

# BATTLELORE®

## SECOND EDITION

### WARBAND OF SCORN

#### описание дополнения

Банда презренных является расширением для игры BATTLELORE Second Edition. Представляя ужасающие силы Банда презренных, игроки могут сражаться с нежитью Вейкара бессмертного и Лордами Дакана 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 Банды презренных, чтобы отличить эти карты от карт базовой игры BATTLELORE Second Edition.



#### КОМПОНЕНТЫ

9 Жнецов крови



12 Берсеркеров



9 Кровавых сестер



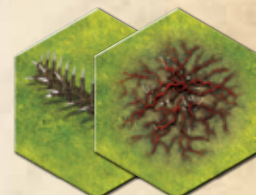
6 Гротесков



1 Несущий погибель



4 Элемента ландшафта



2 Баррикады  
2 Поля крови

20 Карт мудрости



2 Карты армии



4 Справочные карты отрядов



5 Карт сценариев



16 Карт позиций



14 Утхук  
2 Баррикады

1 Маркер знамени фракции



2 Жеттона победных



2 "10" VP

2 Жетона повреждений



2 "3" Повреждения

3 Маркера кровотечения



## Использование этого дополнения

В этом разделе описывается, как включить компоненты Банды презренных в основную игру.

При использовании расширения Банда презренных игроки имеют доступ к новым юнитам, жетонам, рельефам, сценариям и карточным картам. Большинство компонентов, найденных в этом расширении, просто смешиваются с соответствующими компонентами, найденными в основной игре (см. Ниже раздел «Подготовка расширения»).

### expansion setup

Перед игрой с этим дополнением игроки делают следующее:

1. Добавьте новые карты: возьмите новые карты описания юнитов, сценариев, армии, и карты развертывания Утхука и положите их перед игроком, играющим за Утхука.

Примечание. Новые карты не смешиваются с колодой Утхука из основной игры (см. Ниже раздел «Колода мудрости»).

2. Добавьте другие компоненты: добавьте пластиковые фигурки, тайлы местности, а также все маркеры из этого расширения.

### колода карт мудрости

В этом расширении имеется колода карт мудрости Warband of Scorn, которая относится к фракции Утхуков. Колода состоит из 20 карт мудрости, каждая из которых имеет значок расширения Банды презренных.

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 перетасовывает 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 Банда презренных добавляют два новых типа местности, которые изменяет ландшафт на поле боя. Благодаря использованию карт развертывания, игроки могут размещать тайлы местности Баррикады и Кровавые поля как часть своих армий. Некоторые карты сценариев также используют новый ландшафт уникальными способами.

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

### гекс баррикады (местность)

Прежде чем выбирать карты развертывания, каждый игрок получает одинаковое количество карт баррикадного развертывания и добавляет их в карты развертывания своей фракции.

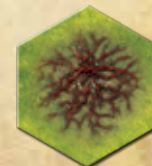


Когда отряд движется в гекс баррикады, он должен либо немедленно прекратить движение, либо получить один урон, чтобы продолжить движение. Если отряд завершает свое движение, этот отряд может двигаться позже в течение своего хода, используя способность единицы или другой эффект, такой как продвижение.

- После раскрытия карт развертывания, начиная с первого игрока, каждый игрок может переместить любое количество своих тайлов баррикад, чтобы очистить гексы на своей половине игрового поля.
- Каждый игрок может использовать максимум три гекса баррикад.
- Отряд, который отступает в гекс баррикады, не может отступить дальше во время этого боя. Любые дополнительные отступления приводит к повреждению отряда. Единица может отступить из гекса, если вынуждена отступить во время другого боя позже во время хода.

### кровавые поля (местность)

В начале своего хода, если отряд игрока занимает дружелюбный гекс Поля крови, этот отряд восстанавливает одно здоровье.



- Игрок должен развернуть свое Кровавое поле на чистом гексе.

## 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

### маркер знамени фракции

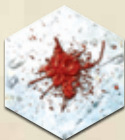
Маркеры знамени фракции похожи на маркеры знамен, имеющихся в основной игре, но они присуждают очки победы только фракции, которой они принадлежат.



- Во время хода игрока в Фазу получения победных очков, игрок получает 1 VP за каждый гекс, содержащий 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.

### кровотечение

Когда игрок совершает боевой бросок отрядом, которая кровоточит, он кидает на один кубик меньше, но как минимум один кубик.



- Когда отряд истекает кровью, поместите маркер кровотечения в гекс отряда, чтобы указать, что отряд кровоточит. Когда отряд с кровотечением перемещается, переместите маркер кровотечения вместе с отрядом. Когда отряд уничтожается, удалите маркер кровотечения с игрового поля.
- Эффект от повторного кровотечения не имеет эффекта.
- Во время шага Приказов активный игрок может потратить дв е мудрости, чтобы удалить маркер кровотечения с отряда, которому отдан приказ. Этот отряд больше не кровоточит.

## 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.

### Нора (способность отряда)

- Отряд со способностью Нора может перемещаться как через непроходимую местность, так и в гексы, которые содержат другие отряды, но он не может прекратить движение в непроходимой местности или в гексе, занятом другим отрядом.
- Отряд со способностью Нора при отступлении должен следовать ограничениям движения по гексов, в котором он находится или отступает.

### Иммобилизация (способность отряда)

Если игрок отдает приказ не Легендарному отряду, прилегающее к вражескому юниту с способностью «Иммобилизовать», указанный отряд не может двигаться во время его шага перемещения.

- Если не Легендарный отряд перемещается в гекс, смежный с вражеским отрядом со способностью Иммобилизация, этот отряд должен немедленно прекратить свое движение.

### Разрыв маны (карта мудрости)

Когда игрок играет карту мудрости Разрыв маны, его противник должен выбрать один из следующих эффектов:

- Противник пропускает свою фазу получения VP, и один из его отрядов (выбранный игроком, сыгравшим карту Разрыв маны) получает два урона.
- Оппонент сбрасывает свою карту мудрости, без последствий, указанных в ней.
- Если противник решает сбросить карту, он также должен заплатить стоимость этой карты.
- Противник игрока не может сыграть другую карту мудрости во время хода, в котором играет карта Разрыв маны.



## разбрасывание (карта мудрости)

Когда игрок играет карту Разбрасывание, он выбирает любой незанятый гекс. Все вражеские отряды, смежные с выбранным гексом, должны переместиться на два гекса непосредственно от выбранного гекса, если это возможно.

- Движение, вызванное этой картой, не является отступлением. Если этот эффект заставит вражеский отряд двигаться в гекс, в который он не может двигаться, отряд не движется дальше и не получает повреждений.

## Тысяча ран (способность отряда)

Когда игрок совершает атаку отрядом с способностью Тысяча ран, он может использовать любое количество результатов кубика - Шлем, чтобы нанести один урон каждому соседнему вражескому отряду.

- Игрок может использовать способность Тысяча ран на целевом отряде.
- Каждый результат Шлема может быть направлен на причинение одного повреждения другому вражескому юниту, прилегающему к атакующему отряду.

## 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.



## CREDITS

**Original BattleLore Game Design:** Richard Borg

**BattleLore Second Edition Game Design:** Robert A. Kouba

**Expansion Game Design:** Robert A. Kouba

**Expansion Development:** Derrick Fuchs

**Producer:** Derrick Fuchs

**Technical Editing:** Brian Mola and Adam Baker

**Proofreading:** Christopher Meyer

**Graphic Design:** WiL Springer and Chris Beck with Michael Lanzel

**Graphic Design Manager:** Brian Schomburg

**Managing Art Director:** Andy Christensen

**Cover Figures:** Jon Bosco and David Kegg

**Interior Art:** Tey Bartolome, Jon Bosco, Yoann Boissonnet, Eric Braddock, Carolina Eade, Michael Ivan, Stellar Labs, Jake Probelski, and Firat Solhan

**Figure Design:** Jon Bosco and Sylvian Decaux

**Plastic Sculpting:** Benjamin Misenaar

**Production Manager:** Eric Knight

**Production Coordinator:** John Britton

**Lead Game Producer:** Steven Kimball

**Executive Game Designer:** Corey Konieczka

**Executive Producer:** Michael Hurley

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Playtesters:** Simone Biga, Jonathan Bove, Andrea Dell'Agnese, Julia Faeta, Silvia Faeta, Tony Fung, Jonathan Hirsch, Andy Leber, Angus Lee, Josh Lewis, Scott Lewis, Samuel Newman, Niko Simmons, Samuel Stuart, Nate Tripp, Jonathan Ying, and Brandon Zimmer

© 2014 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. All rights reserved. Fantasy Flight Games is located at 1995 West County Road B2, Roseville, Minnesota, 55113, USA, and can be reached by telephone at 651-639-1905. Retain this information for your records. 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.**

