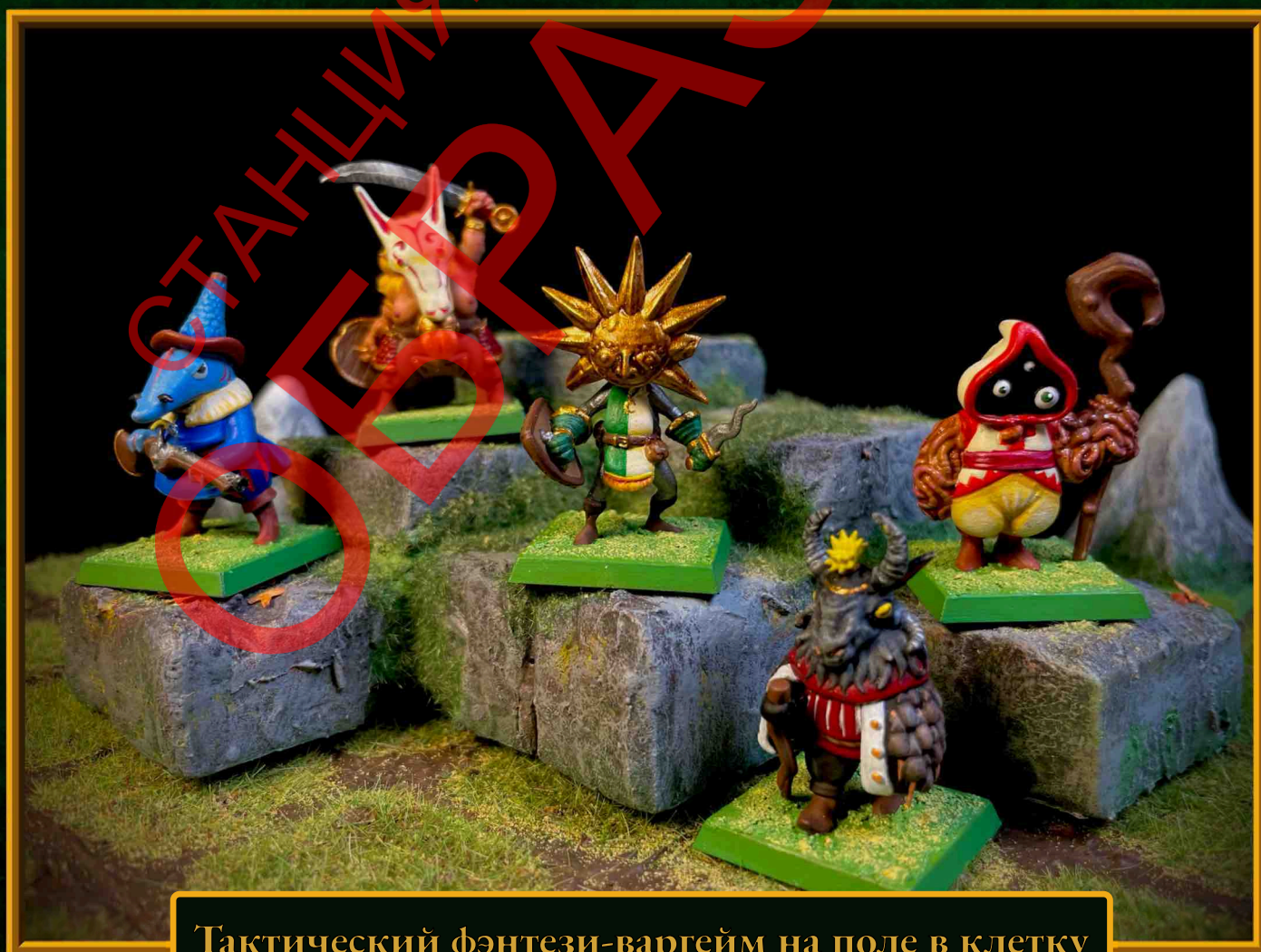
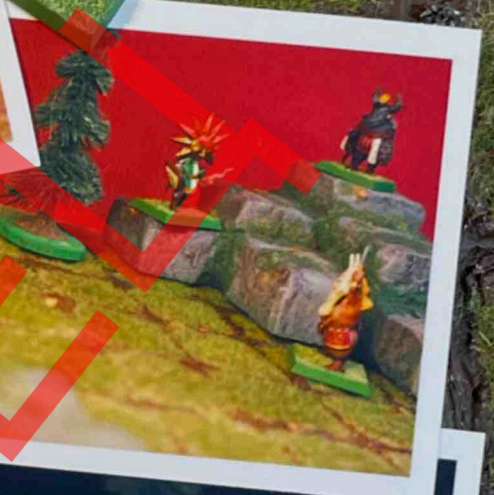


Мотлей Времи

Правила и мир



Тактический фэнтези-варгейм на поле в клетку



Лучшие друзья
навсегда!!





Содержание



Введение	2
Основные правила	3
Классы:	
• Рыцарь	4
• Варвар	5
• Белый маг	6
• Чёрный маг	7
• Стрелок	8
Ландшафт	9
Сценарии	10
Несколько слов о хобби	11



Идея Motley Crews родилась из желания создать простую игру, чтобы мне было во что играть всеми странными и удивительными миниатюрами, сделанными моими друзьями.



Введение

Башня Безумного Мага пала! Над землями, сотни лет скрытыми во тьме, вновь сияет свет. Теперь сокровища Безумного Мага может забрать любой, и авантюристы со всех земель сражаются за право первыми добраться до них.



Motley Crews — тактический фэнтези-варгейм на поле в клетку для двух игроков. В качестве миниатюр можно использовать любые фигурки или жетоны, какие вам нравятся! Всё, что понадобится: по пять миниатюр на игрока, шахматная доска или другое поле 8×8 клеток, карточки и правила.

Эта игра задумывалась простой в освоении, быстрой в подготовке и увлекательной за игровым столом. В этом буклете вы найдёте всё необходимое для начала — и даже больше!

Сколько себя помнят жители Лута, половина их земель находилась под жестокой властью Безумного Мага. Теперь его нет, а тёмная крепость лежит в руинах. Жители Лута устремились во владения Мага, чтобы вернуть свои земли и урвать долю сокровищ.



Небожители

Сто лет назад их замок упал с небес, и с тех пор сияющие небожители правят землями, которых не коснулась власть Безумного Мага. Они не могут вернуться в родной дом среди звёзд, их запасы истощаются, а власть над народами Лута слабеет. Хватит ли сокровищ Безумного Мага, чтобы удержаться у власти?

Народы Лута:



Атланты

Когда замок небожителей рухнул на Лут, последовавшее землетрясение погрузило под воду Атлантиду — портовый город морского народа. Лишившись удобного доступа к торговле, Морская империя атлантов потеряла главный источник дохода. Когда-то атланты владычествовали на морях, но теперь их флотилия сократилась до горстки кораблей. С каждым годом всё больше атлантов становится пиратами или наёмниками. Сумеют ли они вернуть былую славу?



Люди

Люди Лута ведут ожесточённую борьбу за выживание с природой, всеми её обитателями и друг с другом, но умеют найти своё место где угодно: в городах небожителей, на галерах атлантов или в собственных племенах. Некоторые даже обосновались во владениях Безумного Мага...

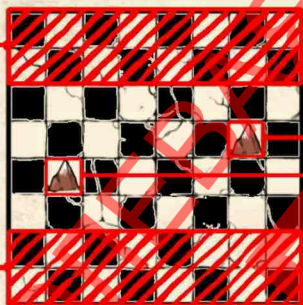
Основные правила

Каждый игрок контролирует пять миниатюр — по одной каждого класса:

Рыцаря, Варвара, Белого мага, Чёрного мага и Стрелка.

До начала сражения игроки по очереди выставляют свои миниатюры каждый в своей зоне расстановки. Подбросьте монету, чтобы определить, кто начнёт расстановку и будет ходить первым.

Зона расстановки игрока А



Зона расстановки игрока Б

В отмеченных клетках находятся элементы ландшафта. Такие клетки нельзя занимать или выбирать целью действия; через них также нельзя проходить или выполнять действия.

В свой ход вы можете совершить одно перемещение и выполнить одно действие — атаку или особое действие. Для перемещения и действия необязательно выбирать одну и ту же миниатюру, но после выполнения действия перемещать миниатюры нельзя.

Миниатюра может перемещаться по горизонтали, по вертикали или сочетая оба направления — не дальше, чем позволяет её Скорость. Атаковать она может только по прямой в одном из этих направлений и в пределах своей Дальности. Клетки с элементами ландшафта или другими миниатюрами нельзя занимать, а также проходить или атаковать через них. Если не указано иное, союзные и вражеские миниатюры не препятствуют выполнению особых действий.

У каждой миниатюры есть своя карточка, на которой указаны её характеристики, способности и особые действия.

Здоровье



Скорость



Атака



Дальность



Вместо атаки можно **выполнить особое действие** — например, заклинание.

Способность — это постоянно действующий эффект. Например, благодаря способности «Манёвренность» Стрелок может перемещаться и атаковать по диагонали.

Если миниатюру атакуют, она получает урон, равный значению Атаки атакующей миниатюры, и теряет столько же Здоровья. Отмечайте полученный урон кубиками или жетонами на её карточке. Когда Здоровье миниатюры опускается до 0, она немедленно погибает — уберите её с игрового поля. За каждую погибшую миниатюру противника вы получаете 1 победное очко [ПО] независимо от того, кто её убил.

Если её воскресят, вы теряете полученное за неё ПО. Вы побеждаете, если у вас есть 4 ПО или противник не контролирует ни одной миниатюры.



Удачи!