на кубике, в этом случае легион имеет право на телепортацию(раздел 8).



7.3 Символов четыре типа: блоки, сферы, стрела и три стрелы. Верх символа заходит на местность, которую он отмечает. Символы представлены, как в одном направлении, так и в двух.

7.4 Пояснения перемещений

Эффекты перемещений



Легион, который окончил свое перемещение на участке с блоком наружу, обязан начать следующее перемещение в этом направлении. Это обязательное действие не смотря на то, что еще указано на сторонах.



Легион, который остановился на участке от которого направлена сфера, может продолжить движение в этом направлении.



- Легион, который закончил свое движение на участке с башней может начать перемещение в любом направлении куда указывает стрелка.
- Легион, который находится на участке из которого указывает стрела, может двигаться по направлению этой стрелы, но не может вернуться обратно.



- Легион, который находится на участке с тройной стрелой, может двигаться в этом направлении, если в этой местности нет блока(см.выше).
- Легион, который вышел из участка по трем стрелкам, должен продолжать свое движение в направлении трех стрелок, если он продолжает движение.

7.5 Обратите внимание, что блоки и сферы имеют влияние только к направлению первоначального движения и не имеют воздействия на легионы проходящие, через местности с этими символами. Стрелы и тройные стрелы, могут направлять, а затем регулировать дальнейшие передвижения.



Черный выбросил 2 на кубике, если он хочет переместить этот легион, он должен двигаться в направлении блока. Далее он следует по двойным стрелкам.



Серый выбросил 2 на кубике, если он хочет перемещать этот легион, он может пойти через сферу в горную местность, отсюда он может направиться либо в левую, либо в правую сторону. Вместо этого, он может начать движение по двойной стрелке.



Серый может начать движение от участка с башней в любом направлении.

7.6 Первый ход: если игрока в первом туре не устраивает его бросок кубика, он может его перебросить, это возможно только один раз, второй результат должен быть принят. Действует только в первом туре.

8.Телепортация

Телепортация - особое свойство доступное лордам, позволяющая войскам при движении игнорировать знаки перемещения. Существует три типа телепортации: телепортация из башни, телепортация Титана и вызов Ангела. Телепортация из башни и телепортация Титана происходит на игровой доске во время фазы перемещения и предполагает движение легиона. Лишь один легион может быть телепортирован в фазу передвижения и лишь один ангел может быть вызван в фазу сражения.

- 8.1 Легион включающий Лорда, выходящий из участка с башней может совершить телепортацию только в том случае, если на кубике выпала 6. Он может телепортироваться в любой свободный участок с башней, либо на любой пустой участок расположенный на расстоянии 6, игнорируя ограничения. Активный игрок должен показать всем личность Лорда позволяющего применять это свойство.



- 8.2 Когда игрок достигнет 400+ очков, и его Титан будет иметь силу 10, он сможет телепортировать легион с Титаном. На бросок кубика на 6 он сможет телепортировать Титана с легионом на любое расстояние в местность занятую противником и заставить его вступить в бой. Легион не может остановиться на пустой местности, он обязан сражаться.



- 8.3 Телепортация не является обязательным действием. Легионы могут двигаться по обычным правилам или не двигаться вовсе.

9.Сражение

Сражение происходит, когда легион входит на участок уже занятый другим игроком. Активный игрок является атакующим другой игрок защищающийся. Сражение заканчивается в том случае, если один из легионов полностью устранин.

- 9.1 Нападающий должен решить в каком порядке пройдут сражения и должен окончить сражение прежде, чем перейти к следующему. Перед битвой игроки рассматривают персонажей противника в тайне от других игроков. Возможно тайное удаление из игры персонажей не имеющих смысла в битве. После изучения игроки решают, как им сражаться.

- 9.2 Защищающийся может немедленно выбрать бегство. Если защищающийся убегает, его персонажи удалены и атакующий одерживает победу не неся потерь. Атакующий получает только половину общей стоимости персонажей(округленную в меньшую сторону) и эта сумма добавляется на его счет. Атакующий не может убежать, так же легион защищающегося содержащий лорда не может убежать. Если защитник предлагает соглашение или принимает бой, он не может сбежать. (Обратите внимание, если атакующий отклонил соглашение, защитник все-равно уже не может сбежать).

- 9.3 Соглашение, чтобы решить исход сражения должно быть заключено между двумя сторонами вовлеченными в сражение и должно повлечь уничтожение по крайней мере одного легиона. Соглашения касаются добычи победителя. Дальнейших действий и перемещений. Соглашения не могут предполагать наиболее высшее или низшее вознаграждение от стоимости всех устранившихся существ. Если соглашение предполагает взаимное уничтожение, никто не получает награды. Любой из игроков может потребовать, чтобы сражение состоялось, кроме случая, когда защитник решил сбежать. Такое требование отменяет соглашения достигнутые в ходе переговоров.

- 9.4 Если защитник отказался от побега и не заключил соглашение нападающий вправе начать сражение. Только один игрок может проиграть сражение. Легион проигравшего сражение полностью устраняется, а победившего более не несет никаких потерь. Победитель по уступке получает полную стоимость существ проигравшего. Игрок может вступить в сражение любым легионом в том числе содержащим Титана. На уступки идут, чтобы ускорить игру и для того, чтобы избежать потерь более слабых существ в заполненном легионе нападающего, который восполнит его призвав Ангела илилив фазу набора существ.

- 9.5 Когда сражение оканчивается уничтожением по крайней мере одного легиона, стоимость существ погибшего легиона добавляется к счету победителя. Если победитель получает достаточно очков, он может добавить в победивший легион Ангела или Архангела(раздел 17). Создания устранившиеся из легионов окончательно потеряны. Лорды и полу-Лорды могут быть использованы повторно. Маркер легиона возвращается владельцу и может быть повторно использован. Выжившие существа победившего легиона возвращаются под маркер хозяина на игровую доску на участок, где случилась битва.

10.Битва и Планшеты для битв

Сражение - тактическая часть игры. Сражения происходят на боевых планшетах, представленных в виде разных местностей соответствующих местностям на игровом поле. Сражение состоит из туров, которые названы раундами сражения, во время которых игроки производят маневры, далее следует боевая фаза разделенная на два разных действия. ОБЫЧНОЕ СТОЛКНОВЕНИЕ когда соприкасающиеся персонажи пытаются ранить друг друга. Все персонажи соприкасающиеся с вражескими персонажами, атакуют. ДИСТАНЦИОННАЯ атака - возможно атаковать на расстоянии, опция доступна только активному игроку. Активным считается игрок совершающий на данный момент действие в боевой фазе. Битва завершена после того, как один из легионов уничтожен или после семи раундов битвы.

- 10.1** Каждый боевой планшет соответствует типу местности на игровой доске. Местность имеет название и номер, которые соответствуют участкам на игровой доске. Это помогает игрокам определить боевой планшет соответствующий местности, где произошло столкновение. Атакующая сторона входит на планшет с той же стороны с которой он вошел на игровом поле. Легионы защитника входят с противоположной стороны. Силы атакующего всегда будут входить с широкой стороны, а силы защитника с узкой. Различать силы противников можно будет по направлению персонажей, которые будут смотреть в сторону врага. Персонажи не выведенные на боевой планшет считаются устраненными и выводятся из игры. Персонажи удаленные таким образом идут на счет победителя.



- 10.2** Когда сражение происходит на территории Башни, то атакующий всегда входит со стороны противоположной названию на планшете(внизу слева). Силы защитника располагаются внутри стен во время маневров атакующего(не напротив названия). Сторона с названием рассматривается, как вход для подкрепления защищающегося.
- 10.3** Защищающийся всегда отыгрывает Фазу Маневров первым в каждом раунде. Исключение - территория Башни.
- 10.4** Когда атакующий использует телепортацию Титана для того, чтобы столкнуться в битве, он может войти с любой широкой стороны шестиугольника.
- 10.5** Счетчик боевых раундов, есть на каждом боевом планшете. Положите маркер туров в первую ячейку счетчика до начала маневров. Продвигайте маркер только в начале Фазы Маневров защитника. Маркер атакующего остается на игровой доске на участке, где произошло столкновение, чтобы отметить участок. Если по окончании седьмого раунда сражение не завершено, то существа атакующего погибают, а защитника возвращаются на игровое поле. Этот тип победы называется вынужденной победой из-за нехватки времени и защитник не получает очков за нее(но зато он выжил).

11.Фаза маневров

Во время фазы маневров игрок может переместить своих персонажей на боевом планшете. Он может переместить всех или некоторых, прежде чем перемещать следующего он должен закончить движение предыдущего.

- 11.1** Во время первой фазы маневров, игрок входящий на боевой планшет, должен следить за тем, чтобы войти с нужной стороны. Гекс высчитывается исходя из максимально допустимого значения перемещения персонажа для этой фазы. Выходить из боевого планшета нельзя.
- 11.2** Во время фазы маневров персонаж может переместиться на боевом планшете, на количество гексов равное или меньшее его характеристики перемещения. Перемещение может иметь ограничения, в случае помехи со стороны дружественных существ или особенностей местности.
- 11.3** Любые два враждебных персонажа находящихся на смежных гексах в начале фазы маневров, считаются заблокированными друг другом и не могут перемещаться(исключение - обрывы на карте местности). Персонаж перемещающийся в гекс или гексы соприкасающиеся с гексами в которых находятся персонажи противника, не обязан останавливаться и может следовать дальше.

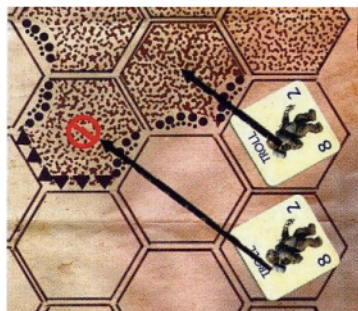


Боевой медведь не может двигаться, он заблокирован в контакте.

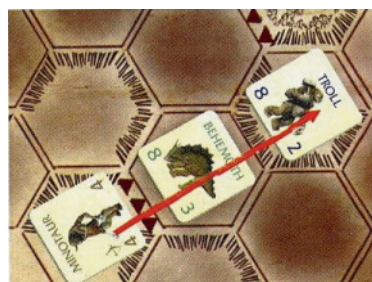


Боевой медведь начинает перемещение из гекса, находящегося на расстоянии от гекса с Троллем, он может свободно перемещаться.

- 11.4** Некоторые элементы местности находящиеся рядом с гексом или в гексе, в котором находится персонаж могут замедлить его перемещение. При попытке войти в такой гекс на него тратится два очка перемещения. Если у персонажа не осталось двух очков перемещения он не может войти или пересечь данный гекс. Летящие персонажи игнорируют все элементы местности, кроме вулканов(их игнорируют только Драконы), до тех пор пока не приземлится. Если летающий персонаж решает приземлиться в гексе с препятствием, он тратит два очка перемещения. Элементы местности не имеют никакого эффекта на персонажей выходящих из гексов с ними(исключение обрыв).
- 11.5** Не летающий персонаж не может войти в гекс в котором находится другой персонаж(даже если он дружеский). Летящий персонаж может пересекать уже занятые гексы. Но приземлиться в занятом гексе, или гексе на который ему не хватает очков перемещение он не может.
- 11.6** Персонажи не могут меняться гексами, очки перемещения в следующую фазу маневров не переносятся.



Троль снизу нуждается в трех очках перемещения, чтобы пересечь границу песчанного гекса, а троль выше вполне может это сделать.



Минотавр может атаковать троля, даже не смотря на то, что его гекс примыкает к гексу с вражеским юнитом. Находясь на холме минотавр не считается заблокированным в битве и для перемещения.

12.Фаза битвы

В бою могут быть применены два типа атаки: ближний бой и атака на расстоянии. Только активный игрок может применить атаку на расстоянии везде, где это ему доступно. Он может бесплатно чередовать обычную и дистанционную атаки. Для удобства рекомендуется, чтобы активный игрок совершил все свои атаки прежде, чем перейти к атакам неактивного игрока. Все бои синхронны и поэтому убитый персонаж в фазу атакующего, имеет возможность атаковать в свою фазу, а затем удаляется. Персонажи убитые дистанционно удаляются сразу.

12.1 Атака на расстоянии

В течении фазы боя только активный игрок может атаковать на расстоянии, его противник в эту фазу не контратакует. Дистанционная атака - атака вражеского юнита находящегося на непримыкающем гексе к атакующему персонажу, который осуществляет ее использованием специального оружия или способности. Только персонажи с символом лука и стрелы над обозначением его силы, могут использовать эту способность. Персонажи не могут использовать дальнюю атаку, если они находятся на соседнем гексе с противником. Дистанционная атака не является обязательной.

12.2 Количество кубиков бросаемых за дальнюю атаку определяются путем деления силы персонажа с округлением в меньшую сторону. Дракон с силой 9 бросит 4 кубика в фазу дистанционной атаки.

12.3 Дистанционная атака производится на расстояние равное значению ловкости персонажа, считается гекс на котором он стоит, гекс противника и гексы между ними. Дальние атаки в три гекса используют нормальную ловкость персонажа. Дистанционные атаки в 4 гекса - ловкость персонажа -1. Пример Минотавр с ловкостью 4 атакует на расстояние 3. Для существ максимальное расстояние атаки 3(т.е 1 пустой гекс между целью и атакующим). Максимальное расстояние атаки 4 гекса.

12.4 Дистанционная атака должна осуществляться по короткому пути между гексами. Проведите в уме линию от стрелка до цели. Гексы на пути линии - траектория атаки. Если линия может пересечь два гекса на выбор, игрок сам решает, через какой из них она пройдет. Если любой из шестиугольников являющихся частью дороги заблокирован, атака невозможна.



Диаграмма дистанционного боя

Диаграмма выше показывает различные траектории дистанционных атак. Если она не заблокирована, атака может быть направлена в любом направлении указанном выше. Стрелы указывают траекторию, цифры расстояние. Заметте, что E предлагает два варианта на выбор игрока. Если один из вариантов заблокирован необходимо выбрать оставшийся. Если заблокированы оба, атака невозможна.

12.5 Персонажи могут использовать дистанционную и атаку и обычную в любом порядке. Они могут быть отыграны первыми, между обычными атаками, или после.

2.6 Лорды(Титаны, Ангелы и Архангелы) имеют иммунитет к дальним атакам за исключением атак Колдуна. Дальняя атака Колдуна никогда не блокируется ни персонажами, ни элементами местности. Колдуны могут осуществлять атаки на 4 гекса, без сокращения его ловкости. Обычные атака и перемещение Колдуна осуществляется с учетом ограничений. Колдуны не могут атаковать на расстоянии, если они находятся на смежном гексе с существом противника.

13.Обычная атака

В начале фазы все игроки атакуют своими персонажами, которые оказались на сопредельных гексах с противником. Активный игрок проводит все свои атаки первым, и дистанционные атаки доступны только ему. Персонажи уничтоженные не удаляются до конца фазы, они еще смогут атаковать.

Каждый персонаж соприкасающийся с вражеским должен атаковать. Чтобы атаковать персонаж бросает количество кубиков равное своей силе. Сила атакующего и цели отображена в таблице на боевом планшете. Определите номер атаки(минимальное число необходимое на каждом кубике для удачного попадания). На каждый кубик должно быть равное или большее, чем победный номер. Когда персонаж накапливает количество ранений равное или большее его силы, он погибает.

13.1 Активный игрок первым атакует всеми своими персонажами, он сам решает, какие именно персонажи и в каком порядке атаковать. Каждый персонаж атакует только один раз за фазу. Он атакует индивидуально и должен окончить атаку прежде, чем атаку начнет другой. Дружественные персонажи не могут атаковать друг друга. Как только активный игрок закончил атаку, начинает атаковать защищающийся.

13.2 Перед атакой, активный игрок должен указать каким персонажем и кого именно он атакует, затем определить число необходимое для ранения. Определяется это число путем скрещивания показателей в таблице. Например: огр(ловкость 2) атакует льва (ловкость 3), в таблице находим результат 5, это число, которое необходимо выбросить на кубиках для нанесения льву ранения. Когда огр бросает свои 6 кубиков все результаты 5 и 6 будут удачными, а 1-4 промахами. Льва удалят с поля в конце фазы, в том случае, если он наберет 5 ранений(его сила). Элементы местности на которых находится атакующий, защищающийся или находящиеся между ними, могут повлиять на результат кубика.(см.таблицу местности).

13.3 Ранения должны быть отмечены маркерами ранений. Ранения накапливаются и не могут быть излечены в течении боя. Ранения не затрагивают ни силы атаки, ни перемещения персонажа, даже если он потерял все очки здоровья. Раненные существа вылечиваются после боя. Убитые удаляются из игры.

13.4 Если персонажу нанесено больше ранений, чем нужно для его уничтожения, эти ранения могут быть перенесены на другого вражеского персонажа соприкасающегося с атакующим существом, при условии, что результат кубика для ранения этого существа, не должен был быть выше. Если существо сильнее, раны нельзя переносить даже в том случае, если результат кубика был больше, чем требуется. Пример: огр имеет возможность атаковать либо льва, который уже имеет 3 ранения, либо кентавра он выбирает льва, чтобы убить его ему нужно выбросить 5-6 на 2 из его 6 кубиков, независимо от того сколько необходимых результатов выпадет, перенести их на кентавра игрок не может. При этом людоед мог повысить сложность атаки на льва до 6, заявив об этом перед атакой и в этом случае он смог бы перенести остаток на кентавра. В этом случае 5 не ранили бы льва.

13.5 Персонажи могут увеличить свою силу или ловкость с помощью элементов местности подходящих им(см.местность). Персонажи применяющие это преимущество не могут перенести ранения на существ против которых преимущество атакующего не имело бы действия в обычных условиях. Игроки желающие переносить ранения, могут обойти любые преимущества, чтобы пойти на риск.

13.6 Уничтоженные персонажи удаляются с боевого планшета в конце фазы атаки в которой они были убиты. Убитые персонажи должны быть сложены вне планшета, рядом со стороной, через которую они вошли, это нужно для удобства подсчета очков. Лорды и полу-Лорды возвращаются в резерв только после окончания сражения. Их нельзя вербовать и призывать в качестве подкрепления в бой в котором их уничтожили.

14.Подкрепления

В течении одного боя защищающийся может добавить подкрепления к своему легиону, вербуя персонажей в начале 4 фазы маневров. Чтобы добавить персонажа защитник должен иметь право добавить существо или полу-Лорда на местности сражения. Персонажи должны прибыть на планшет во время 4 фазы или они не смогут принять участия в сражении. Если защитник выигрывает сражение до 4 фазы, он все же может завербовать персонажа, если имеет на это право. Если защитник выигрывает после 4 фазы, но не вербовал в этом сражении потому, что не имел права из-за заполненности легиона, он не может больше вербовать. Подкрепление входит, с той стороны с которой входил его легион в первую фазу маневров. Подкрепления присоединившиеся после победоносного сражения помещаются на игровую доску вместе с легионом под маркер легиона.

14.1 Легион не может получить подкрепление, если уже и так имеет 7 персонажей(убитые не считаются). Подкрепление можно получить только раз за сражение. Подкрепление может получить только защищающийся.

14.2 Если защитник побеждает благодаря соглашению или атакующий отдал своих персонажей во время сражения, то защищающийся может вербовать, если имеет на это право. Если атакующий отдал победу до того, как поместить персонажей на планшет то защитник не может вербовать.

15.Призыв Ангела

Вызов - привлечение Ангела(или Архангела) из дружеского легиона на игровую доску, на боевой планшет в сражение или после сражения.

В первом случае игрок должен обратиться к Ангелу в сражении в первую фазу маневров после фазы атаки в которой был убит персонаж защищающегося. Чтобы иметь право воспользоваться вызовом игрок должен иметь Ангела в другом своем легионе, не вовлеченном в сражение. К ангелу, который уже участвовал в битве в этот тур, можно обратиться, ранения излечиваются до вступления в новую битву. Во время всей фазы сражения игрок может обратиться только к одному Ангелу. Ангел призванный в после сражения уже может участвовать в маневре. Только атакующий может обратиться к Ангелу.

15.1 Вызванного Ангела забирают из легиона на игровом поле и помещают на планшет, где происходит сражение, входит он со стороны атакующего. Ангел остается в этом легионе после битвы, если его не призвуют в следующую битву.

15.2 Если защищающийся отдает победу, через соглашение или просто отдает победу, атакующий тут же может призвать Ангела. Но если защитник убегает, атакующий не может призвать Ангела.

15.3 Во время фазы сражения атакующий имеет возможность призвать Ангела лишь однажды, а именно во время первого маневра после первого сражения в котором должен погибнуть персонаж(или больше) противника. Если атакующий решает не обращаться или не может обратиться из-за заполненности легиона, эта возможность на данное сражение потеряна. Если атакующий побеждает в битве, он может вызвать Ангела с ограничениями оговоренными выше.

15.4 Персонажи, которые устранены потому, что не смогли войти на планшет в течении первой фазы маневров защитника, не считаются убитыми и поэтому не могут быть учтены при вызове Ангела.

16.Очки за битвы

Сражение заканчивается, когда как минимум один легион полностью уничтожен в бою или по договоренности. Сражение не полностью завершено, когда победивший игрок призвал персонажа, который не участвовал в битве пока сражение не было выиграно(раздел 14,15). Очки за сражение считаются так: стоимость уничтоженных существ проигравшего складывается и результат добавляется победителю. Стоимость персонажа - продукт умножения его факторов сражения(сила на ловкость). У льва силы 5 ловкость 3, его стоимость $15(5 \times 3 = 15)$. Карточка подсчета очко имеет шкалу сотен, десятков и единиц, чтобы отмечать очки игроков.

16.1 Любое сражение, которое закончилось взаимным уничтожением противников, исключает возможность получения очков кем либо. Победитель по договоренности или концессией считает очки. Если противник решил сбежать, победитель получает половину очков с округлением в меньшую сторону.

16.2 Общий счет очков набранных игроков, будет иметь влияние на приобретение Ангела и на силу Титана(см.далее).

17.Приобретение ангела

Всякий раз, как у победителя битвы, сумма очков на карточке подсчета равняется 100, он незамедлительно может принять в победивший легион Ангела. Этот Ангел должен быть незамедлительно добавлен в легион или это будет невозможно позже.

17.1 Легион не может получить Ангела, если он уже имеет 7 персонажей и если Ангела нет в резерве. Ангелы сразу же помещаются в стопку и могут принимать участие в сражении.

17.2 За каждую 100 на счетчике очков пересеченную после сражения игрок может взять Ангела, при условии, что он есть в резерве и что для него есть место в легионе.

17.3 Архангелы - Лорды, которые становятся доступны по достижении маркера на карточке подсчета 500. Архангелы приходят на смену Ангелу и никак иначе. Если Архангела нет в банке, игрок может взять Ангела. Метод приобретения Архангела тот же, что и для Ангела. Архангелы могут осуществлять телепортацию из Башни.

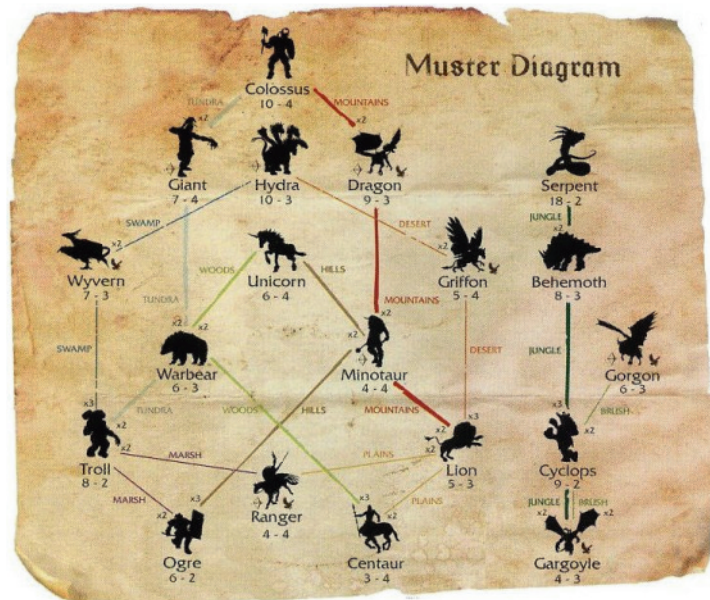
17.4 Вызов Ангела в победоносный легион не обязателен. Игрок, в случае, если у него менее 6 персонажей в легионе, может вызвать ангела и завербовать существо.

18.Набор персонажей

Вербовка - процесс набора войск, при помощи которого легион увеличивает свою мощь принимая существ и полу-Лордов, это стандартный способ пополнения легионов. Чтобы вербовать легион должен быть выбран и квалифицирован для этого. Типы местности на которых можно вербовать существ и полу-Лордов, вынесены на края игрового поля и памятку для помощи. Когда игрок собирается завербовать персонажа, он должен показать другим игрокам существо позволяющее это сделать. Тогда игрок получает из банка тайл необходимого персонажа и кладет его в стопку под маркер своего легиона. Никто не может завербовать более одного персонажа в ход. Вербовка и вызов Ангела разные действия.

18.1 Легион, который закончил перемещение и возможные битвы может перемещаться. Легионы не перемещавшиеся, не защищавшиеся в бою и уже содержащие 7 персонажей вербовать не могут.

18.2 Список созданий доступных для вербовки на местности, указан на игровом поле и боевых планшетах. Они расставлены в порядке их ценности, самые маленькие первые. Числа в скобках- боевые характеристики персонажа. Число слева от существа указывает сколько таких существ должен содержать легион, чтобы завербовать существо рангом выше.



18.3 Легион может завербовать создание, если оно находится в списке местности на которой находится легион. Легион может завербовать создание идентичное тому, что у него уже есть или создание более низкого уровня. Помните, что уничтоженные создания удаляются из игры. Если существа не окажется в банке игрок может завербовать другое законно доступное существо. Может случится, что игрок вообще не сможет вербовать из-за отсутствия персонажей в банке. Несколько созданий одного типа, могут завербовать существо более высокого ранга. Невозможно перепрыгивать этапы развития существ. Пример: легион содержащий огра имеет право завербовать огра на болоте, а если бы он содержал тролля, то он мог бы завербовать тролля или огра. Легион должен содержать двух огров, чтобы вербовать тролля на болоте, а легион в горах должен содержать двух львов, чтобы вербовать минотавра. Между тем львов не достаточно, чтобы вербовать дракона, для этого нужны минотавры, колосс или др. дракон. Легион не обязан вербовать и не обязан брать более мощного персонажа, который ему доступен. Ни один легион не может завербовать существо не указанное в списке местности на которой он находится.

18.4 Игрок способный завербовать персонажа несколькими способами, долже четко определить, каким именно способом он это сделает и показать остальным существ, которые позволяют это сделать. Остальных существ в легионе показывать не надо.

18.5 Территория с Башней, единственное исключение при наборе. Легион может завербовать здесь одного из трех существ принадлежащих данной местности не учитываяе состава своего легиона. Легион находящийся на участке с Башней так же может вербовать одного из полу-Лордов(охранника или колдуна). Легион может завербовать колдуна, если он содержит Титана(его нужно показать остальным) или если он содержит др. колдуна. Легион, который содержит три одинаковых существа, может вербовать охранника. Легион содержащий охранника, может вербовать охранника.



Легион содержащий двух кентавров и двух львов заканчивает свое движение в горной местности. Он может завербовать минотавра, так как он содержит двух львов, так же он может вербовать льва, так как содержит подобных существ.

Если бы тот же легион закончил свое перемещение в пустыне он не смог бы завербовать грифона т.к не имеет 3 львов. При этом он мог бы завербовать другого льва.



Легион, содержащий тролля, заканчивает свое перемещение в местности с болотом. Он может завербовать тролля, так как это - подобное создание.

Игрок может решить вербовать огра на болоте, так как это - создание ниже тролля.

19. Титаны

Каждый игрок обладает Титаном, который представляет интересы игрока. Когда Титан погибает, игрок его владелец покидает игру. Мощь Титана возрастает по мере побед, которые одерживает игрок и постепенно Титан приобретает способность телепортации.

19.1 Сила Титана увеличивается на 1 за каждые 100 очков на треке подщета. Все Титаны начинают с силой 6, у игрока с 327 очками на треке Титан обладает силой 9.

19.2 Когда Титан имеет силу 10(его хозяин имеет более 400 очков), Титан приобретает способность телепортации.

9.3 Когда Титан убит он удаляется только в конце фазы атаки, как и другие персонажи. Когда он устранен, бой заканчивается немедленно, а игрок покидает игру. После того, как фаза в которой был убит Титан закончилась, очки за Титана засчитываются победителю, как и за всех остальных существ легиона.

Персонажи не убитые в этой битве не считаются. Если игрок, который убил Титана имеет живых персонажей, то их сила, тоже защищается ему в победные очки. После этого боя может быть получен Ангел. Если бы легион убивший Титана был бы тоже уничтожен, то игрок не получил бы очков.

- 19.4 Посчитав очки за легион Титана, уберите с игрового поля все оставшиеся легионы игрока, в том числе легиона бывшие вовлечены в сражения, которые не успели начаться. Те легионы, которые были вовлечены в сражение, но еще не сражались передают половину очков силы противнику и уходят, даже если очки передаются игроку убившему Титана. Заработанные таким образом очки усиливают Титана, но не позволяют призвать Ангелов и Архангелов, также вербовать существ, не смотря на даже многократное пересечение 100. Игрок убивший Титана получит маркеры этого легиона и отныне сможет использовать их, как свои.

20.Правила Титана

Если кубик упал со стола, стал на бок, ударился о помеху, его нужно перебросить. Если игрок бросил больше костей, чем это было нужно, то следует перебросить все кубики. Либо по старой традиции поклонников Титана, следует оставить, как верные самые маленькие значения.

21.Коротка версия Титана

Игра в Титан может оказаться слишком долгой в зависимости от количества игроков и их опыта. Если игроки решают завершить игру не закончив партии, победителя можно определить по треку очков, прибавив к этому значению силу своих легионов. Каждый легион должен быть раскрыт при подсчете. Игрок с наибольшим числом очков объявляется победителем. Если игроки решили продолжить партию то следует переписать состав легионов и номера местностей с которых их сняли. Игроки, которые наперед знают, что у них не достаточно времени, чтобы закончить партию, могут применить особые правила для укорачивания игры. См.ниже.

- Наиболее простой способ - это договориться о времени партии и по окончании этого времени, подсчитать очки на треке и прибавить к ним силу выживших легионов.
- Другой способ сокращения партии, без ограничения времени партии. Можно договориться о количестве очков силы, которое будет необходимо для победы. Если эта сумма будет у кого либо в конце тура, он становится победителем.

Партия до 300 очков на 3-4 игрока, знающих правила, будет длиться 60-90мин. А на 5-6 игроков 75-100мин.

- Игроки играя партию ограниченную временем, могут так же ограничить время хода каждого игрока, например в 3мин. Игроки превысившие лимит должны на удачу определить, какой легион они будут перемещать. В течении сражения игрок ограничен 1мин в фазу маневров. Игрок не успевший установить своих воинов теряет их. Это правило ставит в невыгодное положение обладателей множества легионов и неопытных игроков. Что ставит всех в равное положение.

Варианты титана

Вариант для сокращения партии с удалением персонажей. Можно удалить из банка кентавров, гаргулей и огров. Каждый игрок начинает с двумя львами, двумя циклопами и двумя троями. Эти три типа отныне считаются существами из местности с Башней. Игроки имеют право использовать только восемь маркеров легиона вместо 12. После уничтожения Титана победитель забирает себе 8 маркеров побежденного. Этот вариант менее интересен для игры, из-за потери начального развития, но сохраняет эпичность из-за окончательных битв мощными силами.

Состав игры

Одно игровое поле.

Одна книга правил.

Шесть боевых планшетов.

572 тайла на 13 листах.

20 шестисторонних кубиков.

1 планшет подсчета очков и 18 маркеров(3 для каждого игрока).

1 маркер тура.

Описание элементов

Персонажи

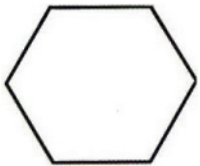


ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не летающий не может входить в гекс занятый другим персонажем. Летающий не может приземлиться в уже занятый гекс. Персонаж в контакте с вражеским персонажем не может двигаться.

ЭФФЕКТ АТАКИ: персонаж находящийся в контакте с одним или более вражескими персонажами должен атаковать одного из них.

ЭФФЕКТ ДАЛЬНОГО БОЯ: дальняя атака не производится, через занятые персонажами гексы, исключение составляет три случая
1. дальняя атака колдуна 2. персонаж на вершине холма 3. препятствие на более низкой высоте, чем атакующий. Персонаж находящийся рядом с вражеским персонажем не может атаковать.

РАВНИНА



ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: нет эффекта.

ЭФФЕКТ НА АТАКУ: нет эффекта.

ЭФФЕКТ НА ДАЛЬНЮЮ АТАКУ: нет эффекта.
(затененные шестигранники, позволяют видеть разницу между высотами территорий, более темные выше).

РАСТИТЕЛЬНОСТЬ



ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ:
вход запрещен всем не летающим персонажам.

Летающие не могут завершить перемещение в этом участке.

ЭФФЕКТ НА АТАКУ: никакого эффекта.

ЭФФЕКТ НА ДАЛЬНЮЮ АТАКУ: дальняя атака не возможно, через растительность(исключения см.12.6).

КУСТАРНИКИ



Родные места для: cyclope, gorgone, behemoth, serpent.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не родные существа замедляются, когда входят в кустарник(см.11.4).

ЭФФЕКТ АТАКИ: при атаке родного существа в кустарнике, его защита увеличивается на 1, если его атакует не родной персонаж. Ловкость не родного персонажа атакующего из кустарника понижается на 1.

ЭФФЕКТ ДИСТАНЦИОННОЙ АТАКИ: родной персонаж защищающийся от дальней атаки находясь в кустарнике имеет плюс 1 к ловкости, если он атакован не родным персонажем(исключение 12.6). Не родной атакующий персонаж теряет один балл ловкости если между ним и целью находится кустарник. При атаке в персонажа в кустарнике он препятствием не является.

СУГРОБ



Родные персонажи: troll, geant, colosse.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не родной персонаж замедляется, когда входит в сугроб.

ЭФФЕКТ АТАКИ: не родной персонаж, получает одно дополнительное ранение в начале, каждой фазы атаки, находясь на гексе сугроба. Если он убит от этого эффекта, он все же может атаковать.

ВУЛКАН



ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: войти на вулкан не может ни один персонаж и летающий и не летающий, исключение Дракон.

ЭФФЕКТ АТАКИ: драконы добавляют к броску два кубика, когда они атакуют с вулкана, а так же они добавляют один кубик, если атакуют находясь рядом с вулканом.

ЭФФЕКТ НА ДАЛЬНЮЮ АТАКУ: Дракон находясь на вулкане имеет +1 к ловкости при атаке на него дальней атакой.

Так же он добавляет два кубика к броску, если атакует дальней атакой с вулкана.

БОЛОТО



РОДНЫЕ ПЕРСОНАЖИ: ogre, troll, wyverne, hydre.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не летающий не родной персонаж, не может войти в болота. Летающий не

родной не может закончить перемещение в этом гексе.

ЭФФЕКТ АТАКИ: нет эффекта.

ЭФФЕКТ ДАЛЬНОЙ АТАКИ: нет эффекта.

ПЕСОК



РОДНЫЕ ПЕРСОНАЖИ: lion, griffon, hydre.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не родной персонаж замедляется при входе.

ЭФФЕКТ НА АТАКУ: нет эффекта.

ЭФФЕКТ НА ДАЛЬНЮЮ АТАКУ: нет эффекта.

ДЮНА



РОДНЫЕ ПЕРСОНАЖИ: lion, griffon, hydre.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: нет эффекта.

ЭФФЕКТ АТАКИ: родной персонаж добавляет два кубика, если атакует вниз, через Дюну. Не родной персонаж теряет кубик, если атакует вверх, через дюну.

ЭФФЕКТ ДАЛЬНОЙ АТАКИ: дальняя атака может пересечь дюну только, если атакующий или цель занимают гекс с ней. Дальняя атака может пересечь две дюны только, если обе дюны соприкасаются и с атакующим и с целью (исключение 12.6).

СКАЛЫ



ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не летающие персонажи не могут пересечь скалы.

ЭФФЕКТ АТАКИ: персонажи не могут атаковать, через скалы. Соприкасающиеся персонажи, считаются разделенными.

ЭФФЕКТ ДАЛЬНОЙ АТАКИ: дальняя атака может пересечь скалу, только если атакующий находится наверху, а цель не находится у подножья.

Дистанционная атака может пересечь сочетание Скалы/Дюны только, если стрелок или цель занимает гекс дюны, а другой занимает гекс гор. Дальняя атака может пересечь одну скалу, перед или после склонов, если атакующий или цель занимают гекс со скалой.

СКЛОН



РОДНЫЕ ПЕРСОНАЖИ: lion, minotaure, licorne, dragon, colosse.

ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не летающий не родной персонаж, замедляется при входе на склон.

ЭФФЕКТ НА АТАКУ: родной персонаж добавляет кубик, когда атакует сверху склона. Не родной персонаж теряет одну ловкость, когда атакует снизу.

ЭФФЕКТ НА ДИСТАНЦИОННУЮ АТАКУ: дальняя атака может пересечь склон только, если склон занят либо атакующим, либо целью. Дальней атакой можно пересечь три склона, если атакующий или цель занимают третий. Дальней атакой можно пересечь склон или склоны перед или после пересечения скал, если атакующий или цель занимают гекс со скалами.

СТЕНА



ЭФФЕКТ НА ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: не летающие персонажи замедляются, когда проходят на гекс, через стену (11.4).

ЭФФЕКТ НА АТАКУ: каждый персонаж, который атакует со стены вниз повышает свою ловкость. Каждый персонаж, который атакует стены снизу, понижает свою ловкость.

ЭФФЕКТ НА ДАЛЬНЮЮ АТАКУ: дальняя атака теряет по очку ловкости за каждую пересекаемую стену, если она направлена с низу. Дальней атакой можно пересечь стену только, если атакующий или цель находятся на гексе, к которому принадлежит эта стена. Пересечь две стены возможно только, если либо атакующий, либо цель занимают центральный гекс башни и не один из них не находится за пределами башни.

CONCEPTION DE TITAN
CRÉDITS

CONCEPTION originale
Jason B. Mc Allister et David Trampier

DÉVELOPPEMENT (version originale)
Jason B. Mc Allister et David Trampier

TESTEURS (version originale)
Barry Mc Allister, Brian Mc Allister, Craig Trampier

Version Valley Games
3e édition

ILLUSTRATIONS
Kurt Miller et Mike Doyle

MISE EN PAGE/COMPOSITION DU PLATEAU
Mike Doyle

ILLUSTRATION DE COUVERTURE
Kurt Miller

DEVELOPEMENT
Torben Sherwood, Rik Falch, Kevin Nesbitt
Directeurs de production : Torben Sherwood, Rik Falch

Règles
Kevin Duke

INTRODUCTION
Richard Berthold

Consultant
Dave Blizzard, Bill Washburn
(c) 2008 Valley Games, inc

TRADUCTION FRANÇAISE DES RÈGLES
BananeDC (ph.avril@laposte.net)
Mise en page : Gwénaëlle Berthelo
Version texte noir 1.1 (14/03/09)

TABLEAU DES ATTAQUES

		Habilité de l'attaquant				
		1	2	3	4	5
Habilité du défenseur	2	5	4	3	2	1
	3	6	5	4	3	2
	4	6*	6	5	4	3
	5					
*Note : si un jet supérieur à 6 est requis pour un lancer de dé, un 6 touche toujours.						

TABLEAU DES PERSONNAGES

TYPE	FORCE	HABILETÉ	FORCE DE L'ATTAQUE À DISTANCE	VOL	VALEUR EN POINTS	TERRAIN DE RECRUTEMENT
------	-------	----------	-------------------------------	-----	------------------	------------------------

SEIGNEURS

ANGES (Angels)	6	4	-	oui	24
ARCHANGES (archangel)	9	4	-	oui	36
TITAN (titan)	x*	4	-	-	??

DEMI-SEIGNEURS

GARDIEN (gardians)	12	2	-	oui	24	C
SORCIER (warlock)	5	4	2	-	20	C

CRÉATURES

BEHEMOTH (behemoth)	8	3	-	-	24	J	
CENTAURE (centaur)	3	4	-	-	12	b	P C
COLOSSE (colossus)	10	4	-	-	40	T	M
CYCLOPE (cyclop)	9	2	-	-	18	J	B
DRAGON (dragon)	9	3	4	oui	27	M	
GARGOUILLE (gargoyle)	4	3	-	oui	12	J	B C
GÉANT (giant)	7	4	3	-	28	T	
GORGONE (gorgon)	6	3	3	oui	18	B	
GRIFFON (griffon)	5	4	-	oui	20	D	
HYDRE (hydre)	10	3	5	-	30	D	m
LICORNE (unicorn)	6	4	-	-	24	C	b
LION (lion)	5	3	-	-	15	D	M
MINOTAURE (minotaur)	4	4	2	-	16	C	M
OGRE (ogre)	6	2	-	-	12	C	M C
OURS DE GUERRE (warbear)	6	3	-	-	18	T	b
RÔDEUR (ranger)	4	4	2	oui	16	P	M
SERPENT (serpent)	18	2	-	-	36	J	
TROLL (troll)	8	2	-	-	16	m	M
WYVERNE (wyvern)	7	3	-	oui	21	m	

*Voir section 19.1

B	Broussailles (brushland)	P	Plaines (plains)	M	Marécages (marsh)	M	Montagnes (mountains)	C	Château (tower)
J	Jungle (jungle)	b	Bois (woods)	C	Collines (hills)	T	Toundra (tundra)		
		D	Désert (desert)	m	Marais (swamp)				