

BATTLELORE®

SECOND EDITION

HERALDS OF DREADFALL

КОЛОДЫ МУДРОСТИ

Дополнение *Heralds of Dreadfall* для *BattleLore Second Edition*. Представленные страшные силы Вайкара Бессмертного, теперь могут быть брошены игроками в бой против благородных Лордов Дакана и кровожадных кланов Утхук Йи'ллан, используя новые отряды, элементы ландшафта, карты мудрости и карты сценариев Нежити. Компонеты в этой коробке, разработаны с учётом базовой игры, что позволяет вам сразу же приступить к игре.

ЗНАЧОК ДОПОЛНЕНИЯ

Каждая карта из этого дополнения помечена значком *Heralds of Dreadfall* для отличия этих карт от карт *BattleLore Second Edition*.



9 Восстающих



12 Скелетонов-Лучников



9 Рыцарей Смерти



6 Приведений



1 Могильный Вирм



4 элемента ландшафта



20 Карт Мудрости



2 Карт Армий



5 справочных карт отрядов



6 карт сценариев



16 карт позиций



1 маркер знамени фракции



2 маркер Победных очков



2 маркера повреждений



3 маркера осквернения



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЭТОГО ДОПОЛНЕНИЯ

Специальные компоненты в этом дополнении не относятся ни к лордам Дакана ни к ордам Утхук Йи'ллан. Они принадлежат к новой фракции, Нежить Бессмертного Вейкара.

При "Выборе Фракции" шаг "Полной подготовки" (страница 14 базовой книги правил), игроки теперь могут выбрать фракцию Нежити (фиолетовый). *Фракции Нежити*



Герб

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С ДОПОЛНЕНИЕМ

Перед игрой с этим дополнением, игроки делают следующее:

1. **Добавьте новые карты:** Возьмите новые справочные карты, карты армий и сценариев и расположите их рядом с игроком, играющим за Нежить.
2. **Добавьте другие компоненты:** Возьмите фигурки, элементы ландшафта и все маркеры из этого дополнения и расположите их рядом с игровым полем.

КОЛОДЫ МУДРОСТИ

Дополнение *Heralds of Dreadfall* включает в себя колоду карт мудрости для фракции Нежити. Эта колода состоит из 20 карт со значком дополнения *Heralds of Dreadfall*.

В процессе "Создания Колоды Мудрости и Колоды сценария" "Полная подготовка" (страница 14 книги правил), играющий за нежить может выбрать использовать колоду Нежити из дополнения *Heralds of Dreadfall* или из другого дополнения. После этого, он выкладывает выбранную колоду мудрости лицом вниз в своей игровой области и откладывает вторую в сторону.

ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ МУДРОСТИ

В процессе набора армий у игроков есть возможность изменить их колоды мудрости, заменяя определённое количество карт доступными картами мудрости.

В фазе "Сбора армий" этапа подготовки, каждый игрок может тайно убрать из колоды до пяти карт мудрости и заменить их соответствующим числом доступных карт мудрости. Доступные карты мудрости - это любые не используемые в игре карты мудрости фракции за которую играет игрок или карты мудрости нейтральных отрядов из его армии.

После того, как игрок заменит эти карты он перемешивает колоду мудрости и возвращает её в игровую зону. После этого он возвращает все не использованные карты мудрости в коробку не показывая их противнику.

- Колода мудрости не может содержать больше двух карт с одним и тем же названием.

ЗОЛОТОЕ ПРАВИЛО

Этот буклет правил замещает и дополняет некоторые правила из оригинальной книги правил и справочника Если, чтонибудь из этого буклета противоречит оригинальной книге правил или справочнику, этот буклет имеет над ними приоритет.

Однако, если текст на картах или других игровых компонентах противоречит оригинальной книге, правил, или этому буклету, описание на картах или компонентах имеет высший приоритет.

НОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Дополнение *Heralds of Dreadfall* добавляет два новых типа ландшафта. Используя карты позиций и карты мудрости игроки могут помещать на поле гексы кладбища и гексы чумных земель как часть их армий. Некоторые карты сценария также используют новые гексы.

- Игроки не могут использовать карты позиций с ландшафтами если соответствующего гекса ландшафта нет в коробке.

ГЕКСЫ КЛАДБИЩА (ЛАНДШАФТ)

Когда дружественный отряд Приспешников уничтожается, игрок может потратить один жетон мудрости, чтобы разместить этот отряд на любом не занятом гексе кладбища. После этого уберите гекс кладбища с игрового поля.



- Игрок должен разместить гекс Кладбища на гексах без элементов ландшафта.
- Отряд приспешников появляется с полным запасом здоровья, и все маркеры эффектов убираются.
- Если отряд Приспешников получал приказ, после размещения он считается отрядом без приказа.

ГЕКСЫ ЧУМНЫХ ЗЕМЕЛЬ (ЛАНДШАФТ)

Вражеские отряды занимающие Чумные Земли считаются **Ослабленными** даже если в них больше одной фигурки. Когда игрок играющий за Нежить атакует отрядом, занимающим гекс Чумных земель, он может потратить любое число $\times$, чтобы нанести один урон за каждый.



- Игрок должен разместить гекс Кладбища на гексах без элементов ландшафта.
- Отряды имеющие жетон повреждения на их справочных картах, также считаются ослабленными пока занимают гекс Чумных Земель.

НОВЫЕ МАРКЕРЫ ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ

Это дополнение добавляет новые маркеры и игровые эффекты расширяющие игровые возможности. Маркеры знамён фракции добавляются в игру в картах сценариев и дают игроку дополнительные возможности получения ПО. Отравление - новый эффект отрядов и карт мудрости.

МАРКЕРЫ ЗНАМЕН ФРАКЦИИ

Маркеры знамён фракции аналогичны маркерам знамён из базовой игры, но они приносят ПО только фракции, которой принадлежат.



- В фазу получения ПО, игрок получает 1 ПО за каждый гекс с баннер знамени его фракции, который занимает дружественный отряд.
- Маркер знамени фракции может занимать один гекс с обычным маркером знамени. Это не мешает противнику получать ПО за маркер знамени на гексе.

ОСКВЕРНЕНИЕ

Скорость осквернённого отряда равна 1 и они считаются **Ослабленными** даже если в отряде больше одной фигурки.



- Когда отряд становится осквернённым, поместите маркер осквернения на гекс рядом с отрядом. Когда осквернённый отряд передвигается, переместите маркер осквернения за ним. Когда отряд уничтожен - уберите маркер с игрового поля.
- Осквернение осквернённого отряда не имеет эффекта.
- Осквернённые юниты имеющие жетон повреждения на справочных картах считаются **Ослабленными**.
- В фазу Приказов, игрок может потратить 2 жетона мудрости, чтобы снять маркер осквернения с отряда, получившего приказ. Этот отряд больше не осквернён.

Это дополнение содержит новые правила, описанные ниже. Правила в этом разделе отсортированы в алфавитном порядке, для удобства использования во время игры.

СКЕЛЕТЫ-СНАЙПЕРЫ (КАРТА МУДРОСТИ)

Когда игрок разыгрывает карту Скелеты-Снайперы он бросает 4 кубика. За каждый выпавший результат ☉ ☼ или ☼ он выбирает вражеский отряд в пределах трёх гексов от отряда Скелетов-Лучников. Вражеский отряд получает 1 повреждение.

- Вражеские отряды могут не быть на линии видимости.
- Игрок не может выбрать дважды целью один и тот же отряд.

ЭФИРНЫЙ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Отряды со свойством Эфирный - могут передвигаться через гексы содержащие другие отряды, но они не могут закончить движение на гексе занятом другим отрядом. Не кастующие отряды бросают на один кубик меньше при боевом броске против отрядов со свойством Эфирный.

- Отряды со свойством Эфирный могут отступать через гексы которые содержат вражеские отряды, но не могут остановиться на них. Любое отступление, которое не может быть осуществлено наносит повреждение как обычно.

ПАЛАЧ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда игрок атакует отрядом со свойством Палач, он может потратить результат броска ☼, чтобы лишить отряд противника возможности отступать в этом бою. Если отряд противника вынужден отступать, он получает повреждение (при отсутствии поддержки).

ПОЛЕТ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Эти правила дополняют правила для свойства Полёт из базовой игры, и применяются ко всем отрядам со свойством Полёт.

- Термин Не-Летающие относится ко всем отрядам, не имеющим свойства Полёт.
- Отряд со свойством Полёт не должен бросать на один кубик меньше, в боевом броске против отряда со свойством Полёт.



ЗАХВАТ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда игрок атакует отрядом со свойством Захват он может потратить один выпавший результат , чтобы поменять местами отряды на игровом поле. Атакующий отряд становится на гекс цели атаки, а цель атаки на место атакующего отряда.

- Эта способность может быть использована в бою несколько за бой.
- Оба отряда должны быть способны расположиться на новых гексах.
- Цель атаки не может давать отпор в этом бою.

ПОДНЯТЬ МЕРТВЕЦОВ (КАРТА МУДРОСТИ)

Когда игрок разыгрывает карту Поднять мертвецов после уничтожения вражеского отряда, он выбирает один дружественный отряд Приспешников и убирает его с поля. После этого он размещает этот отряд на гексе, на котором был уничтожен вражеский отряд.

- Выбранный отряд должен быть способен занять это гекс.
- Выбранный отряд размещается с полным здоровьем и все жетоны эффектов с него снимаются.
- Выбранный отряд считается отрядом без приказа, даже если до размещения он получал приказ.

РЕГЕНЕРАЦИЯ (СВОЙСТВО ОТРЯДА)

Когда игрок осуществляет атаку отрядом со свойством Регенерация, он может потратить любое число  выпавших при боевом броске, чтобы восстановить одну единицу здоровья за каждый.

КАРТЫ СЦЕНАРИЕВ

Новые карты сценариев из этого дополнения добавляются в колоду сценариев на этапе подготовки. Если доступно несколько копий дополнения, в колоду сценариев не могут быть включены карты с одинаковыми названиями.

ОДЕРЖИМОСТЬ ДУХАМИ (КАРТА МУДРОСТИ)

Когда игрок разыгрывает карту Одержимость духами, он выбирает вражеский отряд. После этого игрок кидает кубики в количестве равной силе этого отряда. За каждый выпавший результат  или  отряд получает одно повреждение. За каждый выпавший результат  игрок может переместить отряд в любом направлении.

- Перемещение отряда, вызванное этой картой **не является** отступлением. Если у отряда нет свободных гексов для перемещения, отряд не двигается и не получает повреждений.

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, Preston Stone, and Allison Theus

Character Art: Anna Christenson

Plastic Sculpting: Justin Bintz, Cory DeVore, 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 Marmioli, 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.**

