

Как уже писал, начитался я художественных и исторических книжек про диадохов. А сыграть в них так и не получилось. Результатом сублимации стал предлагаемый вашему вниманию перевод варианта правил для игры Successors, вводящих спецсвойства для диадохов, корректирующих некоторые стратегические карты и позволяющие играть впятером. Оригинал лежит здесь. Красным выделены вопросы, оставшиеся неясными при переводе.

1. Специальные Свойства Стратигов

Антипатр: Боевой рейтинг 4 в Македонии.

Деметрий: При передвижении по морю получает +1 к БК к Морской битве. Получает +1 к БК при попытке штурма в Сегмент Сдачи (6.0).

Пифон: Боевой рейтинг 4 против независимых армий. При движении через враждебные зоны получает -1 к БК. Если в фазу подкреплений находится в дружественной персидской столице (крупном городе? Вавилон, Экбатаны, Сузы?), получает 1 БЧ наёмников дополнительно.

Селевк: Эффект карты «Противослоновьи укрепления» против него -1 к БК (вместо -2). Также слоны в бою имеют -1 к БК (вместо -2).

Пердикка: Убирает маркер гарнизона со второстепенного города, если остановился в нём в конце фазы Движения. В конце каждого хода может превратить 1 лояльную македонскую БЧ в 1 царскую македонскую БЧ. Его армия с погребальной колесницей Александра имеет предел снабжения 10 (вместо 8).

Кратер: Игнорирует эффект карты «Мятеж» (Mutiny). Перед сражением царские войска (каждая БЧ) под его командованием проверяются и на БК 4-6 получают +1 Боевую силу. После победы над армией, боевая сила которой была 10+, Кратер может провериться и при БК 5-6 превратить 1 лояльную македонскую БЧ в 1 царскую македонскую БЧ.

Лисимах: Уклоняется от битвы при БК 1-5. Если побеждён в битве, его наёмники не уничтожаются, а терпят Истощение.

Антигон: Если при броске на движение выпало 6, получает 5 ОД. Получает дополнительно 1 боевую силу при удачном перехвате. Если победил в битве, противник терпит истощение с +1 к БК.

Эвмен: Перехватывает и уклоняется на 1-5. Получает +1 к БК при покорении независимых областей в Каппадокии. Если побеждён в бою, терпит истощение с -1 к БК.

Леоннат: Имеет 6 ОД, если двигается по карте «Крупная кампания».

Преследует на 1-4. Если контролирует Геллеспонт, получает +1 к БК при Морской Битве.

Птолемей: Получает +1 к БК дополнительно, играя карту «Хитрость и неожиданность» (№50). Получает +1 к боевому рейтингу в Египте. Если проиграл морскую битву, его флот автоматически возвращается из бокса рассеянных войск в фазу Подкреплений.

Кассандр: Получает +1 к БК при покорении независимых зон в Греции. Может убрать из игры любого сгруппированного с ним члена царской семьи (в том числе неактивного).

2. Исправления карт Тихе

Персидская поддержка (26): 2 БЧ наёмников получают немедленно.

Шторм в море (55): плюс Истощение.

-Port Resupplied (не нашёл такой карты): remove all siege points.

Крупная кампания (44-46): одна из армий получает 5 ОД.

Туман (52): может также отменить и наземный Перехват.

Азиатская фаланга (33): войска прибывают незамедлительно.

3. Новые правила и усовершенствования

Царские войска – это элитные боевые отряды ветеранов, поэтому перед каждой битвой с их участием бросьте кубик за каждую такую БЧ и за каждый результат 5-6 добавьте одну боевую силу к силе армии в этой битве.

Попытки штурма: не больше одной в каждый сегмент карт Тихе и сегмент движения. Любая карта Тихе и любой БК на движение позволяет совершить только одну попытку штурма. Максимальное количество попыток штурма за раунд равно 3 (в сегменты Сдачи, карт Тихе и Движения).

Внезапные вылазки: игрок, у которого есть БЧ в осаждённом городе (до 2 согласно правилам), Может совершать внезапные вылазки. Каждая БЧ может совершать отдельную вылазку. Вылазки должны проводиться в активацию противника, осаждающего эту вашу крепость. Сделайте БК по Таблице Штурма, никакие модификаторы при этом не применяются. Если результат по таблице – потеря БЧ, считается, что вылазка оказалась очень неудачной, уберите свою БЧ, совершавшую вылазку. Если результат по таблице – очко осады, – вылазка считается удачной, снимите одно очко осады с города. Очки осады никогда не могут уменьшиться ниже 0, и внезапная вылазка никогда не приводит к потере БЧ осаждающего игрока.

Перехват, Уклонение, Преследование: (как в игре Ганнибал: Рим против Карфагена) для успеха БК должен быть \leq боевого рейтинга лидера.

Перехват возможен в любую соседнюю область (в т.ч. во вражескую или независимую), только не через море или перевалы.

Неудачное уклонение не приводит к потере поддержки местных войск.

Удачный перехват: +1 к боевой силе.

Неудачный перехват: -1 к боевой силе.

Перехват в: транзитную точку, вражескую или независимую область +1 к БК.

Перехватывающий игрок является атакующим и не может быть защищающимся.

Царь Азии: Вавилония, Фригия, Сирия. Дополнительно, когда игрок провозглашает себя царём Азии, он немедленно получает 1 БЧ наёмников и по 2 БЧ (не много ли?) наёмников в каждую фазу Подкреплений.

Гробница Александра: Александра можно захоронить в любом купном городе (включая Вавилон) начиная со 2 хода игры. крупный город должен находиться под вашим контролем (за исключением Пеллы). Если Александр захоронен не в Пелле, владелец того города получает маркер Хранителя Гробницы дающий 2 очка легитимности. Если контроль над городом меняется, маркер переходит к его новому владельцу.

Если Александр захоронен в Пелле, захоронивший его игрок получает 10 очков легитимности, которые уже никогда не могут быть потеряны. Пела при захоронении не приносит 2 очка легитимности, как другие крупные города. Для захоронения в Пелле не обязательно её контролировать, гробница находится вне её стен.

Место захоронения Александра также становится Священным местом, армия защищающаяся здесь получает 4 очка престижа, если атакована.

Взаимодействие с союзниками: Игрок, чья армия находится в пределах 2 областей от области в которой происходит сражение между двумя другими игроками, может попытаться помочь одной из сторон, процедура аналогична перехвату (успешно, если БК \leq боевому рейтингу лидера). Эта армия остаётся на месте и добавляет половину своей боевой силы (округляя вверх) к любой из сторон в битве. Если эта сторона побеждает, с поддерживающей ничего не происходит, в случае проигрыша армия рассеивается.

Автоматическая победа при игре впятером: 20 ОП или 18 ОЛ.

4. Исторические фракции и варианты расстановки сил

- Имперцы: Пердикка 4ЦА, 4Н, 2С; Эвмен 4Н
- Регенты: Антипатр 2ЦА, 2ЛА, 1Н; Кратер 3 ЦА, 2ЛА, 1Н
- Птолемеиды: Птолемей 1ЛА, 4Н; Лисимах 1ЛА, 2Н
- Селевкиды: Селевк 2ЛА; Пифон 2ЛА, 3Н (Леоннат)
- Антигониды: Антигон 1ЛА, 4Н; Леоннат 1ЛА, 5Н (Пифон)

Вариант 1: Сначала раздайте случайным образом Пердикку, Птолемея, Антипатра, Кратера и Леонната, затем Антигона, Эвмена, Селевка, Лисимаха и Пифона.

Вариант 2: Сначала определите случайным образом двух игроков, которые будут играть за Имперцев и Регентов, затем случайным образом распределите 6 оставшихся стратигов между остальными 3 игроками.