



БИТВА
ЛЕГЕНД
ТОМ ВТОРОЙ

ПРАВИЛА



АХИЛЛЕС

Лучший воин из всех живших на земле. Когда его друг Патрокл пал на поле боя, ярость Ахиллеса сотрясла Трою.



КРОВАВАЯ МЭРИ

Если встать перед зеркалом и произнести её имя трижды подряд... ОНА ПОЯВИТСЯ ЗА ТВОЕЙ СПИНОЙ!



СУНЬ УКУН

Беспокойный озорник и бунтарь, могущественный Великий Мудрец, скрывающий свою суть за обезьяньими ужимками. Стоит ему вырвать у себя волосок, и он сможет обернуться кем угодно — или превратить шерстинку в своего двойника.



ЙЕННЕНГА

Принцесса, вождь, прародительница всего народа моси, с которой никто не мог сравниться в метании дротика и стрельбе из лука. По первому её слову воины шли в бой.

СИСТЕМА UNMATCHED

Unmatched — это дуэльная игра, собравшая самых разных бойцов: от персонажей, сошедших со страниц и экранов, до героев древних легенд. Уникальная колода каждого бойца соответствует его боевому стилю.

Вы можете сталкивать между собой бойцов из любой серии Unmatched. Но помните, что в конце останется только один победитель.



КОМПОНЕНТЫ

4 ФИГУРКИ ГЕРОЕВ



120 КАРТ



5 СЧЁТЧИКОВ
ЗДОРОВЬЯ



4 КАРТЫ
ПЕРСОНАЖЕЙ



6 ФИШЕК
ПОМОЩНИКОВ



1 ДВУХСТОРОННЕЕ
ПОЛЕ



4 СУНЬ УКУН

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Сунь Укуна
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 3 фишки двойников
- ▷ 1 счётчик здоровья

ИЕННЕНГА

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Йенненги
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 2 фишки лучников
- ▷ 1 счётчик здоровья

КРОВАВАЯ МЭРИ

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Кровавой Мэри
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 счётчик здоровья

АХИЛЛЕС

- ▷ 30 карт
- ▷ 1 фигурка Ахиллеса
- ▷ 1 карта персонажа
- ▷ 1 жетон Патрокла
- ▷ 2 счётчика здоровья

Перед началом игры соберите счётчики здоровья, выдавив два круга для каждого персонажа и соединив их с помощью пластиковой клипсы.

ГЕРОИ И ПОМОЩНИКИ

Все персонажи, которыми вы управляете во время игры, — это **бойцы**, но среди них есть главный — **герой**. Герои представлены фигурками, которые перемещаются по полю боя.

Остальные ваши бойцы — это **помощники**. У большинства героев только один помощник, но есть герои как с несколькими помощниками, так и совсем без них. Помощники представлены фишками, которые перемещаются по полю боя.

Каждый герой обладает **способностью**, обозначенной на карте персонажа. Там же указаны и **характеристики** вашего бойца, включая **стартовый уровень здоровья** героя и его помощника. Здоровье бойцов отмечается на отдельных счётчиках. Уровень здоровья не может быть выше максимального числа, указанного на счётчике.



ХОД ИГРЫ

Игроки по очереди передвигают своих бойцов по полю боя, разыгрывая карты приёмов и атакуя бойцов противника. Чтобы выиграть, нужно повергнуть героя противника, то есть снизить уровень его здоровья до нуля.

Эти правила подготовки и самой игры предназначены для игры **вдвоём**. Правила для игры с 3 или 4 игроками смотрите на **стр. 18-19**.

ПОДГОТОВКА

1. Положите поле боя на стол выбранной стороной вверх.
2. Каждый игрок выбирает героя и берёт соответствующие ему 30 карт, карту персонажа, фигурку, фишки помощников (если есть), счётчики здоровья и любые другие компоненты, принадлежащие этому герою.
3. Каждый игрок выставляет стартовый уровень здоровья своего героя на соответствующих счётчиках. Стартовый уровень здоровья указан на картах персонажей.
4. Каждый игрок перемешивает свои карты, чтобы сформировать колоду, и кладёт её лицом вниз, затем берёт **5** карт в руку.
5. Младший игрок размещает фигурку своего героя на ячейку **1** на поле боя. Затем размещает его помощников (если есть) на отдельные ячейки в той же зоне, где находится герой. Если герой находится на ячейке поля с несколькими зонами, помощники могут быть размещены в любой из этих зон.
6. Старший игрок размещает героя на ячейку **2** на поле боя, затем размещает помощников (если есть) в соответствии с **пунктом 5**.
7. Младший игрок делает первый ход.

06



ЯЧЕЙКИ И ЗОНЫ

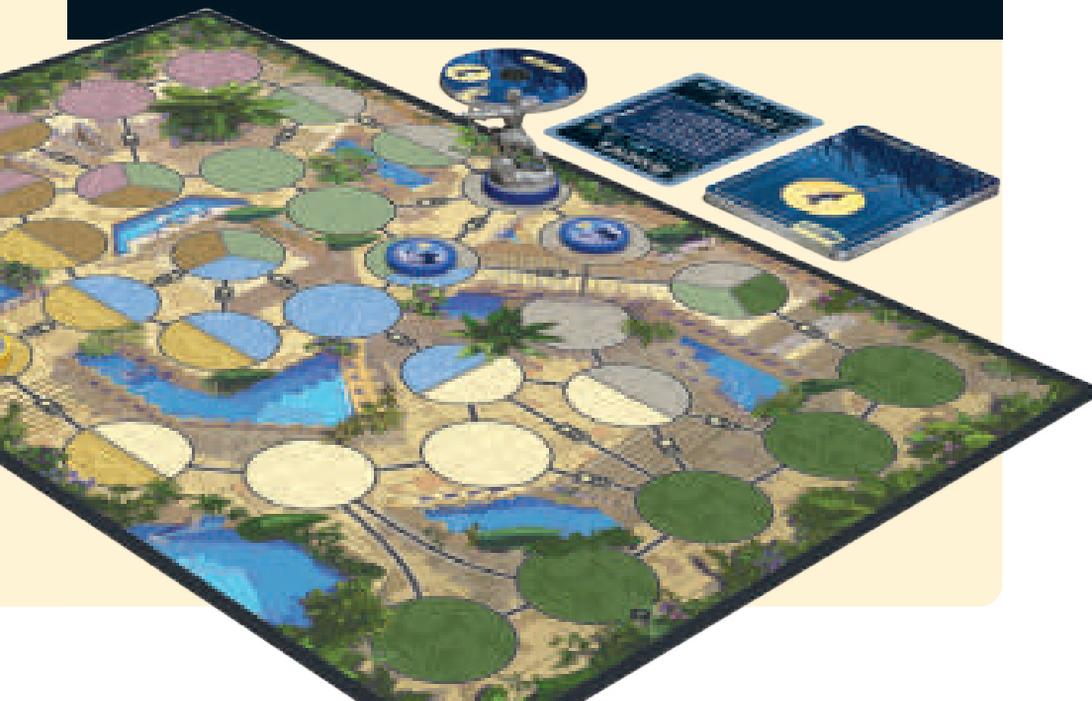
Поле боя состоит из круглых ячеек, по которым будут перемещаться бойцы. На каждой ячейке может находиться только один боец.

Две ячейки, соединённые линией, являются смежными. Смежность используется, чтобы определять цели атак и применять различные эффекты карт.

Ячейки на поле боя разделены на зоны, обозначенные разными цветами. Все ячейки одного цвета относятся к одной зоне (даже если они находятся в разных концах поля боя).

Если ячейка содержит несколько цветов, она считается частью нескольких зон. Зоны используются для определения целей дальних атак и применения различных эффектов карт.

В этом наборе вы найдёте одно поле боя в двух вариантах исполнения. На одной стороне ячейки поля закрашены целиком и имеют различные текстуры в зависимости от их цвета. Это позволяет легче различать зоны, даже игрокам с дефектами зрения. На другой стороне цвета ячеек обозначены только их цветными границами. Обе стороны одинаковы с точки зрения игрового процесса.



ВАШ ХОД

В свой ход вы **должны выполнить 2 действия**; вы не можете пропускать действия. Можно выполнить как два разных действия, так и одно действие дважды.

Возможные действия:

- ▷ **МАНЁВР**
- ▷ **ПРИЁМ**
- ▷ **АТАКА**

Предел карт в руке равен **7**. Если в конце вашего хода у вас в руке больше **7** карт, нужно сбросить лишние, поместив их в вашу стопку сброса.

Затем ход передаётся противнику.



СТРУКТУРА КАРТЫ

А тип карты:

 Атака  Защита

 Приём  Универсальная (атака или защита)

Б значение атаки или защиты (если есть)

В боец, который может использовать карту

Г название карты

Д эффект при розыгрыше (если есть)

Е значение УСИЛЕНИЯ

Ж колода, к которой принадлежит карта

З количество таких карт в колоде



Колода каждого персонажа уникальна, но в колодах разных персонажей могут быть похожие карты.

ДЕЙСТВИЕ: МАНЁВР

Выполняя **манёвр**, возьмите верхнюю карту из вашей колоды, после чего можете переместить ваших бойцов.

ШАГ 1: ВОЗЬМИТЕ КАРТУ (ОБЯЗАТЕЛЬНО)

Возьмите верхнюю карту из вашей колоды в руку.

Во время хода у вас в руке может быть больше **7** карт, но вы должны будете сбросить лишние карты в конце вашего хода.

НАБОР КАРТ

Брать карты — во время выполнения манёвра или благодаря эффекту карты — обязательно, если не указано иное.

Когда в колоде заканчиваются карты, ваши бойцы обессилены. Если вам нужно взять карту, когда ваши бойцы обессилены, не перемешивайте вашу стопку сброса и не берите карту. Вместо этого каждый ваш боец немедленно получает по 2 урона.



ШАГ 2: ПЕРЕМЕСТИТЕ БОЙЦОВ (ПО ЖЕЛАНИЮ)

На карте вашего персонажа указано значение **перемещения**. Выполняя этот шаг, вы можете переместить всех ваших бойцов по очереди на количество ячеек, равное значению перемещения или меньше. Вы также можете **УСИЛИТЬ** ваше перемещение (см. далее).

Во время перемещения бойца каждая следующая ячейка должна быть смежной с предыдущей. Вы **можете** перемещать бойца через ячейки, занятые союзниками (то есть вашими бойцами), но на такой ячейке нельзя останавливаться. Вы **не можете** перемещать бойца через ячейки, занятые бойцами противника.

Вы можете перемещать ваших бойцов в любом порядке, но должны закончить одно перемещение, прежде чем перейти к следующему. Необязательно перемещать всех бойцов на одно и то же расстояние: вы можете выбрать разные расстояния для каждого бойца. Вы можете переместить бойца на 0 ячеек, тем самым оставив его на том же месте.

ВАЖНО

Если эффект позволяет вам двигать бойцов противника, вы обязаны придерживаться тех же правил движения, но с точки зрения противника.

УСИЛЕНИЕ

Выполняя **манёвр**, вы можете **усилить** ваше перемещение. Чтобы это сделать, сбросьте **1** карту из руки и прибавьте её значение **УСИЛЕНИЯ** к значению вашего перемещения. Другие эффекты сброшенной карты работать не будут.

Некоторые эффекты (например, эффект карты **Призрачное касание**) позволяют усиливать другие показатели, такие как значение атаки.

Карты, которые больше нельзя разыграть из-за того, что соответствующий боец или бойцы были повержены, всё равно можно сбросить, чтобы получить усиление.

10 ДЕЙСТВИЕ: ПРИЁМ

Выполняя **приём**, вы выбираете карту приёма (со значком ⚡) из руки и выкладываете её на стол лицом вверх.

Вы должны объявить, кто из ваших бойцов разыгрывает карту приёма: он становится **активным** бойцом. На каждой карте вашей колоды указано, какие бойцы могут её разыгрывать. Вы не можете разыграть карту приёма, если указанные бойцы повержены.

Применив эффект карты, поместите её в вашу стопку сброса.

СТОПКА СБРОСА

У каждого игрока своя отдельная стопка сброса. Все разыгранные карты должны отправляться в неё. Держите стопку сброса лицом вверх, чтобы отличать её от вашей колоды. Любой игрок может просматривать вашу стопку сброса в любой момент.



ДЕЙСТВИЕ: АТАКА

Выполняя **атаку**, вы должны объявить, кто из ваших бойцов будет атаковать: он становится **активным** бойцом.

Вы не можете совершить атаку, если у вас в руке нет карт атаки или ни у одного из ваших бойцов нет подходящей цели.

ШАГ 1: ОБЪЯВИТЕ ЦЕЛЬ

Все ваши бойцы могут атаковать бойцов на смежных ячейках независимо от того, в какой зоне те находятся.

Бойцы с **ближними** атаками (со значком ⊕⊖) могут атаковать бойцов противника только на смежных ячейках.

Бойцы с **дальними** атаками (со значком ➤⊕➤) могут атаковать бойцов противника, стоящих на смежных ячейках **или** где угодно в той же зоне, игнорируя смежность.

ШАГ 2: ВЫБЕРИТЕ И ОТКРОЙТЕ

Атакуя, выберите карту атаки из руки и положите её перед собой лицом вниз; это должна быть карта, которую может использовать ваш атакующий боец. Затем обороняющийся **может** (но не обязан) выбрать из своей руки карту защиты и положить её перед собой лицом вниз; это должна быть карта, которую может использовать обороняющийся боец. После того как оба игрока выбрали карты, откройте их одновременно.

11

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КАРТЫ

Карты со значком  являются **универсальными**. Их можно использовать как для атаки, так и для защиты. Универсальные карты считаются картами атаки, если используются для атаки, и картами защиты, если используются для защиты.



КРОВАВАЯ МЭРИ | 3

ДЕЙСТВИЕ: АТАКА (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

ШАГ 3: ПРИМЕНИТЕ ЭФФЕКТЫ

На большинстве карт указано, когда именно применяется их эффект: **НЕМЕДЛЕННО, ВО ВРЕМЯ БОЯ** или **ПОСЛЕ БОЯ**.

Если не указано обратного, то эффект карты обязателен (что может привести к нанесению урона собственным бойцам и другим негативным последствиям).

Если два эффекта срабатывают одновременно, первым применяется эффект **обороняющегося**.

Открыв карты, примените все эффекты с пометкой **НЕМЕДЛЕННО**. Затем выполните эффекты с пометкой **ВО ВРЕМЯ БОЯ**.

Далее определите исход боя. Атакующий наносит обороняющемуся **боевой урон**, равный значению на его карте атаки. Если обороняющийся разыграл карту защиты, сначала вычитите значение, указанное на ней. За каждую единицу урона, нанесённого бойцу, снизьте его уровень здоровья на один на счётчике здоровья.

После того как исход боя определён, примените эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**. Все эффекты разыгранных карт применяются и весь урон от них наносится, даже если боец игрока был повержен во время этой атаки (если только это не означает конец игры).

После того как все эффекты карт были применены, выполните любые другие эффекты, которые разыгрываются после боя: например, способности героев.

В конце все разыгранные карты отправляются в соответствующие стопки сброса.

12

ПОБЕДА В БОЮ

Чтобы применить некоторые эффекты **ПОСЛЕ БОЯ**, нужно определить, кто **победил в бою**.

Атакующий победил, если нанёс хотя бы 1 боевой урон (то есть урон, являющийся разностью значений карт атаки и защиты, а не наносимый какими-либо эффектами).

Обороняющийся победил, если не получил боевого урона (даже если получил урон от эффектов).

ПРИМЕР БОЯ

Антонина играет за Ахиллеса.
Борис играет за Кровавую Мэри.
Сейчас ход Антонины, и она собирается атаковать Кровавую Мэри Патроклом (у которого 4 здоровья).



Антонина выбирает для атаки карту **Исступление** и кладёт её лицом вниз.



Борис выбирает **Вдребезги** для защиты и кладёт её лицом вниз.



У карты **Вдребезги** есть эффект, который срабатывает **ВО ВРЕМЯ БОЯ**: Борис может изменить значение своей карты на 1. Но он решает не делать этого, так как оно уже равно значению карты противника. Атака не наносит боевого урона (так как значения карт атаки и защиты равны).

У обеих карт есть эффекты, которые выполняются **ПОСЛЕ БОЯ**. Карта обороняющегося игрока **Вдребезги** срабатывает первой. Значения обеих карт в бою равны, поэтому обороняющийся игрок берёт карту: в его руке снова 3 карты. Это значит, что в начале хода Кровавой Мэри сработает её способность героя и Борис получит 1 дополнительное действие. Кроме того, эффект карты наносит Патроклу 2 урона: у него остаётся всего 2 здоровья.

После этого выполняется эффект карты **Исступление**: Патрокл и Кровавая Мэри получают по 2 урона. Этого достаточно, чтобы повергнуть Патрокла: срабатывает способность Ахиллеса, и Антонина вынуждена сбросить 2 случайные карты из руки.



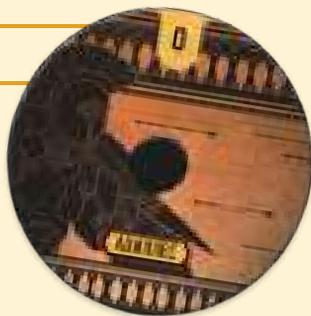
ПОВЕРЖЕННЫЙ БОЕЦ

Когда здоровье одного из ваших бойцов падает до 0, он считается **поверженным**.

Если повержен помощник, немедленно уберите фишку этого помощника с поля боя.

У помощников без счётчиков всего по 1 здоровью (двойники Сунь Укуна) или по 2 здоровья (лучники Йенненги).

Если повержен герой, вы сразу же проигрываете.



ПОБЕДА В ИГРЕ

Когда **герой** вашего противника **повержен**, то есть когда у него остаётся 0 здоровья, игра немедленно заканчивается и вы побеждаете!

(При командной игре нужно повергнуть обоих героев команды противника.)

14



ИГРОВОЕ ПОЛЕ: ВОЗВЫШЕННОСТИ

Между некоторыми смежными ячейками на поле боя «Висячие сады» есть символ . Он означает, что между этими ячейками есть перепад высоты, дающий преимущества при атаке в направлении стрелки. Когда атакующий боец находится в ячейке, где начинается стрелка, а обороняющийся боец — в ячейке, на которую она указывает, к значению атаки прибавляется 1.

На атаку в направлении, обратном стрелке, а также на перемещение этот символ никак не влияет. Бонус к атаке, который даёт этот символ, не является эффектом карты: его нельзя отменить **Уловкой** или подобными эффектами.



ПРИМЕР: Ахиллес атакует Кровавую Мэри и получает +1 к значению атаки, так как стоит выше неё.

Следом ходит Йенненга. Она может атаковать Ахиллеса, но не получит бонус к атаке, так как стрелка направлена не в его сторону. Также она может атаковать Кровавую Мэри, но не получит бонуса к атаке, потому что между их ячейками нет символа возвышенности.

ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ ЭТОГО НАБОРА



СУНЬ УКУН: ДВОЙНИКИ

Помощники Сунь Укуна — его двойники. Он начинает игру один, без двойников на поле боя. В начале каждого хода Сунь Укун может получить 1 урон, чтобы призвать одного двойника на смежную с собой свободную ячейку:

- ▶ Если у вас есть неиспользованные или повергнутые двойники, поместите одного из них на свободную ячейку, смежную с Сунь Укуном.
- ▶ Если все двойники уже находятся на поле боя, снимите одного из них с поля боя и поместите на свободную ячейку, смежную с Сунь Укуном.



Все карты Сунь Укуна могут быть разыграны его двойниками.

ЙЕННЕНГА: ЛУЧНИКИ

У лучников Йенненги по 2 здоровья. Переворачивайте фишку лучника на обратную сторону, когда у него остаётся 1 здоровье. В любой момент, когда Йенненге должен быть нанесён урон, вместо этого вы можете нанести этот урон (или его часть) одному или нескольким лучникам в её зоне. Лучнику не может быть нанесён урон, превышающий его текущее здоровье. Оставшийся урон наносится Йенненге.

ПРИМЕР: Сунь Укун наносит Йенненге 7 урона с помощью карты **Облик быка**. В её зоне находятся два лучника, оба с полным здоровьем. Йенненга решает перенести 2 урона на одного из них (этот лучник становится повержен) и ещё 1 урон на другого лучника (у него остаётся 1 здоровье). Оставшиеся 4 урона получает сама Йенненга.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ АТАКИ

У каждого героя в этом наборе есть карты с дополнительной атакой. Разыграв такую карту, выполните основную атаку по обычным правилам. Дополнительная атака срабатывает только благодаря эффекту **ПОСЛЕ БОЯ** основной атаки. Дополнительная атака не сработает, если этот эффект был отменён или если обороняющийся боец уже повержен.

Если дополнительная атака срабатывает, она проходит по тем же правилам, что и обычная, как будто была разыграна новая карта атаки. Атака получает новое имя, значение и эффект. Атакующий и обороняющийся бойцы, а также значение **УСИЛЕНИЯ** остаются такими же, как у основной атаки. Если во время основной атаки была разыграна карта защиты, она отправляется в сброс, а обороняющийся может разыграть новую. Дополнительная атака срабатывает, даже если обороняющийся боец больше не является подходящей целью (например, не находится в смежной ячейке при ближней атаке).

17



ПРИМЕР: Йенненга атакует Ахиллеса и разыгрывает **Дождь из стрел**. В качестве карты защиты Ахиллес разыгрывает **Стычку**. Ахиллес выигрывает бой и перемещается на 2 ячейки по эффекту **Стычки**. Затем срабатывает эффект **ПОСЛЕ БОЯ** карты **Дождь из стрел**: Йенненга совершает дополнительную атаку — **Залп**, — несмотря на то, что Ахиллес больше не находится в её зоне. Ахиллес разыгрывает **Уловку** для защиты от дополнительной атаки и получает только 1 урон.



КАЖДЫЙ САМ ЗА СЕБЯ

В Unmatched также можно играть втроём или вчетвером по следующим правилам:

- 1.** В свой первый ход игрок может атаковать только противников, которые будут ходить сразу после него или уже сделали ход. Это значит, например, что в партии вчетвером первый игрок не может атаковать тех, кто будет ходить третьим и четвёртым, а второй — того, кто ходит четвёртым. Это правило действует только в первый ход каждого игрока.
- 2.** Если эффект карты атаки или защиты действует на «противника», он действует на игрока, боец которого участвовал в бою против вашего бойца.
- 3.** Когда герой игрока повержен, он выбывает из игры: уберите с поля боя всех помощников этого игрока (если они есть). Победителем становится тот игрок, чей герой остаётся последним на поле боя!



В Unmatched можно играть командами по двое. Члены одной команды сидят рядом с одной стороны поля боя и могут обсуждать свои карты и тактику, но каждый игрок контролирует только своего героя и помощников. Бойцы вашего товарища по команде считаются союзниками. При командной игре с тремя игроками одному из игроков придётся контролировать обоих героев и всех помощников своей команды.

Выберите поле боя с четырьмя стартовыми ячейками (на некоторых полях из других наборов только две стартовые ячейки, поэтому их нельзя использовать для командной игры).

Во время подготовки игроки размещают своих героев, чередуясь друг с другом:

- ▷ Первый игрок команды **А** размещает героя на ячейку **1**.
- ▷ Первый игрок команды **Б** размещает героя на ячейку **2**.
- ▷ Второй игрок команды **А** размещает героя на ячейку **3**.
- ▷ Второй игрок команды **Б** размещает героя на ячейку **4**.

Размещая героя, каждый игрок также помещает его помощников в той же зоне по обычным правилам.

Во время игры ход передаётся от одной команды к другой:

- ▷ Первый игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Первый игрок команды **Б** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **А** делает ход.
- ▷ Второй игрок команды **Б** делает ход.

Такой порядок сохраняется на протяжении всей игры.

Когда герой игрока повержен, немедленно уберите фигурку героя с поля боя. Этот игрок продолжает игру, пока у него остаётся хотя бы один помощник. Если все бойцы игрока повержены, он выбывает из игры и больше не может ходить.

Когда оба героя одной команды повержены, команда противников выигрывает!

РАСШИФРОВКА СИМВОЛОВ



Эта карта может использоваться только для атаки.



Эта карта может использоваться только для защиты от атаки.



Эта карта может использоваться для атаки или защиты.



Эта карта может быть разыграна для применения её эффекта.



Этот боец может атаковать в ближнем и дальнем бою.



Этот боец может атаковать только в ближнем бою.

КОНСУЛЬТИРОВАНИЕ ПО ВОПРОСАМ КУЛЬТУРНОЙ СПЕЦИФИКИ

Консультант по Сунь Укуну: Кэлвин Вонг Цзы Лунь (黃子倫), автор текстов к настольным играм, также известный по роли второго плана в фильме «Безумно богатые азиаты», и большой фанат Unmatched. Последние проекты, в которых он принимал участие: «Сумерки империй» и версия Netrunner от Project NISEI. На него можно подписаться в Twitter: @ithayla.

Консультант по Йенненге: Лоллита Коэч, исследователь истории и культуры коренных народов Африки. Её интересы — сферы культуры и искусства, массмедиа и электронные средства коммуникации, а также разработка концепции самосознания африканских народов. Её сайт: lollitakoech.com.

АВТОРЫ

Unmatched создана Restoration Games и представляет собой переосмысленную версию игры *Star Wars: Epic Duels*, разработанной Крейгом ван Нессом и Робом Давью и выпущенной Мильтоном Брэдли. Правила зон вдохновлены Системой Pathfinding из *Tannhäuser*, разработанной Уильямом Гросслином и Дидье Поли и выпущенной Fantasy Flight Games.

Авторы игры: Ноа Коэн, Роб Давью, Джастин Д. Джейкобсон, Крис Ледер, Брайан Нефф и Кевин Роджерс

Графический дизайн: Джейсон Тейлор, Линдси Давью, Джейсон Д. Кингсли, Саманта Барлин и Крис Бильхаймер

Иллюстрации на коробке и картах: Зои ван Дейк

Иллюстрации на игровом поле: Гаррет Кайда

Руководство проектом: Сьюзан Шелдон

Спасибо всем, кто помогал тестировать игру! Вы все замечательные люди. Мы серьёзно.

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games**.

Переводчики: Данила Евстифеев, Анна Алтухова

Корректор: ООО «Корректор»

Редактор: Даниил Молошников

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

©000 «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.
©2021 Restoration Games, LLC. Название и логотип Restoration Games, название и логотип Unmatched, слоган «В битве нет равных» ("In Battle There Are No Equals") и внешнее оформление игры являются торговыми марками Restoration Games, LLC.
© 2022 IELLO для русского издания.
Слоган «В битве нет равных» ("In Battle There Are No Equals") используется с разрешения правообладателя.