

# Битвы Фэнтези

Автор: Lartis.

# Предисловие

- «Битвы Фэнтези» - настольная военно-тактическая игра, впервые появившаяся на полках отечественных магазинов году этак в 1995. Производителем этой игры является российская компания Технолог, известная нам по таким играм, как Битвы Фэнтези, Castlecraft, Robogear и тд.

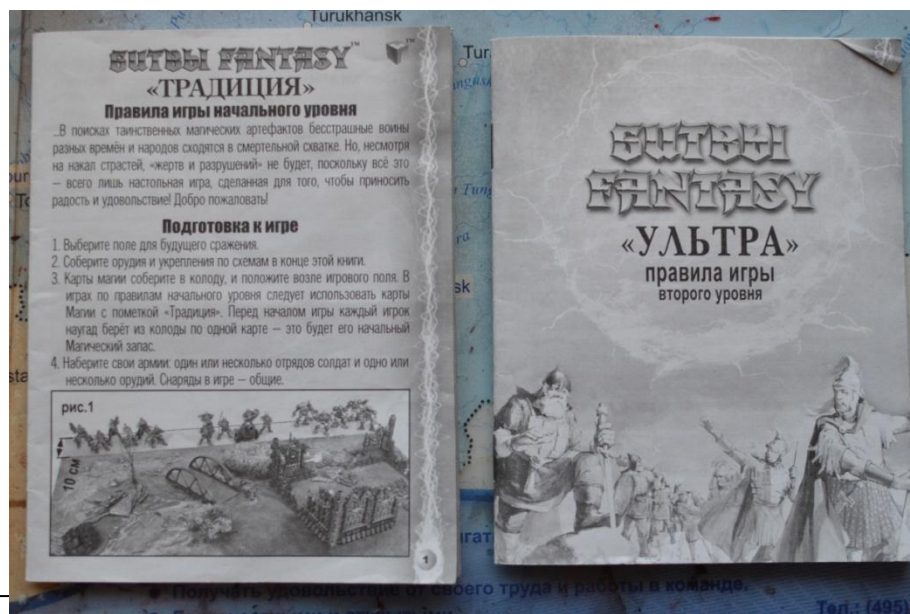
# Анбоксинг

- Миниатюры продаются чаще всего уже снятые с литников и обычно состоят из одной детали (анти пример: бригада Гулрог). На миниатюрах присутствует облой, детализация средняя.



# Правила

- В игре присутствует два вида правил, различающиеся по сложности: Традиция и Ультра. В первой отсутствует воображаемая стрельба миниатюр (только из орудий со специальными снарядами), упрощена фаза маневра, отсутствуют артефакты.



# Фазы игры

- Игра делится на четыре фазы:
- 1. Фаза магии
- 2. Фаза маневра
- 3. Фаза рукопашного боя
- 4. Фаза стрельбы

# Фаза Магии

- В начале игры игрокам раздается по одной случайной карте магии. Остальные карты складываются в общую колоду. В каждую фазу магии вы можете либо использовать имеющееся заклинание, либо с помощью д6 постараться изучить 1-2 рандомных заклинания, которые после это можно либо использовать, либо сохранить до поры до времени у себя в колоде.

# Фаза Магии

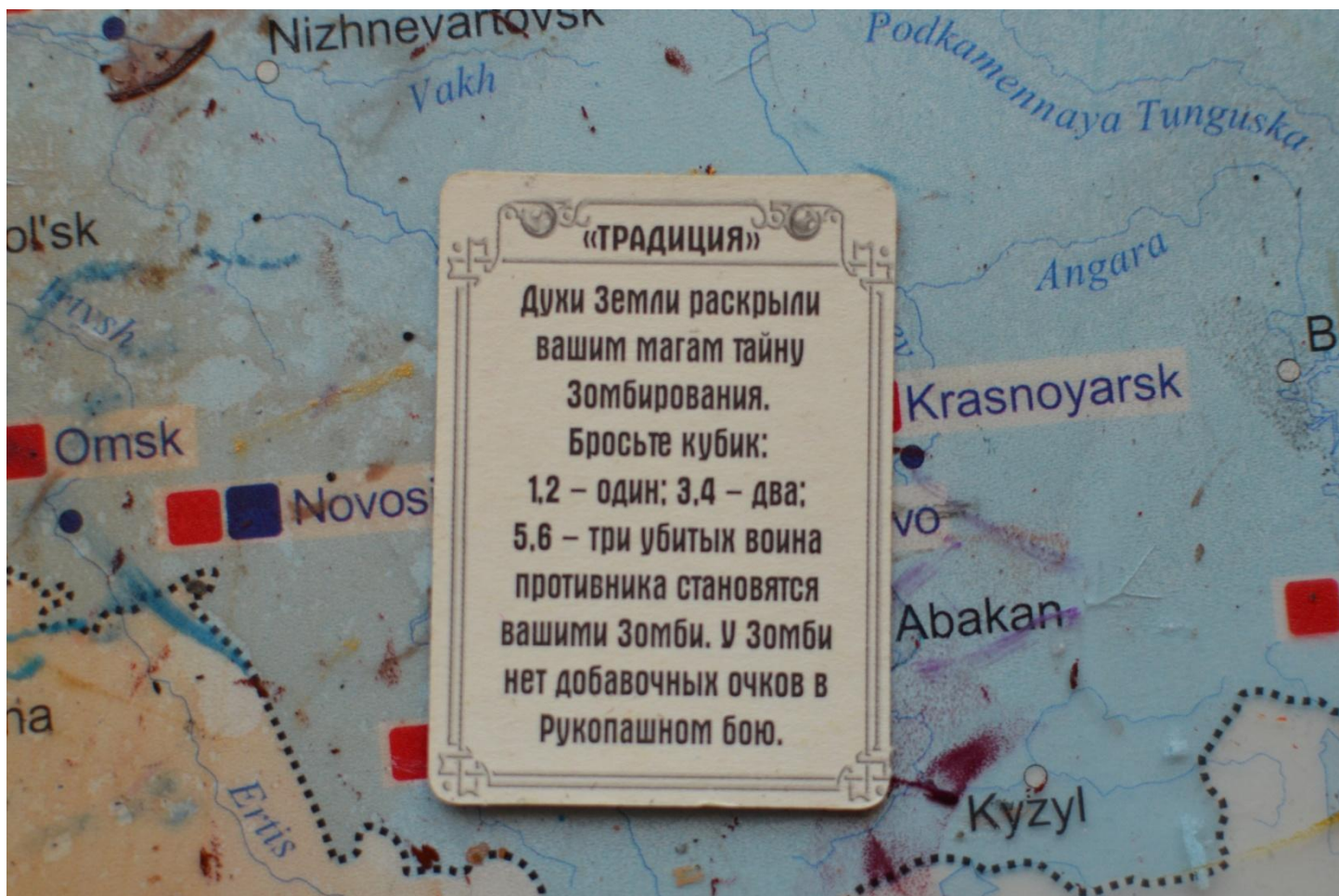
- В игре по правилам Традиция вы можете использовать карты магии только с надписью «Традиция», по Ультре – и «Традиция», и «Ультра». А теперь игра: выбери одну из карт и ткни на гиперссылку.)

● Первая карта

Вторая карта

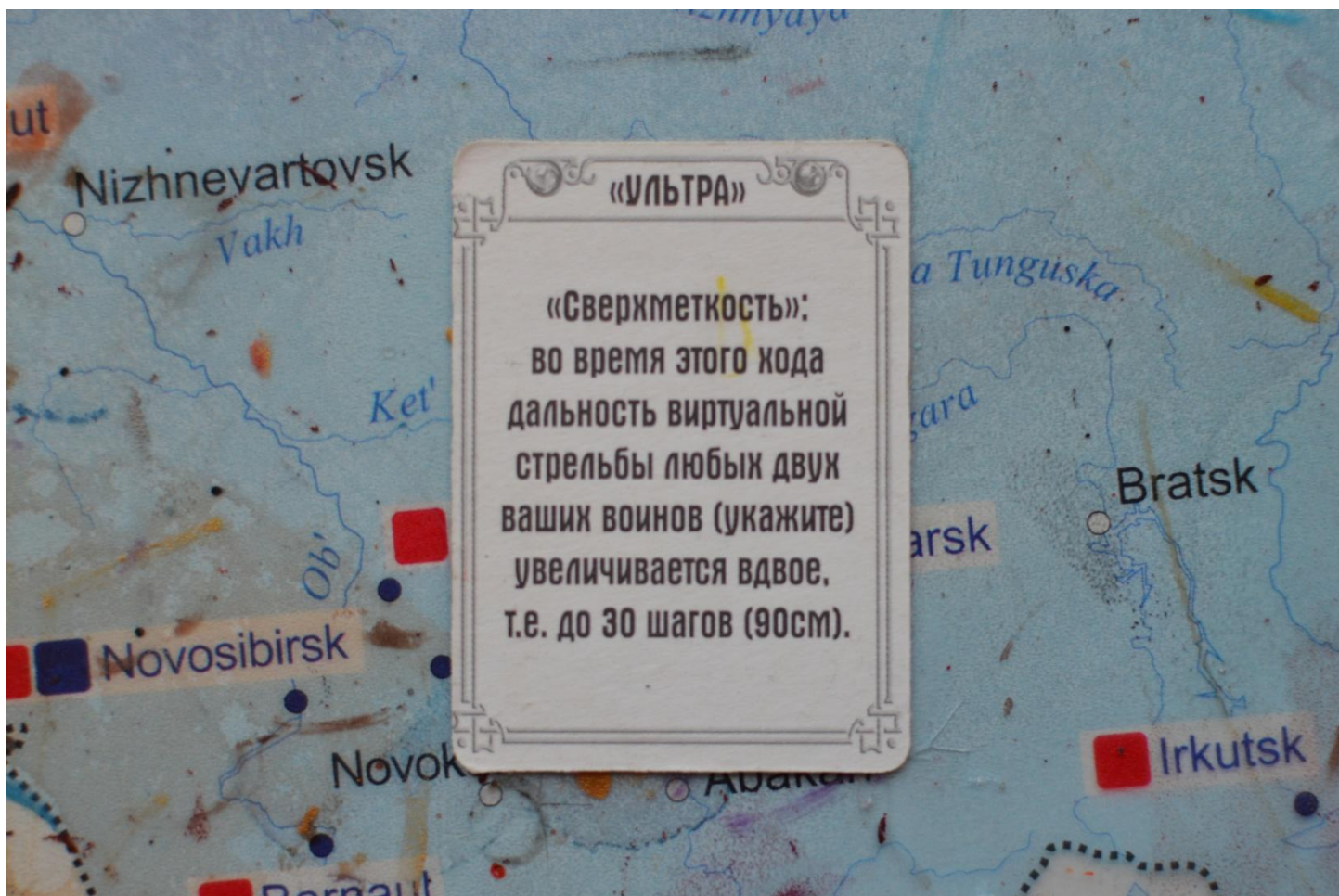


# Первая карта





# Вторая карта



# Фаза маневра

- Двигаются миниатюры в разных правилах по разному: в Традиции – на дб, в Ультре – дб+модификатор в армилите. На стены вы поднимаетесь просто шагая по ним(1шаг-3см).
- Прыжки с расстояния меньше своего роста – без последствий, с большего расстояния – кидаете то кол/во дб, сколько в расстоянии прыжка полных ростов фигурки, если выпала хоть одна 1 – миниатюра умерла. Хнык-хнык.
- Прыгать можно только с укрепления, и только вниз.


# Фаза рукопашного боя

- Кидаете д6 и прибавляете к нему модификатор из армиллиста. У кого больше общее число, тот и победил. Возможны также многосторонние бои.
- P.S. Это не вархаммер. Здесь в бою может участвовать даже одна миниатюра, все равно жив остальной отряд или нет.

# Фаза рукопашного боя (пример)

с солдатом легиона «Стражи гробниц» и, после сравнения сил, победил.

рис.10

Воин «Ястреба» →  ← Страж гробниц


уничтожен

Сила:  $P+3 = \text{die} + 3 = 8$       Сила:  $P+2 = \text{die} + 2 = 5$

$8 > 5$

Сила1:  $P+1 = \text{die} + 1 = 3$       Сила2:  $P+1 = \text{die} + 1 = 5$

Сила1 + Сила2 =  $3 + 5 = 8$

уничтожен →  ← уничтожен

победил

рис.11      Сила3:  $P+3 = \text{die} + 3 = 9$        $9 > 8$

K40AB Series

# Фаза Стрельбы

- На этой фазе мы особо зацикливаться не будем. Как стреляют орудия вы, я надеюсь, догадаетесь сами, а на виртуальную стрельбу влияет очень много факторов, да и есть она только в «Ультре». Скажу лишь одно – из одного орудия можно стрелять лишь один раз и лишь в ОДНУ цель.

# Армилист

- Размер отряда может варьироваться от 1 миниатюры до 6. У каждого отряда есть собственный армилист. В нем указан состав отряда, его артефакт, стоимость всего отряда в целом и каждого солдата по отдельности, все модификаторы, «вшитые» в отряд.

# Армилист

	ЛЕГИОНЕРЫ НЕКРОМАНТА		Банда "Урук-Таг"	
	I	II	III	IV
Стоимость отряда:	190			
Артефакт:	ЧЕРНАЯ МЕТКА			
РУКОПЬ БОЙ	P+4	P+3	P+3	P+4
МАНЕВР	M	M+2	M+2	M+1
СТРЕЛАЗА	-	-	-	-
БРОНЯ	3	1	1	2
ЛОТДСК	КА	КА, ПМП	КА	ПМП
СТОИМОСТЬ	52	46	44	48

# Артефакт

- Артефакт несет командир каждого отряда( крайняя левая миниатюра в армилите). Часть артефактов начинают действовать сразу после начала игры, а остальные нужно активировать с помощью магии( пример на следующем слайде). Артефакты дают бонусы вашему отряду, и работают пока не убит командир отряда, «несущий» артефакт



# Артефакт



# Конец

- На этом все. Вы познакомились с азами этой замечательной игры и готовы сыграть в нее со своими друзьями.
- И напоследок, изучение новой магии( не уместилось в слайд с фазой магии) на д6:
  - 1,2 – провалено
  - 3,4,5 – одна карта
  - 6- две карты, из которых в собственную колоду вы не можете положить больше одной, а другую обязаны использовать. Либо можно использовать обе сразу.)