

ПРИ “Герои меча и магии: Слеза Асхи”
от МГ “Нильфгаард”
Правила по Юнитам
ОРДЕН ПОРЯДКА

Тир 1

Крестьяне. Имеют доступ к копьям, алебардам, гизармы, глефы и аналоги крестьянских вил, одноручное дробящее оружие. Максимальные доспехи - средние. Личный хит - 1.

Ополчение. Имеют доступ к копьям, алебардам, гизармы, глефы и одноручное оружие. Максимально допустимый доспех - средний. Личный хит - 1.

Лучники. Имеют доступ к стрелковому и одноручному оружию. Максимально допустимый доспех - тяжелый. Личный хит - 1.

Тир 2

Мечники. Имеют доступ к большим щитам и одноручному клинковому оружию. Максимально допустимый доспех - фулл. Личный хит - 1.

Рыцари. Имеют доступ к большим щитам и любому оружию ближнего боя. Минимально допустимый доспех - тяжелый. Максимально допустимый доспех - фулл. Личный хит - 1.

Тир 3

Капеллан. Имеют доступ к одноручному и двуручному оружию дробящего типа. Имеют фаерболы. Максимально допустимые доспехи - тяжелый. Прочность(см. правила по допуску доспехов и оружия). Личный хит-1. 1 фаербол на 1 ленту Т3.

Тир 4

Ангел. Имеют доступ к двуручному и одноручному клинковому оружию. Доспех не дает дополнительных хитов. Все оружие наносит по юниту 1 хит. Крылья не поражаемые. По окончании БВК, за каждую оставшуюся ленту Т4 можно вернуть ленту Т1 и Т2, можно восстановить только уничтоженные ленты. Лента Т4 при этом не тратится. Личный хит - 10.

Особенность локации. Налоги. Имеющиеся ленты Т1 на штандарте на момент начал цикла приносят локации 1 золото. Нельзя получить больше 40 золотых в цикл с налогов.

Экспедиция Серебряных городов

Тир 1

Ученики чародеев. Имеют доступ к малым щитам, одноручному оружию, лукам и копьё. По доспехам максимально доступные - средние. Личный хит -1.

Тир 2

Джины. Имеют доступ к малым щитам, одноручному оружию, двуручному оружию. Доспехи не влияют на количество хитов, имеют исключительно декоративный характер. Личный хит - 5. Прочность. За каждые (N) лент Т2 может использовать случайное заклинание во время БВК.

Големы. Имеют доступ к большим щитам, одноручное оружие, алебарды, глефы. Минимальный доспех - тяжелый. Максимальный доспех - фулл. Личный хит - 1.

Тир 3

Гремлины. Имеют доступ только к ручнице и одноручному дробящему оружию. Максимальный доспех -легкие. Личный хит - 1. 3 снаряда на 1 ленту Т3.

Маги/Колдуны. Имеют доступ к посоху (обязателен), одноручному оружию и фаерболам. Максимальный доспех - легкий. Личный хит - 1. 3 фаербол на 1 ленту Т3. Призыв автоматов. Может обменять один свой фаербол на 1 ленту Т2 (использовать снаряды гремлинов для этого нельзя). По окончании БВК ленты призыва сгорают. Используется вне боевой ситуации.

Тир 4

Ракшасы. Имеет доступ к одноручному оружию. Доспех не добавляет хитов. Личный хит - 10. Всё оружие наносит 1 хит. Дистанционное оружие не наносит хитов (фаерболы, осадное, стрелковое, метательное).

Особенность локации. Автоматы. Големы теряя свои хиты не попадают в тяж ран по стандартным правилам. Вместо этого големы остаются сидеть на местах до окончания боевого взаимодействия. Их можно добить по стандартным правилам. В случае если голем НЕ добит, после окончания боевого взаимодействия, может спокойно передвигаться и разговаривать. Сражаться и наносить хиты не может. Через 15 минут все хиты восстанавливаются полностью, работает с последнего боевого взаимодействия. До окончания БВК не работает. После БВК не добитые големы могут активироваться по правилу автоматы.

Вольные племена

Тир 1.

Гоблины. Могут использовать малые щиты, одноручное оружие и луки. Доспехи не дают доп хитов. Личный хит - 2.

Гарпии. Не могут использовать оружие помимо своих крыльев, которые должны иметь протектирующий слой внутри. Доспехи не дают доп хитов. Личный хит - 3.

Тир 2.

Орки. Доступно к использованию любое оружие и большие щиты, кроме огнестрельного. Максимально допустимый доспех - фулл. Личные хиты - 1.

Монструозные элементы рук/ или других частей тела будут считаться элементами доспехов.

Кентавры. Доступно к использованию любое оружие и большие щиты, кроме огнестрельного. Максимально допустимый доспех - фулл. Личные хиты - 1.

Тир 3.

Шаманы и Шаманки. Используют одноручное оружие и посохи. Доспехи не дают доп. хитов. Личный хит - 2. 1 фаербол на 1 ленту Т3. Жертва крови - Шаман/ка вне БВК может пожертвовать со штандарта 3 ленты Т1 чтобы нанести любой выбранной локации 2 ленты Т1 или 1 ленту Т2. Количество использований жертвы крови ограничено тем, сколько на начало цикла на штандарте локации было лент Т3. Антимagia защищает от данного воздействия, при этом ленты Т1 сгорают как потраченные. Обязателен отыгрыш с принесением в жертву, игрок который был жертвой при этом ритуале не умирает как персонаж.

Тир 4.

Циклопы и чудовища. Используют в качестве оружия свои лапы. Наносят 2 хита. Удар обеими лапами одновременно наносит также 2 хита. Можно пожертвовать 2 ленты Т1 и получить камень. Камень наносит 1 осадный хит, по персонажам работает по принципу фаерболa. Изготавливается из изолона размером примерно 15 см в диаметре. Всё оружие в том числе фаерболы наносит 1 хит.

Особенность локации. Максимальный доступный лимит лент Тир 1 всегда увеличен в 2 раза.

Использование заклинаний не возможно. При изучении свитка заклинания героем, штандарт локации и занимаемая в данный момент шахта получает иммунитет к этому заклинанию.

Драконьи Рыцари.

Тир 1

Танцующие с клинком. Имеют доступ к малым щитам, копьё и одноручному клинковому оружию. Максимально допустимый доспех - средний.

Личный хит - 1.

Охотники, егери. Имеют доступ к одноручному клинковому оружию, луки. Максимально допустимый доспех - средний. Личный хит - 1.

Лазутчики, ассасины. Имеют доступ к малым щитам, одноручному оружию, стрелковому оружию и копьям. Максимально допустимый доспех - средний. Личный хит - 1.

Мегеры, бестии и фурии. Имеют доступ к малым щитам, одноручному оружию, стрелковому оружию и копьям. Максимально допустимый доспех - средний. Личный хит - 1.

Тир 2

Стражи Ироллана. Имеют доступ к большим щитам, одноручному оружию, копьям, глефам, лукам, двуручному оружию. Минимальный доспех - средний. Максимально допустимый доспех - фулл. Личный хит - 1.

Гвардейцы Игг-Шайла. Имеют доступ к большим щитам, любому варианту оружия ближнего боя. Минимальный доспех - тяжелый, максимальный - фулл. Личный хит - 1.

Тир 3

Ведьмы и чернокнижники. Имеют доступ к одноручному оружию, фаерболы и посохи. Максимально допустимые доспехи - средние. Личные хиты - 2.
2 фаерболы на 1 ленту ТЗ. Могут обменять 2 фаерболы на 1 заклинание Огненный шар.

Феи. Имеют доступ к одноручному оружию, посохи и фаерболы. Максимально допустимый доспех - легкий. Личный хит - 2. 2 фаерболы на 1 ленту ТЗ. Могут обменять 2 фаерболы на 1 заклинание Огненный шар.

Друиды. Имеют доступ к одноручному дробящему оружию, посохам и фаерболам. Максимально допустимый доспех - средний. Личный хит - 2.
2 фаерболы на 1 ленту ТЗ. Могут обменять 2 фаерболы на 1 заклинание Огненный шар.

Тир 4

Энты. Оружием является лапы/руки - наносят 2 хита. Получает урон из всех источников по 1 хиту. Личный хит - 10. Удар обеими лапами одновременно наносит также 2 хита. Лапы не поражаемые. Лапы наносят урон по щитам противников. Лапами можно наносить осадный урон, 1 осадный хит в минуту.

Минотавры. Имеют доступ к двуручному оружию. Доспехи не дают доп хитов. Личный хит - 10. Получает урон из всех источников по 1 хиту. Может наносить осадный урон. Для этого он должен разбежаться и отыграть удар по воротам с разбега (минимальная длина разбега 5 м). Каждый такой удар наносит урон в один осадный хит.

Особенность локации. Жертва Малассе. Ведьмы могут провести ритуал жертвоприношения для преобразования лент ШЖ. Требуется отыгрыш (на усмотрение игроков). Ведьмы сжигают с штандарта N лент одного выбранного Тира, взамен получают ленты Тир 1. Формула обмена N: Тир 4 - 7 лент; Тир 3 - 5 лент; Тир 2 - 3 лент. Нельзя применять в БВК.

Для всех локаций

Мирный житель. Личный хит - 1. Не может участвовать в военной кампании как боевая единица. Если персонаж умер в результате боевого взаимодействия, игрок получает отсидку в мертвяке 1 час. Возможно ношение импровизированного одноручного оружия. Использование исключительно в качестве самообороны.

Во время БВК мирные жители могут носить знамя и воду для армии. В случае если мирный житель умер во время БВК, он попадает в мертвяк на 3 часа. Прятаться в зоне знамени также нельзя по общим правилам.

Мирные жители являются населением города не призванным для войны. Игрок может выбрать для своего образа любого юнита, кроме Т4.

Стоимость ШЖ.

Тир 1 - 2 золота.

Тир 2 - 5 золота.

Тир 3 - 10 золота.

Тир 4 - 20 золота.