

Защитник (defender)

Если этот отряд НЕ атакует, то поместите на него жетон защиты. Отряд со свойством **Защитник** может поместить на себя жетон защиты после выполнения **Продвижения** (advance).

НЕумелый (inefficient)

Такие отряды НЕ могут активизироваться (т.е. разворачивать свои флаги в активное состояние) во время фазы Командования.


НЕСбалансированный (off-balance)

С некоторым оружием сложнее обращаться, будучи в движении. Если отряд с этим свойством перемещается перед своей атакой в этом ходу, то число его кубиков атаки уменьшается на -1 (вне зависимости от ранга отряда).

Пика (polearm)

Такие отряды получают +1 дополнительный кубик атаки, если сражаются против отряда с типом кавалерия (cavalry).

Поджог (scorch the earth)

Варварские набеги на сельскую местность, поджоги - этим не брезгуют некоторые благородные Дома. Когда отряд с этим свойством выбран, то вместо атаки он может попытаться устроить поджог на смежном свободном гексе (если местность в нём способна гореть). Для этого игрок указывает гекс, который желает поджечь и кидает кубики как при обычной атаке. За каждый выпавший  увеличьте уровень пожара на 1 в данном гексе (если изначально пожара там НЕ было, то положите жетон пожара). Максимально возможный уровень пожара в гексе смотри в таблице для соответствующей местности (графа предел пожара). Больше него уровень пожара в данном гексе поднять нельзя. Текущий уровень пожара отмечается жетоном пожара с соответствующей ему цифрой. Эффекты, связанные с пожаром в гексе, смотрите в разделе "Условные состояния" на странице 25 правил BOW:Core Set.



Построение: ёж (formation: hedgehog)


Отряд получает +1 дополнительный кубик атаки, но любая атака против такого отряда расценивается как фланговая.

Построение: лес копий (formation: pike square)

Отряд получает +2 дополнительных кубика атаки, когда контратакует или совершает удар в спину. Во всех остальных случаях имеет -2 кубика атаки.


Построение: клин (formation: wedge)

Если отряд с этим свойством при атаке выкидывает один или более , то добавляет к результату один дополнительный символ .

Такой отряд защищается на ранг ниже, если против него совершается дальняя атака. Если же отряд изначально имеет зелёный ранг, то он получает раны и при выпадении .

Построение: линия (formation: line)


Все фланговые атаки данного отряда в таком положении расцениваются как обычные, однако отряд получает +1 дополнительный кубик против отрядов с типом пехота (infatry).

Такой отряд защищается на ранг ниже, если против него совершается дальняя атака. Если же отряд изначально имеет зелёный ранг, то он получает раны и при выпадении .

Преследование X (Pursue)

Преследование - это свойство атакующего отряда. Если отряд с этим свойством в результате своей атаки обращает вражеский отряд в бегство или уничтожает, то может передвинуться на X гексов (первое передвижение должно приходиться на гекс, который занимал вражеский отряд) и атаковать снова. Эта новая атака может быть направлена хоть против того же отряда, хоть против любого другого. Чтобы отряд получил эту дополнительную атаку, он должен переместиться хотя бы на 1 гекс. После перемещения можно и НЕ атаковать. Отряд может объявлять Преследование только один раз за ход. Отряд НЕ может завершать Преследование в том же гексе, откуда начал его.

Прицельный выстрел (aimed shot)

Если выбранный отряд с этим свойством НЕ перемещается, то может выполнить специальную атаку - прицельный выстрел. Игрок сбрасывает любой жетон выбора, который и будет определять количество кубиков атаки (т.е. будет считаться вместо реального ранга атакующего отряда). Если же игрок сбрасывает жетон выбора , то он волен выбрать за какой ранг (красный, синий, зелёный) он будет считаться.

Проворный (deflect)

После разрешения атаки (подсчета количества ран по броску кубика и дополнительным свойствам) против этого отряда, его владелец может скинуть X жетонов выбора (совпадающих с рангом **Проворного** отряда), чтобы игнорировать X ран. Можно скидывать и жетон выбора с Кулаком.

Если отряд, использующий **Проворство**, ещё имеет свойство **Пика**, то он может игнорировать дополнительно одну рану (но для этого надо сбросить хотя бы один жетон выбора). Отряд со свойством **Проворный** НЕ эффективен против атак других отрядов с **Проворством** и не сможет уклониться от них.

Продвижение (advance)


Если отряд с этим свойством в результате своей атаки уничтожает или обращает в бегство отряд противника, то он может переместиться на гекс, который занимала цель атаки до уничтожения или бегства. Отряд может выбирать Продвижение только один раз за ход.


Прочность X (youghness)


См Укрытие X (Cover) / Прочность X (Toughness)


Псы войны (dogs of war)


Некоторые отряды способны бросать в атаку зверей. Когда выбран отряд с этим свойством, то он может использовать специальную дальнюю атаку вместо своего движения (и обычной атаки). Причём атаковать может только цель находящуюся на расстоянии 2 или 3 гекса (т.е. нельзя атаковать этой спец. способностью отряд, находящийся на смежном гексе). Перед броском кубиков для самой атаки, владелец отряда бросает один кубик и определяет по таблице внизу в качестве какого ранга будут атаковать его звери

 - атакует как отряд зелёного ранга.

 - атакует как отряд синего ранга.


 - атакует как отряд красного ранга.

 - бросок на атаку НЕ делается, но цель автоматически получает одно ранение (этот результат нельзя игнорировать, т.е. Укрытие, Прочность НЕ спасают).

 - бросок на атаку НЕ делается, но цель автоматически должна отступить на 1 гекс (этот результат нельзя игнорировать).

Для этой дальней атаки дружественные отряды НЕ блокируют Линию Видимости (ЛВ). Однако реки блокируют ЛВ. Другая блокирующая местность учитывается как обычно.





Стойкость (stalwart)

Стойкость позволяет отряду игнорировать 1 значение , выкинутого против него, если хочет. Кроме того, отряды со Стойкостью могут контратаковать согласно правилам контратаки (см. стр. 21 правил BOW:Core Set), если они желают. В отличие от других свойств, любой отряд получает Стойкость, пока на смежных гексах с ним стоят как минимум два дружественных отряда. Стойкость НЕ суммируется (даже если вы получаете её разными способами).

Трусливый (disloyal)

Во время шага выполнения условных состояний в фазу Перегруппировки, владелец отрядов с этим свойством проверяет уровень морали **своего Дома**. Если мораль находится в зелёной зоне, то игрок кидает 1 кубик, если в жёлтой - 2, если в красной - 3 кубика. Броски совершаются отдельно для каждого отряда с таким свойством. За каждый выброшенный флаг или щит, совпадающий с рангом Трусливого отряда, этот отряд должен потерять одну фигурку.


Тяжёлая броня (heavy armor)

Отряды с этим свойством защищаются как отряд на один ранг выше. Например, отряд зелёного ранга будет защищаться как отряд синего ранга (т.е. учитываться будут  вместо ). Если отряд красного ранга имеет это свойство, то он игнорирует выпадение символов . Выпадение  действует как обычно на любые отряд с Тяжёлой Броней.

Укрытие X (cover) / Прочность X (toughness)

Укрытие/Прочность позволяют отряду игнорировать X ран в результате атаки противника. Прочность - это свойство отряда, а свойство Укрытие могут дать определённые виды местности.

Устрашающий (fearsome)

Отряды противника НЕ могут снять связанность боем с **Устрашающим** отрядом (за исключением отступления одного из участников сражения или выхода **Устрашающего** отряда из боя). Кроме того, вражеский отряд должен отступить на 2 гекса, за каждый выброшенный против него  во время битвы с **Устрашающим** отрядом.

Член клана (clansmen)

Будет в четвёртом дополнении.