

ПЕСНЬ ЛЬДА И ОГНЯ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА С МИНИАТЮРАМИ

ПРАВИЛА



OM



DARK SWORD
MIDIACURES, INC.
taking miniatures to the next level...



ВВЕДЕНИЕ

Война Пяти Королей началась в 298 году от З. Э. Её истоки можно проследить к жестокому раздорам между домом Ланнистеров из Утёса Кастерли и домом Старков из Винтерфелла. Как единодушно считают учёные книжники, король Джоффри I Баратеон, заключив лорда Эддарда Старка в темницу, побудил Север к попытке отделиться от Семи Королевств и это в конечном счёте привело к Войне Пяти Королей.

Когда Эддард Старк оказался в неволе, его старший сын Робб и многие северные знаменосцы выступили в вооружённый поход на юг, чтобы освободить своего лорда из рук Ланнистеров. Воинство Робба Старка состояло в основном из верных мечей — воинов, чья несокрушимая преданность была выпестована под мудрым руководством лорда Эддарда. Следует отметить, что северяне добивались лишь освобождения лорда Эддарда — они не пытались завоевать Железный трон.

На Железном троне восседал король Джоффри I Баратеон, прямой наследник короля Роберта. Вспыльчивый нрав короля Джоффри, хорошо описанный в исторических хрониках, смиряла лишь воля его матери — грозной королевы Серсеи. Хотя природное обаяние короля Джоффри не могло привлечь большое число сторонников, золотом смываются многие грехи: Утёс Кастерли и деньги из его бездонных сокровищниц существенно прибавили веса притязаниям короля Джоффри.

Лорд Станнис Баратеон долго собирал войска на Драконьем Камне — по слухам, в ожидании этой «неизбежной» междоусобицы в государстве. Хотя его армии на суше и уступали числом многим соперникам, под началом Станниса был королевский флот, придающий его армии превосходную подвижность: благодаря кораблям даже небольшое войско представляло существенную угрозу для приморских владений.

Лорд Ренли Баратеон, младший брат короля Роберта, вступил в брак с Маргеритой Тирелл из Хайгардена и тем самым приобрёл достаточно воинов, чтоб подкрепить свои собственные притязания на Железный трон — наименее обоснованные, как говорили некоторые. Нельзя, однако, не признать, что Ренли выставил в поле крупнейшую армию из всех участвовавших в войне.

И, наконец, лорд Железных островов Бейлон Грейджой увидел в войне удобную возможность сбросить ярмо Железного трона и отделиться от Семи Королевств, вновь сделав Железные острова независимым государством. Воспользовавшись тем, что лорд Робб находится в походе к югу от Перешейка, лорд Бейлон сумел захватить на Севере обширные земли. Нередко в истории смерть монарха влечёт за собой смуту, но можно без колебаний сказать, что кончина короля Роберта I повлекла за собой самую кровавую и разрушительную гражданскую войну на памяти Семи Королевств.





СОДЕРЖАНИЕ

ВВЕДЕНИЕ.....	2	РАНЫ.....	24
СОСТАВ ИГРЫ.....	4	ПРИКАЗЫ.....	24
ОБЩИЙ ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ.....	6	ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ.....	24
РЕЖИМЫ ИГРЫ И ПОБЕДА.....	6	МОДИФИКАТОРЫ ПРИ БРОСКЕ КУБИКА.....	24
ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ.....	7	СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ.....	25
ИГРОВОЙ РАУНД.....	8	ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАЗМЕРА ИГРЫ.....	25
ФАЗА АКТИВАЦИИ.....	8	ВЫБОР СТОРОНЫ.....	25
ФАЗА РАСЧИСТКИ.....	8	ВЫБОР ПОЛКОВОДЦА.....	25
ВИДЫ ОТРЯДОВ.....	9	ПОДБОР КОЛОДЫ ТАКТИК.....	25
БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ.....	9	ДОБАВЛЕНИЕ ОТРЯДОВ/ФИГУРОК.....	25
Лицевая сторона.....	10	ПРАВИЛА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ.....	26
Оборот.....	11	КОМАНДНАЯ ИГРА.....	26
ФИГУРКИ ПОДДЕРЖКИ.....	12	ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ.....	26
НЕБОЕВЫЕ ФИГУРКИ.....	13	МЕСТНОСТЬ.....	26
ЛИНИЯ ОБЗОРА.....	14	ОПИСАНИЕ МЕСТНОСТИ.....	26
ДЕЙСТВИЯ.....	15	ПРИМЕРЫ МЕСТНОСТИ.....	27
МАНЁВР.....	15	Лес.....	27
МАРШ-БРОСОК.....	16	Груда трупов.....	27
ОТСТУПЛЕНИЕ.....	16	Болото.....	27
АТАКА.....	16	Частокол.....	27
Дистанционная атака.....	16	Низкая стена/Разрушенная стена.....	27
Ближняя атака.....	17	Живая изгородь.....	27
НАСТУПЛЕНИЕ.....	18	Чардревко.....	27
ПРОВЕДЕНИЕ БРОСКА АТАКИ.....	19	Палисад.....	27
ПРЕИМУЩЕСТВА В БОЮ.....	20	РЕЖИМЫ ИГРЫ, ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ	
ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА И ПАНИКА.....	20	И ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ.....	27
ПРОВЕРКИ НА ПАНИКУ.....	20	РЕЖИМЫ ИГРЫ.....	27
ПЛАНШЕТ ТАКТИК И НЕБОЕВЫЕ ФИГУРКИ.....	21	ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ.....	28
ДЕЙСТВИЯ НЕБОЕВЫХ ФИГУРОК.....	22	ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ.....	28
ПОЛКОВОДЦЫ И КОЛОДА ТАКТИК.....	22	РАЗВЕРТЫВАНИЕ.....	28
ПОЛКОВОДЕЦ.....	22	НАЧАЛО ИГРЫ.....	28
КОЛОДА ТАКТИК.....	23	РЕЖИМЫ ИГРЫ.....	29
РОЗЫГРЫШ КАРТ ТАКТИК.....	23	ИГРА ПРЕСТОЛОВ.....	29
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА.....	23	БИТВА КОРОЛЕЙ.....	29
ИЗМЕРЕНИЯ ПЕРЕД БИТВОЙ.....	23	БУРЯ МЕЧЕЙ.....	30
КОНФЛИКТ ЭФФЕКТОВ.....	23	ПИР СТЕРВЯТНИКОВ.....	30
ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ.....	23	ВЕТРА ЗИМЫ.....	31
ПЕРЕБРОС.....	24	СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ.....	31
СУММИРОВАНИЕ СВОЙСТВ.....	24	КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК.....	32



СОСТАВ ИГРЫ



14 карт поддержки



4 карты небоевых фигурок



1 книга правил



9 карт боевых отрядов



52 карты тактик



1 планшет тактик



2 линейки



2 памятки



12 карт стратегий осады



20 карт тайных заданий



10 карт задач



1 жетон первого игрока



1 жетон счёта раундов



5 жетонов задач



13 жетонов слабости



13 жетонов паники



10 чёрных кубиков D6



1 белый кубик D3



13 жетонов ран



13 жетонов уязвимости



22 жетона приказов



22 жетона активации



35 жетонов победных очков

13 элементов местности



1 болото



4 груды трупов



3 частокола/
живые изгороди



1 палисад/
низкая стена



2 палисада/
разрушенные стены



1 одиночный лоток



7 лотков для пехоты



1 лоток для конницы



1 чардрово



1 лес

3 стены замка



103 фигурки



Большой
Джон Амбер



Серый Ветер



Робб Старк



Кейтилин
Старк



Санса Старк



Джейме
Ланнистер



Серсея
Ланнистер



Сир Григор
«Гора» Клиган



Тирион «Бес»
Ланнистер



2 капитана
верных мечей
Старков



24 верных меч
Старков



2 капитана
гвардии
Ланнистеров



24 гвардейца
Ланнистеров



4 всадника
Старков



12 человек
Горы



1 заступник
Амберов



12 берсерков
Амберов



1 ветеран
сражений



12 алебардчиков
Ланнистеров



ОБЩИЙ ОБЗОР И ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

«Песнь льда и огня: Настольная игра с миниатюрами» рассчитана на двоих, но в ней могут участвовать и больше игроков. Каждый командует одной из многочисленных армий Вестероса, которые сражаются за победу в Войне Пяти Королей. Игроки управляют разнообразными отрядами — от пехоты и латной конницы до огромных военных машин и чудовищных созданий. В каждой партии игроки пытаются решить те или иные задачи — от захвата территории до выполнения тайных заданий, — чтобы в конечном счёте добиться победы.

Чтобы начать игру, нужно пройти несколько этапов подготовки. Каждый из этих этапов подробно описан в соответствующем разделе.

- Составление армий
- Выбор режима игры
- Подготовка поля боя

Когда с подготовкой закончено, можно начинать игру.

Если у вас возникнут вопросы по правилам, мы с радостью вам поможем.

Пишите свои вопросы на электронную почту vorgos@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



РЕЖИМЫ ИГРЫ И ПОБЕДА

В каждой партии используется один из пяти режимов на выбор — все они отличаются стилем игры. Режимы более подробно описаны на стр. 27. Здесь представлены только общие описания:

- **Игра престолов:** в ходе сражения армии пытаются выполнить определённые задачи на поле боя. Выполнение такой задачи даёт уникальные преимущества.
- **Битва королей:** у игроков есть лишь небольшая часть армии в начале игры, а другие войска появляются на поле боя позже.
- **Буря мечей:** идёт осада хорошо укреплённого замка, и одна из армий должна отстоять его от атак другой.
- **Пир стервятников:** на поле боя становится всё больше трупов, и усталость от сражений сказывается на отрядах.
- **Ветра зимы:** каждая армия на поле боя выполняет некое тайное задание, неизвестное сопернику.

Игроки сражаются за победные очки с учётом определённых условий, установленных для каждого режима игры. Победителем становится тот, кто первым наберёт столько победных очков, сколько нужно по этим условиям.



ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

Ниже приведён список терминов, на которые часто ссылаются различные правила и карты.

АКТИВАЦИЯ: каждый отряд каждый ход выполняет активацию. Обратите внимание, что некоторые эффекты и свойства срабатывают только во время активации отряда. Они не будут срабатывать, например, во время действия вне очереди, если отряд получит такое действие.

АТАКУЮЩИЙ: отряд, который **выполняет атаку**, называется «атакующим».

В СТЫЧКЕ: считается, что отряд находится в стычке, когда он соприкасается с одним или несколькими вражескими отрядами.

ВРАЖЕСКИЙ: слова «враг» и «вражеский» относятся к любым отрядам или картам, которые **контролируете не вы**.

ДЕЙСТВИЕ ВНЕ ОЧЕРЕДИ: многие эффекты позволяют отряду выполнить действие вне очереди (*например, выполнить атаку или манёвр вне очереди*). Эти действия не затрагивают обычную активацию отряда, и их можно выполнить, даже если отряд уже был активирован в этом раунде.

ДРУЖЕСТВЕННЫЙ: слова «друг» и «дружественный» относятся к любым отрядам и картам, которые контролируете вы. Свойства или эффекты, относящиеся к дружественным отрядам, можно применить к любому дружественному отряду, лоток которого хотя бы частично находится в пределах дальности действия эффекта, в том числе и к самому отряду, который создаёт этот эффект.

ЖЕТОНЫ: используются для отслеживания различных состояний и эффектов применительно как к отрядам, так и к полю боя. Жетоны сами по себе не влияют на поле боя в физическом плане, если не указано иное.

ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ: отряд, который **подвергается атаке**, называется «защищающимся».

МЕСТНОСТЬ: это элементы на поле боя, не являющиеся фигурками: деревья, руины, валуны и т. д.

НА БЛИЖНЕЙ/ДАЛЬНОЙ ДИСТАНЦИИ: если эффект нацелен на отряд **на ближней** или **дальней дистанции**, то отряд подпадает под действие эффекта в том случае, если хотя бы часть его лотка оказалась в пределах указанной дальности. Отряды всегда считаются находящимися в пределах дальности своих собственных эффектов, и целью созданного отрядом эффекта можно выбрать самого себя, если не указано иное.

НЕ В СТЫЧКЕ: считается, что отряд находится не в стычке, когда он не соприкасается ни с одним вражеским отрядом.

ПЕРВЫЙ ИГРОК: в каждом раунде один игрок становится «первым игроком». Именно он первым активует свои отряды в этом раунде.

ПОВОРОТ: многие действия позволяют повернуть отряд. Отряд поворачивается вокруг центральной оси в любую сторону. При повороте можно игнорировать лотки других отрядов (*как дружественных, так и вражеских*), но никогда нельзя заканчивать поворот так, чтобы лоток повернутого отряда заходил на лоток другого отряда.

ПОПАДАНИЕ/ВЕРНОЕ ПОПАДАНИЕ: когда отряд атакует, каждый успех при броске даёт 1 попадание. Иногда тот или иной эффект даёт попадание автоматически, без необходимости бросать кубик; такие попадания называются верными. Все попадания и верные попадания позволяют делать броски защиты. Те попадания, которые не удалось заблокировать броском защиты, становятся **ранами**.

РАНЫ: отражают общее состояние отряда. В большинстве случаев, когда отряд получает раны, за каждую полученную рану из отряда убирается 1 фигурка. Некоторые эффекты приводят к тому, что отряду наносятся не попадания, а сразу раны. Раны нельзя заблокировать броском защиты; в таком случае отряд получает урон автоматически.

РАУНД: партия в игре «Песнь льда и огня» длится несколько раундов. Каждый раунд состоит из нескольких ходов.

СДВИГ: при сдвиге отряд передвигается на указанное расстояние (*например, сдвиг на 2 дюйма*) по прямой линии вперёд, назад или вбок (*но не по диагонали*). Во время сдвига поворачивать отряд нельзя.

ФИГУРКА: фигурки — это миниатюры, представляющие армию игрока на столе. Элементы местности и жетоны не считаются фигурками.

ХОД: считается, что игрок делает ход, когда он активует один из своих отрядов. Каждый раунд состоит из нескольких ходов игроков.





ИГРОВОЙ РАУНД

Каждая партия длится несколько **раундов**. Каждый раунд разбит на две фазы.

★ ФАЗА АКТИВАЦИИ

В фазе активации происходит большая часть действий в игре. Игроки по очереди делают ходы, активируя различные отряды. В каждом раунде первым ходит **первый игрок**. В свой ход игрок выполняет следующие шаги:

- **Применение любых эффектов, которые срабатывают в начале хода:** иногда игроки будут сталкиваться с эффектами, срабатывающими в начале хода. Эти эффекты нужно применить перед всеми остальными событиями в ход игрока.
- **Выбор отряда для активации:** игрок должен выбрать для активации 1 свой отряд, который ещё не был активирован в этом раунде. **Это может быть как боевой отряд, так и небоевая фигурка.** Этот отряд выполняет 1 действие (см. «Действия», стр. 15).
- Как только отряд завершит своё действие, все игроки до окончания хода получают по 1 возможности разыграть любые карты, применить свойства и т. д.

Когда с этим закончено, начинается ход соперника. Игроки делают ходы по очереди до тех пор, пока **все отряды и фигурки не будут активированы**. Нельзя пропускать ход, если в армии ещё остались неактивированные отряды! Только если у игрока **не осталось** отрядов, которые можно

было бы активировать, он должен пропустить свой ход и передать ход сопернику, и так до тех пор, пока соперник не активирует все свои оставшиеся отряды. Когда **все отряды** будут активированы, фаза активации закончится и наступит фаза расчистки.

★ ФАЗА РАСЧИСТКИ

В этой фазе необходимо выполнить следующие шаги:

- Применить любые эффекты, которые срабатывают в конце хода.
- Получить **победные очки** (если это применимо к выбранному режиму игры).
- Проверить, не выполнены ли **условия победы** (см. «Победные очки», стр. 28).
- Убрать все **жетоны активации** со всех отрядов.
- Убрать все фигурки с **планшета тактик**.
- Убрать все эффекты **влияния** с отрядов.
- Игроки могут сбросить с руки любые **карты тактик**.
- Затем они берут новые карты, пока на руке у каждого не будет 3 карты тактик.
 - *Количество карт на руке неограниченно, но игрок может брать дополнительные карты в конце раунда только в том случае, если на руке осталось меньше 3 карт.*
 - *Если колода тактик закончилась, пополнять её нельзя! Если игрок должен взять карты из своей колоды, а карт в ней недостаточно, игрок может взять только те карты, которые в ней есть!*
- Передать жетон **первого игрока** сопернику.
- Продвинуть жетон счёта раундов на 1 деление по **треку раундов** (трек находится на планшете тактик).

Когда эти шаги выполнены, начинается следующий раунд.



ВИДЫ ОТРЯДОВ

В игре есть три вида отрядов: **боевые отряды**, **фигурки поддержки** и **небоевые фигурки** — для каждого из них действуют свои особые правила. Когда в тексте карт или правил упоминается отряд, речь может идти как о боевых отрядах, так и небоевых фигурках.

☀ БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ

Боевые отряды — это группы воинов, которые сражаются за ваш дом на поле боя. Существует множество типов боевых отрядов: каждый представлен отдельным лотком с фигурками. Карты боевых отрядов отличаются большими размерами. Значками на картах обозначены типы отрядов:



ПЕХОТА



КОННИЦА



ЧУДОВИЩЕ

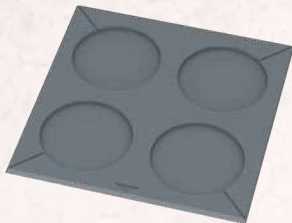


ВОЕННАЯ
МАШИНА

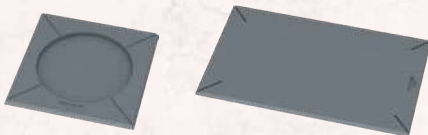
- Каждый **отряд пехоты** представляет собой лоток на **12 фигурок**. При добавлении в армию отряда пехоты вы заполняете 1 лоток фигурками пехотинцев. Фигурки, принадлежащие к разным типам отрядов, **нельзя** ставить в один лоток.



- Каждый **отряд конницы** представляет собой лоток на **4 фигурки**. При добавлении в армию отряда конницы вы заполняете 1 лоток фигурками конницы. Фигурки, принадлежащие к разным типам отрядов, **нельзя** ставить в один лоток.



- Есть и другие виды отрядов — это могут быть воины-одиночки, чудовища или крупные военные машины. Для них используются **маленькие** или **большие одиночные лотки**, поскольку такие отряды обычно состоят из одной фигурки.



На любом лотке всегда есть следующие элементы:

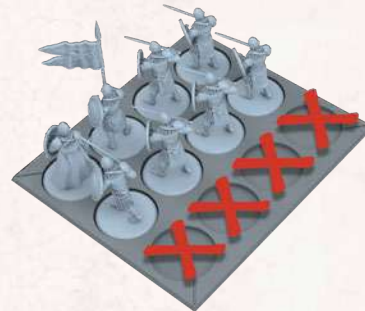
- **Стрелка «Вперёд»:** указывает переднюю сторону («фронт»), а также используется как точка отсчёта дистанции для дистанционных атак.
- **Места для отдельных фигурок:** фигурки отражают число ран, которое может получить отряд, и убираются с лотка по мере того, как отряд получает раны. Когда из отряда убирается последняя фигурка, отряд считается уничтоженным и должен быть убран с поля боя.
- **Секторы обзора:** отметки на углах лотка позволяют определить, что отряд может видеть на поле боя, а также где по отношению к отряду находятся другие отряды — со стороны фронта, фланга или тыла. Подробнее этот вопрос рассматривается на стр. 14.
- **Ряды:** на многие эффекты в игре влияет то, сколько в лотке осталось заполненных рядов. Каждый отряд пехоты состоит из **трёх рядов**, каждый отряд конницы — из **двух**. У одиночных отрядов нет рядов, поскольку в них обычно только одна фигурка.

В описании многих эффектов упоминаются **оставшиеся ряды** отряда. Считается, что ряд потерян, только в том случае, если из него убрана последняя фигурка. Иными словами, пока в ряду остаётся хотя бы одна фигурка, отряд получает все преимущества от присутствия этого ряда.

Когда из отряда нужно убрать фигурки, их **всегда** убирают из последнего оставшегося ряда справа налево. При этом начать убирать фигурки из следующего ряда можно только тогда, когда в предыдущем не осталось ни одной фигурки.



ПРИМЕР: если отряд получает 3 раны (то есть из него нужно убрать 3 фигурки), в нём всё равно останется 3 ряда, так как в ряду всё ещё остаётся 1 фигурка. Если и эта последняя фигурка будет уничтожена, то количество оставшихся рядов в отряде сократится до 2.



Отряд выше потерял все фигурки в последнем ряду — таким образом, в нём осталось только 2 ряда.

• КАРТА БОЕВОГО ОТРЯДА — ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

АТАКА

У каждого отряда есть одна или несколько атак. Для каждой приводится следующая информация:

- **Название атаки.**
- **Точность:** то, насколько умело отряд обращается с оружием. Чем меньше это значение, тем выше точность.
- **Кубики атаки:** когда отряд использует выбранную атаку, игрок бросает несколько кубиков, исходя из числа оставшихся в отряде рядов. Зелёное значение используется, если у отряда остались все три ряда, жёлтое — если один ряд потерян, и красное — если потеряны 2 ряда.

СКОРОСТЬ

Эта характеристика показывает, насколько быстро отряд передвигается по полю боя.

БОЕВОЙ ДУХ

Моральное состояние отряда. Чем меньше это значение, тем выше боевой дух.

ЗАЩИТА

Эта характеристика показывает, насколько хорошо у отряда получается отбивать вражеские атаки. Чем меньше это значение, тем лучше защита.



ГЕРБ ДОМА

Сторона, к которой принадлежит отряд.

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

СВОЙСТВА

У отрядов может быть одно или несколько свойств. Каждое свойство уникально, и в его описании приводятся правила его применения. Иногда рядом со свойством будет стоять тот или иной значок. Он служит визуальным напоминанием о том, когда применяется свойство. Некоторые примеры:



БЛИЖНЯЯ/ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА: эти значки показывают, что свойство привязано к ближней или дистанционной атаке, которую выполняет отряд.



ПРИКАЗ: приказы — это особые свойства, которые можно использовать один раз за раунд (см. «Приказы», стр. 24).



РАНЫ: этот значок показывает, что каждая фигурка в отряде в состоянии выдержать несколько ран, прежде чем будет уничтожена (см. «Раны», стр. 24).

Если не указано иное, свойства применяются всегда в обязательном порядке.

ПРИМЕР: у атаки *алебардщиков Ланнистеров* есть свойство «*Рассечение*». Это свойство *всегда* применяется к атаке этого отряда. Игрок *обязан* его применять. А в описании свойства «*Сопротивление*» сказано, что отряд *может* применить это свойство — иначе говоря, это свойство является *необязательным*.

ТИП ОТРЯДА

В описании некоторых эффектов может упоминаться тип отряда. В игре четыре типа отрядов:



ПЕХОТА



КОННИЦА



ЧУДОВИЩЕ



ВОЕННАЯ
МАШИНА

ГЕРБ ДОМА
Сторона, к которой принадлежит отряд.

НАЗВАНИЕ ОТРЯДА

ИНФОРМАЦИЯ
Здесь приводятся краткие сведения об истории этого отряда в «Песни льда и огня», а также его роли на поле боя.

СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ
Это значение показывает, сколько очков будет стоить включенные 1 лотка, заполненного фигурками этого типа, в состав вашей армии.

ТИП ОТРЯДА
(См. предыдущий раздел)

АЛЕБАРДШИКИ ЛАННИСТЕРОВ

Хотя алебардшики дома Ланнистеров могут успешно атаковать, лучше всего они проявляют себя в оборонительном строю. Враг не стоит думать дважды, прежде чем начинать наступление на строй алебардшиков, занявших укрепленную позицию. Алебардшиков стоит защищать от обхода с флангов или дистанционных атак, но при надлежащем командовании ни один враг не пройдет мимо них.

6



★ ФИГУРКИ ПОДДЕРЖКИ

Фигурки поддержки — это могучие воины, которых можно добавить в боевые отряды, чтобы те получили новые свойства. К фигуркам поддержки применяются следующие правила:

- В процессе создания армии (см. «Составление армии», стр. 25) можно приобрести фигурку поддержки для боевого отряда. Приобретённая фигурка поддержки добавляется к боевому отряду и далее во всех отношениях считается частью этого отряда. За исключением случаев, когда об этом сказано в описании того или иного эффекта, фигурку поддержки нельзя выделить из остального отряда.
- Разрешается приобрести только 1 фигурку поддержки для каждого боевого отряда.
- Фигурку поддержки можно добавлять только в отряд **того же типа**, к которому относится она сама (пехота, конница и т. д.).



ПЕХОТА

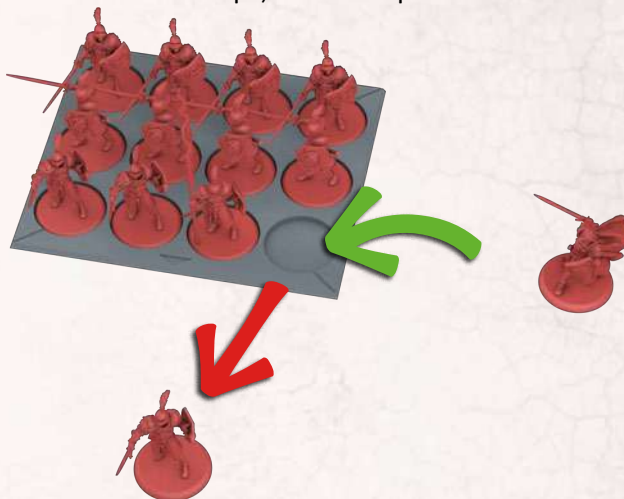


КОННИЦА

- При добавлении фигурки поддержки в отряд она заменяет одну из обычных фигурок в этом отряде и **всегда** устанавливается на место самой левой фигурки в **переднем ряду** отряда. Это означает, что при уничтожении отряда фигурка поддержки **всегда будет последней** уничтоженной фигуркой в отряде.
- В некоторых исключительных ситуациях в отряде может быть несколько фигурок поддержки. В таком случае вторая фигурка поддержки ставится на место второй слева обычной фигурки в переднем ряду и т. д. Порядок взаимного расположения фигурок поддержки определяет владелец боевого отряда.



Соответствующая карта поддержки кладётся под карту боевого отряда



ТИП ОТРЯДА
Показывает, к какому типу боевого отряда можно добавить фигурку поддержки.

НАЗВАНИЕ ФИГУРКИ ПОДДЕРЖКИ

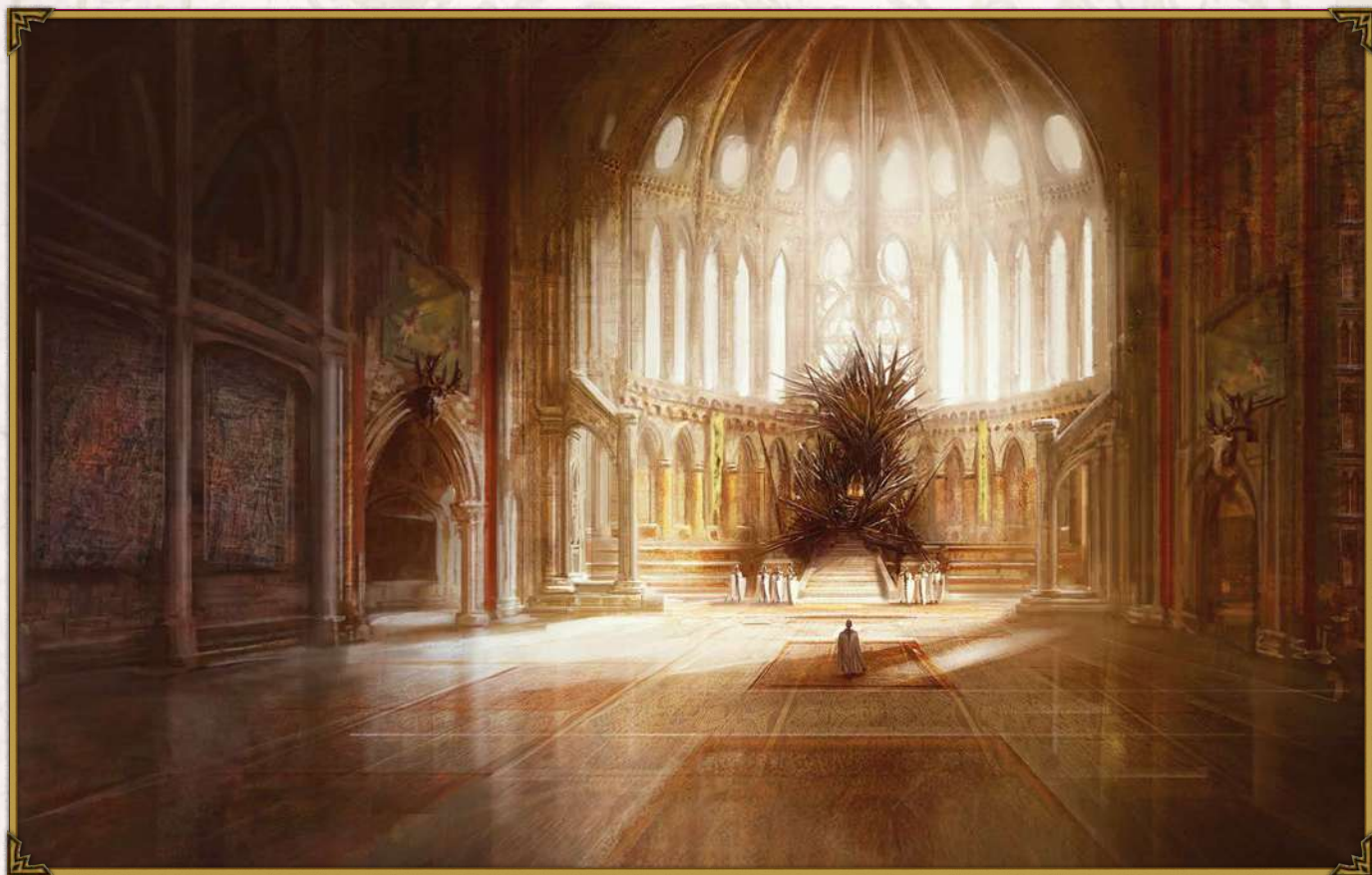
СВОЙСТВА
Отряд, к которому добавлена фигурка поддержки, получает все её свойства. Считается, что источником этих свойств является боевой отряд в целом.

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ
Это значение показывает, сколько очков будет стоить включение этой фигурки поддержки в состав вашей армии.

ТИП ОТРЯДА
Показывает, к какому типу боевого отряда можно добавить фигурку поддержки.

ОБОРОТ



✦ НЕБОЕВЫЕ ФИГУРКИ

Небоевые фигурки (НБФ) — это влиятельные персонажи, которые действуют за кулисами, вдали от полей сражений, каждый в интересах своего дома. Эти фигурки не выставляются на поле боя — вместо этого они используются вместе с **планшетом тактик**, который подробно описывается далее (см. «Планшет тактик», стр. 21). Небоевые фигурки также считаются отрядами.

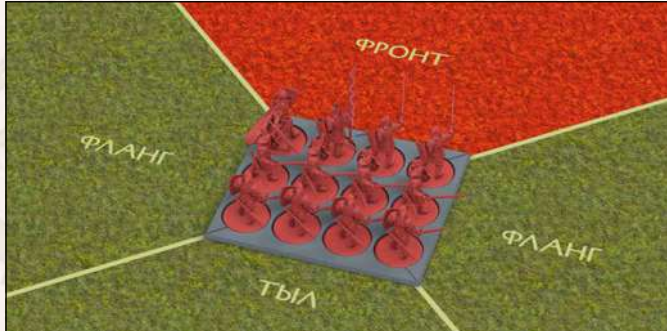


Специальный значок на карте характеристик фигурки указывает, что она небоевая



★ ЛИНИЯ ОБЗОРА

Линия обзора (ЛО) определяет, что может видеть отряд. Как правило, эта информация используется для определения того, что отряд может выбрать целью при атаке, а также в каком месте он будет соприкасаться с врагом после наступления. На лотке каждого отряда есть отметки, используемые для обозначения **секторов обзора**. У каждого отряда четыре сектора обзора: **фронт**, **тыл** и два **фланга**.



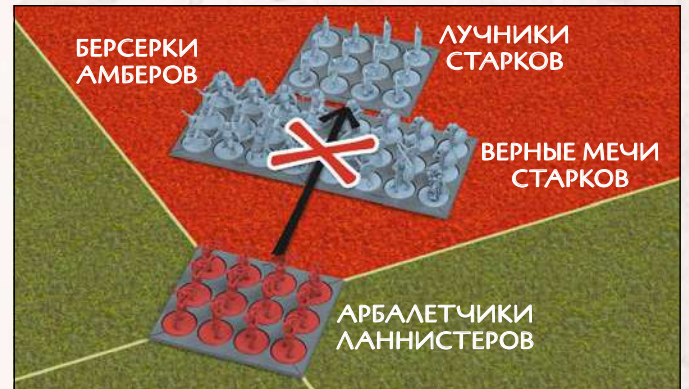
Чтобы понять, что может видеть отряд, выберите любую точку на передней стороне лотка вашего отряда. Если из неё можно провести непрерывную и не упирающуюся в преграды линию хотя бы к одной точке цели во фронтальном секторе обзора вашего отряда, то считается, что ваш отряд видит такую цель (*цель находится на линии обзора*). Обратите внимание, что другие отряды (а также некоторые элементы местности) перекрывают линию обзора.



Отряд Ланнистеров **видит** берсерков Амберов, так как по крайней мере часть лотка берсерков находится во фронтальном секторе обзора гвардейцев Ланнистеров.



Отряд Ланнистеров **не видит** берсерков Амберов, так как ни одна часть лотка берсерков не находится во фронтальном секторе обзора гвардейцев Ланнистеров.



Отряд арбалетчиков Ланнистеров **не видит** отряд лучников Старков, так как 2 отряда перед арбалетчиками Ланнистеров перекрывают любые возможные линии обзора.

Важно учитывать, каким именно сектором обзора обращён к вам вражеский отряд, так как вы получаете преимущества при атаке или наступлении во фланг или в тыл врага (см. «Наступление», стр. 18, и «Преимущества в бою», стр. 20).

Если отряд одновременно попадает в несколько секторов обзора другого отряда, он будет считаться попавшим в тот сектор обзора, где находится большая часть его лотка. **Эта проверка всегда производится с точки зрения отряда, выбранного целью.**



Берсерки Амберов хотят начать наступление на отряд гвардейцев Ланнистеров. Сначала нужно проверить, в какой сектор обзора гвардейцев попал их отряд, поскольку от этого зависит, в каком месте поля он соприкоснётся с гвардейцами. Лоток берсерков Амберов попадает во **ФРОНТАЛЬНЫЙ** и **ФЛАНГОВЫЙ** секторы обзора гвардейцев, но большая часть лотка берсерков находится во **ФЛАНГОВОМ** секторе. Это означает, что, если берсерки пойдут в наступление, они подойдут к гвардейцам со стороны **ФЛАНГА**. Не самое лучшее положение для гвардейцев!



ДЕЙСТВИЯ

При активации боевого отряда можно выбрать 1 действие из следующего списка:

- МАНЁВР
- МАРШ-БРОСОК
- ОТСТУПЛЕНИЕ
- АТАКА
- НАСТУПЛЕНИЕ

Также во время активации отряда можно отказаться выполнять действия (*хотя такое бездействие редко бывает полезным*). После того как отряд завершит своё действие (*или игрок решит не выполнять этим отрядом никакого действия*), активация отряда закончена. Чтобы показать это, положите на отряд **жетон активации**.

• ДЕЙСТВИЯ ВНЕ ОЧЕРЕДИ •

Иногда тот или иной эффект позволяет отряду выполнить действие вне очереди. Эти действия никак не затрагивают обычную активацию отряда, и их можно выполнить, даже если отряд уже был активирован в этом раунде.

• ПОВОРОТ •

Многие действия позволяют повернуть отряд. В таком случае отряд поворачивается вокруг центральной оси в любом направлении. При повороте можно игнорировать лотки других отрядов (*как дружественных, так и вражеских*), но нельзя заканчивать поворот так, чтобы лотки отрядов заходили друг на друга.

• ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ПРИ ДВИЖЕНИИ •

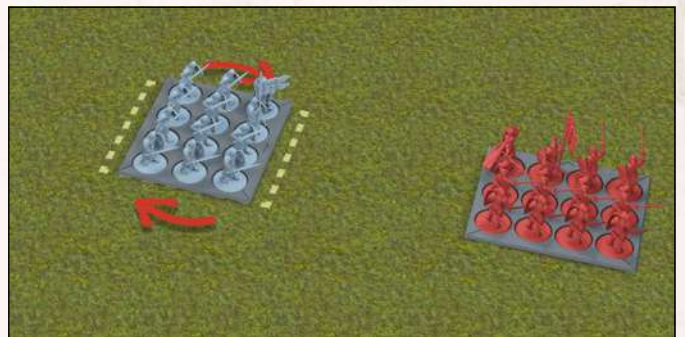
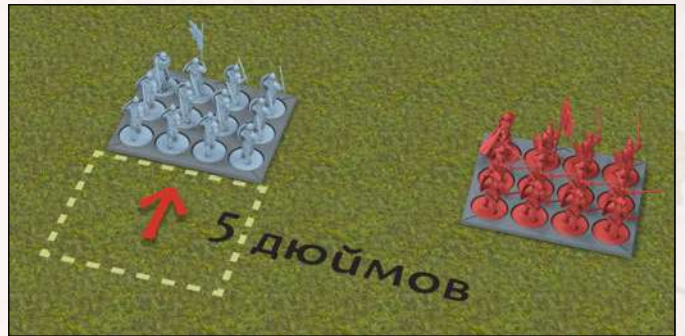
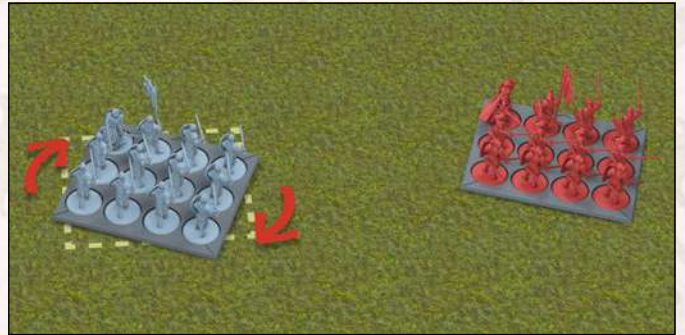
- Отряд не может закончить движение в пределах 1 дюйма от вражеского отряда. Исключение: после выполнения действия «Наступление» отряды могут соприкоснуться.
- Отряды могут свободно передвигаться через лотки других дружественных отрядов, при условии что лотки отрядов не будут заходить друг на друга, когда движение закончится (*это относится и к повороту*).

★ МАНЁВР

Манёвр позволяет отряду передвигаться по полю боя; при этом отряд можно повернуть в другую сторону и перейти на более выгодную позицию.

Находясь в стычке, отряд не может выполнить манёвр.

Когда боевой отряд выполняет действие «Манёвр», перед началом действия его можно повернуть в любом направлении. После этого его можно передвинуть вперёд по прямой на любое расстояние, не превышающее его характеристику скорости. Как только движение закончено, отряд можно снова повернуть в любом направлении.



Отряд верных мечей Старков выполняет поворот, передвигается вперёд по прямой согласно своей характеристике скорости (то есть на 5 дюймов), а затем выполняет ещё один поворот.



✪ МАРШ-БРОСОК

Марш-бросок позволяет отряду быстро преодолевать большое расстояние по полю боя.

Находясь в стычке, отряд не может выполнить марш-бросок.

Когда боевой отряд выполняет марш-бросок, его можно передвинуть строго вперёд на любое расстояние, не превышающее его удвоенную характеристику скорости. Отряд **не может** выполнить поворот перед марш-броском. Как только это движение закончено, отряд можно повернуть в любом направлении.



Отряд верных мечей Старков выполняет марш-бросок. Его можно передвинуть на расстояние до 10 дюймов (в два раза дальше, чем позволила бы характеристика скорости, равная 5), а затем повернуть.

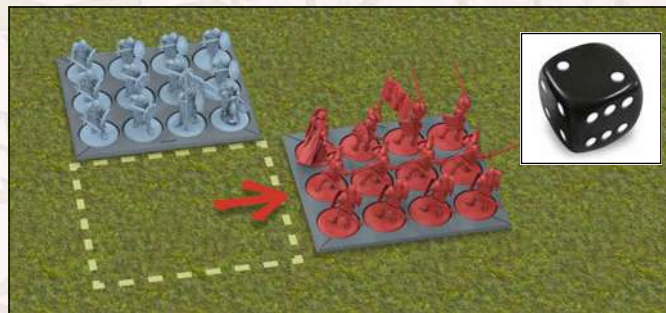
✪ ОТСТУПЛЕНИЕ

Отступление позволяет находящемуся в стычке отряду оторваться от своего врага и выйти из боя.

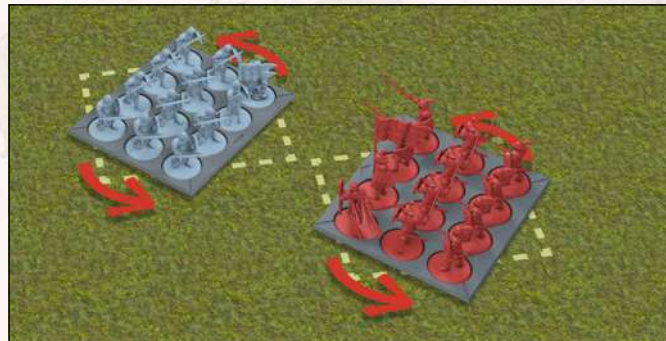
Выполнить отступление можно, только если отряд находится в стычке с вражеским отрядом.

Когда боевой отряд выполняет действие «Отступление», сначала нужно бросить кубик D6. После этого боевой отряд может передвинуться **назад или вбок** по прямой линии на любое расстояние, не превышающее сумму его характеристики скорости и результата броска D6 (это редкий случай, когда лоток можно передвигать вбок или назад без предварительного поворота, сохраняя то же самое направление). Как только это движение закончено, отряд можно повернуть в любом направлении.

Кроме того, если после завершения отступления вражеский отряд (или несколько отрядов) больше не находятся в стычке, каждый из этих врагов может немедленно выполнить поворот вне очереди.



Гвардейцы Ланнистеров хотят отступить от верных мечей Старков. Играющий за гвардейцев бросает кубик D6. У него выпало 2. Гвардейцев можно передвинуть назад или вбок на расстояние, не превышающее 6 дюймов (2 + скорость 4).



Как только движение закончено, гвардейцы могут выполнить поворот. Поскольку отряд верных мечей больше не находится в стычке, он может выполнить поворот вне очереди.

Обратите внимание, что отступление подчиняется всем обычным правилам движения, в том числе нельзя передвигать лоток через лотки вражеских отрядов или заканчивать движение так, чтобы лотки заходили друг на друга. Это означает, что в игре могут быть ситуации, когда отряд не сможет отступить по правилам (например, отряд окружён со всех сторон или ему не хватает места, чтобы отступить и не оказаться в пределах 1 дюйма от вражеского отряда).

✪ АТАКА

Это действие позволяет отряду выполнить ближнюю или дистанционную атаку против вражеского отряда.

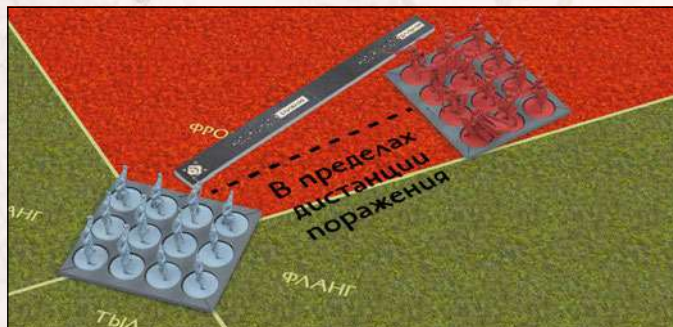
Определите, какой вид атаки вы будете выполнять. Для каждого вида атаки есть свои правила.

• ДИСТАНЦИОННАЯ АТАКА

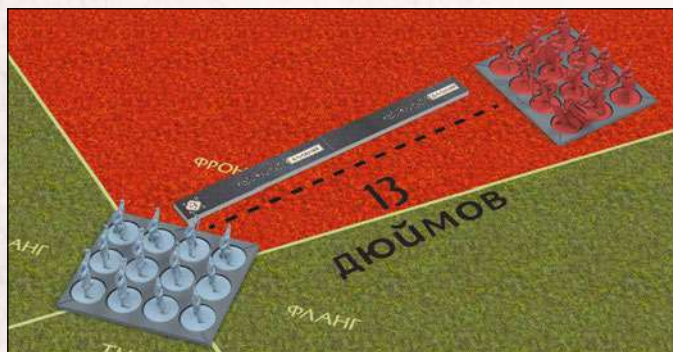
- Находясь в стычке, отряд не может выполнить дистанционную атаку.
- Отряд **должен** иметь характеристику дистанционной атаки, чтобы её выполнить.
- Перед тем как выполнить дистанционную атаку, отряд может выполнить сдвиг на расстояние, не превышающее 2 дюйма.
- Когда сдвиг завершён, игрок, контролирующий отряд, выбирает 1 вражеский отряд на линии обзора и в пределах дистанции своей дистанционной атаки и проводит против него бросок атаки (см. «Проведение броска атаки», стр. 19).

• ПРОВЕРКА ДИСТАНЦИИ •

- Для всех дистанционных атак обязательно указывается, на какой дистанции они выполняются: ближней или дальней. Атаки на ближней дистанции имеют максимальную дистанцию поражения 6 дюймов, на дальней — 12.
- Чтобы определить, находится ли отряд на дистанции поражения, приложите один конец линейки к стрелке «Вперёд» на лотке атакующего и измерьте расстояние до любой точки лотка отряда-цели. Если хотя бы часть лотка цели попадает в пределы дистанции поражения этой атаки, по этому врагу можно выполнить дистанционную атаку (при условии, что этот враг находится на линии обзора).



Лучники Старков выполняют дистанционную атаку против Ланнистеров. В характеристиках атаки лучников «Град стрел» указана **дальняя дистанция** (12 дюймов). Приставив линейку к стрелке «Вперёд» своего отряда, игрок видит, что гвардейцы находятся в пределах дистанции поражения.



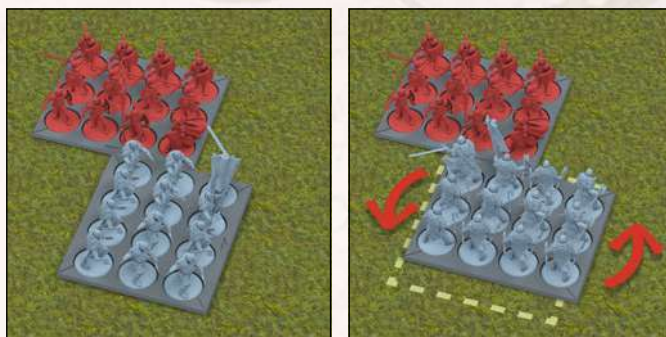
В этом примере гвардейцы Ланнистеров находятся во фронтальном секторе обзора лучников Старков, но вне дистанции поражения, то есть лучники не могут атаковать гвардейцев с помощью дистанционной атаки!

• ОБСТРЕЛ СТЫЧКИ •

Иногда приходится идти на крайние меры. Ваши отряды могут беспрепятственно обстреливать врагов, находящихся в стычке с дружественными отрядами (при условии что враг находится на линии обзора стреляющего). Но при таком обстреле после завершения атаки все дружественные отряды, находящиеся в стычке с этим врагом, должны проходить проверку на панику (см. «Проверка на панику», стр. 20).

• БЛИЖНЯЯ АТАКА

- Выполнить ближнюю атаку можно, только если отряд находится в стычке.
- Отряд **должен** иметь характеристику ближней атаки, чтобы её выполнить.
- Когда ваш отряд выполняет ближнюю атаку, находясь в стычке только с 1 вражеским отрядом, вы можете сначала изменить направление вашего отряда так, чтобы он располагался фронтом к врагу (в случае если враг зашёл вам во фланг или в тыл). Если ваш отряд находится в стычке с нескольких сторон, он **не может** изменять направление. Враги не дают ему этого сделать! После этого лоток вашего отряда можно сдвинуть так, чтобы на 100% выровнять центры лотков двух отрядов, либо так, чтобы лотки выровнились только на 50% (чтобы в дальнейшем другой дружественный отряд также мог вступить в стычку с этим врагом в том же секторе обзора).
- Завершив эти шаги, отряд должен выбрать 1 из своих ближних атак и провести бросок атаки против того врага, с которым он находится в стычке (см. «Проведение броска атаки», стр. 19). Обратите внимание, что такой враг **не обязан** быть на линии обзора атакующего отряда. Атакующий отряд может выбрать в качестве цели атаки **любой** вражеский отряд, с которым он находится в стычке!



Отряд берсерков Амберов находится в стычке с отрядом гвардейцев Ланнистеров, который зашёл берсеркам во фланг. Выполняя ближнюю атаку, берсерки могут изменить направление, чтобы обратиться к гвардейцам Ланнистеров фронтальной стороной, а также сдвинуться так, чтобы лотки участников стычки соприкасались на 50%.



Берсерков атакуют с двух сторон, то есть они не могут изменить направление в начале своего действия. Тем не менее они могут по-прежнему атаковать вражеский отряд, пусть даже он не находится на линии обзора.

НАСТУПЛЕНИЕ

Это действие позволяет отряду быстро продвинуться к врагу и провести мощную атаку с наскока.

Находясь в стычке, отряд не может выполнить наступление.

Сначала отряд должен выбрать для наступления цель, которая удовлетворяет следующим требованиям:

- Вражеский отряд должен находиться на линии обзора атакующего отряда на момент начала действия.
- В секторе обзора вражеского отряда должно быть свободное место, куда можно подставить лоток атакующего (см. «Определение сектора обзора» ниже). Если в том же секторе обзора врага уже находится в стычке другой отряд и лотки отрядов в стычке выровнены на 100%, выполнить наступление на врага нельзя (см. «Выравнивание с врагом» ниже). Это также означает, что отряд не может находиться в стычке более чем с двумя врагами с одной и той же стороны (фронта, фланга или тыла).
- Враг должен находиться в пределах максимального расстояния, на которое может передвинуться атакующий отряд (с учётом броска кубика, см. ниже). **Нельзя объявлять наступление, если ваш отряд не может успешно выполнить это действие.**

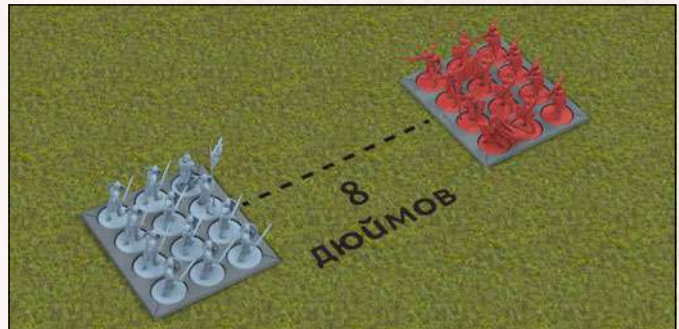
Если все условия соблюдены, можно начать наступление на врага. Выполните следующие шаги:

- **Определение сектора обзора:** сначала определите, в каком секторе обзора защищающегося отряда находится атакующий (см. «Линия обзора», стр. 14). Если наступление будет успешным, атакующий отряд соприкоснётся с врагом в том же секторе обзора, в каком он начал наступать. Если лоток атакующего попадает в несколько секторов обзора защищающегося, используйте тот из секторов, в который попадает большая часть лотка. **Если два сектора обзора делят лоток пополам, можно выбрать любой из них.**
- **Поверните атакующий отряд:** перед наступлением атакующий отряд можно повернуть в любом направлении, но только при условии, что после поворота выбранной целью вражеский отряд останется на линии обзора.
- **Бросьте кубик, чтобы определить дистанцию наступления, и передвиньте атакующий отряд:** атакующий игрок бросает кубик D6. Сумма выпавшего на кубике значения и скорости атакующего отряда даёт **общую дистанцию наступления** в дюймах. Затем атакующий отряд передвигается вперёд по прямой на расстояние, равное **общей** дистанции наступления, и останавливается только в том случае, если соприкоснётся с элементом местности или другим отрядом, через которые он не может пройти (в этом случае нужно остановиться на расстоянии 1 дюйма от этого элемента или отряда). Если в какой-либо момент этого движения атакующий соприкоснётся с лотком отряда-цели, **наступление считается успешным**. Если по какой-либо причине атакующий не может соприкоснуться с лотком отряда-цели (например, результат броска кубика слишком низок), наступление считается **неудачным** (см. стр. 19). Кроме того, если при определении дистанции наступления на кубике выпало 1, действие превращается в **беспорядочное наступление** (см. стр. 19).
- **Выравнивание с врагом:** если наступление прошло успешно, нужно выравнивать атакующий отряд с отрядом-целью. Лоток атакующего отряда либо размещается так, чтобы выровнять центры лотков двух отрядов,

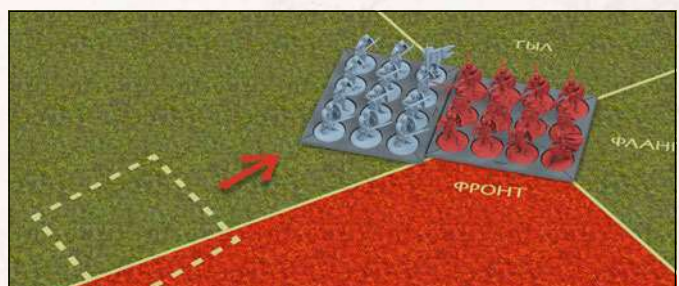
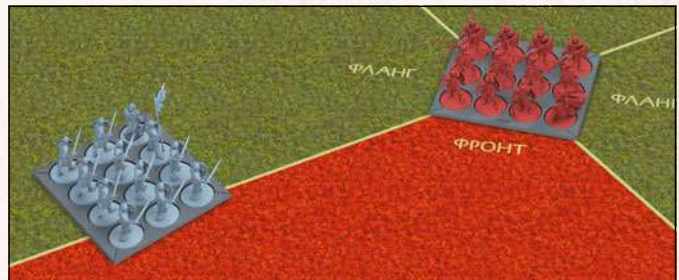
либо так, чтобы лотки выровнились на 50% (чтобы в дальнейшем другой дружественный отряд также мог вступить в стычку с этим врагом). В любом случае это происходит в том секторе обзора вражеского отряда, который был определён ранее.

В редких случаях лотки отрядов не получается выровнять ни на 50%, ни на 100%. В этом случае лоток защищающегося отряда нужно передвинуть так, чтобы оба лотка можно было выровнять на 50% или 100%. В случае если ни один отряд нельзя передвинуть так, чтобы они соприкасались как минимум на 50%, их нужно установить так, чтобы длина линии соприкосновения была как можно ближе к 50%.

- **Проведение броска атаки:** когда атакующий отряд выставлен на окончательную позицию, он проводит бросок ближней атаки против защищающегося (см. «Проведение броска атаки», стр. 19). Атака в результате успешного наступления получает **преимущество** — любой промах можно перебросить.



В этом примере верные мечи Старков находятся на расстоянии 8 дюймов от гвардейцев Ланнистеров. Их скорость — 5. Игроку нужно выбросить 3 или больше, чтобы провести успешное наступление на гвардейцев Ланнистеров.



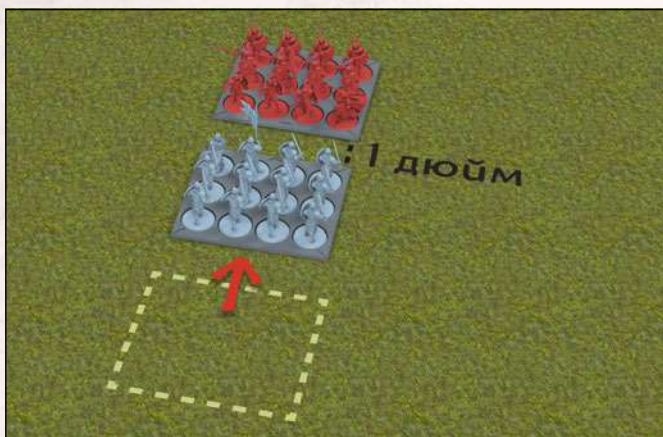
Большая часть лотка верных мечей находится во фланговом секторе обзора гвардейцев. Если результат броска кубика будет достаточно высок, чтобы верные мечи могли соприкоснуться с вражеским отрядом, они смогут выровняться с флангом гвардейцев и получить преимущество при атаке!

• БЕСПОРЯДОЧНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ •

Иногда что-то может помешать наступлению, будь то запоздалые приказы, неслаженное движение или что-то другое, что может помешать отряду организованно наступать на врага. Если атакующий выбросил на кубике 1 при определении дистанции наступления, то оно становится беспорядочным: атакующий не получит **преимущества наступления** в этой атаке и не сможет разыгрывать **карты тактик** до конца действия этого отряда.

• НЕУДАЧНОЕ НАСТУПЛЕНИЕ •

Обстоятельства могут сложиться так, что отряд в результате наступления не соприкоснётся с отрядом-целью — чаще всего это происходит из-за того, что результат броска кубика недостаточно высок. Вне зависимости от причины, если атакующий отряд не смог соприкоснуться со своей целью во время наступления, такое наступление считается неудачным. Атакующий отряд должен пройти **проверку на панику** (см. «Проверки на панику», стр. 20), после чего его активация немедленно заканчивается.



Верные мечи Старков находятся на расстоянии 8 дюймов от соперника, а их скорость равна 5. Для успешного наступления нужно выбросить 3 или больше, но выпало только 2. Отряд двигается на 7 дюймов вперёд по прямой и не доходит 1 дюйма до соприкосновения с гвардейцами. Не слишком хорошая позиция!



ПРОВЕДЕНИЕ БРОСКА АТАКИ

Чтобы провести бросок, выполните следующие шаги:

- **Определение количества кубиков атаки:** в описании каждой атаки указано, сколько кубиков нужно бросить для атаки. Их количество зависит от того, сколько рядов осталось в атакующем отряде.
- **Бросок атаки:** каждый результат, равный характеристике «Точность» или превышающий её, считается попаданием. Если результат меньше, это промах. Кроме того, если на кубике выпало 1, это всегда промах, а если на кубике выпало 6, это всегда попадание, независимо от модификаторов.
- **Защищающийся игрок делает бросок защиты:** защищающийся бросает 1 кубик на каждое попадание. Каждый бросок, равный характеристике «Защита» его отряда или превышающий её, считается успешным и блокирует 1 попадание атакующего. Кроме того, если на кубике выпало 6, бросок автоматически считается успешным и всегда блокирует попадание, независимо от модификаторов. Если на кубике выпало 1, это всегда неудача, независимо от модификаторов.
- **Защищающийся отряд получает раны:** за каждое незаблокированное попадание защищающийся отряд получает 1 рану. Если для конкретного отряда не указано иное, за каждую рану нужно убрать из отряда 1 фигурку. Помните, что фигурки всегда убираются из последнего оставшегося ряда справа налево и что **фигурка поддержки всегда** убирается из отряда последней.
- **Защищающийся отряд проходит проверку на панику:** после того как фигурки убраны из лотка, защищающийся отряд должен пройти проверку на панику (см. «Проверки на панику», стр. 20). Если отряд не получил ран от атаки (то есть все попадания заблокированы или все кубики дали промах), делать бросок не нужно: в этом случае проверка на панику автоматически считается пройденной. (Важно отметить, что отряд всё равно считается прошедшим проверку, хотя она и была пройдена автоматически, — здесь могут сработать различные свойства или эффекты!)

• РЫВОК ВПЕРЁД! •

Если атакующий отряд полностью уничтожил вражеский отряд ближней атакой (включая и проверку на панику), набранный разбег позволяет атакующему совершить рывок вперёд! Атакующий отряд может немедленно выполнить **манёвр** вне очереди (при условии что он в этот момент не находится в стычке). Кроме того, любые другие дружественные отряды, которые находились в стычке с уничтоженным вражеским отрядом (и только с ним), могут немедленно выполнить **поворот** вне очереди.



★ ПРЕИМУЩЕСТВА В БОЮ

Если отряд зашёл врагу во фланг или в тыл либо атакует в результате наступления, его атака получает определённые преимущества.

- **ПРЕИМУЩЕСТВО НАСТУПЛЕНИЯ:** выполняя ближнюю атаку в результате действия «Наступление», отряд может перебросить любые промахи.
- **ПРЕИМУЩЕСТВО АТАКИ С ФЛАНГА:** если отряд выполняет ближнюю атаку, находясь во фланговом секторе обзора врага, этот враг получает -1 ко всем своим броскам защиты и броскам проверки на панику.
- **ПРЕИМУЩЕСТВО АТАКИ С ТЫЛА:** если отряд выполняет ближнюю атаку, находясь в тыловом секторе обзора врага, этот враг получает -2 ко всем своим броскам защиты и броскам проверки на панику.



ПРОВЕРКИ БОЕВОГО ДУХА И ПАНИКА

Многие эффекты требуют пройти проверку боевого духа отряда. При проверке боевого духа нужно бросить 2 кубика. Если **сумма** выпавших значений **больше или равна** характеристике боевого духа отряда, он успешно прошёл проверку. В противном случае проверка провалена. В описании эффекта, вызвавшего проверку боевого духа, указано, что происходит в случае успеха или провала.



ПРИМЕР: у отряда верных мечей Старков характеристика боевого духа равна 6, и этот отряд должен пройти проверку боевого духа. Игрок бросает 2 кубика и получает 6 и 2. Сумма равна 8 — отряд успешно прошёл проверку!

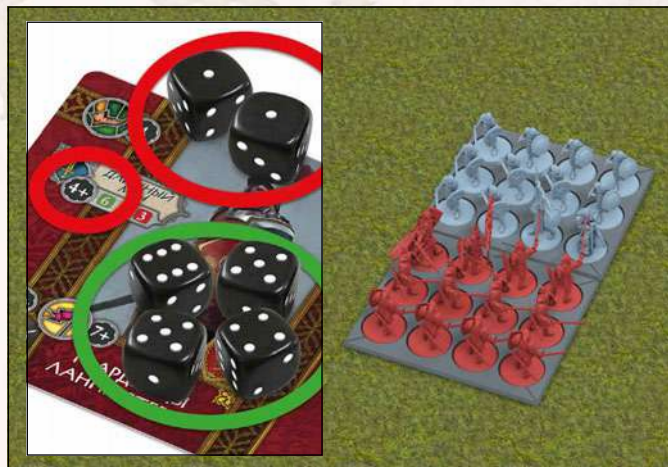
★ ПРОВЕРКИ НА ПАНИКУ

Самый распространённый тип проверок боевого духа в игре — это **проверки на панику**. Такие проверки обычно происходят после того, как отряд подвергся атаке, но их также могут вызвать другие эффекты.

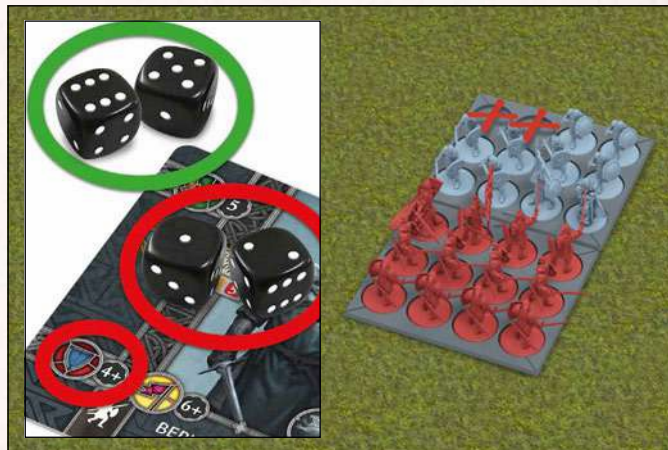
Проходя проверку на панику, бросьте 2 кубика и сравните получившуюся сумму с характеристикой боевого духа, как объяснялось выше. Если отряд успешно пройдёт эту проверку, ничего не произойдёт. Однако в случае провала отряд **автоматически получит 1 рану** (это означает отсутствие броска защиты!) за каждую единицу разницы между суммой на кубиках и характеристикой боевого духа.



ПРИМЕР: отряд верных мечей Старков только что подвергся атаке и теперь должен пройти проверку на панику. Старк бросает 2 кубика, суммарный результат — 4. Это на 2 меньше, чем характеристика боевого духа отряда, поэтому отряд автоматически получает 2 раны (и из него нужно убрать 2 фигурки)!



ПРИМЕР АТАКИ: в стычке находятся гвардейцы Ланнистеров и верные мечи Старков. Идёт активация Ланнистеров, и игрок хочет атаковать верных мечей в ближнем бою. В отряде гвардейцев заполнены все ряды, так что, исходя из характеристик отряда, нужно бросить 6 кубиков атаки с точностью 4+. Бросок даёт 6, 6, 6, 6, 6 и 6. Это 4 попадания и 2 промаха.



Старк должен бросить 4 кубика защиты — 1 за каждое попадание. Характеристика защиты верных мечей равна 4+, поэтому каждый бросок на 4 или выше блокирует 1 попадание. Бросок даёт 4, 4, 4 и 4, блокируя только 2 из 4 попаданий. Это означает, что отряд получает 2 раны и игрок должен убрать из отряда 2 фигурки.



Теперь верные мечи должны пройти проверку на панику. Игрок бросает 2 кубика, выпало 5 и 1 — в сумме 4. Эту сумму сравнивают с характеристикой боевого духа отряда, которая равна 6+. Это означает, что отряд провалил проверку на панику и получает ещё 2 раны. Таким образом, в ходе атаки отряд потерял в общей сложности 4 фигурки.



ПЛАНШЕТ ТАКТИК И НЕБОЕВЫЕ ФИГУРКИ



Планшет тактик отражает закулисные интриги, связанные с войной. На планшете тактик есть 5 ячеек. Каждая даёт уникальные преимущества, когда её захватывает НБФ.

- **КОРОНА:** отражает политические манипуляции и интриги.
- **БОГАТСТВО:** отражает ресурсы вашего дома и его способность направлять в бой подкрепления.
- **ТАКТИКА:** отражает коммуникации и стратегическое планирование на поле боя.
- **БОЙ:** отражает приказы на решительные действия на поле боя.
- **МАНЁВР:** отражает приказы на быстрое перемещение по полю боя.





★ ДЕЙСТВИЯ НЕБОЕВЫХ ФИГУРОК

В отличие от боевого отряда, при активации небоевой фигурки у неё есть только 1 возможное действие: передвинуться на одну из пустых ячеек планшета тактик. Когда это происходит, немедленно срабатывает эффект, связанный с этой ячейкой. Пока НБФ находится на ячейке, считается, что она **контролирует** эту ячейку (*и это может вызвать срабатывание эффектов на других картах*).

Кроме того, у многих НБФ есть дополнительные свойства, которые срабатывают, когда они захватывают ячейку.



• ПЛАНШЕТ ТАКТИК ЗАПОЛНЕН •

Если НБФ была активирована, но на планшете тактик не осталось незанятых ячеек, то НБФ не передвигается на планшет тактик и её активация тут же заканчивается.

• ВЛИЯНИЕ •

Один из наиболее распространённых видов свойств для небоевых фигурок — свойство **влияния**. Когда НБФ с таким свойством захватывает ячейку на планшете тактик, соответствующая карта НБФ прикрепляется к боевому отряду (*дружественному или вражескому*), и это вызывает различные эффекты. К свойствам влияния применяются следующие правила:

- На отряд в любой момент времени может действовать только 1 дружественный и 1 вражеский эффект влияния.
- Карты НБФ, прикрепленные таким образом к отрядам, **не являются картами поддержки**.
- Все эффекты влияния снимаются с отряда во время фазы расчистки.



ПОЛКОВОДЦЫ И КОЛОДА ТАКТИК

★ ПОЛКОВОДЕЦ

Каждую армию возглавляет могущественный **полководец**. Вы выбираете полководца при составлении армии (*см. стр. 25*), и от этого зависит многое в действиях вашей армии на поле боя.

- Полководцев можно отличить по слову «**Полководец**» на их карте характеристик и отметке (П) в их стоимости в очках.
- Полководцы, как правило, являются **фигурками поддержки**, но в некоторых случаях полководец может быть **небоевой фигуркой** или, в очень редких случаях, одиночной боевой фигуркой. Это будет отмечено на карте характеристик.
- Полководцы ведут себя точно так же, как и обычные отряды того же вида (*поддержка, НБФ и т. д.*), за исключением того, что они добавляют карты в **колоду тактик** (*см. стр. 23*).
- Добавление полководца к армии стоит 0 очков (*см. «Составление армии», стр. 25*).



ПРИМЕР: на иллюстрации показана карта полководца «Джейме Ланнистер: Цареубийца». Это ещё и карта поддержки. Во всех отношениях это обычная карта поддержки, но на ней также перечислены конкретные карты, которые Джейме добавляет в вашу колоду тактик.

❖ Колода тактик

Помимо отрядов, в вашей армии также используется специальная **колода тактик**. Она отражает различные стратегии, которые ваша сторона использует на войне.

Каждая карта тактики содержит следующую информацию:



НАЗВАНИЕ

УСЛОВИЕ СРАБАТЫВАНИЯ

В верхней части каждой карты тактики указано условие срабатывания. Оно отмечает, когда именно такую карту можно разыграть.

ЭФФЕКТ

На каждой карте тактики указан связанный с ней эффект.

Кроме того, многие карты получают дополнительные преимущества, если вы контролируете определённые ячейки планшета тактик.

Ваша колода включает **7 разных карт тактик выбранной стороны** (по две копии каждой), которые зависят от того, за какую сторону вы сражаетесь, и ещё **3 разные карты тактик полководца** (тоже по две копии каждой), которые зависят от того, какого полководца вы выбрали. Вместе они образуют колоду тактик из **20 карт**. Вы начинаете игру с тремя картами тактик на руке и берёте новые карты по ходу партии (см. «Составление армии», стр. 25, и «Игровой раунд», стр. 8).

❖ Розыгрыш карт тактик

Вверху каждой карты тактики указано условие срабатывания, которое отмечает, когда эту карту можно разыграть. Разыгранные карты помещаются в вашу стопку сброса лицевой стороной вверх. Стопка сброса должна быть видна всем игрокам. Обратите внимание, что иногда у вас может оказаться несколько карт тактик с одним и тем же условием срабатывания. Однако для каждого такого условия срабатывания игрок может активировать только один эффект (см. «Конфликт эффектов» справа).



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

❖ ИЗМЕРЕНИЯ ПЕРЕД БИТВОЙ

Игрок может проверять расстояния на поле боя в любое время и по любой причине.

❖ КОНФЛИКТ ЭФФЕКТОВ

Иногда у игрока может быть несколько необязательных эффектов с одним и тем же условием срабатывания, например «В начале хода» или «Когда отряд уничтожен». В этих ситуациях игрок может активировать только 1 необязательный эффект для каждого такого условия.

ПРИМЕР: у Старка есть карта тактики с условием срабатывания «Когда дружественный отряд атакует врага». У одной из его фигурок поддержки также есть свойство приказа с условием срабатывания «Когда дружественный отряд атакует врага». Когда отряд Старка атакует врага, Старк может активировать только один из этих эффектов.

❖ ОДНОВРЕМЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Могут возникнуть ситуации, когда оба игрока одновременно хотят применить какие-либо эффекты или разыграть карты либо когда несколько эффектов срабатывают одновременно. В таком случае соблюдайте следующий порядок:

- Если все эффекты контролируются одним игроком, он может выбрать порядок их применения. При этом обязательные эффекты применяются один за другим, но в случае нескольких необязательных эффектов игрок может применить только 1 из них для каждого условия.
- Если эффекты контролируются разными игроками, игрок, **делающий ход**, получает возможность первым активировать свои эффекты. Если игрок решит этого не делать, возможность передаётся сопернику. **Как только активный игрок передал возможность активировать свои эффекты сопернику, он уже не может ответить на его эффекты своими.** Он отказался от этой возможности.

ПРИМЕР 1: идёт ход игрока А, и у него есть карта тактики с условием срабатывания «Когда дружественный отряд атакует врага». У игрока Б есть карта тактики с условием срабатывания «Когда вражеский отряд атакует друга». Игрок А должен сначала объявить, будет ли он разыгрывать свою карту. После этого игрок Б может решить, хочет ли он разыграть свою.

ПРИМЕР 2: в ситуации, описанной выше, игрок А решил не разыгрывать свою карту тактики. После этого игрок Б решает разыграть свою. Игрок А уже не может разыграть свою карту, поскольку он отказался от этого, когда передал эту возможность игроку Б.



★ ПЕРЕБРОС

Многие эффекты в игре разрешают перебрасывать кубики. При перебросе применяются следующие правила:

- Каждый кубик может быть переброшен только один раз каждым игроком.
- Результат предыдущего броска игнорируется и не влияет на игру. Его заменяет результат нового броска.
- Если у обоих игроков есть эффект, разрешающий перебросить кубик, сначала переброс может сделать **активный игрок**, а затем его соперник.
- Если у обоих игроков есть необязательные эффекты, позволяющие перебросить кубик, следуйте правилам раздела «Одновременные действия» (стр. 23).

★ СУММИРОВАНИЕ СВОЙСТВ

Иногда отряд получает свойство, которое у него уже есть — например, если разыграть карту тактики, дающую свойство «**Рассечение**» отряду, у которого уже есть свойство «**Рассечение**». Эффекты и свойства с одним и тем же названием **не суммируются**: либо у отряда есть такое свойство, либо его нет! Но обратите внимание, что иногда свойства могут давать похожие эффекты, но не иметь при этом одинакового названия. В этих случаях эффекты **суммируются**.

ПРИМЕР 1: отряд со свойством «**Рассечение**» (защищающийся получает -1 к броскам защиты) атакует врага с фланга. Преимущество атаки с фланга: защищающийся получает -1 ко всем своим броскам защиты и проверки на панику. Эти эффекты схожи, но их названия различаются, так что вражеский отряд получит -2 к броскам защиты и -1 к броскам проверки на панику во время этой атаки.

ПРИМЕР 2: у отряда есть свойство «**Несгибаемый**» (этот отряд получает $+2$ к проверкам боевого духа). В этом отряде есть фигурка поддержки, которая тоже даёт свойство «**Несгибаемый**». Тем не менее отряд получает только $+2$ к броскам проверки боевого духа, так как оба свойства называются одинаково.

★ РАНЫ

У некоторых отрядов могут быть свойства, позволяющие каждой фигурке в отряде выдержать несколько ран (сколько именно — указано в описании свойства). Когда этот отряд получает раны, они распределяются точно так же, как и обычные, но каждая очередная фигурка убирается из отряда только тогда, когда у неё накопится указанное количество ран. Раны **нельзя** распределить по нескольким фигуркам в отряде. Фигурки нужно убирать одну за другой.

ПРИМЕР: у отряда всадников Старков есть свойство, согласно которому каждому всаднику нужно нанести 3 раны, чтобы его уничтожить. Если отряд получает 4 раны, первые 3 из них получает один всадник и его фигурку нужно убрать из отряда. Оставшуюся рану получает следующая фигурка — нужно отметить её жетоном раны, но не убирать до тех пор, пока отряд не получит ещё как минимум 2 раны.

При лечении такого отряда раны сначала вылечиваются у присутствующих в отряде фигурок. Если в отряде нет фигурок с жетонами ран, но есть убранные фигурки, то при лечении в лоток возвращается одна фигурка и на неё кладутся жетоны ран в зависимости от количества ран, которые были вылечены.

★ ПРИКАЗЫ

Приказы — это особые свойства, которые можно активировать только один раз за раунд. У каждого приказа есть условие срабатывания. Если приказ уже был использован, его нельзя использовать повторно в этом раунде. Поместите жетон приказа на текстовый блок свойства, чтобы показать, что приказ был использован. Уберите этот жетон во время фазы расчистки.

★ ЖЕТОНЫ СОСТОЯНИЙ

Некоторые эффекты могут потребовать разместить на отрядах жетоны состояний. В игре есть три основных состояния. Каждое из них связано со своим уникальным эффектом, но ко всем применяются следующие правила:

- В любой момент на отряде может быть только 1 жетон состояния каждого типа.
- Жетоны состояний остаются на отряде до тех пор, пока не будут **израсходованы** врагом или убраны каким-либо свойством или эффектом.
- Каждый жетон имеет определённое условие, когда его можно израсходовать, а также определённый эффект:



ПАНИКА: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок на **проверку боевого духа**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.



УЯЗВИМОСТЬ: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок **защиты**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.





СЛАБОСТЬ: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок **атаки**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.

Обратите внимание, что иногда свойство или эффект могут израсходовать жетон, чтобы дать другой эффект, нежели тот, что указан выше. Подробнее см. описание конкретных свойств и эффектов.

★ МОДИФИКАТОРЫ ПРИ БРОСКЕ КУБИКА

Некоторые эффекты модифицируют результат броска кубиков, например «**Рассечение**» (защищающийся получает -1 ко всем броскам защиты). Важно отметить, что эти эффекты модифицируют только результат, но не сами верхние грани кубиков. Например, если у вас есть ещё один эффект, который срабатывает при выпадении на кубике значения 6, то условием для его срабатывания будет «шестёрка» на верхней грани, а не результат после применения модификаторов.

Кроме того, эффекты **не могут** сделать суммарный результат броска кубиков ниже 0 или результат броска отдельного кубика выше 6.

ПРИМЕР: отряд с характеристикой боевого духа 6+ проходит проверку на панику с модификатором -4 . На кубиках выпадает  и . Результат будет равен 0, так как не может быть ниже 0. Увы, из-за проверки на панику отряд потеряет 6 фигурок (так как разница с характеристикой боевого духа составила 6). Ой!



СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ

ОПРЕДЕЛЕНИЕ РАЗМЕРА ИГРЫ

Для начала выберите предельное количество очков, на которое вы и ваш соперник/соперники будете набирать отряды. Каждый отряд, небоевая фигурка и фигурка поддержки имеют **стоимость в очках** — она указана на обратной стороне карты и отмечает, сколько нужно очков, чтобы ввести этот отряд в игру. При выборе отрядов, небоевых фигурок и фигурок поддержки их общая суммарная стоимость в одной армии не может превышать согласованного предела. Предлагаем следующие варианты значений:

- МАЛАЯ ИГРА: 30 очков
- СРЕДНЯЯ ИГРА: 40 очков
- БОЛЬШАЯ ИГРА: 50 очков

ВЫБОР СТОРОНЫ

Теперь нужно выбрать сторону в войне. Каждый отряд относится к определённой стороне, обозначенной значком дома на карте характеристик. В вашей армии могут быть отряды и фигурки выбранной вами **стороны**, а также **нейтральные**.

ВЫБОР ПОЛКОВОДЦА

Выбор полководца очень важен, поскольку речь не только о сильном бойце, но и о добавлении уникальных карт в колоду тактик. **Полководец стоит 0 очков и у каждой армии может быть только один полководец.**



• НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ И ФИГУРКИ •



В Вестеросе (и за его пределами) существует множество малых домов, наёмных отрядов и знаменитых воинов, которые не присоединяются к какой-либо стороне в войне, а сражаются за собственные интересы. Все они являются нейтральными и могут быть включены в любую армию.

Здесь действует только одно ограничение: когда вы составляете армию, нельзя потратить на добавление в неё нейтральных отрядов и фигурок **больше 50% всех ваших очков**. Это включает в себя и нейтрального полководца, поскольку он стоит 0 очков.

ПРИМЕР: вы выбрали среднюю игру (40 очков) и будете сражаться за дом Старков. В вашей армии могут быть нейтральные отряды общей стоимостью не более 20 очков. Оставшиеся 20 очков должны быть потрачены на отряды, относящиеся к дому Старков.

В качестве альтернативы нейтральные отряды можно рассматривать как самостоятельную сторону в войне. Если выберете этот вариант, ваша армия может включать только нейтральные отряды и фигурки. Отряды и фигурки других сторон добавлять в неё нельзя.

ПОДБОР КОЛОДЫ ТАКТИК

Теперь соберите колоду тактик выбранной стороны и добавьте в неё 6 карт тактик вашего полководца (*по 2 копии каждой карты, перечисленной на соответствующей карте поддержки*). У вас получится **колода тактик из 20 карт**.

ДОБАВЛЕНИЕ ОТРЯДОВ/ФИГУРОК

Есть лишь несколько небольших ограничений на добавление в армию отрядов и фигурок:

- В армии может быть только **1 полководец**. Если это фигурка поддержки, армия **должна** включать отряд, к которому будет добавлен этот полководец.
- Отряды и/или фигурки, у которых на карте характеристик есть подпись **«ПЕРСОНАЖ»**, являются **уникальными**. В армию можно включить только **1 копию** каждого персонажа (*хотя в вашей армии может быть несколько разных персонажей*). Обратите внимание, что у некоторых персонажей может быть несколько версий (*например, «Джейме Ланнистер: Царевубица» и «Джейме Ланнистер: Молодой лев»*). С точки зрения уникальности это один и тот же персонаж: двух Джейме Ланнистеров в одной армии быть не может.
- Каждая выбранная фигурка поддержки должна быть включена в боевой отряд, и у каждого боевого отряда может быть только **1 фигурка поддержки**. **Нельзя добавлять фигурку поддержки в армию, если в ней нет отряда, в который её можно включить.**
- Иногда для отряда и/или фигурки могут быть указаны особые требования или ограничения на добавление в армию. Подробнее см. конкретные карты характеристик.



ПРАВИЛА ДЛЯ НЕСКОЛЬКИХ ИГРОКОВ

✱ КОМАНДНАЯ ИГРА

Если вы хотите сыграть команда на команду, используйте следующие правила:

- Все игроки должны согласовать размер игры, а затем составить свои армии по обычным правилам. Для быстрых командных игр (2 на 2) рекомендуется взять по **20 очков** на игрока.
- Ограничения по **персонажам** распространяются на все дружественные армии. Это означает, что каждый персонаж может присутствовать во всей команде только в одном экземпляре.
- Каждый игрок пользуется своей собственной колодой тактик согласно обычным правилам.
- Подготовка поля боя одинакова для каждого игрового режима.
- Жетон первого игрока передаётся между командами, а не отдельными игроками.
- Когда наступает ход команды, игроки в команде совместно решают, какой из своих общих отрядов активировать, а затем передают ход другой команде.
- Победные очки также получает команда, а не отдельный игрок. Все условия победы применяются так же, как и в обычных режимах.
- Эффекты, применяемые участником вашей команды, а также его и ваши отряды считаются **дружественными**.

✱ ВСЕ ПРОТИВ ВСЕХ

Если вы хотите сыграть по схеме «все против всех», используйте следующие правила:

- В этом случае можно использовать все игровые режимы, кроме «**Бури мечей**».
- Вместо обычных областей развёртывания каждый игрок выбирает свой угол стола. Областью развёртывания в этом случае служит квадрат стороной 12 дюймов (дальняя дистанция), считая от края стола.
- Как только поле боя подготовлено, все игроки бросают по кубику, и тот, кто выбросил больше, становится **первым игроком** (перебросьте в случае ничьей).
- Первый игрок ходит первым в каждом раунде, игрок по левую руку от него делает следующий ход и так далее, пока все отряды не будут активированы (как и в обычной игре).
- В конце каждого раунда жетон первого игрока передаётся следующему игроку по часовой стрелке.
- Игра продолжается до тех пор, пока 1 игрок не выполнит условия победы для данного игрового режима.
- Если все боевые отряды игрока уничтожены, он выбывает из игры.



МЕСТНОСТЬ

Каждый элемент местности уникален — ему соответствуют правила, для описания которых используются **ключевые слова**. В этой книге правил описаны существующие элементы, но в новых изданиях и дополнениях могут добавиться новые. Если выбранный элемент местности не попадает в одну из перечисленных категорий, вы должны обсудить с соперником, какие ключевые слова соответствуют этому элементу.

Если у элемента местности нет ключевого слова «**непроходимо**», любой отряд может закончить на нём движение. Если отряд будет трудно поставить на элемент местности, разрешается убрать элемент со стола (*отметив, где он находился*) до тех пор, пока отряд не будет передвинут таким образом, чтобы элемент местности можно было вернуть на место.

✱ ОПИСАНИЕ МЕСТНОСТИ

Ниже приводится список наиболее распространённых ключевых слов, связанных с элементами местности:

- **ВОЗВЫШЕННОСТЬ:** отряды, стоящие на этом элементе местности, могут игнорировать любые отряды и другие элементы местности между ними и целью при выполнении дистанционных атак.
- **ВООДУШЕВЛЯЕТ:** если отряд находится в пределах **ближней дистанции** от этого элемента, он получает +1 к проверкам боевого духа (*эффект одинаковых элементов не суммируется*).
- **ЗАМЕДЛЯЕТ ДВИЖЕНИЕ:** если путь **наступления** отряда пересекает этот элемент местности, нужно бросить 2 кубика и выбрать наименьший результат из двух. Если такой бросок при пересечении этого элемента местности дал 1 или 2, **наступление** отряда превращается в **беспорядочное наступление**.
- **МОЖНО РАЗРУШИТЬ:** если отряд передвигается через такой элемент местности или заканчивает на нём движение, элемент местности убирается из игры.
- **НЕПРОХОДИМО:** отряды не могут передвигаться через этот элемент или заканчивать на нём движение.
- **ОПАСНО:** если отряд передвигается через такой элемент местности или заканчивает на нём движение, он получает D3+1 ран.
- **ПЕРЕКРЫВАЕТ ОБЗОР:** отряды не могут проводить линию обзора через этот элемент местности, если только они не стоят на самом этом элементе.
- **ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ:** необходимо вычестить 1 дюйм из любого передвижения отряда, если его путь пересекает этот участок местности.
- **УКРЕПЛЕНИЕ:** отряд получает +1 к броскам защиты против ближних атак, если атакующий отряд был вынужден пройти через этот элемент, выполняя **наступление**.
- **УКРЫТИЕ:** если этот элемент находится между целью дистанционной атаки и атакующим отрядом, цель получает +1 к броскам защиты. Атакующий отряд может игнорировать ключевое слово «**Укрытие**», если находится в пределах расстояния в 1 дюйм от такого укрытия.
- **УСТРАШАЕТ:** если отряд находится в пределах **ближней дистанции** от этого элемента, он получает -1 к проверкам боевого духа (*эффект одинаковых элементов не суммируется*).

✦ ПРИМЕРЫ МЕСТНОСТИ

• ЛЕС

Укрытие, пересечённая местность



• ГРУДА ТРУПОВ

Замедляет движение, устрашает, пересечённая местность



• БОЛОТО

Замедляет движение, пересечённая местность



• ЧАСТОКОЛ

Опасно, можно разрушить, замедляет движение



• НИЗКАЯ СЕНА / РАЗРУШЕННАЯ СЕНА

Укрытие, можно разрушить, укрепление



• ЖИВАЯ ИЗГОРОДЬ

Можно разрушить, замедляет движение, пересечённая местность



• ЧАРДРЕВО

Воодушевляет



• ПАЛИСАД

Перекрывает обзор, непроходимо



✦ РЕЖИМЫ ИГРЫ, ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ И ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

✦ РЕЖИМЫ ИГРЫ

Каждая партия проходит по правилам 1 из 5 режимов игры, перечисленных ниже. Эти режимы отличаются уникальными условиями победы, а также привносят в игру определённые правила, меняющие игровой процесс. После составления армии игроки должны договориться об игровом режиме или выбрать случайный режим.

- **Игра престолов:** в ходе сражения армии пытаются выполнить определённые задачи на поле боя. Выполнение такой задачи даёт уникальные преимущества.
- **Битва королей:** у игроков есть лишь небольшая часть армии в начале игры, а другие войска появляются на поле боя позже.
- **Буря мечей:** идёт осада хорошо укрепленного замка, и одна из армий должна отстоять его от атак другой.
- **Пир стервятников:** на поле боя становится всё больше трупов, и усталость от сражений сказывается на отрядах.
- **Ветра зимы:** каждая армия на поле боя выполняет некое тайное задание, неизвестное сопернику.



✦ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Для каждого игрового режима, помимо других особых правил, также указывается способ получения **победных очков**, по которому определяется победитель в игре.

Для всех режимов применяются следующие правила:

- О победе объявляют, если в конце раунда один из игроков набрал определённое количество победных очков (в зависимости от размера игры) и при этом у него больше победных очков, чем у соперника (в случае если оба игрока в конце раунда набрали одинаковое количество победных очков, необходимое для победы, победитель не выявлен и игра продолжается).
- Количество победных очков, необходимое для победы, зависит от размера игры:
 - Маленькая (30 очков):** 8 победных очков
 - Средняя (40 очков):** 10 победных очков
 - Большая (50 очков):** 12 победных очков (требование к победным очкам увеличивается на 2 за каждые 10 дополнительных очков при составлении армии).
- Если после завершения 6-го раунда победа все ещё не объявлена, победителем считается игрок, набравший больше победных очков. В случае ничьей по победным очкам побеждает претендент, у которого на столе осталась большая часть армии, считая по стоимости отрядов в очках. Если и в этом случае равенство, игра заканчивается ничьей.
- Если у игрока на столе не осталось ни одного боевого отряда, он выбывает из игры. В партии на двоих это означает, что соперник выбывшего игрока побеждает автоматически независимо от того, сколько у него победных очков.

• ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ •

Помимо тех способов, которые перечислены в описании режима игры, игрок всегда получает **1 победное очко**, если уничтожит вражеский боевой отряд, который стоит не менее 1 очка (отряды, которые стоят 0 очков при составлении армии, не дают победных очков). В случае если отряд уничтожен под действием эффекта, источником которого был сам владелец отряда, или эффекта, который не контролировал никто из игроков, каждый соперник того игрока, чей отряд был уничтожен, получает 1 победное очко (опять же если уничтоженный отряд не стоил 0 очков).

✦ ПОДГОТОВКА ПОЛЯ БОЯ

Когда игровой режим выбран, наступает время для подготовки поля боя. Стандартный размер поля боя составляет 4×4 фута (48×48 дюймов, или примерно 120×120 см). При игре с большим количеством отрядов игрокам может понадобиться поле большего размера — до 6×4 футов (72×48 дюймов, или примерно 180×120 см). Для подготовки поля боя выполните следующие шаги:

- **Отметьте области развёртывания:** прежде всего игроки должны отметить области развёртывания, указанные в описании игрового режима, поскольку от расположения этих областей зависит ряд ограничений для дальнейшей подготовки поля боя.
- **Разложите элементы местности:** оба игрока должны бросить по кубуку (в случае ничьей перебросить). Тот, кто выбросил больше, должен выбрать 1 элемент местности из имеющихся и разместить его в любом месте на поле боя, на расстоянии не менее 6 дюймов (ближняя дистанция) от всех областей развёртывания и других элементов местности. После этого другой игрок должен сделать то же самое. Игроки поочередно размещают элементы местности на столе, пока на нём не окажется 4 элемента местности. (По договорённости игроки могут разместить больше 4 элементов местности).
- **Разложите жетоны задач:** в описании некоторых режимов игры указаны жетоны задач, которые надо разложить на поле боя. Подробнее см. описание конкретного режима игры.

Обратите внимание, что в некоторых режимах порядок может отличаться от описанного. Подробнее см. особые правила в описании конкретного режима игры.

✦ РАЗВЕРТЫВАНИЕ

- Когда поле боя подготовлено, каждый игрок должен бросить кубик (в случае ничьей перебросить). Тот, кто выбросил больше, может выбрать область развёртывания или передать право выбора сопернику. Тот игрок, который **не выбирал** область развёртывания, в начале игры становится **первым игроком**.
- Начиная с игрока, который выбрал область развёртывания, игроки поочередно выставляют по 1 боевому отряду на поле боя до тех пор, пока не будут выставлены все боевые отряды.
- Боевые отряды можно выставить в любом месте дружественной области развёртывания при условии, что лоток отряда полностью находится в пределах этой области.
- Фигурки поддержки должны быть выставлены в составе того отряда, в который они добавлены.
- Небоевые фигурки не выставляются на поле боя. Вместо этого их нужно разместить рядом с планшетом тактик.

✦ НАЧАЛО ИГРЫ

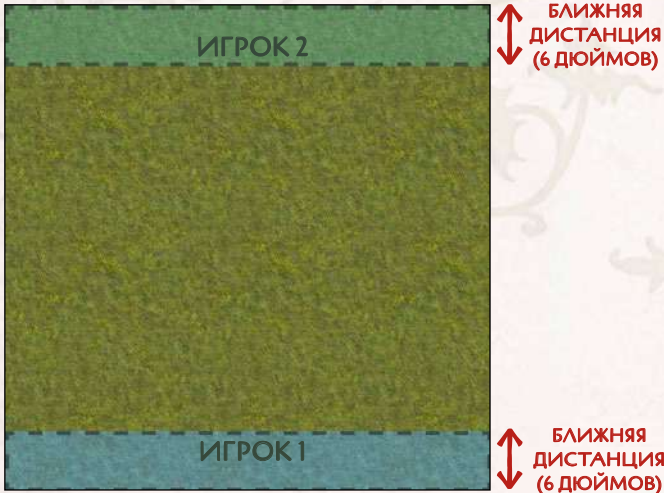
- После того как все боевые отряды будут выставлены, каждый игрок должен взять 3 карты из своей колоды тактик.
- Игрок, который **не выбирал** область развёртывания, становится **первым игроком**, и начинается первый игровой раунд.



РЕЖИМЫ ИГРЫ

ИГРА ПРЕСТОЛОВ

Развёртывание: области шириной с **БЛИЖНЮЮ ДИСТАНЦИЮ** с каждой стороны



Подготовка

- Положите 1 жетон задачи на середину стола.
- Каждый игрок бросает кубик (в случае ничьей перебросьте). Тот, кто выбросил больше, кладёт 1 жетон задачи в любом месте на поле боя на расстоянии не менее 12 дюймов (*дальняя дистанция*) от всех областей развёртывания и не менее 6 дюймов (*ближняя дистанция*) от всех других жетонов задач. Игроки поочерёдно выкладывают жетоны задач на стол, пока на нём не окажется **5 таких жетонов**. Жетоны задач нельзя выкладывать на элементы местности с ключевым словом «непроходимо» в описании.

Особые правила

- Перед развёртыванием возьмите 1 случайную карту из колоды задач и поместите её лицевой стороной вверх рядом с **каждым** жетоном задачи. Жетон будет обладать **указанным** свойством до конца игры.
- Отряд, который в конце передвижения попадает любой частью лотка на жетон, захватывает его. Пока отряд касается лотком жетона, он контролирует этот жетон.
- Каждый жетон в любой момент времени может контролировать только один отряд. Если жетона касаются несколько отрядов, контролирующим считается тот, кто прикоснулся к нему первым.
- Если отряд, контролирующий жетон, уничтожен в ближнем бою, уничтоживший его отряд захватывает жетон, при условии что этот отряд прикасается к жетону.
- Если отряд по любой причине отодвигается от жетона, который он контролирует, он перестаёт контролировать этот жетон.
- Начиная со второго раунда, в конце каждого раунда игрок получает **1 победное очко** за каждый жетон, который он контролирует.

БИТВА КОРОЛЕЙ

Развёртывание: квадраты шириной с **ДАЛЬНОЮ ДИСТАНЦИЮ** от угла поля боя. См. схему ниже



Подготовка

- Положите 1 жетон задачи на середину стола, а затем по 1 дополнительному жетону слева и справа на **дальней дистанции** от него.

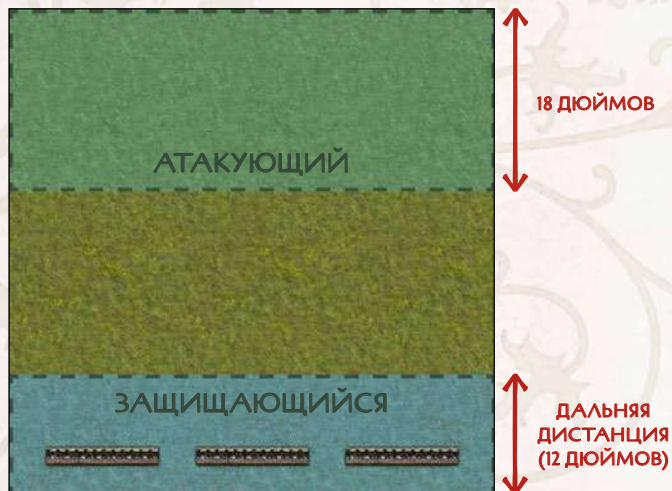
Особые правила

- В начале игры каждый игрок выбирает 2 своих боевых отряда, которые будут выставлены на стол. Остальные помещаются в **резерв** за пределами поля боя. Полководец **должен** быть выставлен на поле боя, если это возможно. Если полководец — небоевая фигурка, 1 фигурка поддержки объявляется его представителем на поле боя.
- Начиная со второго раунда, игроки могут начать **выставлять** на стол отряды из своего резерва. В **качестве активации** такой отряд можно выставить в любом месте в пределах дальней дистанции от вашего края стола или в пределах ближней дистанции от флангового края, который вы контролируете.
- Если отряд уничтожают, он перемещается в **резерв**, что позволяет позже вернуть его в игру. **Персонажи**, находящиеся в этих отрядах, погибают, и их фигурки нужно заменить обычными фигурками из этого отряда.
- Если отряд уничтожен до начала его активации в раунде, позже в этом же раунде его можно будет вновь выставить на стол.
- Левый и правый жетоны задач можно захватить — это нужно для того, чтобы иметь возможность выставлять отряды на фланговых краях поля боя. Если вы контролируете один из этих жетонов задач, то вы контролируете **противоположный** фланговый край стола и можете выставлять на нём отряды из вашего резерва.
- Отряд, который в конце передвижения попадает любой частью лотка на жетон, захватывает его. Пока отряд касается лотком жетона, он контролирует этот жетон. Если жетона касаются несколько отрядов, контролирующим считается тот, кто прикоснулся к нему первым.
- Начиная со второго раунда, в конце каждого раунда игрок получает **2 победных очка** за контроль над центральным жетоном задачи и **1 победное очко** за контроль над каждым из двух боковых жетонов.
- Уничтожение **полководца** соперника (*или его представителя*) приносит **2 дополнительных победных очка**.

★ БУРЯ МЕЧЕЙ

Развёртывание:

- **Защищающийся:** область шириной с **ДАЛЬНОЮ ДИСТАНЦИЮ** от края стола
- **Атакующий:** область шириной с **18 дюймов** от края стола



Подготовка

- Каждый игрок бросает кубик (в случае ничьей перебросьте). Тот, кто выбросил больше, выбирает, будет ли он атаковать или защищаться.
- Прежде чем раскладывать на столе другие элементы местности, выложите 3 элемента «Стена замка» на расстоянии 3 дюймов от края стола защищающегося игрока, как показано на схеме выше (первая стена замка центрирована, а остальные две находятся на расстоянии 4 дюймов от ближайших краёв).
- Элементы местности в этом режиме расставляются иначе, чем обычно. Защищающийся игрок может разместить не более 4 элементов местности по своему выбору в любых местах, но на расстоянии не меньше ближней дистанции от своей области развёртывания и всех других элементов местности. Атакующий не размещает элементов.

Особые правила

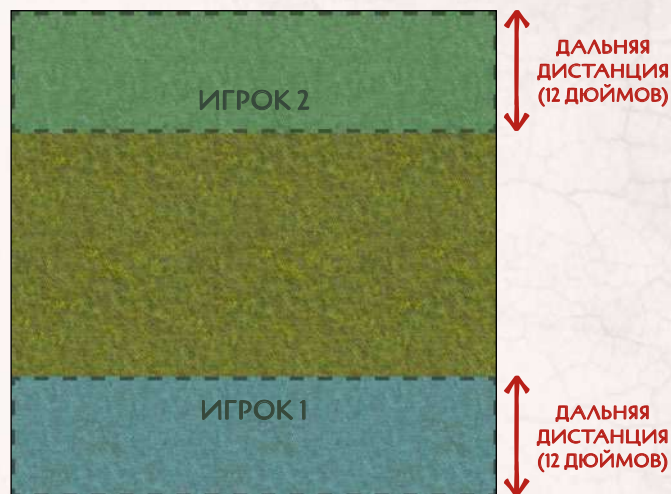
- Атакующий выигрывает по обычным правилам, если наберёт достаточно победных очков. Защищающийся не получает победных очков. Вместо этого он выигрывает партию автоматически, если атакующий не смог добиться победы до конца раунда 6.
- В начале игры, перед развёртыванием, каждый игрок должен взять 3 случайные карты из соответствующей колоды стратегий осады. Взятые карты осады будут доступны игрокам во время партии. На каждой карте перечислены соответствующие эффекты и условия для её розыгрыша.
- В начале каждого раунда атакующий может снова выставить на стол любые дружественные боевые отряды, уничтоженные в предыдущих раундах, и поместить их где угодно в своей области развёртывания. Персонажей выставить на стол повторно нельзя (они погибают, и их фигурки нужно заменить обычными фигурками из этого отряда, если это применимо).
- Защищающийся в начале игры не выставляет на стол все свои боевые отряды. Он должен поместить половину своих боевых отрядов (стоимость в очках округля-

ется вверх) в резерв. Остальные отряды выставляются на стол по обычным правилам.

- Начиная с третьего раунда, защищающийся игрок может выставлять любые свои отряды из резерва в пределах ближней дистанции от любого флангового края стола. Это делается в начале активации отряда и не считается действием на соответствующем ходу.
- Против стен замка можно выполнять наступление и ближние атаки (но только ближние), как если бы они были вражескими отрядами. Стены не делают броски защиты и проверки на панику; за их разрушение игрок получает 5 победных очков (при этом элемент местности не убирается с поля боя). См. соответствующие правила и свойства на карте характеристик стен замка.
- Враги не могут передвигаться за стены замка или выставляться за ними (ни по какой причине).
- Каждая неразрушенная секция стен замка может быть активирована (как боевой отряд). Единственное доступное ей действие — дистанционная атака «Стрелы», указанная на её карте характеристик.

★ ПИР СТЕРВЯТНИКОВ

Развёртывание: области шириной с ДАЛЬНОЮ ДИСТАНЦИЮ с каждой стороны



Подготовка

- В дополнение к обычному количеству элементов местности на поле боя нужно положить 2 груды трупов (это нужно сделать до того, как вы начнёте выкладывать другие элементы местности).

Особые правила

- Каждый раз, когда отряд активируется в пределах ближней дистанции от груды трупов, он должен пройти проверку боевого духа. Каждый раз, когда отряд проваливает проверку боевого духа, кладите на лоток этого отряда 1 жетон победного очка. Когда отряд уничтожен, вы получаете дополнительные победные очки, равные количеству жетонов победных очков на его лотке.
- Каждый раз, когда уничтожен отряд пехоты, соперник должен разместить новый элемент местности — 1 груду трупов (при наличии) — в пределах ближней дистанции от уничтоженного отряда. Новая гряда трупов не должна накладываться на другие элементы местности или отряды.

❄ ВЕТРА ЗИМЫ

Развёртывание: области шириной с **БЛИЖНЮЮ ДИСТАНЦИЮ** с каждой стороны

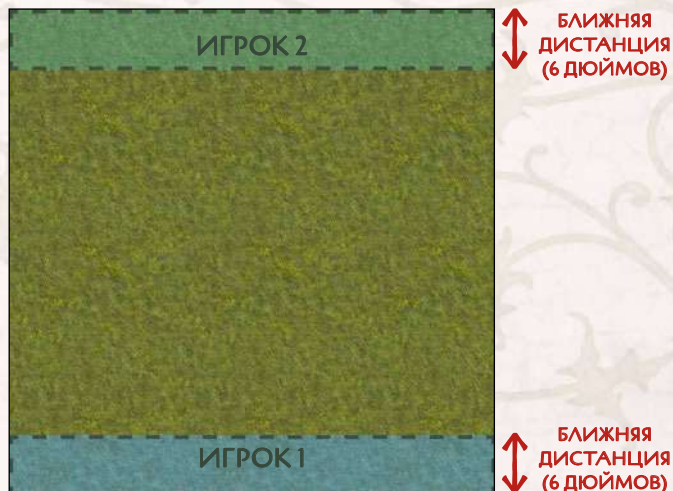
Подготовка

- Положите 1 жетон задачи на середину стола.
- Каждый игрок бросает кубик (*в случае ничьей перебросьте*). Тот, кто выбросил больше, кладёт 1 жетон задачи в любом месте на поле боя на расстоянии не менее 12 дюймов (*дальняя дистанция*) от всех областей развёртывания и не менее 6 дюймов (*ближняя дистанция*) от всех других жетонов задач. Игроки поочерёдно выкладывают жетоны задач на стол, пока на столе не окажется 5 таких жетонов.
- Жетоны задач нельзя выкладывать на элементы местности с ключевым словом **«непроходимо»** в описании.

Особые правила

- Правило **«Военные трофеи»** игнорируется для этого режима игры.
- В начале игры, перед развёртыванием, каждый игрок должен взять **2 карты тайных заданий**. Каждая карта тайного задания даёт победные очки за его выполнение, и на ней указано, когда именно начисляются очки. Обратите внимание, что **жетоны задач** в данном случае применяются только тогда, когда специально оговорено, что они взаимодействуют с картами тайных заданий.
- Очки за выполнение тайных заданий не начисляются до начала второго раунда.

- В конце каждого раунда каждый игрок может сбросить 1 карту тайного задания. Затем игроки должны взять из колоды новые карты, чтобы у них было по 2 карты тайных заданий. Сброшенные карты тайных заданий должны лежать лицевой стороной вниз и быть скрыты от всех игроков.
- Начиная со второго раунда, в начале каждого раунда берите 1 карту тайного задания и раскрывайте её всем игрокам. Это **открытое задание**. До конца раунда любой игрок может получить очки за выполнение этого задания (*и даже сделать это несколько раз, если применимо*). Сбросьте это тайное задание в конце раунда.



• СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ •

По мотивам эпического книжного цикла Джорджа Р. Р. Мартина

РАЗРАБОТЧИКИ: Эрик М. Лэнг, Майкл Шайнол

РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Лео Альмейда, Фабио Тола (ведущий)

ЛИЦЕНЗИРОВАНИЕ: Джордж Р. Р. Мартин, Райя Голден, Джим Людвиг, Dark Sword Miniatures Inc

ПРОИЗВОДСТВО: Тьягу Аранья, Венсан Фонтен, Патрисия Хиль, Тьягу Гонсалвеш, Гильерме Гулар, Рафаэль Житон, Айседора Лейте, Серхио Рома, Ренато Сасделли, Стелла Виолла

ТЕХНОЛОГИ: Кирсти Котрелл, Венсан Фонтен, Арагорн Маркс

ГЛАВНЫЕ СКУЛЬПТОРЫ: Уго Гомес Брионес, Арагорн Маркс

ИЛЛЮСТРАЦИЯ НА ОБЛОЖКЕ: Стефан Колинский

ГЛАВНЫЙ ХУДОЖНИК: Педро Нуньес

АРТ-ДИРЕКТОР: Хосе Мануэль Паломарес

ХУДОЖНИКИ: Джулия Феррари, Иван Хиль, Диего Гисберт, Джованна Гумарайш, Хеннинг Людвигсен, Антонио Мансанедо, Адриан Прадо, Марк Симонетти

ВЕДУЩИЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Матье Арлу

ЛОГОТИП: Фабио де Кастро

ГРАФИЧЕСКИЕ ДИЗАЙНЕРЫ: Марк Бруйон, Луизе Комбаль

АВТОР ТЕКСТОВ: Эрик Келли

РЕДАКТОР: Джаред Миллер

КОРРЕКТОРЫ: Джейсон Козепп, Колин Янг, Лукас Мартину

СКУЛЬПТОРЫ: Арно Бударон, Арагорн Маркс, Африка Мир, Алехандро Муньос, Эдгар Рамос, Адриан Рио, Рауль Фернандес Ромо, Эдгар Скоморовский

РАСКРАШИВАНИЕ: Серхио Кальво, Родриго Кипрес, Дженнифер Хейли, Рубен Мартинес, Мигель Матус

ИЗДАТЕЛИ: Черн Энн Ын, Дэвид Дуст, Давид Прети

ТЕСТИРОВАНИЕ: Маккензи Адлай Юинг, Даниель Кабальеро, Шон Чанси, Эдуардо Кунья Вилела, Фабио Кюри Хирш, Лора Гаррисон, Луис Энеас Гуарита, Жоан Жозе Гозш, Луис Калагар, Сократес Кентаро, Энтони Ливси, Пеп Макдональд, Лукас Масса, Джастин Маколи, Бруно Мейра, Родриго Мендс, Дэвид Моффит, Диего де Мораес, Андре Натали, Педро Облусинер, Флавио Ота, Эндрю Персо, Кайо да Кинта, Оуэн Рехауэр, Боб Смит, Родриго Сонсо, Пипо Сууре, Саймон Сун, Джесси Томас, Роберт Вилнейв, Джейми Вулф

© 2018 Dark Sword Miniatures, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Dark Sword Miniatures logo is a trademark of Dark Sword Miniatures, Inc. A Song of Ice and Fire logo, CMON, and CMON logo are registered trademarks of CMON Global Limited. Actual components may vary from those shown. Figures and plastic components included are pre-assembled and unpainted. Made in China.

• РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ» •

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Александр Киселев

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ПЕРЕВОДЧИК: Владимир Лымарев

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховей

ДИЗАЙНЕРЫ-ВЕРСТАЛЬЩИКИ: Дарья Смирнова, Кристина Соозар

РУССКИЙ ЛОГОТИП: Александр Шалдин

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

КРЕАТИВНЫЙ ДИРЕКТОР: Николай Пегасов

ДИРЕКТОР ПО РАЗВИТИЮ БИЗНЕСА: Сергей Тягунов

По вопросам издания игр пишите на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Благодарим портал 7kingdoms.ru за помощь в подготовке русского издания игры.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

hobbyworld.ru. Версия правил 1.0





КРАТКИЙ СПРАВОЧНИК


ДЕЙСТВИЯ БОЕВОГО ОТРЯДА


При активации отряд может выполнить одно из следующих действий:


МАНЁВР: ПОВОРОТ → ДВИЖЕНИЕ
НА  → ПОВОРОТ

МАРШ-БРОСОК: ДВИЖЕНИЕ
НА  x2 → ПОВОРОТ

НАСТУПЛЕНИЕ: ПОВОРОТ →
ДВИЖЕНИЕ НА  + 1D6 → АТАКА

АТАКА : СДВИГ/СМЕНА
НАПРАВЛЕНИЯ → АТАКА

АТАКА : СДВИГ НА 2 ДЮЙМА
ИЛИ МЕНЬШЕ → АТАКА

ОТСТУПЛЕНИЕ: ДВИЖЕНИЕ
НА  + 1D6 → ПОВОРОТ

ПРОВЕРКА БОЕВОГО ДУХА:

Бросьте 2D6. Успех, если сумма значений больше или равна характеристике боевого духа отряда.

ПРОВЕРКА НА ПАНИКУ: особый вид проверки боевого духа. В случае провала отряд получает 1 рану за каждую единицу разницы.

ПРЕИМУЩЕСТВА В БОЮ

ПРЕИМУЩЕСТВО НАСТУПЛЕНИЯ: перебросьте любые промахи при атаке.

ПРЕИМУЩЕСТВО АТАКИ С ФЛАНГА: защищающийся получает -1 ко всем своим броскам защиты и проверки на панику.

ПРЕИМУЩЕСТВО АТАКИ С ТЫЛА: защищающийся получает -2 ко всем своим броскам защиты и проверки на панику.

ПРИКАЗЫ



Свойства приказов можно активировать только один раз за раунд.

В описании каждого приказа указан эффект и условие срабатывания. Поместите жетон приказа на текстовый блок свойства, чтобы показать, что приказ был использован в этом раунде.

Состояния

Враги расходуют жетоны состояний, чтобы вызвать следующие эффекты:



ПАНИКА: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок на **проверку боевого духа**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.



УЯЗВИМОСТЬ: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок **защиты**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.



СЛАБОСТЬ: израсходуйте этот жетон после того, как враг сделает бросок **атаки**, чтобы заставить его перебросить любые его кубики.

ОПИСАНИЕ МЕСТНОСТИ

- **ВОЗВЫШЕННОСТЬ:** отряды, стоящие на этом элементе местности, могут игнорировать любые отряды и другие элементы местности между ними и целью при выполнении дистанционных атак.
- **ВООДУШЕВЛЯЕТ:** если отряд находится в пределах **ближней дистанции** от этого элемента, он получает +1 к проверкам боевого духа (*эффект одинаковых элементов не суммируется*).
- **ЗАМЕДЛЯЕТ ДВИЖЕНИЕ:** если путь **наступления** отряда пересекает этот элемент местности, нужно бросить 2 кубика и выбрать наименьший результат из двух. Если такой бросок при пересечении этого элемента местности дал 1 или 2, **наступление** отряда превращается в **беспорядочное наступление**.
- **МОЖНО РАЗРУШИТЬ:** если отряд передвигается через такой элемент местности или заканчивает на нём движение, элемент местности убирается из игры.
- **НЕПРОХОДИМО:** отряды не могут передвигаться через этот элемент или заканчивать на нём движение.
- **ОПАСНО:** если отряд передвигается через такой элемент местности или заканчивает на нём движение, он получает D3+1 ран.
- **ПЕРЕКРЫВАЕТ ОБЗОР:** отряды не могут проводить линию обзора через этот элемент местности, если только они не стоят на самом этом элементе.
- **ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ:** необходимо вычесть 1 дюйм из любого передвижения отряда, если его путь пересекает этот участок местности.
- **УКРЕПЛЕНИЕ:** отряд получает +1 к броскам защиты против ближних атак, если атакующий отряд был вынужден пройти через этот элемент, выполняя наступление.
- **УКРЫТИЕ:** если этот элемент находится между целью дистанционной атаки и атакующим отрядом, цель получает +1 к броскам защиты. Атакующий отряд может игнорировать ключевое слово «**Укрытие**», если находится в пределах расстояния в 1 дюйм от такого укрытия.
- **УСТРАШАЕТ:** если отряд находится в пределах **ближней дистанции** от этого элемента, он получает -1 к проверкам боевого духа (*эффект одинаковых элементов не суммируется*).