

WARCROW

Warcrow придумали
Альберто Абаль, Хесус Фустер, Родриго Гарсия Кармон, Фернандо Листе, Гутьер Лускинос, Сильвия Пато, Карлос Торрес

Издатель
Corvus Belli S.L.

Лорд-командующий
Фернандо Листе

Руководство проектом
Яго Коста

Мир, история и сюжет
Родриго Гарсия Кармон, Сильвия Пато

Хранительница знаний
Сильвия Пато

Руководство разработкой игры
Хесус Фустер

Разработка
Альберто Абаль, Маркос Белло, Лаура Кастро Ройо, Хесус Фустер

Перевод с испанского на английский
Джонатан Харт

Редактирование и корректура оригинала
Джерри Боннер, Лаура Кастро Ройо, Хесус Фустер, Родриго Гарсия Кармон, Сильвия Пато

Художественное руководство
Альберто Абаль и Карлос Торрес

Концептуальный дизайн
Альберто Абаль, Амиль Аллан, Педро РМ Андрео, Клаудия Куэн, Гега Датушвили, Фрэн Фернандес, Айтор Хольгадо, Эрнесто Ираван, Хавьер Маз! Масиас, Изрэль Пато, Карлос Торрес, Хави Урена, Грегурар Волеже, Роберто Зореда

Обложка
Франциско Рико

Иллюстрации
Альберто Абаль, Ариэль Анабитарте, Стефани Боэм, Гега Датушвили, Диего Гисберт, Чживан Ха, Багус Хутомо, Рамазан Казалиев,

Роман Кузьмин, Хавьер Маз! Масиас, Франциско Рико, Хан Сакван, Айтор Себастьян, Роберто Зореда

Фотографии
Хьюго Родригез

Руководство дизайном
Луис Гонсалес

Графика
Луис Гонсалес, Карлос Льяугер, Джонатан Пардо, Хьюго Родригез

Вёрстка
Хьюго Родригез, Луис Гонсалес, Джонатан Пардо

Скульпторы
Энзо Чавес, Фаусто Гутьеррес, Антонио Морейра, Аарон Руис, Рауль Таварес, Хавьер Урена

Покраска миниатюр
Серхио Луке, Дэвид Basilisk, Карлос Фернандес, Алехандро Прието, Берта Родригез Гутьеррес, Тамер Видерспан

Альфа-команда (кампания предзаказа на Kickstarter)
Кора Диз, Луис Гонсалес, Сара Хамфри, Карлос Люгер, Карлос Моральес, Белен Морено, Джонатан Пардо, Хьюго Родригез

ВЫРАЖАЕМ ОТДЕЛЬНУЮ БЛАГОДАРНОСТЬ ОСТАЛЬНЫМ СОТРУДНИКАМ CORVUS BELLI.

Управление производством
Дэвид Анта

Производство
Хосе Мария Фернандес, Даниэль Гарсия, Хосе Анхель Гарсия, Мигель Гроба, Мануэль Айвэн Лопес, Роберто Мигес, Хорхе Мораль, Белен Пас, Диего Риверо, Мария Дель Пилар Риверо, Каталина Родаль, Барбара Сантос, Хосе Луис Сантос, Хесус Солиньо, Мария Торрес, Мануэль Валладарес, Андрес Вильяр

Изготовление форм
Алехандро Кинтейро, Эдуардо Бринсо, Карлос Фернандес, Арсенио Гарсия, Кристина Гонзалес, Круз Лосада, Арансазу Мальо, Эстебан Педроса, Сокорро Пенья

Обработка моделей
Хосе The Butcher Педро-са, Аншо Пиньейро

Отдел скульптинга
Антонио Морейра, Хосе The Butcher Педроса

Руководство разработки и сюжета игры Infinity
Гутьер Лускиньос

Разработка игры Infinity
Фрэн Архонес, Хуан Лоис, Гутьер Лускиньос, Ян Вуд

Сюжет игры Infinity
Гутьер Лускиньос

Управление ИТ-услугами
Хуан Лоис Рей

Административное управление
Мария Араухо, Нурия Гайосо, Бегония Лист

Менеджер по персоналу
Сильвана Мартинес

Управление маркетингом и связями с общественностью
Белен Морено

Маркетинг и связи с общественностью
Федерико Асорей, Кора Диз, Эдгар Гонсалес, Инма Лаге, Карлос Люгер, Карлос Моральес, Ванесса Онорато

Менеджер по продажам
Мануэль Мальдонадо

Руководитель отдела международных продаж B2B
Мар Ларреа

Тестирование и вычитка
Адриан Raghart Альфонсин, Франциско Grave Архонес, Даниэль Engorn Аскоага, Адам Бьенвеню, Беатрис Кали Кальцо,

Адриан Kyouza Касадо, Эгоиц oJodeKuervo Конте, Гаэль Коррал, Хорхе Incanus Кристобаль, Карлос Фернандес, Карлос Celebnaug Фернандес, Серхио Graoman Фернандес, Давид Zlavin Флорес, Элисео Sorinaki Гарсия, Эро Egape Гарсия, Исмаэль Inmel Гарсия, Хосе Антонио Josanto Гарсия, Рикардо Stelacero Гарсия, Хуан Антонио Vasallus Гил, Мигель Commander_Frost Гроба, Карлос Zeps Герреро, Гаиска eXar-khun Ицускиза, Джек Calico, Джон WiseKensai, Карлос Bostria Льяугер, Хуан HellLois Лоис, Дж. П. Jmeis982 Мейзенбург, Хорхе Jmgdixcontrol Мораль, Сара Наварро, Никки Novel, Ванесса Major Lunah Онорато, Карлос alfa037 Перес, Хорхе McSudo Песудо, Мигель Lordgringor Роблес, Алан Vanther Родригес, Хуан Альберто Daniel Санчес, Найра Misstake Тарасон, Скотт Fuzzy Типсворд, Хорхе Von Drake Бега

Во время работы над проектом у наших сотрудников родились:
Алисия, Аншо, Бран, Лука, Нора, Суэвия, Сянь

Warcrow — первое издание Июль 2024 г.
ISBN: 978-84-09-60975-8
LD: PO 204-2024

Warcrow является зарегистрированной торговой маркой компании Corvus Belli S.L., находящейся по адресу: Poligono Industrial Castineiras Nave 19, 36939 Bueu, Pontevedra. Espana. Все права защищены.
Copyright 2025 Corvus Belli S.L.

Любое несанкционированное воспроизведение, копирование, передача или хранение этой книги или любой её части является нарушением соответствующих авторских прав и влечёт за собой гражданское и уголовное наказание.

ОГЛАВЛЕНИЕ

ОБ ИГРЕ	4	СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ.....	36
Что нужно для игры?	4	СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД	37
МИНИАТЮРЫ: БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ.....	5	ОБРАТИТЬСЯ В БЕГСТВО (ДЕЙСТВИЕ).....	37
Численность отряда.....	5	СПЛОТИТЬСЯ (ДЕЙСТВИЕ	
ЛИДЕР ОТРЯДА.....	5	для сломленного отряда)	38
ПРОФИЛЬ ОТРЯДА	6	СНИЖЕНИЕ СТРЕССА В КОНЦЕ РАУНДА.....	38
ЕСЛИ У ПЕРСОНАЖА ДВЕ КАРТЫ ПРОФИЛЯ.....	6	КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ	38
СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ		КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ	38
ОТРЯДЫ	9	СОСТОЯНИЯ	39
ОТРЯДЫ И СТРОЙ.....	9	НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К СОСТОЯНИЮ.....	39
ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА	10	Урон	40
ЕСЛИ ПРАВИЛА ПРОТИВОРЕЧАТ ДРУГ ДРУГУ ...	10	ЛЕЧЕНИЕ РАН.....	40
ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ	10	ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОЙЦОВ.....	40
ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ.....	10	МАГИЯ	41
КУБИКИ И СИМВОЛЫ.....	12	ЦЕНА МАГИИ	41
НАБОР КУБИКОВ ДЛЯ БРОСКА	12	ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ.....	41
ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	14	КАК КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ	41
1. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ (СТОЛ)	14	УСЛОВИЯ, ХАРАКТЕРИСТИКИ	
2. ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ	15	и ключевые слова заклинаний	42
3. НАБЕРИТЕ ВОЙСКА.....	15	КАК ПРЕРВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ.....	42
4. СФОРМИРУЙТЕ СВОИ ЗАПАСЫ		ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ.....	43
КОМАНДНЫХ ЖЕТОНОВ (КОМ).....	15	АКТИВНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (СОХРАНЯЕТСЯ) ...	44
5. ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ПОЛУЧИТ		ЗАКЛИНАНИЯ С ДЛИТЕЛЬНОСТЬЮ	44
ИНИЦИАТИВУ	16	ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	45
6. РАЗМЕСТИТЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА	16	КУБИКИ, СИМВОЛЫ И БРОСКИ.....	45
7. ВЫБЕРИТЕ ЗОНЫ РАССТАНОВКИ	16	СМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ НА ПОЛЕ БОЯ.....	45
8. РАССТАВЬТЕ СВОИ ОТРЯДЫ	16	КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА.....	46
ХОД ИГРЫ	17	ЛАНДШАФТ	49
РАУНДЫ И ХОДЫ.....	17	ПОДСТАВКА (ОСНОВАНИЕ) ЭЛЕМЕНТА	
АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА	20	ЛАНДШАФТА.....	49
ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ.....	20	ОТРЯД В ЭЛЕМЕНТЕ ЛАНДШАФТА	50
АТАКОВАТЬ.....	23	ОТРЯД В ПРЕДЕЛАХ X ШАГОВ	
ПОЙТИ В НАТИСК	31	от элемента ландшафта.....	50
СОВЕРШИТЬ РЫВОК	31	ОТРЯД СОПРИКАСАЕТСЯ С ЭЛЕМЕНТОМ	
ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК.....	32	ЛАНДШАФТА.....	50
КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ.....	33	КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ДЛЯ ЛАНДШАФТА	50
ОТДОХНУТЬ	33	ТИПИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА.....	51
ПЕРСОНАЖИ	33	СЦЕНАРИИ	52
ВСТУПАЕТ В ОТРЯДЫ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)	33	Цели сценария	53
ВСТУПЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯД	34	НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ.....	53
ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ ПОКИДАЕТ ОТРЯД	35	ЗАХВАТ ПОЗИЦИЙ.....	55
РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА В ОТРЯДЕ		ЗАКРЕПЛЕНИЕ НА МЕСТНОСТИ.....	55
с персонажем	36	ГИБЛЫЙ ТУМАН.....	56
СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ	36	АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ	57
БОЕВОЙ ДУХ ОТРЯДА (ДУХ).....	36		

КНИГА ПРАВИЛ



ОБ ИГРЕ

Warcrow — военная игра с миниатюрами, действие которой происходит в фантастическом мире под названием Линдвурм. В этой игре вы поведёте в бой небольшие отряды бойцов, магов и существ, чтобы отстаивать интересы своих фракций на полях сражений.

Каждая игра в Warcrow обязательно начинается со сценария, который содержит условия боя и цели, которые нужно достичь для победы. После выбора сценария подготовьте поле боя и все необходимые компоненты, а затем разместите на поле изгороди, лесные массивы, строения и другой требуемый ландшафт — он может сослужить вам службу в бою. Выберите, чью сторону вы будете представлять в этом сражении, и составьте список отрядов, который лучше всего соответствует вашим задачам в сценарии и поможет вам победить. Когда начнётся игра, вы должны будете вывести ваших бойцов на поле боя по правилам сценария.

Каждая игра делится на раунды, а каждый раунд — на несколько ходов. Количество ходов в одном раунде зависит от условий сценария: это отличительная особенность Warcrow. В течение одного хода вы и оппонент сможете активировать по одному отряду, чтобы перемещаться по полю боя, атаковать или использовать мощные заклинания... И так до тех пор, пока одна из сторон не выполнит условия сценария! Чтобы одержать победу, к концу игры вы должны заработать больше победных очков (ПО), чем ваш оппонент.

Warcrow — букв. «ворона войны»
Lindwurm — Линдвурм (мир игры Warcrow)

ЧТО НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

Чтобы сыграть партию в Warcrow, вам понадобятся:

- Эти правила.
- Миниатюры бойцов для Warcrow от Corvus Belli — из них вы будете составлять отряды в своём войске.
- Карты профилей ваших отрядов и персонажей.
- Стол или другая ровная поверхность для игры размером не менее 90×90 см (около 3×3 футов). Это стандартный размер поля боя — хотя вы можете договориться и выбрать другой размер поля для своей битвы в Warcrow.
- Полный набор специальных кубиков для игры в Warcrow.
- Две линейки-шаблона для игры в Warcrow (хотя бы по 1 шт., в идеале — у каждого игрока).
- Счётчик ходов Warcrow.
- Большие и малые жетоны Warcrow.
- Шаблоны элементов ландшафта — наподобие тех, что есть в стартовом наборе.





МИНИАТЮРЫ: БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ

Каждый участник сражения — будь то персонаж или рядовой боец — представлен на поле боя своей **миниатюрой**. Высококачественные миниатюры Warcrow от Corvus Belli позволят не только прочувствовать напряжение и динамичность конфликтов в мире Линдвурма, но и увидеть характер каждого командира и даже проверить снаряжение каждого бойца в отряде.

Эта книга содержит правила перемещения и боёв для миниатюр, а также правила их взаимодействия с элементами ландшафта на поле боя.

Каждая миниатюра укомплектована **подставкой** и должна быть закреплена на ней во время игры. Подставка олицетворяет пространство, занятое бойцом на поле боя. Размеры подставок могут отличаться в зависимости от размеров и снаряжения бойца.

Важно: подставка миниатюры **не может** находиться в пространстве, занятом подставкой любой другой миниатюры (если не сказано иное).

В этих правилах каждая миниатюра на поле боя считается отдельным **бойцом**. Например, бойцом будет считаться как один гетман-всадник Гегемонии, так и один орк-охотник или один каменный тролль.

Бойцы под вашим контролем делятся на группы, называемые **отрядами**. Отряд может состоять как из одного, так и из нескольких бойцов.

Все отряды под контролем одного игрока (одной стороны) считаются его **войском**. В ходе битвы ваше войско и войско противника будут сражаться ради победы на поле боя.

ЧИСЛЕННОСТЬ ОТРЯДА

Каждый набор Warcrow содержит несколько карточек профилей отрядов, а также ровно столько миниатюр, сколько нужно для создания полностью укомплектованного отряда для каждой карты профиля.

Предел численности бойцов в отряде: в левом нижнем углу некоторых карт профиля указан максимальный размер полностью укомплектованного отряда данного типа (♂). Если такого числа нет, предел численности отряда равен количеству миниатюр такого типа в вашем наборе (включая лидера отряда).

ЛИДЕР ОТРЯДА

В отряде всегда должен быть лидер. Расположение бойцов в отряде на поле боя всегда будет зависеть от расположения лидера этого отряда. Как правило, миниатюра лидера отряда незначительно отличается от других бойцов (для удобства расчётов).

Лидер отряда из одного бойца: если отряд состоит из единственного бойца, этот боец считается лидером своего отряда.

СЛЕДУЕМ ЗА ЛИДЕРОМ (ПРАВИЛО ОТРЯДА)

Лидер отряда является «представителем» своего отряда на поле боя. Другие бойцы в отряде не могут отдаляться от него на большое расстояние. Отряд должен перемещаться вместе с лидером и совершать те же действия, что и он. Если лидер отряда *ввязывается* в схватку с определённым противником, остальные бойцы его отряда *ввязываются* в схватку с тем же противником (и наоборот).

От лидера отряда прокладывается траектория перемещения, проводятся измерения и проверки линии видимости. Если лидер не может провести атаку дальнего боя, **весь** отряд не может совершить эту атаку по этой цели.

Miniature — миниатюра

Base — подставка миниатюры

Troop — боец (миниатюра в отряде)

Unit — отряд (группа миниатюр)

Company — рота (войско игрока)

Number of models per unit — численность отряда

Leader — лидер (отряда)

Follow The Leader — Следую за лидером (правило отряда)

ПРОФИЛЬ ОТРЯДА

У каждого отряда в игре есть своя карта профиля. На ней указаны значения его характеристик в бою, ключевые слова и дополнительные правила игры для этого отряда.

ЕСЛИ У ПЕРСОНАЖА ДВЕ КАРТЫ ПРОФИЛЯ

У некоторых миниатюр персонажей может быть два варианта карты профиля: *уникальная* (для выдающихся личностей в мире Warcrow) и *типичная* (штатный вариант персонажа в том же звании или со схожим титулом). Например, для миниатюры гетмана Драгослава доступны два профиля на выбор — обычный «Гетман» или уникальный «Драго-Наковальня».

1. **Название** отряда.
2. **Стоимость** отряда в очках набора войска. Подробнее в пункте «Наберите войска» раздела «Подготовка к игре».
3. **Атрибуты** — основные характеристики бойцов или персонажа этого отряда. К ним относятся:

» **ДВЖ** (значения *движения*). Представлены в формате А-В (С) — два числа через тире и третье в скобках. Первые два числа (А-В) обозначают максимальную дистанцию перемещения отряда в обычных условиях. Третье (С) обозначает дистанцию перемещения строго по прямой в том случае, когда этот отряд *совершает рывок* (см. «» Совершить рывок»).

Все расстояния в Warcrow указаны в **шагах** (см. «Измерение расстояний»)

» **РАН** (максимум ран). Обозначает максимальный урон (☠), который может выдержать каждый боец в этом отряде. Если количество жетонов урона на карте профиля достигнет этого значения, отряд лишится одного бойца. Если численность отряда упадёт до половины начального значения, его боевые показатели снизятся (см. далее).

» **ВОЛ** (воля отряда). Представлена в виде цветных символов кубиков, которые будут использоваться при проверках воли — в ситуациях, где важна решимость и бесстрашие бойцов. Кроме того, *заклинатели* используют ВОЛ, когда *колдуют заклинания*.

» **ДУХ** (боевой дух отряда). Определяет максимум стресса, который отряд может выдержать во время боя. Если значение стресса отряда превысит его ДУХ, отряд может пасть духом и обратиться в бегство — придётся пройти проверку воли.

» **МАКС** (максимум копий в войске). Обозначает предел количества отрядов с такой картой профиля в вашем войске. Например, если на карте профиля отряда указан МАКС 2, то в войске может быть не более двух таких отрядов.



Помните про ограничения по стоимости в очках набора войска!

4. **Черты** (первая строка) и **ключевые слова** (вторая строка). Черты — это определённые свойства или стереотипы, относящиеся к бойцам отряда (например, *Люди*, *Пехота*, *Заклинатель* и т. п.) Некоторые эффекты и заклинания действуют только на отряды с определённой чертой. Ключевые слова — это особые правила для данного отряда (например, *Разведка*).
5. **Персонаж** — боец, который сам по себе является отрядом. Каждый персонаж является либо *офицером*, либо персонажем *поддержки* (обозначается значком в нижней части портрета персонажа).



Пример:
персонаж поддержки

6. Количество **командных жетонов**, которые данный отряд приносит вашей роте в начале игры (см. «Командные жетоны»).



В левом нижнем углу может быть указан максимальный размер отряда данного типа (см. «Численность отряда» ранее).

Game profile — профиль отряда

Name — название (отряда)

Cost — стоимость

Point value — стоимость в очках набора войска

Attributes — атрибуты

MOV — ДВЖ (значения движения)

W — РАН (максимум ран)

WP — ВОЛ (воля отряда)

MOR — ДУХ (боевой дух отряда)

AVB — МАКС (максимум копий в войске)

Characteristics — черты

Keywords — ключевые слова

Character — персонаж

Officer — офицер (персонаж)

Support — персонаж поддержки

Command tokens — командные жетоны

СОСТАВ КАРТЫ ПРОФИЛЯ

«Вы» на карте профиля: местоимение «вы» и аналогичное обращение в формулировках на карте профиля всегда относится к отряду (в т.ч. персонажу), которому соответствует эта карточка. Это сделано для экономии места и создания внутриигровой атмосферы. Например, «во время вашей активации» относится не к «активации» игрока, который его контролирует, а только к активации данного отряда.



7. **Боевые характеристики** отряда — значения атаки и защиты в сражении и эффективность, с которой отряд может захватывать и удерживать цели на поле боя.

» **А) Численность отряда.** Многочисленный отряд рискует стать слабее каждый раз, когда теряет бойца. Обычно отряд использует боевые характеристики в верхней строке. Если в отряде остались всего половина бойцов или меньше (см. числа в кружках слева), вместо этого он использует характеристики в нижней строке (см. «Урон»). Помните, что лидер отряда также считается бойцом.

» **Б) Атака отряда.** Атаки бывают двух типов — **близнего боя** (Б) и **дальнего боя** (X) (стрельба). Если отряд может использовать атаку определённого типа, под её символом будут указаны кубики, символы и триггеры для такой атаки (см. «Триггеры»). Для атак дальнего боя рядом со знач-

ком X указана максимальная дистанция атаки. Если отряду доступны атаки обоих типов, при его активации он может провести только одну из них (см. «Атаковать»).

» **В) Защита отряда.** Атакованный отряд может избежать урона за счёт брони и выучки бойцов — и даже нанести ответный урон. Под значком защиты указаны кубики, символы и триггеры (см. «Триггеры»), которые используются в обороне.

» **Г) Модификаторы.** Перед броском атаки или защиты отряд может получить стресс, чтобы добавить к своему броску кубики и/или символы справа от знака «+» в соответствующем значении (см. «Атаковать», «Стресс и боевой дух»).

» **Д) Значение контроля.** Учитывается в ситуациях, когда несколько отрядов пытаются контролировать одну и ту же цель на поле боя (см. «Сценарии»).

8. **Дополнительные возможности и умения отряда:**

» **Навыки**, доступные отряду (см. «Активация отряда»).

» **Заклинания**, которые может колдовать этот отряд (см. «Магия»).

» **Пассивные навыки** — эффекты, которые действуют всегда и доступны этому отряду в любое время.

» **Командные навыки** — срабатывают мгновенно и не расходуют действия, но только в определённых условиях и только за командный жетон (см. «Командные жетоны»).

Важно: отряд с несколькими бойцами может использовать все свои навыки независимо от его текущей численности.

9. **Профиль персонажа в составе отряда.** Если персонаж вступил в отряд (см. «Персонажи»), атрибуты и боевые характеристики отряда увеличиваются на указанные значения.

Combat panel — боевые характеристики отряда
Members — численность отряда (боевые характеристики)
Attack — атака
Melee — ближнего боя (Б)
Ranged — дальнего боя (X)

Defense — защита
Modifiers — модификаторы
Conquest — значение контроля



СОЮЗНЫЕ, ВРАЖЕСКИЕ И НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Все отряды под вашим контролем (в вашей роте) считаются **союзниками** друг для друга. Все отряды под контролем оппонента считаются **вражескими** отрядами (противниками).

В некоторых сценариях на поле боя могут оказаться **нейтральные** отряды. У каждого нейтрального отряда должна быть своя карта профиля. Нейтральный отряд не принадлежит ни к одной стороне конфликта и ни один игрок не может его контролировать: вместо этого на карте нейтрального отряда или в правилах сценария должны быть указаны правила, по которым каждый нейтральный отряд будет вза-

имодействовать с участниками сражения. Нейтральные отряды не являются ни союзными, ни вражескими, поэтому их нельзя выбрать целью большинства эффектов. Только нейтральные отряды с ключевым словом *Враждебность* могут быть выбраны целью атак. Подробнее см. в разделе «Сценарии».

ОТРЯДЫ И СТРОЙ

Все бойцы в составе одного отряда должны *соблюдать строй* (быть «в строю») — то есть выполнять ОБА условия ниже:

- Каждый боец в отряде должен находиться в пределах 2 шагов от своего лидера (от края до края подставки).
- У каждого бойца в отряде должна быть незаблокированная линия видимости до своего лидера (см. «Линия видимости»).



На изображении слева все бойцы отряда щитосцев Чёрного Легиона соблюдают строй: ни один боец не находится на расстоянии более 2 шагов от лидера своего отряда, и у каждого из них есть незаблокированная ЛВ до своего лидера.



На изображении справа щитосец А не находится в строю: хотя он находится в пределах 2 шагов от своего лидера, элемент ландшафта на изображении блокирует линию видимости до лидера. Поэтому считается, что строй отряда нарушен.

ЕСЛИ СТРОЙ НАРУШЕН

Строй отряда считается нарушенным, если хотя бы 1 боец в его составе находится дальше 2 шагов от лидера своего отряда либо линия видимости (ЛВ) между ним и его лидером заблокирована.

Отряд с нарушенным строем не может совершать какие-либо действия по обычным правилам, пока все бойцы не окажутся в строю. Когда вы активируете такой отряд, единственное доступное для него действие — *переместить* только бойцов отряда, нарушающих

строй, и только таким образом, чтобы они снова оказались в строю. Это считается *обычным действием* (см. «Переместиться»).

Если вам удалось восстановить строй отряда с помощью одного такого действия, он может использовать второе обычное действие за этот ход по обычным правилам (см. «Активация отряда» и «Атаковать»). В противном случае вы обязаны потратить второе обычное действие данного отряда на ещё одну попытку восстановить его строй.

Бойцы не могут добровольно нарушить строй своего отряда ни при каких условиях. Если боец не может находиться в строю или вернуться в строй — например, из-за непроходимого ландшафта, — вы обязаны разместить его максимально близко к лидеру его отряда (насколько это возможно).

СОЮЗНИКИ И «ДРУГИЕ СОЮЗНИКИ» В ПРАВИЛАХ

Отряд всегда считается союзником по отношению к себе самому. Если эффект, действие или пассивный навык вашего отряда воздействует на «союзный отряд», «союзные отряды» или «ваших союзников», то этот эффект воздействует и на данный отряд в том числе. Однако если эффект или правило воздействует на «**другие** союзные отряды», «**других**» или «**прочих**» союзников, то эффект **НЕ** действует на данный отряд.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ЕСЛИ ПРАВИЛА ПРОТИВОРЕЧАТ ДРУГ ДРУГУ

В ситуациях, когда формулировки разных правил противоречат друг другу, следуйте правилу, которое имеет приоритет. Определите приоритет следующим образом (начиная с верхнего пункта и по порядку):

1. Если в одном из правил указано, что эффект другого правила «отменяется» или «не действует» либо призывает «игнорировать» его, это условие имеет приоритет.
2. Правила сценария имеют приоритет над правилами в этой книге и правилами на картах профилей отрядов.
3. Правила на картах профилей отрядов имеют приоритет над правилами в этой книге.

Примечание: в оригинале такие условия часто выделены жирным шрифтом.

Если противоречие не было разрешено с помощью трёх пунктов на этой странице, то игрок с жетоном инициативы принимает финальное решение.

Один **шаг** (15 мм) равен радиусу подставки пехотной миниатюры, т. е. подставка бойца пехоты имеет диаметр 2 ш (30 мм).

FAQ от Corvus Belli: формулировка исправлена.

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Все расстояния в Warcrow измеряются в **шагах** (ш).

Для измерения расстояний в Warcrow используются две линейки — малая и большая (см. далее).

Важно: расстояния между миниатюрами в Warcrow измеряются от края подставки **до края подставки** (или до края основания элемента ландшафта).

МАЛАЯ ЛИНЕЙКА

Полезна при перемещении отрядов и для быстрой проверки коротких дистанций.



Cannot be applied — не действует
Stride — шаг (ш)
Template — линейка, также: шаблон (ландшафта)
Contradiction — противоречие

БОЛЬШАЯ ЛИНЕЙКА

Используется для измерения больших расстояний — например, проверки дальности для заклинания или атаки дальнего боя. Также нужна при перемещении отряда на расстояние более 5 шагов (в т. ч. когда отряд совершает рывок).



Любой игрок может измерить расстояние между любыми миниатюрами и/или элементами ландшафта на игровом поле в любое время и по любой причине.

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

Если отряд может видеть другой отряд, элемент ландшафта или объект на поле боя, считается, что у отряда есть **линия видимости** (ЛВ) до него.

ЛВ до отряда: если вы можете проложить незаблокированную кратчайшую прямую линию от **лидера** отряда до минимум половины бойцов в другом отряде (с округлением вверх), считается, что у вас есть линия видимости до этого отряда. Эта прямая линия считается заблокированной, если на ней находятся элементы ландшафта или другие объекты, которые блокируют ЛВ: здания, вражеские бойцы и др.

При проверке ЛВ учитывайте следующее:

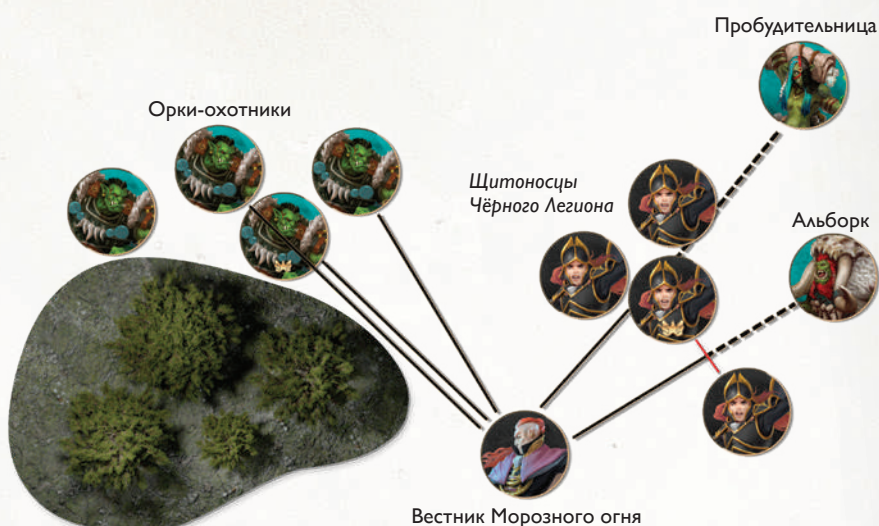
- У отряда **всегда** есть ЛВ до самого себя и отрядов, с которыми он соприкасается.
- Бойцы в отряде не блокируют ЛВ лидеру своего отряда.
- Все другие отряды (союзные, вражеские и нейтральные) **блокируют ЛВ**.
- Каждая миниатюра Warcrow имеет круговой обзор (360°), поэтому ЛВ можно проверять от любого края подставки лидера.
- **Важно:** если бойцы отряда блокируют ЛВ, то пространство **между** бойцами одного отряда **также блокирует ЛВ** (проведите воображаемые линии между центрами подставок бойцов такого отряда).

Line of sight (LOS) — линия видимости (ЛВ)

- Элемент ландшафта блокирует ЛВ, только если у него есть ключевое слово **Блокирует ЛВ** (см. «Ландшафт»).
- **Исключение:** бойцы другого отряда **НЕ** блокируют ЛВ, если вы пытаетесь провести линию видимости *именно до их отряда* (т.е. **не** до отряда или объекта позади них). Так, если вы пытаетесь провести ЛВ до отряда орков-охотников, выстроившихся в цепочку, орки-охотники в начале цепочки не будут блокировать ЛВ до бойцов своего отряда позади себя.

ЛВ до ландшафта: если вы можете проложить незаблокированную кратчайшую прямую линию от лидера отряда до любого края основания элемента ландшафта, считается, что у вас есть линия видимости до этого элемента ландшафта.

Любой игрок может проверять ЛВ между любыми миниатюрами и/или элементами ландшафта на игровом поле в любое время. Это поможет вам предотвратить попытки использовать действия против цели при заблокированной линии видимости.



У Вестника Морозного огня есть ЛВ до отряда щитоносцев Чёрного Легиона.

Также у него есть ЛВ до отряда орков-охотников. Часть отряда скрыта за шаблоном леса с ключевым словом «Блокирует ЛВ», но от Вестника можно провести прямые линии к половине бойцов отряда — при этом бойцы спереди **НЕ** блокируют ЛВ до бойцов своего же отряда.

Однако у Вестника нет ЛВ до Пробудительницы. Кратчайшая прямая линия до её подставки проходит через отряд щитоносцев — а любой отряд (даже союзный!) блокирует линию видимости до другого отряда позади себя.

Кроме того, у Вестника нет линии видимости до Альборка: воображаемая линия между любыми двумя бойцами одного отряда также блокирует ЛВ до другого отряда.



КУБИКИ АТАКИ И КУБИКИ ЗАЩИТЫ

Красные , оранжевые  и жёлтые  кубики считаются **кубиками атаки**.

На гранях этих кубиков встречаются символы успеха  — они пригодятся в атаке либо при проверке.

Зелёные , синие  и чёрные  кубики считаются **кубиками защиты**.

На гранях этих кубиков встречаются символы щита  — они пригодятся в обороне.

Восклицательные знаки  нужны для особых способностей, триггеров и других эффектов (см. «Триггеры»).

Призрачные символы   можно использовать только с определёнными эффектами — например, для использования триггеров (см. «Триггеры»).

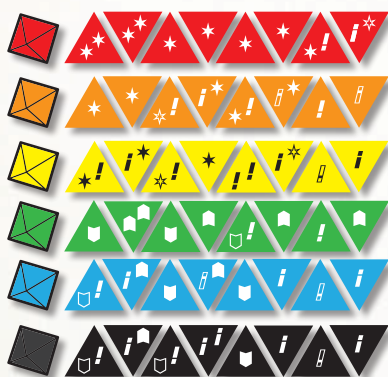
В Warcraft есть два типа бросков — когда кубики бросает только вы (**обычный бросок**) и когда вы с противником одновременно бросаете кубики и можете влиять на результаты оппонента (**встречный бросок**).

КУБИКИ И СИМВОЛЫ

Для игры в Warcraft вам понадобятся разноцветные восьмигранные кубики (d8). На этих кубиках вам могут выпасть следующие символы:

 — успех	 — призрачный успех
 — щит	 — призрачный щит
 — знак (восклицательный)	 — призрачный знак

Символы на гранях кубиков каждого цвета расположены следующим образом:



НАБОР КУБИКОВ ДЛЯ БРОСКА

Некоторые атрибуты и характеристики отрядов (значения атаки и защиты и т.п.) даны в виде наборов кубиков для броска. Например, атрибут со значением    добавит к вашему броску два оранжевых кубика и один синий.

Символы по умолчанию: в значении атрибута или характеристики могут встречаться не только кубики, но и символы. После броска кубиков добавьте эти символы к результату. Например,   означает, что вы должны бросить оранжевый кубик, а затем добавить  к выпавшим символам.

Ограничение: в одном броске может быть **не более 3 кубиков одного цвета**. Обычно излишек пропадает (если не сказано иное).

ОБЫЧНЫЙ БРОСОК

Бросок, в котором кубики бросает только один игрок (вы). Выполните следующие действия:

1. **Возьмите нужные вам кубики для броска.** Некоторые эффекты или способности могут заставить вас добавить или убрать кубики из набора для броска.
2. **Бросьте ваши кубики.**
3. Добавьте к результату броска **символы по умолчанию** (если есть).
4. **Используйте триггеры.** Вы можете потратить символы из результата броска, чтобы применить подходящие эффекты триггеров в профиле вашего отряда (см. «Триггеры»).
5. **Разыграйте результат броска.** Примените эффекты всех символов, которые вы НЕ потратили на триггеры.

Примечание: если среди этих символов есть хотя бы один , бросок считается **успешным** (вы «выиграли бросок»).

ПРОВЕРКА ВОЛИ (ВОЛ)

Пример обычного броска — **проверка воли (ВОЛ)**. Для него используется значение ВОЛ вашего отряда. Если в результате броска будет хотя бы один  (бросок успешен), проверка пройдена. В противном случае проверка считается проваленной.

Примечание: в некоторых случаях вам понадобится выбросить более одного , чтобы пройти проверку — например, если у противника есть ключевое слово «Ужасный вид» (см. раздел «Ключевые слова»).

Success — успех (★)

Block — щит (■)

Special — знак (!)

Hollow — призрачный (☆, □, ▯)

Automatic symbols — символы по умолчанию

Simple roll — обычный бросок

Switch — триггер

To resolve — разыграть результат броска

WP — воля (ВОЛ)

Dice pool — набор кубиков (для броска)

Successful, to succeed — успешный (бросок), выиграть бросок

Failure, to fail — провал (броска), провалить

ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

При встречном броске вы и ваш оппонент бросаете кубики одновременно. При этом результаты вашего броска будут влиять на символы, выпавшие у оппонента (и наоборот). Выполните следующие действия:

1. **Возьмите нужные вам кубики для броска** (отдельно для вас и отдельно для оппонента). Некоторые эффекты или способности могут заставить вас добавить или убрать кубики из своего набора для броска. Ваш оппонент **делает то же самое**.
2. Одновременно **бросьте кубики** (так, чтобы они не перемешались).
3. Добавьте к своему результату броска **символы по умолчанию** (если есть). Ваш оппонент делает то же самое.
4. **Используйте триггеры**. Если в правилах не сказано иное, вы можете

потратить символы из результата броска, чтобы применить подходящие эффекты триггеров в профиле вашего отряда (см. «Триггеры»). Ваш оппонент может **сделать то же самое** для своего отряда.

5. **Разыграйте результаты бросков**. Каждый символ ★ в вашем броске, который вы НЕ потратили на триггеры, отменяет ■ в броске оппонента (и наоборот): при этом они тратятся («уничтожают» друг друга). Затем примените эффекты всех символов, которые НЕ были отменены и НЕ были потрачены на триггеры или отмену символов.

Важно: вы обязаны сделать все шаги этого этапа, даже если цель встречного броска уже была достигнута (например, с помощью триггеров).

Обратите внимание: в ходе встречного броска при атаке урон может получить не только обороняющийся, но и атакующий отряд!



Альборк решает атаковать гетмана Драго-Наковальню. Это встречный бросок. Игрок за Альборка берёт свои кубики атаки, игрок за Драго берёт свои кубики защиты (см. иллюстрацию).

После броска кубиков каждый игрок может использовать триггеры своего отряда. Альборк решает потратить 2 ★, чтобы нанести Драго 1 ⚔, а также тратит ⚔, чтобы гетман получил состояние «Обезоружен». У Драго нет триггеров при защите, поэтому можно сразу перейти к розыгрышу результатов броска.

После триггеров у Альборка остались символы ★★, а у Драго — ★. С помощью 2 «щитов» Драго отменяет 2 успеха в броске Альборка, но получает 1 ⚔ за последний ★, который он не смог отменить.

В некоторых ситуациях вам будет нужно пройти встречный бросок «против игры» — например, когда ваш отряд сражается с враждебным нейтральным отрядом или пытается колдовать заклинание. В этом случае ваш оппонент будет бросать кубики «за игру» по обычным правилам встречного броска.

Face to Face roll — встречный бросок

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для игры рекомендуем выбрать достаточно просторный стол. Вам потребуется место для поля боя (согласно требованиям сценария), а также место, где будет лежать эта книга правил, карточки профилей, кубики, жетоны и счётчик ходов. Кроме того, советуем предусмотреть место для миниатюр, убранных с игрового поля в ходе сражения.

Для комфортной игры сообщество рекомендует подыскивать стол размерами около 120 × 120 см или более.



Перед началом игры убедитесь, что вы подготовили всё необходимое в указанном порядке:

1. Подготовьте поле (стол)
2. Выберите сценарий
3. Наберите войска
4. Сформируйте свои запасы командных жетонов
5. Определите, кто получит инициативу
6. Разместите элементы ландшафта
7. Выберите зоны расстановки
8. Расставьте свои отряды

Завершив подготовку к игре, начните первый раунд (см. «Раунды и ходы»).

1. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ (СТОЛ)

Вам понадобится ровная, удобная и устойчивая поверхность, на которой вам предстоит расположить все элементы и компоненты игры. Далее эта поверхность будет называться «игровой стол» или просто «стол».

Разметьте на столе **поле боя** — пространство для сражения между вашими отрядами. Обычно размер поля боя в Warcrow равен 90 × 90 см (около 3 × 3 футов).

Границы поля боя: если поверхность вашего стола больше размеров поля боя, обязательно отметьте его границы на столе — например, с помощью малярного скотча, записок с липким краем, книг, коробок, ниток, пуговиц или других предметов. Вы также можете играть на специальном игровом коврике подходящего размера — либо вовсе начертить контуры поля боя на поверхности (но обязательно спросите разрешение!).

Prepare the gaming table — подготовьте поле (стол)

Choose the scenario — выберите сценарий

Recruit your company — наберите войска

Decide who has the initiative — определите, кто получит инициативу

Prepare the terrain elements — разместите элементы ландшафта

Choose the deployment zone — выберите зоны расстановки

Deploy your units — расставьте свои отряды

2. ВЫБЕРИТЕ СЦЕНАРИЙ

Вместе с оппонентом выберите сценарий для вашего сражения. Правила нескольких сценариев вы можете найти в конце этой книги. Также правила сценариев можно найти в составе больших наборов Wargrow или среди бесплатных материалов на официальном сайте игры: <https://warcrow.com/resources/warcrow> (на английском языке).

Сценарий содержит правила, необходимые для каждой конкретной игры: размеры поля, зоны расстановки, особые правила ландшафта и — самое главное! — условия победы. Подробнее см. в разделе «Сценарии».

Важно: убедитесь, что каждый игрок хорошо понял правила сценария и его условия победы. При необходимости заранее разберите все вопросы по правилам, чтобы вам не пришлось прерывать сражение — и тогда вы сможете получить полное удовольствие от Wargrow и насладиться гармонией игры.

3. НАБЕРИТЕ ВОЙСКА

Когда вы определились с выбором сценария и разобрали его правила, определитесь со стратегией на предстоящее сражение и наберите своё войско, учитывая правила сценария.

РАЗМЕР ВОЙСК (КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ НАЙМА)

Вместе с оппонентом договоритесь о количестве очков набора войска на этот сценарий. Для **стандартной** игры рекомендуем установить предел в **250 очков** для каждого войска. Однако если вы с оппонентом уже давно играете в Wargrow, вы можете договориться играть с большим или меньшим количеством очков набора войска.

Важно: все сценарии в этой книге правил рассчитаны на предел в 250 очков на войско. Если вы договорились играть с другим количеством очков набора войска, не забудьте пропорционально отрегулировать количество ходов в раунде!

ФРАКЦИЯ ВОЙСКА

Сначала выберите фракцию, к которой будет принадлежать ваше войско. У каждой фракции есть свой стиль ведения боя и свои средства достижения целей победы в сценарии. Но если вам просто понравилось, как выглядят бойцы определённой фракции, смело выбирайте её! Не забывайте, что коллекционировать, собирать и красить миниатюры — важная часть нашего хобби, а любимые миниатюры украшать всегда приятнее.

КОМАНДУЮЩИЙ ВАШЕГО ВОЙСКА

Выбрав фракцию, обязательно выберите *персонажа*, который будет командовать вашим войском. Изучите карточки профилей всех доступных вам персонажей-офицеров вашей фракции (см. «Персонажи»). Вы обязаны выбрать одного такого персонажа и добавить его в своё войско в качестве **командующего**.

Высший чин: если у персонажа есть ключевое слово *Высший чин*, вы можете добавить его в своё войско **только** в качестве командующего! Другие офицеры, командиры и вожди ни за что не осмелятся отдавать им приказы на поле боя.

Ограничение: в войско нельзя добавить более одного персонажа с ключевым словом *Высший чин*.

После этого вычитите стоимость выбранного персонажа из вашего количества очков набора войска.

ПРОЧИЕ ОТРЯДЫ В ВОЙСКЕ

Когда вы назначили командующего, вы можете добавить в войско другие отряды, тратя очки набора войска на каждый добавленный отряд. Ваше войско должно отвечать всем требованиям ниже:

- Сумма стоимости всех отрядов (включая командующего и других персонажей!) в вашем войске не должна превышать заранее оговорённый предел (для стандартной игры — 250 очков, как упоминалось ранее).
- Количество копий (одинаковых) отрядов с одной и той же картой профиля в вашем войске **не может** превышать значение *максимума копий* такого отряда (МАКС) в правом верхнем углу его карты.

Примечание: сумма стоимости всех отрядов в вашем войске может быть ниже заранее установленного предела. Например, при игре в 250 очков на войско вы можете выставить роту с суммарной стоимостью в 240 очков.

4. СФОРМИРУЙТЕ СВОИ ЗАПАСЫ КОМАНДНЫХ ЖЕТОНОВ (КОМ)

Сложите значения командных жетонов (КОМ) всех отрядов в вашем войске. Определив сумму КОМ вашего войска, возьмите нужное количество командных жетонов и поместите рядом с собой так, чтобы вы могли до них дотянуться: это запас командных жетонов вашего войска.

В ходе сражения вы сможете тратить их, чтобы ваши отряды смогли использовать мощные командные способности, дабы переломить ход битвы. Расходуйте их с умом — ведь потраченные командные жетоны нельзя будет вернуть (если не сказано иное). Подробнее см. в разделе «Командные жетоны».

Army points — очки найма
Game size — размер войск (кол-во очков найма)
Faction — фракция
AVB — МАКС (максимум копий отряда)

Commander — командующий (в войске)
Officer — Офицер (ключевое слово)
High Command — Высший чин (ключевое слово)
COM — КОМ (командные жетоны)

СКОЛЬКО ЭЛЕМЕНТОВ ЛАНДШАФТА НУЖНО ДЛЯ ИГРЫ?

В Warsgrow нет строгих правил по количеству и типу элементов ландшафта на поле боя. Используйте то, что есть, следуйте условиям сценария, экспериментируйте, создавайте новые — только договоритесь об этом заранее! Но если это ваша первая игра, вот наши **рекомендации для начинающих**:

- Поместите на поле боя хотя бы 2 элемента ландшафта, которые влияют на линию видимости (ЛВ) или перемещение отрядов. Форма основания каждого такого элемента должна отдалённо напоминать квадрат со стороной длиной 7–10 шагов. Пример: лесные массивы, холмы, водоёмы или развалины.
- Поместите на поле боя не более 4 небольших строений или не более 2 зданий.
- Поместите на поле боя не более 4 зарослей, баррикад и/или стен.

Примеры типичных элементов ландшафта, их ключевые слова и рекомендуемые размеры вы можете найти в разделе «Ландшафт» в конце данных правил.

5. ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ПОЛУЧИТ ИНИЦИАТИВУ

Вместе с оппонентом определите, кто получит жетон **инициативы** в начале сражения. От этого будет зависеть многое:

- Игрок с жетоном **инициативы** решает, кто будет первым выставлять свои отряды перед игрой. Во время игры он выбирает, кто будет активировать первый отряд во время каждого хода текущего раунда.
- Игрок, **не владеющий инициативой**, первым выберет зону расстановки и будет первым размещать элементы ландшафта на поле боя перед игрой.



Чтобы определить, кто получит инициативу в начале сценария, проведите встречный бросок по следующим правилам:

- Каждый игрок берёт для броска.
- Сравните сумму КОМ (командных жетонов) вашего войска с суммой КОМ войска оппонента. Игрок с наибольшей суммой КОМ дополнительно берёт для броска (у него будет 3 кубика вместо двух).
- Бросьте кубики и сравните выпавшие символы. Тот игрок, у которого выпало больше , выигрывает встречный бросок и **выбирает**, кто получит жетон **инициативы** в начале игры (он или оппонент).

В случае ничьей повторите встречный бросок ещё раз — до тех пор, пока у одного из игроков не выпадет больше .

6. РАЗМЕСТИТЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Вместе с оппонентом разместите элементы ландшафта на поле боя. Игрок, **не владеющий инициативой**, должен первым поместить на поле 1 элемент ландшафта. После этого по очереди размещайте на поле боя по 1 элементу ландшафта — до тех пор, пока вы не поместите на поле боя достаточное количество (или пока они не закончатся).

РАССТОЯНИЕ МЕЖДУ ЭЛЕМЕНТАМИ ЛАНДШАФТА

Рекомендуем размещать элементы ландшафта на поле боя на расстоянии не более 2 шагов от других элементов ландшафта (кроме стен и зарослей). Так на поле боя не будет тупиков и играть станет интереснее и проще... Однако вместе с оппонентом вы можете договориться игнорировать эту рекомендацию при размещении ландшафта.

Кроме того, настоятельно рекомендуем НЕ размещать элементы ландшафта в пределах 5 шагов от целей сценария (см. «Сценарии») — ведь самые жаркие сражения на поле боя будут происходить именно рядом с ними.

7. ВЫБЕРИТЕ ЗОНЫ РАССТАНОВКИ

Игрок, **не владеющий инициативой**, выбирает одну из двух зон расстановки на поле боя. Другая зона расстановки достаётся оппоненту.

8. РАССТАВЬТЕ СВОИ ОТРЯДЫ

Игрок с **жетоном инициативы** выбирает, кто первым начинает выставлять отряды. Этот игрок размещает один отряд из своего войска в своей зоне расстановки (см. далее) — после чего его оппонент делает то же самое. Продолжайте по очереди выставлять свои отряды, пока все они не будут расставлены на поле боя. Если оппонент уже выставил все свои отряды, продолжайте выставлять ваши отряды (если есть).

Чтобы выставить отряд на поле боя, поместите всех бойцов этого отряда в любой незанятый участок вашей зоны расстановки. Подставка каждой минитюры в этом отряде должна *полностью* находиться на территории вашей зоны расстановки. Помните, что все бойцы в составе одного отряда должны *соблюдать строй* (см. «Отряды и строй»).

ОСОБЫЕ УСЛОВИЯ РАССТАНОВКИ

У некоторых отрядов могут быть ключевые слова (например, *Разведчик* или *Засада*), которые дают вам право выставить их на поле боя не в начале игры, а уже во время сражения. Правила для таких отрядов приведены в разделе «Ключевые слова».

ХОД ИГРЫ

Поле боя готово для сражения? Вы определились со сценарием, запомнили условия победы, собрали и расставили свои войска? Берите кубики: время начать игру!

Одна партия в Warcrow состоит из определённого количества раундов: один раунд делится на несколько ходов. Количество и размер раундов зависят от правил сценария. Каждый ход вы и ваш оппонент будете активировать по одному отряду в вашем войске.

Игра завершается в конце раунда, если один из игроков выполнил условия победы сценария либо прошло количество раундов, указанное в правилах сценария.

В: Если во время раунда в одном из войск больше не осталось ни одного отряда, нужно ли доигрывать раунд? Или можно сразу закончить игру и перейти к подсчёту очков?

О: Вы должны закончить раунд, прежде чем перейти к подсчёту очков. Если в вашем войске не осталось отрядов, вы можете только пропускать ход.

РАУНДЫ И ХОДЫ

Каждый раунд состоит из нескольких фаз:

- Начало раунда
- Фаза ходов
- Конец раунда

НАЧАЛО РАУНДА

Если это первый раунд игры, направьте стрелку счётчика ходов на 1-е деление.

Проверьте в правилах сценария, сколько ходов длится текущий раунд. Отсчитайте нужное количество делений на счётчике ходов — деление, на которое смотрит стрелка, тоже считается! — и поместите *жетон конца раунда* на нужное деление. Например, если каждый раунд вашего сценария длится 4 хода, в начале игры поместите *жетон конца раунда* на 4-е деление.

ЖЕТОН КОНЦА РАУНДА



Этот жетон указывает, в какой ход закончится текущий раунд. Его эффект всегда срабатывает позже всего (после активаций отрядов, эффектов и событий). Помните, что длина раунда всегда указана в правилах вашего сценария (см. «Сценарии»).

СЧЁТЧИК ХОДОВ



Счётчик ходов в Warcrow имеет вид планшета с вращающейся стрелкой и 10 делениями. Каждое деление соответствует одному игровому ходу. Стрелка должна всегда указывать на деление текущего хода. Счётчик ходов поможет вам определить, когда

наступит *конец раунда*, в какой момент произойдёт важное *событие* сценария, когда закончится эффект *заклинания* и когда ваш *сломанный* отряд получит шанс восстановить боевой дух.

Каждый из этих эффектов отмечается большим жетоном, который вы должны выложить на соответствующее деление счётчика ходов согласно правилам. Обычно большому жетону эффекта соответствует малый жетон с тем же цветом и номером.

Порядок жетонов на счётчике:

если на нужном делении уже лежит другой большой жетон (или стопка жетонов), положите новый большой жетон в верх стопки. **Исключение** — жетон конца раунда: всегда кладите его в низ стопки, т.к. он срабатывает в самом конце хода.

Round — раунд

Turn — ход (часть раунда)

Turn counter — счётчик ходов

End of Round token — жетон конца раунда

Затем примените все эффекты, которые срабатывают «в начале раунда». Эффекты, связанные с правилами сценария, разыгрываются первыми. После них примените эффекты обеих войск. Разыгрывайте следующий эффект только тогда, когда завершили разыгрывать предыдущий. Игрок с **жетоном инициативы** выбирает, какое войско будет разыгрывать свои эффекты первым — но каждый игрок сам определяет порядок применения эффектов своего войска.

ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Если у ваших отрядов есть жетон(ы) Гнили (см. «Магия»), каждый такой отряд должен пройти проверку гнили согласно количеству жетонов Гнили на его карте профиля. Если при проверке Гнили выпал хотя бы один $\frac{1}{2}$, вы должны применить эффекты Гнили для соответствующего уровня заражения. Применяйте ВСЕ эффекты Гнили в таблице — по очереди сверху вниз, начиная с самого верхнего пункта и заканчивая пунктом для уровня заражения данного отряда (см. раздел «Магия», пункт «Эффекты гнили»).

ФАЗА ХОДОВ

Каждый раунд делится на несколько **ходов**. За один ход вы и ваш оппонент должны **активировать** по одному отряду — то есть воспользоваться его правом на перемещение и/или атаку. Если это первый ход раунда, игрок с **жетоном инициативы** выбирает, кто будет активировать отряды первым до конца данного раунда.

После каждого хода стрелка счётчика ходов сдвигается на следующее деление по часовой стрелке. Если в этот ход стрелка указывает на деление с **жетоном конца раунда**, то раунд завершится после всех действий и эффектов текущего хода (см. «Счётчик ходов»).

СТРУКТУРА ХОДА

Один ход состоит из нескольких этапов:

1. Начало хода: разыграйте все эффекты, которые применяются «в начале (определённого) хода».
2. Первое войско активирует 1 отряд в своём составе.
3. Второе войско активирует 1 отряд в своём составе.
4. Конец хода: разыграйте все эффекты, которые применяются «в конце (определённого) хода».

ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ ОТРЯДОВ



Когда вы впервые активируете отряд в своём войске в текущем раунде, поместите жетон активации на его карту профиля. В течение раунда разрешается активировать один и тот же отряд много раз — но за каждую активацию, начиная со второй, такой отряд будет получать стресс (см. «Стресс и боевой дух»). Если значение стресса отряда превысит его ДУХ, отряд может перестать повиноваться приказам и пуститься в бегство!

Когда все игроки в сражении воспользовались правом активировать по одному отряду, проверьте жетоны эффектов на делении счётчика ходов для текущего хода. Если на этом делении остались жетоны эффектов, которые нужно применить, разыграйте их.

Если среди этих жетонов есть **жетон конца раунда**, раунд завершается (см. «Конец раунда»). В противном случае раунд продолжается.

Затем поверните стрелку счётчика ходов так, чтобы она была направлена на следующее деление по часовой стрелке. Если начался новый раунд, **НЕ сбрасывайте счётчик ходов** — отсчитывайте ходы нового раунда далее по часовой стрелке.

ПРОПУСТИТЬ ХОД

Если у каждого отряда в вашем войске (кроме *сломанных отрядов*) уже есть жетон активации, вы можете *пропустить ход* и отказаться активировать отряд.

Если ваш оппонент тоже решает *пропустить ход* сразу после вас, раунд завершается. Считайте текущий ход последним ходом данного раунда. Поверните стрелку счётчика ходов на деление с **жетоном конца раунда**, активируя все эффекты на этом и предыдущих делениях по обычным правилам.

Но если оппонент не пропускает ход сразу после вас, в следующий ход вы снова можете *пропустить ход* или *активировать отряд*.

FAQ от Corvus Belli: формулировка исправлена.

- В:** У меня нет отрядов на поле боя, но есть ещё не выставленные отряды (например, с ключевыми словами Засада или Разведка). Обязан(а) ли я пропустить ход?
- О:** Вы можете пропустить ход или активировать один из своих отрядов с Засадой или Разведкой.
- В:** У меня не осталось отрядов, которые я могу активировать (в т.ч. нет невыставленных отрядов). Обязан(а) ли я пропустить ход?
- О:** В этом случае вы обязаны пропустить ход.

СОБЫТИЯ ВО ВРЕМЯ РАУНДА

Проверьте, разыграли ли вы А) все события текущего хода, Б) активные эффекты на поле боя и В) действия *сломанных отрядов* на поле боя. Если на текущем делении счётчика ходов есть жетон события, разыграйте его и примените его эффекты. Если это НЕ событие конца раунда, после этого уберите данный жетон события со счётчика ходов. Если на делении есть несколько жетонов (стопка), разыграйте их по очереди, начиная с верхнего — до тех пор, пока стопка не опустеет или пока на делении не останется только жетон конца раунда.

В конце каждого хода проделайте следующее:

Разыграйте эффекты, жетоны которых находятся на текущем делении счётчика ходов (на него направлена стрелка счётчика). Разыгрывайте их по очереди, начиная с верхнего.

Если жетон конца раунда находится на текущем делении счётчика ходов, текущий раунд завершается, когда вы разыграете все прочие эффекты. Это **всегда** происходит в последнюю очередь.

Условия победы в сценарии всегда проверяются в конце **РАУНДА**. Если условия завершения игры не выполнены в конце раунда, начните новый раунд.

В конце любого хода (в т.ч. в конце раунда) поверните стрелку счётчика ходов на 1 деление по часовой стрелке (например, с 10-го деления на 1-е деление). Не сбрасывайте счётчик.

ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ



Эти жетоны используются для запланированных событий, которые произойдут в определённый момент сражения. Если в правилах вашего сценария говорится, что в конце определённого хода должно пройти некое событие, поместите **жетон события** на соответствующее деление счётчика ходов: в конце указанного хода вы должны будете разыграть эффект этого события (см. «Сценарии»).



Пример: допустим, в правилах вашего сценария сказано, что в конце 6-го хода должно произойти событие «Дождь». Это значит, что вы должны отсчитать 6 делений от стрелки на счётчике ходов (включая текущее деление!) и поместить жетон события на 6-е деление. В конце 6-го хода игры вы должны будете убрать этот жетон и разыграть эффекты события «Дождь» согласно правилам вашего сценария.

ЖЕТОНЫ СЛОМЛЕННЫХ ОТРЯДОВ



Когда отряд становится сломленным и начинает отступать, положите на его карту малый жетон сломленного отряда, а большой жетон с тем же номером — на определённое деление счётчика ходов (см. раздел «Стресс и боевой дух», пункт «Сломленный отряд»). В конце указанного хода вы сможете попытаться восстановить контроль над этим отрядом.

КОНЕЦ РАУНДА

В эту фазу срабатывает все эффекты, которые применяются «в конце (определённого) раунда». Эффекты, связанные с правилами сценария, разыгрываются первыми. После них примените эффекты обоих войск. Разыгрывайте следующий эффект только тогда, когда завершили разыгрывать предыдущий.

Игрок с **жетоном инициативы** выбирает, какое войско будет разыгрывать свои эффекты первым — но каждый игрок сам определяет порядок применения эффектов своего войска. Когда вы разыграли все эффекты, срабатывающие «в конце раунда», проделайте следующее в указанном порядке:

ПОЛУЧИТЕ ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

Каждый игрок получает победные очки (ПО) за достижение целей и выполнение условий сценария. Если в сценарии есть несколько типов победных очков — например, военные очки (ВО) и магические очки (МО), — то вы получаете их по отдельности.

После этого **проверьте условия победы** в сценарии (см. «Сценарии»).

СНИЗЬТЕ СТРЕСС ОТРЯДОВ

В конце раунда снижается значение стресса каждого отряда, **кроме сломленных отрядов** (см. «Стресс и боевой дух»).

- Сначала уберите по 2 жетона стресса с карты профиля каждого отряда БЕЗ жетона активации (т.е. для тех отрядов, которых вы НЕ активировали в этот раунд).
- Затем уберите по 1 жетону стресса с карты профиля каждого отряда с жетоном активации.

ВОЙСКО НЕ СТОИТ НА МЕСТЕ

Каждый отряд, который не был активирован в этот раунд (без жетона активации), в конце раунда может либо *переместиться*, либо *» отдохнуть*, если он соответствует обоим условиям ниже:

- Отряд НЕ является сломленным.
- Отряд НЕ ввязался в бой с другим отрядом.

Игрок с жетоном инициативы решает, чьё войско может использовать этот эффект первым.

В: Если я активирую персонажа, чтобы он вступил в отряд, который не был активирован в текущий раунд, может ли этот отряд переместиться в конце раунда (вместе с персонажем) в фазу «Войско не стоит на месте»?

О: Да.

УБЕРИТЕ ЖЕТОНЫ АКТИВАЦИИ С КАРТ ОТРЯДОВ

Уберите жетоны активации с карт профилей всех отрядов.

НЕ сбрасывайте счётчик в начале нового раунда! Вместо этого отсчитывайте ходы нового раунда далее по часовой стрелке.

ОПРЕДЕЛИТЕ, КТО ПОЛУЧИТ ИНИЦИАТИВУ

Игрок с наименьшим количеством победных очков (ПО) получает жетон инициативы на весь предстоящий раунд. В случае ничьей игрок с жетоном инициативы должен передать его своему оппоненту.

ПЕРЕДВИНЬТЕ ЖЕТОН «КОНЦА РАУНДА»

Если условия завершения игры ещё не выполнены, начинается новый раунд. Передвиньте жетон конца раунда вперёд на нужное число делений (зависит от длины раунда в правилах сценария) — и продолжайте игру!

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце раунда, в котором были выполнены условия победы сценария — например, один из игроков захватил ключевую цель или вы завершили последний раунд сценария. Игрок, набравший больше всего победных очков (ПО), побеждает! В случае ничьей следуйте правилам вашего сценария.

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

Когда вы активируете один из своих отрядов, поместите на его карту профиля жетон активации. Если у этого отряда уже есть жетон активации, вместо этого он получает стресс (см. «Стресс и боевой дух»).

Затем объявите, какие действия этот отряд будет выполнять во время активации. За один ход один отряд может сделать следующее:

- **А) Переместиться и совершить любое другое обычное действие** (можно переместиться дважды в ход). Обычными действиями считаются:
 - » Переместиться
 - » Атаковать
 - » Использовать навык
 - » Колдовать заклинание
- **Б) Совершить одно »» долгое действие:**
 - » »» Пойти в натиск
 - » »» Совершить рывок
 - » »» Отдохнуть
 - » »» Долгое действие на карте профиля этого отряда

»» ДОЛГИЕ ДЕЙСТВИЯ

Действия с символом »» полностью расходуют активацию отряда в текущий ход. Отряд, совершивший долгое действие, не может совершить другое действие в тот же ход (и наоборот).

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

Название на английском: **Move**

Проверьте первые два значения движения (ДВЖ) этого отряда. Эти значения (А-В) всегда представлены через дефис.

Если активированный отряд перемещается, он может пройти некоторое расстояние по ломаной линии из двух отрезков. Длина одного из этих отрезков не может превышать значение А, а длина второго не может превышать значение В. Это значит, что отряд с ДВЖ 3-2 может пройти расстояние длиной 3 шага (ш), затем повернуть (при желании) и пройти ещё 2 ш — или наоборот.

Длина каждого отрезка может быть меньше его максимума в значении ДВЖ, что позволяет перемещаться на небольшие дистанции. Но неиспользованное значение первого отрезка **нельзя** перенести на второй отрезок — поэтому отряд с ДВЖ 3-2 из примера выше НЕ может переместиться на 1-4 или 0-5!

Если навык или заклинание на карте профиля отряда отмечено символом »», оно считается за долгое действие и его также нельзя совершать вместе с другими действиями в один и тот же ход.

Two simple actions — два обычных действия (переместиться и ещё одно)
 Attack — атаковать (действие)
 Perform a skill — использовать навык
 Cast a spell — колдовать заклинание

»» Assault — »» пойти в натиск
 »» Charge — »» совершить рывок
 »» Rest — »» отдохнуть
 Long action — долгое действие

ЛИНЕЙКИ

Если отряд состоит из одного бойца, приложите нужный край малой линейки к краю его подставки так, чтобы они соприкасались.



Альборк — персонаж со значением ДВЖ 3-2. Он решает использовать значение 3 первым. Это значит, что за один отрезок он может пройти не более 3 шагов (слева), но может пройти расстояние меньше (справа).

Препятствия: отряд может переместиться по отрезку только в том случае, если подставка миниатюры может пройти («проскользнуть») от начала и до конца отрезка, не касаясь препятствий. Препятствиями считаются подставки миниатюр оппонента, подставки нейтральных отрядов и основания непроходимых элементов ландшафта (с ключевым словом **Непроходимый**).

ЕСЛИ ОТРЯД СОСТОИТ ИЗ НЕСКОЛЬКИХ БОЙЦОВ

Если в отряде есть хотя бы два бойца, он будет *перемещаться* следующим образом:

- Переместите **лидера** этого отряда по правилам выше.
- Временно уберите с поля боя миниатюры прочих бойцов этого отряда и сразу же поместите их вокруг своего лидера — так, чтобы отряд соблюдал строй (не более 2 шагов от лидера, у каждого должна быть ЛВ до лидера).



Щитоносцы Чёрного Легиона — отряд со значением ДВЖ 3-2. Когда они перемещаются, первым вы перемещаете лидера этого отряда — затем все прочие бойцы этого отряда встанут вокруг него, соблюдая строй.

Перемещение лидера через союзников: разрешено. Если лидер отряда должен переместиться через пространство, занятой подставкой бойца союзного отряда, временно уберите этого бойца с поля боя, но запомните его позицию. Верните этого бойца на прежнюю позицию, когда будете расставлять отряд вокруг своего лидера в конце перемещения.

Если длина одного из отрезков превышает 5 шагов, используйте большую линейку. Приложив нужную линейку к краю подставки, переместите миниатюру на допустимое расстояние. Если вы желаете переместить отряд на меньшее расстояние, чуть отодвиньте линейку так, чтобы её края оставались параллельными точке соприкосновения с подставкой.

Полное значение ДВЖ Альборка — 3-2 (10). Значение в скобках используется для действия «»Совершить рывок» (см. далее).

Обратите внимание:

длина каждого отрезка измеряется **от края подставки до края подставки**, как расстояния между миниатюрами. Поэтому два отрезка НЕ соединяются плотно — а фактически пройденное расстояние увеличится на два радиуса (один диаметр) подставки лидера данного отряда (см. далее). Если отряд перемещается по прямой, помните, что диаметр обычной подставки бойца отмечен на длинной линейке.



Obstacle — препятствие

Distance — зд.: отрезок

Если бойцы двух враждующих отрядов соприкасаются, эти отряды считаются *ввязавшимися в схватку*. Поэтому при обычном *перемещении* НЕ соприкасаетесь с бойцами других отрядов: это важно для справедливого ведения боя.

FAQ от Corvus Belli:

формулировки исправлены, добавлены уточнения.

В: Может ли отряд переместиться так, чтобы соприкасаться подставками с союзными отрядами?

О: Да (см. FAQ от Corvus Belli).

В: Считаются ли союзные бойцы и отряды препятствиями при перемещении?

О: Союзные отряды не препятствуют перемещению (см. FAQ от Corvus Belli).

В: Может ли лидер отряда перемещаться через пространство, занятое бойцами своего же отряда?

О: Да.

Обратите внимание:

- За один ход отряду разрешается *переместиться* один раз и использовать второе обычное действие, чтобы остаться стоять на месте (т. е. *переместиться* на 0-0).
- Если у ландшафта НЕТ ключевого слова *Непроходимый*, то через него можно *перемещаться* — но помните, что некоторые элементы ландшафта могут замедлить ваш отряд (см. раздел «Ключевые слова» в главе «Ландшафт»).
- **Запрещается** завершать перемещение на элементе ландшафта с ключевым словом *Непроходимый* (см. раздел «Ключевые слова» в главе «Ландшафт»).
- В конце перемещения **ни один** из бойцов вашего отряда **не должен соприкасаться подставкой** с вражеским или нейтральным бойцом. Если вы желаете сойтись вплотную с отрядом, который хотите атаковать, используйте долгие действия *» Пойти в натиск* и *» Совершить рывок* (см. далее).
- **Важно:** если бойцы отряда считаются препятствием для перемещения, то вам **запрещается** *перемещаться* через пространство между бойцами одного отряда (проведите воображаемые линии между центрами их подставок).

Исключения: пространство между бойцами *разных* отрядов НЕ считается препятствием. Если боец отряда *нарушает строй*, пространство между ним и другими бойцами его отряда также не считается препятствием.

Пример А: один из бойцов орко-охотников сейчас *нарушает строй*. Поэтому Драго-Наковальня может переместиться через пространство между этим орком и лидером его отряда.

Пример Б: перевёртыши и орко-охотники — разные отряды. Поэтому Драго-Наковальня может переместиться через пространство между этими отрядами.

Пример В: Драго-Наковальня НЕ может переместиться через бойцов вражеского отряда перевёртышей. Поскольку все бойцы в этом отряде соблюдают строй, Драго также НЕ может переместиться через пространство между ними.

Пример Г: между подставками Альборка и ближайшего бойца-перевёртыша слишком мало места. Подставка Драго-Наковальни не может пройти (проскользнуть) между ними, не касаясь подставок — поэтому Драго НЕ может переместиться здесь.



ВВЯЗАТЬСЯ В СХВАТКУ

Отряд **ввязался в схватку** с противником, если хотя бы один боец этого отряда соприкасается подставкой хотя бы с одним бойцом отряда противника.

Если отряд *ввязался в схватку*, при активации ему доступны **только** действия ниже (если на его карте профиля не сказано иное):

- **Атаковать** противника, с которым он *ввязался в схватку* в данный момент.
- **Переместиться**, чтобы оторваться от такого противника.
- **Колдовать заклинание** — но целью заклинания всегда должен быть либо сам отряд, либо противник, с которым он *ввязался в схватку* в данный момент.

АТАКА ПО ВОЗМОЖНОСТИ

Если отряд, *ввязавшийся в схватку*, объявил о решении *переместиться* и оторваться от своего противника, то данный отряд противника может немедленно получить *стресс*, чтобы провести **атаку по возможности** против отступающего отряда.

Атака по возможности происходит **до объявленного перемещения**, однако вы должны спланировать траекторию перемещения *перед* атакой по возможности.

Следуйте правилам встречного броска: отряд, решивший оторваться от противника, обороняется, а отряд противника нападает. Ваш отряд получит урон, равный количеству незаблокированных символов успеха в броске противника; а отряд противника получит урон за незаблокированные символы успеха в вашем броске.

Engaged in combat — ввязался в схватку (про отряд)

Attack of opportunity — атака по возможности

Важно: атака по возможности НЕ считается действием «Атаковать» с точки зрения правил — поэтому во время данного броска **нельзя** применять модификаторы и использовать триггеры.

После атаки по возможности ваш отряд немедленно *перемещается* по ранее объявленной траектории. Если же расположение вашего отряда изменилось (например, он был *сдвинут* эффектом), вы можете изменить траекторию перемещения, но обязаны *переместиться* так, чтобы отряд больше НЕ считался *ввязавшимся* в схватку с этим противником.

Примечание: после атаки по возможности НЕ определяйте победителя и побеждённого, поскольку она НЕ считается действием «Атаковать» (см. «Атаки ближнего боя»).



Отряд орков-охотников ранее ввязался в схватку с отрядом цитоносцев Чёрного легиона. В этот ход охотники желают переместиться и оторваться от цитоносцев. Солдаты Чёрного легиона были бы рады объявить атаку по возможности — но они этого сделать не могут, потому что ввязались в схватку с ещё одним отрядом (с Альборком). Поэтому орки могут покинуть ближний бой безнаказанно.

Ограничение: отряд противника НЕ может объявить атаку по возможности в ответ на попытку оторваться от него, если он *сломлен* или *ввязался* в схватку хотя бы ещё с одним отрядом в настоящий момент.

АТАКОВАТЬ

Название на английском: **Attack**

В профиле каждого отряда есть хотя бы одна атака:

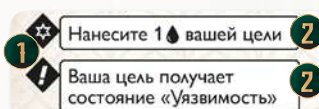


- Тип атаки:** дальний бой (стрельба) или ближний бой.
- Дистанция (для атак дальнего боя).** Максимальное расстояние, с которого отряд может *атаковать* в дальнем бою.
- Кубики и автоматические символы атаки** (если есть). Ваш отряд будет использовать их для броска, когда выступает нападающим во время атаки.
- Модификатор атаки.** Отряд может получить стресс, чтобы добавить к броску кубики и символы справа от плюса (см. «Встречный бросок», п. 1). Если значение стресса вашего отряда выше или равно его значению ДУХа, отряд НЕ может получить стресс и НЕ может использовать модификатор атаки.
- Триггеры.** После броска вы можете потратить выпавшие символы (в т.ч. автоматические символы), чтобы использовать эти дополнительные эффекты.

ТРИГГЕРЫ

До применения результатов броска вы можете потратить символы из результата броска (выпавшие и автоматические символы), чтобы активировать триггер(ы) один или несколько раз. Это происходит в шаге 4 обычного или встречного броска.

Каждый триггер представлен под значениями атаки или защиты следующим образом:



Вы можете использовать один и тот же триггер несколько раз за бросок, но должны тратить символы каждый раз.

Чтобы использовать эффект триггера, в шаге 4 вашего броска потратьте символы, указанные в **стоимости триггера** (1), а затем примените его **эффект** (2). Потраченные символы пропадают из результатов вашего броска, как если бы они были отменены, и не учитываются во время применения результатов этого броска в шаге 5.

Вы можете использовать триггер, даже если не можете применить его эффект. Например, вы можете потратить символы на триггер «Отряд лечит 1 », даже если у отряда нет на карте профиля.

Если текст триггера содержит несколько эффектов — например, «Отмените в броске цели и добавьте к результату броска», — примените их в порядке перечисления. Если вы не можете применить один из эффектов использованного триггера, игнорируйте его и примените остальные эффекты.

В: Если отряд противника был уничтожен с помощью эффектов триггеров, нужно ли продолжать атаку?

О: Да. Атака ближнего или дальнего боя считается завершённой, только когда вы выполнили все шаги данной атаки.

Melee — ближний бой
 Ranged — дальний бой
Projectile — зд.: стрелковая атака

Switch — триггер
Requirement — зд.: стоимость (триггера)

АТАКА БЛИЖНЕГО БОЯ

Чтобы ваш отряд мог атаковать противника в ближнем бою, сначала он должен ввязаться в схватку с этим отрядом (например, с помощью действия «» Пойти в натиск» или «» Совершить рывок»).

Когда вы атакуете отряд в ближнем бою, начинается схватка (стычка между этими отрядами). До конца действия ваш отряд считается атакующим, а отряд противника — обороняющимся в этой схватке.

ХОД АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Выполните следующие действия, чтобы определить исход схватки в этот ход:

1. Если некоторые бойцы вашего отряда ещё не ввязались в схватку, вы должны выполнить **манёвр перестроения** (см. «Манёвр перестроения» далее).
2. **Определите боевые характеристики** вашего отряда для его текущей численности.
3. Все бойцы вашего отряда участвуют в этой схватке — как и все бойцы обороняющегося отряда.
4. Ваш оппонент **берёт нужные ему кубики** согласно значению защиты его отряда — оно указано на карте профиля под значком защиты согласно текущей численности отряда. Если в его отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при защите (см. «Персонажи»).

Если у значения защиты есть модификатор (справа от плюса), в этот шаг оппонент может заставить отряд *получить стресс*, чтобы добавить кубики и символы модификатора к своему броску. Если оппонент откажется, то добавить модификатор к броску защиты в последующие шаги **не сможет**.

5. Возьмите **нужные вам кубики** согласно значению атаки вашего отряда — оно указано на карте профиля под значком атаки ближнего боя согласно текущей численности отряда. Если в вашем отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при атаке ближнего боя (см. «Персонажи»).

Если у значения атаки есть модификатор (справа от плюса), в этот шаг (и ТОЛЬКО в этот шаг) вы можете заставить свой отряд получить стресс, чтобы добавить значение модификатора к броску.

6. **Бросьте кубики** и следуйте правилам встречного броска.
7. Отряд оппонента (обороняющийся) **получает урон**, равный количеству оставшихся ★ в вашем результате броска. Ваш отряд (атакующий) **получает урон**, равный количеству оставшихся ★ в результате броска оппонента.

РЕЗУЛЬТАТ СХВАТКИ: ПОБЕДИТЕЛЬ И ПОБЕЖДЁННЫЙ

Определите победителя и побеждённого в текущей схватке. Для этого сравните урон, полученный в ходе этой схватки:

- Если отряд нанёс больше урона в ходе схватки (но не менее 1 ●), он считается **победителем** этой схватки (**выиграл** её).
- Если же отряд получил больше урона в текущей схватке (но не менее 1 ●), он считается **побеждённым** в текущей схватке. В конце текущей активации **побеждённый отряд получает стресс** за проигрыш в схватке.
- Если же оба отряда получили одинаковый урон, никто из них не считается ни победителем, ни побеждённым в текущей схватке.

Важно: если значение стресса отряда превысило его значение ДУХа, в конце активации он должен будет пройти проверку ВОЛ (см. «Стресс и боевой дух»). В случае провала проверки отряд станет сломленным и обратится в бегство!

ОТТЕСНИТЬ ПОБЕЖДЁННЫЙ ОТРЯД

Если ваш отряд победил в схватке, вы можете объявить, что он оттесняет побеждённый отряд. Для этого победивший отряд по-прежнему должен считаться ввязавшимся в схватку с побеждённым отрядом.

В ответ на ваше объявление оппонент может заставить побеждённый отряд *получить стресс*, чтобы отменить этот эффект. Если отряд не может получить стресс (см. «Стресс и боевой дух»), этого сделать нельзя.

Когда вы оттесняете отряд, побеждённый отряд должен немедленно *переместиться* на первое значение ДВЖ (только А в паре А-В) таким образом, чтобы отойти как можно дальше от победившего отряда.

FAQ от Corvus Belli: добавлено уточнение.

В: Кто выбирает направление оттеснения побеждённого отряда?

О: Игрок, управляющий победившим отрядом.

В: Если после снятия жертв победивший отряд больше не соприкасается подставками с побеждённым отрядом, можно ли всё равно оттеснить побеждённый отряд?

О: С учётом исправленных правил получения урона такая ситуация больше не может возникнуть.

В некоторых ситуациях побеждённый отряд не может *переместиться* на максимально возможное расстояние в выбранном направлении: например, другой вражеский отряд преграждает путь (а вступать в схватку с помощью простого перемещения запрещено). Тогда игрок, управляющий победившим отрядом, выбирает новое направление согласно правилу выше.

ПРЕСЛЕДОВАТЬ ОТТЕСНЁННЫЙ ОТРЯД

Если вы оттеснили побеждённый отряд, после этого вы можете объявить, что ваш (победивший) отряд преследует его. В этом случае ваш отряд должен немедленно *переместиться* на первое значение ДВЖ (только А в паре А-В). В результате этого переме-

Combat — схватка

Winning unit — победитель схватки

Defeated unit — побеждённый в схватке

Push back — оттеснить

Pursue — преследовать

щения лидеру вашего отряда разрешается соприкоснуться с подставкой любого бойца преследуемого отряда: если это удастся сделать, считается, что ваш отряд по-прежнему ввязался в схватку с отрядом противника.

Важно: преследование НЕ считается *рывком* (атакующий отряд не считается «совершившим рывок»). Перемещения в результате оттеснения и преследования НЕ могут быть использованы для проведения атаки по возможности.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗА УНИЧТОЖЕНИЕ ОТРЯДА

Если отряд оппонента был полностью уничтожен в результате атаки, ваш отряд может совершить одно действие «Переместиться» (НЕ считается активацией).

Важно: перемещение за уничтожение чужого отряда нельзя использовать, если ваш отряд ввязался в схватку с любым другим отрядом.

КОНЕЦ АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Если в конце схватки (ближнего боя) один или несколько бойцов атакующего отряда не являются ввязавшимся в бой с обороняющимся отрядом, они должны немедленно выполнить манёвр перестроения (см. «Манёвр перестроения»).

МАНЁВР ПЕРЕСТРОЕНИЯ

Все бойцы в отряде атакуют как единое целое — и в ближнем бою они обязаны помогать товарищам по отряду. Во время ближнего боя они выполняют манёвр перестроения против своей цели.

В: Есть ли ограничения по расстоянию, на которое каждый боец атакующего отряда может быть сдвинут при манёвре перемещения?

О: Нет.

В: Если после окончания схватки в каждом отряде остался только лидер и эти лидеры не соприкасаются друг с другом, должен ли атакующий отряд выполнять манёвр перемещения?

О: С учётом исправленных правил получения урона такая ситуация больше не может возникнуть.

Destroyed unit additional movement — перемещение за уничтожение отряда

Positioning maneuver — манёвр перестроения

При манёвре мерестроения отряд должен выполнить следующее:

- Начиная с лидера отряда, проверьте, все ли бойцы атакующего отряда считаются ввязавшимися в схватку с обороняющимся отрядом. Если боец не соблюдает это условие, *поместите* его так, чтобы он соприкасался подставками хотя бы с одним бойцом обороняющегося отряда.

Помните, что все бойцы отряда должны соблюдать строй. В ходе манёвра перестроения лидер может поменяться местами с бойцом своего отряда, который считается ввязавшимся в схватку с обороняющимся отрядом.

- Если вы не можете поместить бойца так, чтобы он соприкасался подставками хотя бы с одним бойцом обороняющегося отряда (например, нет свободного места или невозможно сделать это без нарушения строя), в этом случае *поместите* бойца вплотную к лидеру его отряда. Если и это не представляется возможным, тогда *поместите* его вплотную к любому другому бойцу его отряда — так, чтобы он находился как можно ближе к любому бойцу обороняющегося отряда.
- Если невозможно выполнить ни один из вышеперечисленных пунктов, просто *поместите* бойца как можно ближе к лидеру своего отряда.

Важно: манёвр перестроения НЕ может быть использован для проведения атаки по возможности.



ПРИМЕР АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ



Ход войска Гегемонии Эмберсиг. Игрок активирует отряд щитаносцев Чёрного Легиона и приказывает им выполнить действие «Атаковать»: цель — отряд орков-охотников, ближний бой. Начинается схватка. Игрок за атакующий отряд берёт кубики атаки для численности в 3 бойца, а игрок за обороняющийся отряд использует значение защиты для численности в 4 бойца. Они одновременно бросают кубики: выпадают символы ниже.

В шаге триггеров игрок за орков-охотников решает использовать триггер атаки своего отряда. Он тратит символ , чтобы добавить  к своему результату броска. У щитаносцев Чёрного Легиона нет триггеров атаки, поэтому игрок за щитаносцев не тратит символы в этот шаг.

ОРКИ-ОХОТНИКИ

★☆☆☆☆!

ЩИТАНОСЦЫ

★★★★★!

В шаге розыгрыша результатов бросков орки-охотники отменяют 2★ в броске противника, а также наносят щитаносцам 1  за незаблокированный . Затем щитаносцы наносят оркам 3 . Значение РАН орков-охотников равно 2: их отряд теряет одного бойца и получает 1 жетон  на карту профиля.

ОРКИ-ОХОТНИКИ

3  -1 ЖЕРТВА + 1 

ЩИТАНОСЦЫ

1 

Щитаносцы нанесли больше всего урона в этой схватке и считаются победившим отрядом. Орки-охотники получают 1 жетон стресса как проигравший отряд. Поскольку щитаносцы по-прежнему считаются связавшимися в схватку с орками-охотниками, игрок за щитаносцев может объявить о решении оттеснить побеждённый отряд — что он и делает. Противник решает не отменять это решение, чтобы не добавлять оркам слишком много стресса.



Значение ДВЖ орков-охотников равно 3-2, поэтому при оттеснении победивший игрок перемещает их прочь от щитаносцев на 3 шага. После этого он решает преследовать их и перемещает лидера своего отряда на 3 шага (т. к. у щитаносцев есть ДВЖ 3-2).



Но лидер отряда не может переместиться так, чтобы в ходе преследования соприкоснуться хотя бы с одним бойцом противника. Поэтому отряды больше не считаются связавшимися в схватку друг с другом. На этом действие «Атаковать» завершено.

У щитаносцев осталось ещё одно обычное действие. Но сближаться вплотную с противником с помощью действия «Переместиться» запрещено, а атаковать в ближнем бою они не могут. Поэтому отряд решает переместиться на нулевое расстояние и завершить активацию. Теперь нужно проверить значение стресса у орков-охотников. Если количество жетонов стресса на их карте превышает ДУХ отряда, он должен будет пройти проверку ВОЛ, что может спровоцировать их на отступление.

БЛИЖНИЙ БОЙ С НЕСКОЛЬКИМИ ПРОТИВНИКАМИ

Если отряд ввязался в схватку с несколькими отрядами противника, выберите, какой из них вы будете атаковать. Проведите атаку против цели по обычным правилам. После неё оппонент может провести атаку по возможности по атакующему отряду своими прочими отрядами, которые ввязались в схватку с вашим — но только при условии, что они ввязались в схватку ТОЛЬКО с атакующим отрядом.

Снижение характеристик за нескольких противников: если отряд ввязался в схватку с несколькими отрядами, в шаге «Возьмите нужные вам кубики» он должен до броска отменить 1 кубик или 1 символ по умолчанию (на свой выбор) за каждый второй и последующий отряд противника, с которым он ввязался в схватку.

Например, если отряд сошёлся вплотную с 3 отрядами противника, до броска атаки или защиты он должен отменить 2 своих кубика или символа на выбор игрока, контролирующего этот отряд.

Правило выше также действует при защите от атак по возможности — отряд бросает на 1 кубик меньше или теряет 1 символ по умолчанию за каждый второй и последующий отряд противника, стоящий вплотную с ним.



АТАКА ДАЛЬНОГО БОЯ

Некоторые отряды также могут атаковать отряды противника в дальнем бою. Для этого должны выполняться все требования ниже:

- Отряд **НЕ** должен считаться *ввязавшимся в бой* ни с одним отрядом противника.
- У отряда должна быть незаблокированная ЛВ до цели.
- Цель должна находиться в пределах дистанции атаки дальнего боя.

Помните: ваш отряд имеет ЛВ до другого отряда, если вы можете провести прямую линию между подставкой лидера своего отряда и подставками хотя бы половины бойцов другого отряда (окружая вверх).

Если вы решили провести атаку дальнего боя, до конца действия ваш отряд считается **атакующим**, а отряд противника (цель) — **обороняющимся**. Выполните следующие действия:

1. Ваш оппонент **берёт нужные ему кубики** согласно значению защиты его отряда — оно указано на карте профиля под значком защиты согласно текущей численности отряда. Если в его отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при защите (см. «Персонажи»).

Если у значения защиты есть модификатор (справа от плюса), в этот шаг оппонент может заставить отряд *получить стресс*, чтобы добавить кубики и символы модификатора к своему броску. Если оппонент откажется, то добавить модификатор к броску защиты в последующие шаги **не получится**.

Ограничение: при атаке дальнего боя обороняющийся отряд может использовать **ТОЛЬКО** кубики защиты (зелёные, синие и чёрные) и **ТОЛЬКО** символы по умолчанию и . Игнорируйте все прочие кубики и символы по умолчанию.

2. **Возьмите нужные вам кубики** согласно значению атаки вашего отряда — оно указано на карте профиля под значком атаки дальнего боя согласно текущей численности отряда. Если в вашем отряде есть персонаж, добавьте кубики и символы по умолчанию, которые он даёт при атаке дальнего боя.

Если у значения атаки есть модификатор (справа от плюса), в этот шаг (и **ТОЛЬКО** в этот шаг) вы можете заставить свой отряд получить стресс, чтобы добавить значение модификатора к броску.

3. **Бросьте кубики** и следуйте правилам встречного броска.

Атакующий отряд может использовать триггеры как обычно. Обороняющийся отряд **НЕ** может использовать триггеры против атаки дальнего боя.

4. Отряд оппонента (обороняющийся) **получает урон**, равный количеству оставшихся в вашем результате броска.

ПРИМЕР АТАКИ ДАЛЬНОГО БОЯ



Драго хочет провести атаку дальнего боя — выстрел из пистолета на дистанции не более 8 шагов. Пробудительницу нельзя атаковать: она стоит слишком далеко. У него нет ЛВ до отряда орков-охотников (ЛВ до 1 бойца — меньше половины отряда). Альборк находится в пределах дистанции атаки, ЛВ не заблокирована — поэтому Драго решает совершить атаку дальнего боя по Альборку.



Игрок за Драго берёт кубики атаки дальнего боя, а игрок за Альборка — кубики защиты, после чего они бросают кубики. У Драго нет триггеров для атаки дальнего боя. Символ в броске Альборка отменяет в броске Драго. Атака не нанесла урона.

В: Эффект навыка позволяет провести атаку дальнего боя по цели. Могу ли я использовать триггеры атаки дальнего боя при такой атаке за счёт навыка?

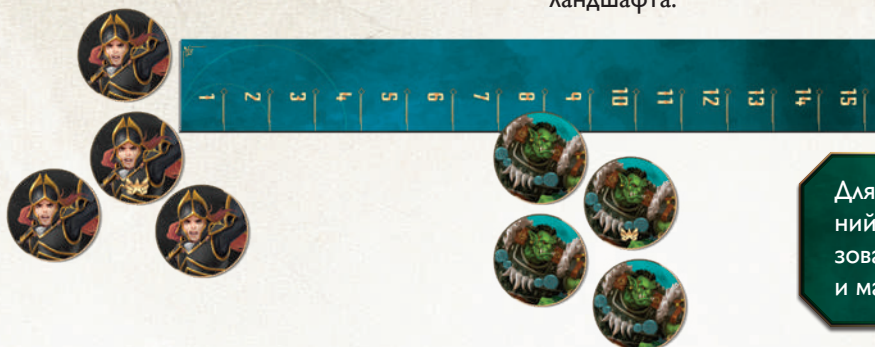
О: Если в навыке указаны значения атаки дальнего боя, разрешается использовать **ТОЛЬКО** триггеры и значения атаки, указанные в эффекте навыка. Если же навык позволяет просто провести атаку дальнего боя **БЕЗ** указания значений, следуйте обычным правилам (отряд может использовать свои триггеры).

ДИСТАНЦИЯ АТАКИ ИЛИ ЭФФЕКТА

У атак дальнего боя, некоторых действий и заклинаний указана дистанция. Цель такой атаки или эффекта обязательно должна находиться в пределах указанной дистанции. Измерение расстояния до цели всегда проводится от лидера отряда.

Если целью является отряд, при проверке расстояния измерьте расстояние от края подставки лидера отряда до края подставки **ближайшего бойца** в составе цели.

Если целью является элемент ландшафта, найдите и измерьте кратчайшее расстояние от края подставки лидера отряда до края основания элемента ландшафта.



Отряд орков-охотников находится на расстоянии 7 шагов от отряда щитоносцев Чёрного Легиона.

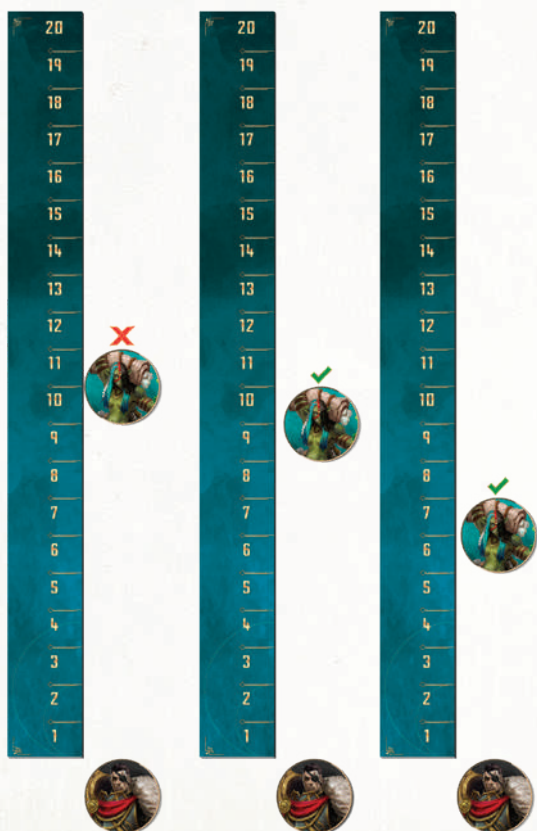
ЦЕЛЬ «В ПРЕДЕЛАХ X ШАГОВ»

Если в тексте эффекта сказано, что цель должна находиться «в пределах X шагов», то расстояние от лидера до цели не должно превышать X шагов.

СОПРИКАСАЮЩИЕСЯ БОЙЦЫ, ОТРЯДЫ И ЭЛЕМЕНТЫ

Два объекта на поле боя считаются «соприкасающимися», если расстояние между ними равно 0 шагов.

Отряд соприкасается с элементом ландшафта, если подставка **лидера отряда** соприкасается с основанием этого элемента ландшафта.



Атака дальнего боя Драго имеет дистанцию 8. Цель этой атаки должна находиться в пределах 8 шагов. На примере слева враг находится слишком далеко, а примерах по центру и справа его уже можно атаковать.



Range — дистанция атаки или эффекта
Within X шагов — в пределах X шагов

X — (в текстах эффектов) некое число
Adjacent — соприкасающийся

УКРЫТИЕ

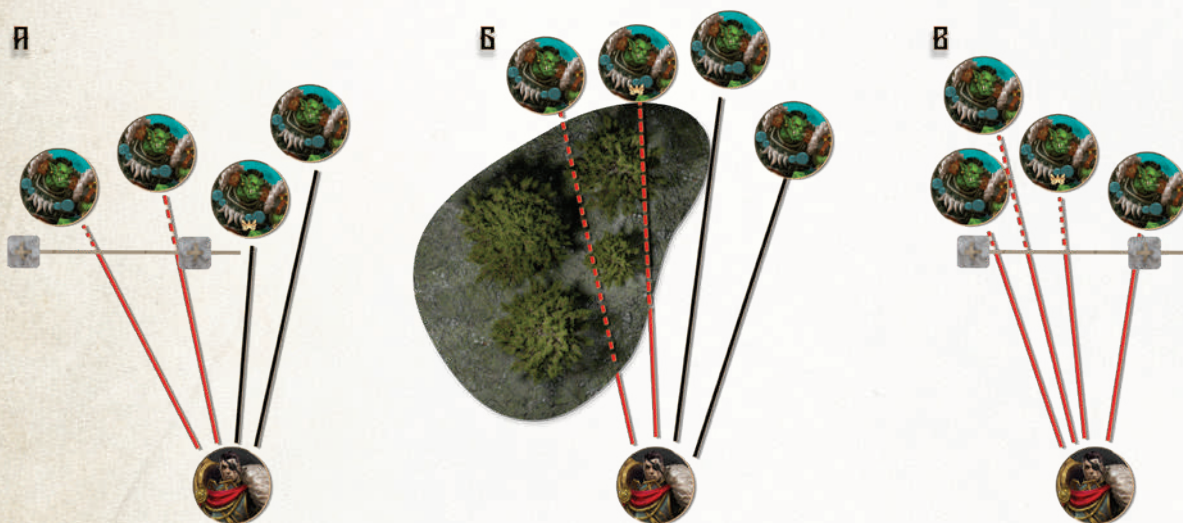
Отряд, выбранный целью атаки эффекта дальнего боя, может получить преимущество от укрытия. Укрытием может выступать объект на поле боя (элемент ландшафта или другой отряд), у которого есть ключевое слово *Укрытие (D)* — где вместо «D» указаны кубики, которые обороняющийся в атаке дальнего боя может добавить к своему броску защиты. Кроме того, должно быть выполнено еще одно условие, зависящее от того, блокирует ли игровой элемент LoS или нет:

Укрытие (D): если отряд стал целью атаки дальнего боя, но находится в укрытии за этим объектом и отряд (т. е. лидер отряда) **соприкасается с этим объектом**, добавьте к броску защиты кубики и сим-

волы по умолчанию, указанные в скобках после этого ключевого слова.

- Если объект **Блокирует ЛВ** (например, боец или строение): отряд считается находящимся в укрытии, если ЛВ от атакующего до подставок хотя бы половины бойцов вашего отряда (с округлением вверх) заблокирована объектом-Укрытием.
- Если объект **НЕ блокирует ЛВ** (например, забор или изгородь): отряд считается находящимся в укрытии, если ЛВ от атакующего до подставок хотя бы половины бойцов отряда (с округлением вверх) проходит через объект-Укрытие.

Если отряд находится в укрытии сразу за несколькими объектами, он может получить преимущество **ТОЛЬКО** от одного из них.



В трёх примерах выше у Драго-Наковальни есть ЛВ до отряда орков-охотников, которые пытаются скрыться за элементом ландшафта — изгородью (**Укрытие (7)**) или лесным массивом (**Блокирует ЛВ**). Лидер каждого отряда помечен звездой в нижней части кружка.

В примере А орки находятся в укрытии: ЛВ от Драго до половины отряда орков-охотников проходят через элемент ландшафта, с которым соприкасается лидер отряда.

В примере Б орки также находятся в укрытии: лесной массив блокирует ЛВ Драго до половины бойцов, а лидер отряда соприкасается с этим элементом ландшафта.

В примере В орки **НЕ** находятся в укрытии. ЛВ до всех бойцов отряда проходит через элемент ландшафта — но лидер отряда **НЕ** соприкасается с ним, а поэтому эффект укрытия не действует!



АТАКА ДАЛЬНОГО БОЯ ПО ЦЕЛИ, ВВЯЗАВШЕЙСЯ В СХВАТКУ

Если вы совершаете атаку дальнего боя против вражеского отряда, который ввязался в схватку с другим союзным отрядом, то данный союзный отряд до конца этой атаки дальнего боя должен считаться элементом ландшафта с ключевым словом *Укрытие* (◆). Цель может укрыться за ним по обычным правилам укрытия и определения ЛВ. Кроме того, ВСЕ союзные отряды, ввязавшиеся в схватку с целевым отрядом противника, *получат стресс* в конце этой активации.

FAQ от Corvus Belli: формулировка исправлена.

В: Я собираюсь совершить атаку дальнего боя по нейтральному отряду с ключевым словом *Враждебность*, который ввязался в схватку с отрядом противника. Значит ли это, что в конце данной активации отряд противника получит стресс?

О: Да.

Помните: воображаемые линии между бойцами одного отряда считаются частью такого «элемента ландшафта» (см. правила линии видимости).

УРОН

Когда ваш отряд **получает X урона** или любая атака или эффект **наносит X урона** вашему отряду, поместите на карту профиля этого отряда указанное количество **жетонов урона**. Если количество жетонов на карте профиля равно или превышает значение ран отряда (РАН), один из бойцов отряда **выбывает из боя**. Уберите из отряда 1 миниатюру бойца и уберите с карты профиля отряда количество жетонов урона, равное значению РАН. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока количество жетонов не будет меньше значения РАН отряда или пока в отряде не закончатся бойцы.

В: Кто выбирает, какие бойцы отряда выбывают из боя (становятся жертвами атаки)?

О: Игрок, управляющий этим отрядом.

Бойцы выбывают из боя (становятся жертвами атак) в таком порядке:

- Сначала — обычные бойцы;
- Лидер отряда — в последнюю очередь.

Вместо обычного бойца вы можете убрать персонажа поддержки в составе отряда (см. «Персонажи»).

»» ПОЙТИ В НАТИСК

Название на английском: »» **Attack**

Это долгое действие на первый взгляд состоит из двух обычных действий, но позволяет вашему отря-

ду ввязаться в схватку с выбранным противником. Для натиска обязательно нужна цель — вражеский отряд, расположенный достаточно близко.

Когда вы объявляете, что отряд »» *идёт в натиск*, сразу объявите цель натиска и выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Переместиться для натиска:** лидер отряда должен *переместиться*, используя два обычных значения ДВЖ отряда так, чтобы вступить в схватку с целью. В противном случае отряд НЕ может *пойти в натиск* на выбранную цель. После этого расставьте остальных бойцов вокруг лидера отряда так, чтобы они *соблюдали строй* (согласно правилам действия «Переместиться»).

При перемещении для натиска вы должны учитывать эффекты ландшафта на поле боя.

Поскольку *перемещение для натиска* является частью долгого действия «» *Пойти в натиск*, отряд **МОЖЕТ ввязаться в схватку** в результате этого перемещения.

Отряд может *пойти в натиск* на отряд противника, даже если у вас нет ЛВ до цели: главное — выполнить требование к *перемещению для натиска*.

2. **Атаковать цель натиска** в ближнем бою: ваш отряд немедленно проводит атаку ближнего боя по выбранной цели (см. «Атака ближнего боя» в разделе «Атаковать»).

»» СОВЕРШИТЬ РЫВОК

Название на английском: »» **Charge**

Это долгое действие тоже на первый взгляд состоит из двух обычных действий. С его помощью отряд может совершить быстрый марш-бросок строго по прямой линии, чтобы *ввязаться в схватку* с выбранным противником.

Для рывка обязательно нужна цель — вражеский отряд, расположенный не слишком далеко. У вашего отряда должна быть ЛВ до выбранной цели.

В: Когда отряд совершает рывок против вражеского отряда, может ли он провести рывок к любой миниатюре в составе цели или только к ближайшей из них?

О: Можно совершить рывок к любой миниатюре целевого отряда (не обязательно к ближайшей).

В: Если мой отряд *идёт в натиск* или совершает рывок, может ли он *ввязаться в схватку* сразу с несколькими отрядами (в дополнение к цели) — например, за счёт перемещения для натиска/рывка или во время манёвра перестроения?

О: Нет. У действия «» *Пойти в натиск* или «» *Совершить рывок* есть только одна цель, и отряду разрешается *ввязаться в схватку* только с выбранной целью.

Takes X damage — получает X урона
Cause(s) X damage — наносит X урона
Deal(s) X damage — наносит X урона

Out of combat — выбыть из игры (стать жертвой атаки)
Casualty — жертва атаки (боец, выбывший из игры)
»» Assault — »» Пойти в натиск (сокр. «натиск»)
»» Charge — »» Совершить рывок (сокр. «рывок»)

Когда вы объявляете, что отряд **» совершает рывок**, сразу объявите цель рывка и выполните следующие шаги в указанном порядке:

1. **Переместиться для рывка:** лидер отряда должен *переместиться строго по прямой* на значение рывка отряда — С в формуле А-В (С) значения ДВЖ — так, чтобы *вступить в схватку* с целью. В противном случае отряд **НЕ** может совершить рывок против выбранной цели.

Затем расставьте остальных бойцов вокруг лидера отряда так, чтобы они *соблюдали строй* (согласно правилам действия «Переместиться»).

После всего этого считается, что ваш отряд **(только что) совершил рывок**.

Важно: поскольку перемещение для рывка является частью долгого действия «**» Совершить рывок**», отряд **МОЖЕТ** ввязаться в схватку в результате этого перемещения.

Некоторые эффекты отрядов срабатывают тогда, когда они *совершают рывок* или сами становятся целью *рывка*.

2. **Атаковать цель рывка** в ближнем бою: ваш отряд немедленно проводит атаку ближнего боя по выбранной цели (см. «Атака ближнего боя» в разделе «Атаковать»).

Обратите внимание, что вы можете совершить рывок только при наличии линии видимости до цели (в отличие от действия «Пойти в натиск»).

Преимущество рывка: во время действия «Совершить рывок» можно перебросить свой бросок атаки один раз.

ВСТРЕЧНЫЙ ЗАЛП

Если у вашего отряда есть атака **Х дальнего боя** и он становится целью **» рывка** вражеского отряда, проверьте, выполняются ли условия ниже. Если да, то ваш отряд может немедленно провести атаку дальнего боя по вражескому отряду, совершающему рывок — но лишь в том случае, если:

- Ваш отряд (цель рывка вражеского отряда) ещё **НЕ** была активирована в текущий раунд, т. е. на его карте профиля нет жетона активации.
- У вас есть АВ до отряда, совершающего рывок.

Ограничение: во время встречного залпа запрещается использовать триггеры атаки дальнего боя.

Когда ваш отряд совершает встречный залп, выполните следующие шаги в указанном порядке:

- Поместите жетон активации на карту профиля вашего отряда.
- Ваш отряд совершает атаку дальнего боя по отряду, совершающему рывок. Эта атака проходит до начала *перемещения для рывка* вражеского отряда.

Игнорируйте требования к дистанции атаки, но в остальном следуйте правилам и условиям для атаки дальнего боя (см. «Атака дальнего боя» в разделе «Атаковать»).

- Когда эта атака дальнего боя завершена, отряд противника продолжает действие «Совершить рывок».

В: Отряд с персонажем-офицером в составе решает совершить рывок, но все бойцы в его составе были уничтожены встречным залпом — остался только офицер. Как быть?

О: Персонаж должен совершить рывок, используя своё значение ДВЖ в скобках. Если персонаж не может переместиться для рывка, долгое действие немедленно завершается.

В: В какой момент отряд (не) может провести встречный залп? Может ли отряд сначала ввязаться в схватку с противником, совершающим рывок, чтобы получить связанные с этим эффекты и преимущества?

О: Отряд может провести встречный залп (и атаку дальнего боя) **ТОЛЬКО** в тот момент, когда он не считается ввязавшимся в схватку ни с одним противником. Поэтому лучший момент для встречного залпа — до перемещения для рывка.

В: Действуют ли на встречный залп пассивные навыки, связанные с атаками дальнего боя?

О: Да.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК

Название на английском: *Perform a skill*

Чтобы выполнить это действие, на карте профиля отряда должен быть указан хотя бы один навык.

Каждый навык представлен на карте профиля следующим образом:

1. **Название навыка.** Если перед названием стоит символ **»**, навык считается долгим действием и его использование требует всей активации отряда.

1

2

3

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ Цель: союзный отряд в пределах 5 ш. Уменьшите стресс цели на 1. Бросьте **♦♦**. Вы можете вылечить цель на 1 **♦** за каждый **★** и при этом использовать триггер:

Уменьшите стресс цели на 1

Have charged — (только что) совершил рывок
Hold and Shoot — встречный залп (в ответ на **»** рывок)

Также у навыков часто бывают эти условия:

- **Цель:** отряд или элемент ландшафта (см. текст навыка). У отряда должна быть линия видимости до цели (но если в условиях навыка есть ключевое слово *Без АВ*, линия видимости не требуется).
- **Время и частота использования:** например, «Один раз за раунд» или «Один раз за игру», а также указания, в какой момент навык можно использовать.

2. **Условия (если есть) и свойства.** Навык можно использовать только в ситуациях, когда выполняются все его условия, а свойства указывают на принцип его действия.
3. **Эффекты навыка.** Применяются при соблюдении условий, указанных в тексте навыка (например, подходящая дистанция, правильная цель, успешный бросок кубиков и т.п.).

КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Название на английском: *Cast a spell*

Персонаж с ключевым словом *Заклинатель* может использовать заклинания, указанные на его кар-

те профиля. Подробнее о магии и заклинаниях — в разделе «Магия».

» ОТДОХНУТЬ

Название на английском: *Rest*

Когда ваш отряд совершает это долгое действие, выберите один или несколько вариантов ниже (не более 1 раза каждый):

- Уберите все жетоны стресса с карты профиля этого отряда.
- Уберите любой жетон состояния с карты профиля этого отряда.
- *Переместите* этот отряд на второе значение ДВЖ (только В в паре А-В). При этом *перемещении* отряд НЕ получает стресс, даже если он уже был активирован в этом раунде.

Важно: отряд **НЕ может** » *отдыхать*, если он сломлен или ввязался в схватку.

ПЕРСОНАЖИ

Персонаж — это отряд из одного бойца с ключевым словом *Персонаж* на его карте профиля. В Warcrow существуют персонажи-**офицеры** и персонажи **поддержки**, которые по-разному взаимодействуют с другими отрядами в составе вашего войска.

ПЕРСОНАЖИ-ОФИЦЕРЫ И ПЕРСОНАЖИ ПОДДЕРЖКИ

Тип персонажа обозначается символом под его портретом на карте профиля:



Офицер



Поддержка

На поле боя персонаж может сражаться самостоятельно (как отряд из одного бойца). Некоторые персонажи также способны вступать в другие союзные отряды — чтобы возглавить отряд, улучшить его боевой потенциал или использовать уникальные свойства и навыки.

ВСТУПАЕТ В ОТРЯДЫ (КЛЮЧЕВОЕ СЛОВО)

Персонаж может присоединиться к союзному отряду **ТОЛЬКО** в том случае, если в его карте профиля есть ключевое слово *Вступает в отряды (X)*.

Вместо «X» будут указаны условия для отрядов, к которым может присоединяться данный персонаж — например, названия, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ».

Персонаж **БЕЗ** ключевого слова *Вступает в отряды (X)* **НЕ** может вступать в другие отряды никаким образом.

- В:** Если персонаж вступил в отряд, считается ли он самостоятельным отрядом внутри этого отряда?
- О:** Нет. Персонаж в составе другого отряда **перестает** быть самостоятельным отрядом и считается частью другого отряда. Это относится и к персонажам-офицерам, и к персонажам поддержки.

Примеры:

- *Вступает в отряды (Пехота):* этот персонаж может вступить в любой союзный отряд, у которого есть черта *Пехота*.
- *Вступает в отряды (Орки-охотники):* персонаж может вступить только в отряды орков-охотников.
- *Вступает в отряды (Пехота, Варанки):* персонаж может вступить только в отряд, у которого есть обе черты — и *Пехота*, и *Варанки*.
- *Вступает в отряды (Пехота, Гент | Разведка):* этот персонаж может вступить в отряд с чертами *Пехота* и *Гент* (обязательно обе!) **ИЛИ** в отряд с ключевым словом *Разведка*.

Ограничение: в составе отряда может быть **не более одного** персонажа.

ЛИДЕР ОТРЯДА И ПЕРСОНАЖ-ОФИЦЕР

Если персонаж является офицером, при вступлении в отряд он немедленно становится новым лидером этого отряда.

ВСТУПЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯД

Персонаж может вступить в отряд как при расстановке отрядов перед игрой, так и при активации персонажа во время боя.

А. ДО НАЧАЛА БОЯ (РАССТАНОВКА)

Когда вы собираетесь выставить своего персонажа на поле боя, выберите один из уже размещённых вами отрядов (без персонажа в составе, должен соответствовать условиям ключевого слова *Вступает в отряды*). Сообщите оппоненту, что ваш персонаж становится частью выбранного отряда, после чего поместите его миниатюру на поле боя так, чтобы он соблюдал *строй* данного отряда. При этом вы можете заново расставить бойцов отряда, чтобы освободить для персонажа место, где он не будет нарушать *строй*.

Помните: персонаж-офицер автоматически становится новым лидером выбранного отряда — все прочие бойцы в отряде должны быть расставлены в пределах 2 шагов от него с ЛВ до нового лидера.

Если персонаж вступает в состав отряда, который будет помещён на поле боя уже после начала игры (ключевые слова *Разведка*, *Засада* и т.п.), вы сможете выставить персонажа на поле боя только одновременно с этим отрядом.

Б. ВО ВРЕМЯ БОЯ (АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА)

Когда вы активируете персонажа во время боя, вместо обычного хода вы можете объявить, что он вступает в выбранный союзный отряд (должен соответствовать условиям ключевого слова *Вступает в отряды*). Это возможно, если:

- В составе этого отряда нет другого персонажа;
- Отряд не является сломленным.

Если оба условия выполнены, объявите, что персонаж присоединяется к отряду. После этого в текущей активации данный персонаж может совершить ТОЛЬКО не более двух действий «Переместиться» — и в конце своей активации он должен занять место среди бойцов данного отряда, *соблюдая строй* (в пределах 2 шагов от лидера отряда с ЛВ до него).

Если персонаж является офицером, в конце данной активации он автоматически становится новым лидером отряда. Вы можете немедленно поменять его местами с миниатюрой предыдущего лидера, чтобы отряд не нарушал *строй*.

УРОН, СТРЕСС, СОСТОЯНИЯ И ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ НА КАРТЕ ПРОФИЛЯ

Если на карте профиля персонажа есть жетоны, после присоединения к отряду поступите с ними следующим образом:

- **Жетоны урона:** оставьте жетоны урона персонажа на карте профиля персонажа. Они не учитываются при подсчёте жетонов урона отряда, к которому присоединился персонаж — игнорируйте их до того момента, когда отряд будет уничтожен или персонаж покинет его.
- **Жетоны стресса:** сравните текущие значения стресса персонажа и отряда. Оставьте наибольшее значение стресса на карте отряда, а прочие жетоны стресса сбросьте.
- **Жетоны состояний:** переместите жетоны состояний с карты профиля персонажа на карту профиля отряда. Если на карте отряда уже есть жетон состояния определённого типа, оставьте только один такой жетон (см. «Состояния»).
- **Жетоны эффектов:** если на карте профиля персонажа есть жетоны прочих эффектов (например, эффектов заклинаний), переместите их на карту профиля отряда.
- **Жетон активации:** уберите жетон активации с карты профиля персонажа.

ПРОФИЛЬ ПЕРСОНАЖА В СОСТАВЕ ОТРЯДА

Когда персонаж вступает в отряд, вы должны использовать только игровой профиль этого персонажа в составе отряда (нижняя половина его карты профиля). Если в этом профиле персонажа указаны какие-либо атрибуты или характеристики (например, новое значение ВОЛ), то они заменяют эти параметры отряда или прибавляются к ним (см. далее).

В: На карте профиля отряда нет атаки дальнего боя, но в профиле персонажа в составе этого отряда есть бонус к атаке дальнего боя. Значит ли это, что отряд получает атаку дальнего боя?

О: Если у отряда нет своей атаки дальнего боя, то бонус НЕ может быть применён.

В: Персонаж поддержки в составе отряда имеет дополнительный навык, который влияет на цель «в пределах X шагов». От кого измерять это расстояние — от лидера отряда или от миниатюры этого персонажа?

О: Персонаж является частью отряда. Все подобные измерения проводятся **от лидера** отряда.

Карты игровых профилей сделаны так, чтобы оба профиля было удобно объединить: просто поместите карту персонажа под карту отряда — так, чтобы была видна только её часть с нижним профилем.

Фиксированные значения атрибутов (без знака) заменяют значения отряда, к которому присоединился персонаж. Модификаторы со знаком «плюс» прибавляются к значениям отряда (даже если у отряда нет такого значения).



Character joining a unit — вступление персонажа в отряд
Character in unit — персонаж в составе отряда (нижний профиль на карте)
Scout — Разведка
Ambusher — засада

Token — жетон
Marker — жетон (обычно большой)
Absolute value — фиксированное значение (без знака)
Modifier — модификатор (со знаком)

Помните, что в одном броске может быть не более 3 кубиков одного цвета. Излишек, возникший за счёт модификатора, пропадает.

ПРИ АТАКЕ БЛИЖНЕГО БОЯ

В ближнем бою *персонаж* участвует в схватке вместе с отрядом. Модификаторы и триггеры в его профиле в составе отряда учитываются в бою (если есть).

ПЕРСОНАЖ В СОСТАВЕ ОТРЯДА

При определении численности отряда *персонаж* с типом «офицер» считается дополнительным бойцом. Это может быть важно при определении силы атаки или защиты отряда, а также значения контроля (хотя персонаж-офицер также может поменять это значение напрямую).



В отряде орков-охотников осталось всего два бойца и персонаж. Но этот персонаж — Альборк (офицер), поэтому отряд будет использовать значения атаки, защиты и контроля как для численности в 3+ бойцов.

Персонажи *поддержки* НЕ учитываются при определении численности отряда.

Персонаж в составе отряда наследует все ключевые слова этого отряда. Пока персонаж является частью отряда, главную роль играет карта профиля отряда, в который он вступил.

НАВЫКИ, ПАССИВНЫЕ НАВЫКИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Если в профиле персонажа в составе отряда указаны навыки (активные, пассивные, командные, заклинания и т.п.), отряд может использовать эти навыки как свои собственные — ведь они будут использоваться именно во время активации именно этого отряда.



В: у значения атаки или защиты отряда есть модификатор. У этого же значения персонажа в его составе тоже есть модификатор. Если я хочу использовать оба модификатора, сколько стресса должен получить отряд?

О: Отряд должен получить 2 стресса — по стрессу за каждый использованный модификатор.

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ ПОКИДАЕТ ОТРЯД

Если вы хотите заставить *персонажа* покинуть отряд, проделайте следующее:

- Объявите, что *персонаж* покидает отряд, в котором он находится.
- После этого данный *персонаж* сам по себе может совершить **ТОЛЬКО** не более двух действий «Переместиться» (НЕ может быть использовано для атаки по возможности).
- Это считается активацией данного *персонажа*. Поместите жетон активации на его карту профиля.
- Если данный *персонаж* — офицер, вы можете поместить нового лидера отряда на место, где находился этот *персонаж*, чтобы отряд не нарушал строй.

В: Получает ли отряд жетон активации, когда персонаж покидает отряд?

О: Нет.

В: Может ли персонаж перемещаться через союзные отряды, когда покидает отряд?

О: Да (см. исправленную формулировку правил действия «Переместиться»).

УРОН, СТРЕСС, СОСТОЯНИЯ И ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ НА КАРТЕ ПРОФИЛЯ

Если на карте профиля отряда есть жетоны, после выхода персонажа из состава отряда проделайте следующее:

- **Жетоны урона:** жетоны урона отряда остаются на карте профиля отряда. На карте профиля *персонажа* остаются только жетоны урона, полученные им в качестве самостоятельного отряда (т.е. до присоединения).
- **Жетоны стресса:** персонаж получает стресс в количестве, равном значению стресса отряда.
- **Жетоны состояний:** персонаж получает (копирует) все состояния, которые были у отряда.
- **Жетоны эффектов:** остаются на карте профиля отряда.

Персонаж, который покидает отряд, **не может** вступить в отряд в ту же активацию (и наоборот).

В тот момент, когда *персонаж* покидает отряд, значения атрибутов и характеристик отряда возвращаются к прежним значениям. Если значение стресса отряда в результате превысит его значение ДУХа, проведите проверку ВОЛ для этого отряда (см. «Стресс и боевой дух»). В случае провала проверки отряд станет **сломленным** и должен немедленно обратиться в бегство!

Важно: если *персонаж-офицер* покинул отряд по тем или иным причинам (в т.ч. из-за урона), немедленно определите нового лидера отряда.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА В ОТРЯДЕ С ПЕРСОНАЖЕМ

Персонаж-офицер в составе отряда получает урон в последнюю очередь, так как он является лидером данного отряда.

Однако персонажи поддержки в составе отряда могут быть убраны из игры по тем же правилам, что и рядовые бойцы. Когда вы должны убрать из отряда миниатюру бойца за превышение значения РАН, вместо этого вы можете убрать из игры персонажа поддержки в составе отряда, чтобы сохранить его численность.

ЕСЛИ ОТРЯД С ПЕРСОНАЖЕМ УНИЧТОЖЕН

Если все бойцы отряда были убраны из игры, персонаж получает весь оставшийся урон. Поскольку отряд был уничтожен, персонаж больше не является его частью. Прежде чем убрать уничтоженный отряд с поля боя, сделайте следующее:

- Отделите карту профиля персонажа от карты профиля отряда.
- Персонаж получает жетоны с карты профиля отряда, как если бы он только что покинул его (см. «Урон, стресс, состояния и другие жетоны на карте профиля» выше).

После этого вы можете убрать из игры карту профиля отряда и все прочие связанные с ним компоненты. Персонаж остаётся на поле боя в качестве самостоятельного отряда (если он уцелел).

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ

Во время сражения ваши бойцы будут уставать от напряжения боя, физических и умственных нагрузок. В Warcrow все эти факторы представлены в виде жетонов стресса.

В: Могу ли я получить стресс во время активации отряда, если я знаю, что после этого значения стресса станет равно или превысит значение ДУХ отряда?

О: Да, но только в том случае, если значение стресса до этого было ****ниже**** значения ДУХ отряда.

Отряд получает стресс при следующих условиях:

- В конце активации, но только если отряд уже был активирован ранее в этом раунде (см. «Активация отряда»);
- Когда отряд использует модификатор атаки или защиты (см. «Атаковать»);
- Когда отряд проигрывает схватку в ближнем бою (см. «Результат схватки: победитель и побеждённый»);
- Когда побеждённый отряд хочет не дать проигравшему отряду оттеснить себя (см. «Оттеснить побеждённый отряд»);
- Из-за эффекта — например, активного навыка, пассивного навыка, триггера, заклинания и т.п.
- Когда заклинатель хочет предотвратить завершение активного заклинания, т.е. с ключевым словом *Сохраняется* (см. «Магия»).

Каждый раз, когда отряд «получает стресс», поместите на его карту профиля жетон стресса с номером 1. Если на профиле отряда уже есть жетон(ы) стресса, замените их на жетон с номером, соответствующим новому значению *уровня стресса* отряда.

БОЕВОЙ ДУХ ОТРЯДА (ДУХ)

Значение ДУХ (боевого духа) отряда показывает, сколько стресса данный отряд может выдержать без риска *обратиться в бегство*.

Если уровень стресса отряда в конце его активации больше, чем его ДУХ, то отряд должен будет немедленно пройти проверку ВОЛ. Если эта проверка будет провалена, уберите излишек жетонов стресса с профиля отряда — так, чтобы значение стресса было равно значению ДУХ отряда.

СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ

Если значение стресса отряда равно его значению ДУХ, в свою активацию этот отряд может выполнять только долгое действие «**» Отдохнуть**» (см. ранее).

Если значение стресса отряда равно его значению ДУХ, данный отряд **не может** добровольно получать стресс: это значит, что вам **запрещается** использовать эффекты или правила, которые позволяют отряду использовать тот или иной эффект в обмен на стресс — т.е. отряд не сможет получать модификаторы к значению атаки или защиты, не сможет воспрепятствовать решению противника оттеснить его в конце схватки и т.п.



ПОВЫШЕНИЕ И СНИЖЕНИЕ УРОВНЯ СТРЕССА

Если отряд «теряет стресс» или эффект требует «уменьшить стресс» отряда, вычитите 1 из его текущего уровня стресса.

Если же отряд получает или теряет X стресса, прибавьте или вычитите указанное значение из его текущего уровня стресса (но оно не может быть ниже 0).

Assign damage — зад.: распределить урон
Stress — стресс
Suffers X stress — получает стресс / X стресса
Level of stress — уровень стресса
Stressed by X — получает X стресса

MOR (Morale) — ДУХ (боевой дух)
Voluntarily stress — добровольно получить стресс
Reduce stress — уменьшить стресс
Reduces stress — теряет стресс

Если же значение стресса отряда превысит его ДУХ, в конце текущей активации отряд должен будет пройти проверку ВОЛ. В случае провала проверки отряд станет **сломленным** и обратится в бегство!

СЛОМЛЕННЫЙ ОТРЯД

Если значение стресса отряда превысит его ДУХ, в конце текущей активации отряд должен будет пройти проверку ВОЛ. В случае провала проверки

отряд станет сломленным и обратится в бегство (см. «Обратиться в бегство»).

Когда отряд становится сломленным, немедленно проделайте следующее:

- Поместите на его карту профиля (малый) жетон сломленного отряда.
- Поместите соответствующий ему большой жетон сломленного отряда (с тем же номером) на счётчик ходов на 2 деления вперёд от текущего хода.

Отряд щитоносцев Чёрного Легиона в конце своей активации получает стресс. В результате уровень стресса отряда становится больше, чем его ДУХ (1). Щитоносцы должны пройти проверку ВОЛ — но во время броска не выпадает ни одного ★. Отряд становится сломленным! Сейчас стрелка счётчика ходов указывает на деление 1, поэтому большой жетон сломленного отряда нужно поместить на деление 3, а малый жетон (с тем же номером) — на карту профиля щитоносцев. В конце 3-го хода щитоносцы получают шанс сплотиться и восстановить боевой дух... А пока уровень стресса отряда становится равным его значению ДУХ: лишний стресс снимается.



Если отряд сломлен:

- Его **нельзя** активировать никоим образом.
- Он **не может** ни получать, ни терять стресс.
- Он **не может** контролировать цели на поле боя и не учитывается при определении контроля целей сценария (считайте, что у сломленного отряда НЕТ значения контроля).
- Если участвует в схватке, то после определения её результатов (см. «Ближний бой») он всегда будет обращаться в бегство.
- Он **не может** использовать командные способности.

ЖЕТОНЫ СЛОМЛЕННЫХ ОТРЯДОВ



Для вашего удобства жетоны сломленных отрядов в Warcrow пронумерованы и представлены парами. Большой жетон предназначен для счётчика ходов, а малый жетон с тем же номером нужно поместить на карту профиля сломленного отряда: так вам будет легче определить, в какой момент боя отряд получит шанс восстановить боевой дух.

ОБРАТИТЬСЯ В БЕГСТВО (ДЕЙСТВИЕ)

Когда отряд *обращается в бегство*, он немедленно *перемещается* в направлении вашей зоны расстановки на оба значения ДВЖ (A-B) по кратчайшей возможной траектории. Если отряд *обращается в бегство* в вашей зоне расстановки, вместо этого он *перемещается* в направлении ближайшего края поля боя. Когда любой боец отряда во время бегства соприкасается подставкой с любым краем поля, уберите всех бойцов этого отряда с поля боя: после этого он считается уничтоженным.

Отряд находится в зоне расстановки в том случае, когда подставки миниатюр всех бойцов этого отряда полностью находятся в границах зоны расстановки.

Demoralized — сломлен, сломленный

Flee — обратиться в бегство (отступление сломленного отряда с поля боя)

Deployment zone — зона расстановки

Border — край поля

Важно: перемещение в результате бегства не считается действием «Переместиться» и НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

При достаточной длине раунда может возникнуть ситуация, при которой сломленный отряд получит два или более шансов сплотиться за один и тот же раунд: главное, чтобы жетон сломленного отряда находился ранее жетоном на конца хода (т.е. выше в стопке).

СПЛОТИТЬСЯ (ДЕЙСТВИЕ ДЛЯ СЛОМЛЕННОГО ОТРЯДА)

Когда стрелка счётчика ходов достигает деления с жетоном сломленного отряда, он должен немедленно пройти проверку ВОЛ, чтобы попытаться восстановить его боевой дух.

• А. Если вы прошли проверку ВОЛ:

- » Отряд больше НЕ считается сломленным. Уберите его жетоны сломленного отряда с карты профиля и счётчика ходов.
- » Уровень стресса отряда становится равным его значению ДУХ минус 1.
- » Отряд может немедленно *переместиться* один раз.

• Б. Если проверка ВОЛ провалена:

- » Переместите жетон данного сломленного отряда на 2 деления вперёд на счётчике ходов.
- » Отряд немедленно *обращается в бегство*.

Если эффект или правило позволяет вам автоматически сплотить отряд (даже до срабатывания жетона сломленного отряда), проделайте всё, как если бы отряд прошёл проверку ВОЛ (см. выше).

СНИЖЕНИЕ СТРЕССА В КОНЦЕ РАУНДА

В конце каждого раунда снижается значение стресса всех отрядов, **кроме сломленных** (см. «Конец раунда»). Помните, что уровень стресса не может опуститься ниже 0.

- Сначала уберите по 2 жетона стресса с карты профиля каждого отряда, которого вы НЕ активировали в этот раунд (т.е. для всех отрядов БЕЗ жетонов активации).
- Затем уберите по 1 жетону стресса с карты профиля каждого активированного отряда.

КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ

КОМАНДНЫЕ ЖЕТОНЫ



Способность каждого отряда оказать влияние на ход боя с помощью личных качеств лидеров представлена в игре командными жетонами.

В начале игры вы должны были сформировать запас командных жетонов вашего войска — он должен быть равен сумме значений командных жетонов (КОМ) всех отрядов в войске.

Отряды в вашем войске могут тратить жетоны в вашем резерве, чтобы использовать свои командные навыки.

КОМАНДНЫЕ НАВЫКИ

Использование командного навыка НЕ считается действием (не тратит действие): достаточно лишь убедиться, что условия использования командного навыка выполнены, и потратить 1 командный жетон.

Потраченные командные жетоны нельзя будет вернуть (если в правилах сценария или эффектах ваших отрядов не сказано иное).

Если вы желаете использовать командный навык одновременно с оппонентом, то игрок с **жетоном инициативы** решает, в каком порядке будут применяться эффекты командных навыков (от этого также будет зависеть, в каком порядке игроки будут тратить свои командные жетоны).

Rally — сплотиться, сплотить отряд
Command token — командный жетон

Command reserve — запас командных жетонов (войска)
Command skill — командный навык
COM — КОМ

СОСТОЯНИЯ

Во время боя отряды могут получать определённые состояния. Если отряд получил состояние, поместите на его карту профиля соответствующий жетон. Эффекты состояния начинают действовать немедленно — и сохраняются до тех пор, пока жетон этого состояния не будет убран с карты профиля отряда.

У каждого отряда может быть только один жетон одного и того же состояния. Если вы получаете состояние, которое у вас уже есть, отряд НЕ получает второй жетон этого состояния.

Ниже перечислены все состояния в игре — их эффекты, в каких случаях они применяются и когда завершаются.



Испуган: при успешной проверке ВОЛ отряд должен немедленно перебросить её (не более 1 раза для каждой проверки).
Уберите этот жетон, как только этот отряд прошёл любую проверку ВОЛ.



Замедлен: когда отряд совершает действие «Переместиться» или «Пойти в натиск», он может использовать только первое значение ДВЖ (только А из пары А-В). Когда отряд совершает действие «Совершить рывок», его значение перемещения при рывке уменьшается на 4 шага (но не менее 0).
Например, замедленный отряд с ДВЖ 3-2 (9) может *переместиться* только на 3 шага по прямой или *совершить рывок* только на 5 шагов по прямой.
Уберите этот жетон в конце активации отряда, во время которой этот отряд *переместился*, *пошёл в натиск* или *совершил рывок*.



Обезоружен: при броске атаки для данного отряда вы должны будете отменить один кубик, на котором выпал хотя бы один ★. Если таких кубиков несколько, оппонент выбирает, какой вам придётся отменить. Этот эффект применяется после броска кубиков (в т.ч. после перебрасываний), но до шага триггеров.
Уберите этот жетон в конце активации, в которой сработал его эффект. Но если вам не пришлось отменять ни одного кубика, состояние остаётся у отряда.



Уязвим: при броске защиты для данного отряда вы должны будете отменить один кубик, на котором выпал хотя бы один ▣. Если таких кубиков несколько, оппонент выбирает, какой вам придётся отменить. Этот эффект применяется после броска кубиков (в т.ч. после перебрасываний), но до шага триггеров.
Уберите этот жетон в конце активации, в которой сработал его эффект. Но если вам не пришлось отменять ни одного кубика, состояние остаётся у отряда.

Если отряд стал обезоруженным или уязвимым в результате эффекта триггера, эффекты этих состояний будут применяться только при следующем броске атаки или защиты данного отряда. Но если у отряда есть ключевое слово Элита, то эффекты состояний начнут действовать перед заменой призрачных символов (см. «Элита» в разделе «Термины и ключевые слова»).

НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К СОСТОЯНИЮ

Если отряд получает состояние, к которому он невосприимчив, не помещайте жетон этого состояния на его карту профиля и полностью игнорируйте его эффекты.

FAQ от Corvus Belli: формулировка исправлена, добавлены уточнения.

В: Если отряд стал разоружённым или уязвимым, будут ли эффекты этого нового состояния применяться сразу же в эту активацию?

О: Эффекты состояний «разоружён» и «уязвим» применяются после броска кубиков, но до триггеров.

В: Действует ли эффект состояния «замедлен» на правило «Войско не стоит на месте» в конце раунда?

О: Да, если отряд решает переместиться в конце раунда согласно этому правилу (и тогда он будет использовать только первое значение ДВЖ).

В: Если замедленный сложенный отряд обращается в бегство, влияет ли на него эффект состояния «замедлен»?

О: Нет, так как бегство не считается действием «Переместиться».

В: Что будет, если замедленный отряд решает совершить рывок?

О: Значение движения замедленного отряда при рывке уменьшается на 4 шага. В конце данной активации этого отряда уберите жетон замедления с его карты профиля.

В: У отряда есть навык, позволяющий ему перебросить проваленную проверку ВОЛ, но отряд стал испуганным. Что происходит в этом случае?

О: Поскольку эффект состояния «испуган» должен применяться везде, где это возможно, если первый бросок при проверке ВОЛ успешен, вы должны немедленно перебросить её (но у вас остаётся переброс за счёт навыка). Если первый бросок был провальным, вы можете использовать навык, чтобы перебросить проверку — но в случае успеха вы будете обязаны перебросить кубики из-за состояния «Испуган».

State — состояние

Frightened — испуган (состояние)

Slowed — замедлен (состояние)

Disarmed — обезоружен (состояние)

Vulnerable — уязвим (состояние)

Move — переместиться

Assault — ►► пойти в натиск

Charge — ►► совершить рывок

Immune — невосприимчив

УРОН

Ваши отряды могут получать урон от атак, а также от эффектов активных и пассивных навыков, заклинаний или даже элементов ландшафта.

Когда ваш отряд **получает X урона** или любая атака или эффект **наносит X урона** вашему отряду, поместите на карту профиля этого отряда указанное количество **жетонов урона**. Если количество жетонов на карте профиля равно или превышает значение ран отряда (РАН), один из бойцов отряда **выбывает из боя**. Уберите из отряда 1 миниатюру бойца и уберите с карты профиля отряда количество жетонов урона, равное значению РАН. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока количество жетонов не будет меньше значения РАН отряда или пока в отряде не закончатся бойцы.

Если вы должны убрать бойца из отряда во время схватки, вы не можете убрать бойца, если в результате отряд больше не будет считаться *вязавшимся в схватку* с вражеским отрядом, нанёсшим урон. При необходимости вы можете перед этим поменять местами миниатюру лидера и миниатюру бойца его отряда.

Отряд считается уничтоженным, когда из боя последний боец в его составе убран с поля боя (персонаж в составе отряда не учитывается). При уничтожении отряда уберите все жетоны с карты профиля этого отряда.

Численность отряда и боевые характеристики: у отряда из нескольких бойцов есть два варианта боевых характеристик — для полной численности (более половины бойцов в отряде) и неполной численности (половина бойцов или менее). Это значит, что после потери определённого числа бойцов боеспособность отряда снизится.

Помните, что *персонаж-офицер* в составе отряда считается за 1 бойца при определении численности отряда.

ЛЕЧЕНИЕ РАН

Если эффект «лечит X» отряду, уберите X жетонов урона с карты профиля отряда. Если количество жетонов урона на карте профиля меньше X, уберите их все.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ БОЙЦОВ

Если эффект позволяет отряду «восстановить X бойцов», возьмите нужное количество миниатюр бойцов этого отряда, убранных с поля боя, и поместите их обратно на поле боя — так, чтобы отряд не нарушал строй.

Количество бойцов в отряде **не может** превышать его максимальную численность (не учитывайте персонажа в составе отряда при восстановлении бойцов).

FAQ от Corvus Belli: добавлено уточнение.

Помните, что *персонажи-офицеры* учитываются при определении численности отряда.



Пока в отряде орков-охотников есть хотя бы 3 бойца, они используют верхнюю строку боевых характеристик отряда (3+). Но если в отряде останется всего 1–2 бойца, значения атаки, защиты и контроля данного отряда снизятся и отряд будет вынужден использовать нижнюю строку боевых характеристик (2–).

Damage — урон
Take X damage — получить X урона
Deal X damage — нанести X урона
Inflict X damage — нанести X урона
Taken out of combat — выбыть из боя (жертва урона)
W (Wounds) — РАН (значение ран отряда)
Destroyed — уничтожен
Combat panel — боевые характеристики

Heal X — лечит X
Recover X troops — восстанавливает X бойцов
Starting number — начальная (максимальная) численность отряда

МАГИЯ

ЦЕНА МАГИИ

Использование магических сил в мире Линдвурма обходится очень дорого. Чтобы управлять ей без серьёзных последствий, нужны годы тренировок и железная воля. Заклинатели, вынужденные использовать магию большой силы либо в течение длительного времени, начинают страдать. В лучшем случае они теряют рассудок, в худшем — страдают от ряда мутаций и физических изменений, которые прозвали «Гнилью».

Всякий, кто посмел прибегнуть к магии в любом её облики, вынужден бороться с её враждебной тёмной натурой с помощью своих знаний и крепости духа.

ГНИЛЬ

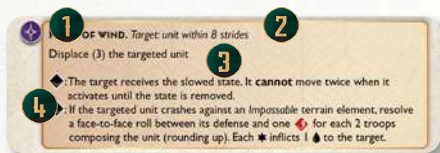
Гниль — это негативные последствия от применения мощной магии. У существа, поражённого Гнилью, кожа трескается, покрывается тёмными пятнами и начинает гноиться: отсюда и название. Страдает не только тело — злоупотребление магией столь же сильно разъедает и разум заклинателя.

ЗАКЛИНАТЕЛИ И ЗАКЛИНАНИЯ

Персонаж с ключевым словом *Заклинатель* может управлять магической энергией, чтобы использовать заклинания в своей карте профиля.

Если у отряда есть только ключевое слово *Заклинатель*, он может колдовать только заклинания, указанные на его карте профиля.

Заклинания представлены на карте профиля следующим образом:



1. **Название заклинания.** Если перед названием стоит символ », это заклинание считается долгим дей-

ствием и его использование требует всей активации отряда.

2. **Условия** (если есть) и **свойства.** Заклинание можно использовать только в ситуациях, когда выполняются все его условия, а свойства указывают на принцип его действия.
3. **Эффекты** заклинания, которые нужно будет применить в случае его успеха.
4. **Усиления** этого заклинания. Перед броском Гнили (см. «Как колдовать заклинание») отряд-заклинатель может использовать эффект усиления, добавив к броску Гнили указанное количество чёрных кубиков.

КАК КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Чтобы применить эффект заклинания, отряд-заклинатель должен успешно пройти встречный бросок — ВОЛ отряда против силы Гнили. Кубики, которые требуются бросить на стороне гнили, называются «броском Гнили». Обычно они зависят от текущего значения Гнили заклинателя.

В: Каков порядок действий для заклинаний, которые считаются атаками дальнего боя? Если союзные отряды ввязались в схватку с целью, получат ли они стресс? Можно ли использовать усиления и триггеры для таких заклинаний-атак?

О: Действие «Колдовать заклинание» может позволить отряду при определённых условиях совершить атаку дальнего боя. При разыгрывании таких атак следуйте обычным правилам для атак дальнего боя. Триггеры атак дальнего боя применяются только к броску атаки дальнего боя. Если заклинание позволяет отряду «провести атаку дальнего боя», их можно будет применить. Если же в заклинании указаны характеристики атаки (с кубиками), то обычные триггеры атаки дальнего боя вашего отряда использовать нельзя.

Когда ваш отряд колдует заклинание, проделайте следующее:

1. Выберите и объявите, какое заклинание колдует ваш отряд.
2. Объявите, будете ли вы использовать усиления этого заклинания (если есть) и какие именно усиления вы будете использовать.



Гниль в Wargrow представлена **жетонами Гнили**. Она связана с заклинаниями и отрядами-заклинателями.

Magic — магия

Spell — заклинание

Tinge — Гниль (в мире Линдвурма)

Spellcaster — Заклинатель (ключевое слово)

Name — название

Requirement — условие

Property — свойство

Alteration — усиление (заклинания)

Cast a spell — колдовать заклинание (действие)

Alter a spell — использовать усиление заклинания

УСИЛЕНИЯ ДЛЯ ЗАКЛИНАНИЯ

У заклинания может быть одно или несколько усилений — вариаций, с помощью которых можно изменить условия его применения или улучшить эффект. Вы можете использовать сразу несколько усилений одновременно, но каждое усиление можно использовать только один раз за действие.

- Убедитесь, что условия заклинания соблюдены. Помните, что использованные усиления заклинания могут повлиять на его характеристики (например, увеличить дистанцию использования). Если условие заклинания не выполнено, вы не можете использовать это действие: вы должны будете выбрать другое заклинание или другое действие.
- Возьмите нужные кубики для **броска Гнили**. За каждый **жетон Гнили** у данного отряда-заклинателя добавьте 7 к броску. За каждое использованное **усиление** заклинания добавьте его стоимость в 7 к броску. Если вам нужно добавить 7 к броску Гнили, когда в нём уже есть 3 чёрных кубика, вместо этого добавьте 1 синий кубик; а если в броске Гнили также есть 3 синих кубика, вместо этого добавьте 1 зелёный кубик. Максимальный размер броска Гнили — 9 кубиков (по 3 кубика защиты каждого цвета).
- Одновременно бросьте ваши кубики — значение ВОЛ вашего отряда-заклинателя против броска Гнили (попросите оппонента бросить его). Как и при обычном встречном броске, каждый кубик в броске Гнили отменяет 1 в вашем броске ВОЛ.
- Ваш отряд-заклинатель может получить 1 жетон гнили, чтобы добавить 1 к своему броску ВОЛ (не более одного раза за бросок).
- Если после этого в вашем броске ВОЛ остался хотя бы один 1, примените эффекты заклинания с учётом всех использованных усилений.
- Ваш отряд-заклинатель получает по 1 жетону Гнили за каждый кубик, оставшийся в броске Гнили.
- Если в броске Гнили остался хотя бы один 1, в конце данной активации сработают эффекты Гнили вашего отряда (см. «Эффекты Гнили»).

УСЛОВИЯ, ХАРАКТЕРИСТИКИ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ЗАКЛИНАНИЙ

В тексте заклинания могут встречаться следующие условия и ключевые слова:

- Всегда успешно:** это заклинание всегда срабатывает успешно (не требуется бросок ВОЛ) и его нельзя прервать (см. «Как прервать заклинание»).

Tinge roll — бросок Гнили
 WP (Willpower) — ВОЛ (воля)
 Automatic — всегда успешно (про заклинание)
 Target — нужна цель (заклинания)
 Within X шагов — в пределах X шагов

- Нужна цель:** вы должны выбрать конкретную цель заклинания при его объявлении. У отряда должна быть ЛВ до выбранной цели (если в условии заклинания нет ключевого слова Без ЛВ).
- Цель в пределах X шагов:** расстояние от вашего отряда-заклинателя до выбранной цели не должно превышать X шагов. То же самое, что и «дистанция» заклинания.
- Без ЛВ:** линия видимости до цели не требуется — достаточно соблюдения дистанции до неё.
- Сохраняется:** в случае успеха это заклинание продолжает действовать (см. «Активные заклинания»).
- Длительность:** в случае успеха эффекты заклинания действуют определённое число ходов, включая текущий (см. «Заклинания с длительностью»).

Если в условии заклинания нет ключевого слова **Без ЛВ**, у отряда-заклинателя **ДОЛЖНА** быть линия видимости до цели.

КАК ПРЕРВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Если вражеский отряд *колдует заклинание*, во время встречного броска (ВОЛ отряда оппонента против броска Гнили) вы можете попытаться прервать (заблокировать) его. Это возможно только в том случае, если в пределах 20 шагов от вражеского отряда, *колдующего заклинание*, есть хотя бы один ваш отряд-заклинатель. Попытка заблокировать заклинание происходит до объявления успеха/провала заклинания и применения его эффектов (перед шагом 8 списка «Как колдовать заклинание»).

Только один отряд может участвовать в попытке прервать заклинание. Одно и то же заклинание **нельзя** попытаться прервать более одного раза.

В: Могу ли я попытаться прервать заклинание и с помощью отряда с Рассеиванием, и с помощью отряда-заклинателя?

О: Если у вас есть оба варианта, вы должны выбрать только один из них.

Если вы объявили, что пытаетесь прервать заклинание, проделайте следующее:

- Получите стресс** за попытку прервать заклинание своей магией.

В: Если отряд пытается заблокировать заклинание с помощью ключевого слова Рассеивание (например, Альборк с помощью своей способности), получает ли он стресс?

О: Нет, в этом случае отряд не получает стресс.

- Выберите, сколько чёрных кубиков** вы хотите бросить — от 1 до 3. Бросьте их.

No LoS — Без ЛВ (про заклинание)
 Remain Active — Сохраняется (активное заклинание)
 Duration — длительность
 Lasts — длится
 Block a spell — прервать (заклинание)

- За каждый ■ в вашем результате броска отмените один ★ в результате броска ВОЛ вражеского отряда, *колдующего заклинание*.
- За каждый □ в вашем результате броска ваш отряд получает жетон Гнили.
- Если вы выбросили хотя бы один // и у вашего отряда есть хотя бы 1 жетон Гнили, в конце данной активации сработают его эффекты Гнили (см. «Эффекты Гнили»).

Помните: если значение стресса отряда равно его значению ДУХ, данный отряд **не может** добровольно получать стресс и поэтому **не сможет** попытаться прервать заклинание.



ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Если в броске Гнили выпал хотя бы один //, ваш отряд-заклинатель пострадает от последствий злоупотребления магией. Эффекты Гнили приведены в таблице ниже.

Начиная с верхней строки, примените по очереди столько эффектов, сколько жетонов Гнили есть у отряда. Например, если у вашего отряда 3 жетона Гнили, вы должны применить ВСЕ эффекты с первого по третий по порядку.

ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГНИЛИ	
ЗНАЧЕНИЕ ГНИЛИ	ЭФФЕКТ
1	Отряд получает стресс.
2	Каждый отряд в пределах 5 шагов от этого отряда должен пройти проверку ВОЛ или получить состояние «Испуган».
3	Отряд получает 1 жетон Гнили.
4	Отряд получает ключевое слово <i>Ужасный вид</i> (★★). Каждый отряд в пределах 8 шагов от него должен пройти проверку ВОЛ или получить состояние «Испуган».
5 или выше	Уничтожьте этот отряд. Каждый отряд в пределах 2 шагов от него должен пройти проверку ВОЛ с результатом не менее 2★ или получить 1♦ за каждого 2 бойцов в своём отряде (с округлением вверх).

ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ В НАЧАЛЕ РАУНДА

В начале каждого раунда каждый отряд, на карте профиля которого есть хотя бы 1 жетон Гнили, должен выполнить бросок Гнили. Количество кубиков в этом броске зависит от количества жетонов Гнили (см. «Как колдовать заклинание»). Если в броске выпал хотя бы один //, эффекты Гнили данного отряда немедленно срабатывают (см. выше).

В: Нужно ли провести бросок гнили в начале раунда для всех отрядов с Гнилью?

О: Для каждого отряда с Гнилью по отдельности. Это значит, что если в вашей армии есть 3 отряда с Гнилью, вы должны выполнить 3 броска Гнили — по одному отдельно для каждого из них. Это значит, что эффекты Гнили будут разными для каждого отряда.

Tinge effect — эффект Гнили

Intimidating — Ужасный вид (ключевое слово)

Active spell — активное заклинание (с ключевым словом Сохраняется / Remains Active)



АКТИВНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ (СОХРАНЯЕТСЯ)

Некоторые заклинания остаются активными (ключевое слово *Сохраняется*). Отряд-заклинатель может поддерживать активным не более одного активного заклинания.

Когда вы разыгрываете активное заклинание, поместите малый жетон эффекта на строку этого заклинания на карте отряда-заклинателя, а парный ему большой жетон — на карту профиля цели.

В: Может ли у заклинателя быть сразу несколько действующих заклинаний с ключевым словом *Длительность*?

О: Да. Для активных заклинаний требуются силы заклинателя, а для заклинаний с *Длительностью* — нет, он их не поддерживает. Поэтому правила для них разные.

ЖЕТОНЫ ЭФФЕКТОВ ЗАКЛИНАНИЙ



Все жетоны эффектов пронумерованы с одной стороны, чтобы вам было проще определить, какое заклинание соответствует тому или иному жетону.

Активное заклинание немедленно отменяется и перестаёт действовать при любом условии ниже:

- Если вы добровольно решили завершить его действие в любой момент.
- Если вы объявили, что отряд-заклинатель, поддерживающий это заклинание, будет колдовать это же заклинание на другую цель — в этом случае эффект на предыдущей цели немедленно завершается.
- Как только данный отряд-заклинатель уничтожен или стал сломленным.
- Если данный отряд-заклинатель выполняет ЛЮБОЕ действие, кроме «Переместиться» и «Отдохнуть».

Исключение: вы можете заставить данный отряд-заклинатель получить *стресс*, чтобы отменить этот эффект.

- Если отряд-заклинатель получил урон (любое значение).

Исключение: если отряд-заклинатель не был уничтожен в результате урона, вы можете заставить его *получить стресс*, чтобы отменить этот эффект.

Если активное заклинание было отменено или завершено, уберите его малый жетон с карты профиля отряда-заклинателя и соответствующий большой жетон — с карты профиля цели.

ЗАКЛИНАНИЯ С ДЛИТЕЛЬНОСТЬЮ

Некоторые заклинания действуют несколько ходов сами по себе, не требуя концентрации заклинателя. Когда вы разыгрываете заклинание с ключевым словом *Длительность*, положите жетон эффекта на счётчик ходов на несколько делений вперёд от текущего хода (согласно значению *длительности*), начиная с деления текущего хода. После этого поместите соответствующий ему жетон эффекта с той же цифрой на карту профиля цели.

В конце хода с жетоном эффекта этого заклинания оно завершается — уберите оба жетона эффекта с карт профиля.

Заклинания с *Длительностью* — НЕ то же самое, что активные заклинания (*Сохраняется*)! Они продолжают действовать сами по себе.

ЗАКЛИНАНИЯ И АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Разрешается выбрать целью *заклинания* вражеский отряд, который ввязался в схватку с союзным отрядом. Если у вас должна быть ЛВ до цели, определите её по обычным правилам из раздела «Линия видимости».



Сейчас 1-й ход игры. Пробудительница решает колдовать заклинание «Дух Термалеверы» с длительностью в 4 хода: цель — союзный отряд орков-охотников. Игрок за Пробудительницу берёт жетоны эффектов с цифрой «1». Один жетон нужно поместить на карту профиля орков-охотников, а парный ему жетон — на счётчик ходов. Поскольку заклинание длится 4 хода, нужно поместить жетон эффекта на 3 деления вперёд от текущего.

Remains Active — Сохраняется

Duration — длительность (заклинания)

ТЕРМИНЫ И КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В этом разделе перечислены термины и ключевые слова Warcraft, которые чаще всего будут встречаться вам в тексте этих правил и на картах профилей отрядов.

КУБИКИ, СИМВОЛЫ И БРОСКИ

ОТМЕНИТЕ КУБИК

Название на английском:

Cancel a die

Выберите один кубик в результате броска, который соответствует условию, и уберите его. Все символы на этом кубике полностью игнорируются (как если бы вы не бросали его). Это должно быть сделано до этапа «Используйте триггеры».

ОТМЕНИТЕ СИМВОЛ

Название на английском:

Cancel a symbol

Выберите один символ в результате броска (в т.ч. символ по умолчанию), который соответствует условию, и отмените его (уберите, как если бы он не был получен). Это должно быть сделано до этапа «Используйте триггеры».

ПЕРЕБРОСЬТЕ КУБИК

Название на английском:

Repeat a die

Выберите любой кубик в результатах броска и перебросьте его. Символы, ранее выпавшие на этом кубике, НЕ сохраняются. Это должно быть сделано после первого броска кубиков (после этапа «Бросьте кубики»), но до этапа «Используйте триггеры».

В: У меня есть навык, который позволяет перебросить кубик(и). У оппонента также есть навык, с помощью которого он может заставить меня перебросить кубик(и). Какой из них срабатывает первым?

О: Сначала первым срабатывают ваши эффекты переброса (в любом порядке, если их несколько). После этого срабатывают эффекты переброса от оппонента.

Если вы можете перебросить кубик, вы можете отказаться. Если нет слова «можете», вы обязаны перебросить подходящий кубик (если есть).

ПЕРЕБРОСЬТЕ БРОСОК (ВСЕ КУБИКИ)

Название на английском:

Repeat a roll

Бросьте заново все кубики в броске. Символы, ранее выпавшие на этих кубиках, НЕ сохраняются. Это должно быть сделано после первого броска кубиков (после этапа «Бросьте кубики») и до этапа «Используйте триггеры».

ВЫБЕРИТЕ ГРАНЬ КУБИКА

Название на английском: **Fix a die**

Перед броском кубиков вы можете отложить из броска любой кубик и повернуть его любой гранью вверх. После броска оставшихся кубиков добавьте символы на «выбранной» грани отложенного кубика к результату броска (как если бы эта грань выпала сама).

В: Я выбрал грань кубика с помощью навыка, но мой отряд совершает рывок и может перебросить кубики. Нужно ли будет перебрасывать кубик, грань которого я выбрал?

О: Нет. Кубики с выбранными гранями нельзя перебросить.

СМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ НА ПОЛЕ БОЯ

К этой группе ключевых слов относятся эффекты, позволяющие изменить расположение отряда на поле боя. Их часто можно встретить в эффектах действий, триггеров, заклинаний, навыков и т.п.

ОТТОЛКНУТЬ (X)

Название на английском: **Shove**

Цель этого эффекта должна переместиться на X шагов строго прочь от источника эффекта. Если один отряд отталкивает другой, направление движения определяется по отрезку между центрами подставок лидеров обоих отрядов. Это движение НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

Если оттолкнутый отряд в процессе такого перемещения соприкоснулся подставками с другим отрядом или элементом ландшафта с ключевым словом *Непроходимый*, он должен остановиться в этой точке.

В результате такого перемещения отряд может соприкоснуться (ввязаться в схватку) с вражеским отрядом. Это допустимо, но при этом отряд НЕ считается совершающим рывок.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона отталкивает (3) отряд орков-охотников от себя.

ПРИТЯНУТЬ (X)

Название на английском: **Attract**

Цель этого эффекта должна переместиться на X шагов строго по направлению к источнику эффекта. Если один отряд притягивает другой, направление движения определяется по отрезку между центрами подставок лидеров обоих отрядов. Это движение НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

Если притянутый отряд в процессе такого перемещения соприкоснулся подставками с другим отрядом или элементом ландшафта с ключевым словом *Непроходимый*, он должен остановиться в этой точке.

В результате такого перемещения отряд может соприкоснуться (ввязаться в схватку) с вражеским отрядом. Это допустимо, но при этом отряд НЕ считается совершающим рывок.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона притягивает (3) отряд орков-охотников к себе.

ПОМЕСТИТЬ (X)

Название на английском: **Place**

Выберите точку на поле боя в пределах X шагов от лидера целевого отряда. Игрок, контролирующий цель, должен взять миниатюру лидера этого отряда и поставить её в выбранную точку. После этого расставьте остальных бойцов целевого отряда вокруг своего лидера так, чтобы они не нарушали строй.

Такое перемещение НЕ может быть использовано для проведения атаки по возможности.

Помните, что любое перемещение (в том числе за счёт эффекта «Поместить») **запрещается** завершать в пространстве, занятом другими отрядами и миниатюрами, а также на элементах ландшафта с ключевым словом **Непроходимый**.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона притягивает (5) отряд орков-охотников к себе.

В результате такого перемещения отряд может соприкоснуться (ввязаться в схватку) с вражеским отрядом. Это допустимо, но при этом отряд НЕ считается совершающим рывок.

СДВИНУТЬ (X)

Название на английском: **Displace**

Цель этого эффекта должна переместиться на X шагов в выбранном вами направлении. Эффекты ландшафта не влияют на сдвигание отряда (кроме ключевого слова **Непроходимый**). Это движение НЕ может быть использовано для атаки по возможности.

В: Если эффект триггера защиты отряда позволяет сдвинуть отряд, позволит ли это предотвратить получение урона в ближнем бою? Ведь атакующий отряд окажется слишком далеко от цели атаки.

О: Эффекты триггеров, позволяющие сдвинуть или поместить отряд в другую точку, НЕ препятствуют получению урона. Следуйте обычным правилам схватки, как если бы оба отряда по-прежнему считались ввязавшимися в схватку друг с другом.

Если сдвинутый отряд в процессе такого перемещения соприкоснулся подставками с другим отрядом или элементом ландшафта с ключевым словом **Непроходимый**, он должен остановиться в этой точке.

В: Эффект навыка или заклинания требует сдвинуть мой отряд так, чтобы лидер считался ввязавшимся в атаку с вражеским отрядом, но я не могу «достать до цели» лидером. Могу ли я сдвинуть любого другого бойца отряда вместо лидера, чтобы дотянуться до цели?

О: Нет. Все измерения для отряда проводятся от лидера отряда — и в этом случае именно миниатюра лидера должна коснуться любого бойца вражеского отряда.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона сдвигает (4) отряд орков-охотников в нужную сторону.

СТОЛКНУТЬСЯ

Название на английском: **Collide**

Если отряд, который оттолкнули, притянули или сдвинули, в процессе такого перемещения сопри-

касается с элементом ландшафта с ключевым словом **Непроходимый**, считается, что он **столкнулся** с ним. Это важно для некоторых эффектов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В картах профилей отрядов вам будут встречаться следующие ключевые слова.

БЕССТРАШИЕ

Название на английском: **Fearless**

Отряд игнорирует эффект ключевого слова **Ужасный вид** и невосприимчив к состоянию «Испуган».

ГОЛЕМ

Название на английском: **Manned**

- Отряд игнорирует эффект ключевого слова **Ужасный вид**.
- Отряд невосприимчив к состоянию «Испуган».
- Отряд **НЕ может** быть или стать сломленным. Если значение стресса этого отряда превышает его ДУХ, игнорируйте (уберите) излишек.

ДЕЙСТВУЕТ ВСЕГДА

Название на английском:

Permanent

Эффект пассивного или командного навыка с этим ключевым словом продолжает действовать, даже если отряд с этим навыком не находится на поле боя — например, был уничтожен либо вступил в состав другого отряда (персонаж).

Примечание: навык с ключевым словом **Действует всегда** в профиле персонажа продолжает действовать, даже если он отсутствует в профиле персонажа в составе отряда.

Если отряд с таким навыком ещё не был выставлен на поле боя (**Засада** или **Разведка**), вы можете применить эффект этого навыка, сообщив о нём оппоненту — либо отказаться применять его эффект, чтобы сохранить его в тайне до момента появления отряда на поле боя.

ЗАСАДА

Название на английском: **Zasada**

Отряды в Засаде затаились на поле боя ещё до начала сражения, чтобы нанести внезапный удар. Вы можете не выставлять их на поле боя во время расстановки войск.

При желании перед началом игры вы можете договориться с оппонентом, что не будете показывать друг другу отряды с ключевым словом Засада в своих войсках до начала игры.

В свой ход вместо активации отряда на поле боя вы можете активировать невыставленный отряд с ключевым словом Засада в своём войске, как если бы этот отряд находился на поле боя.

В этом случае проделайте следующее:

- Выставьте этот отряд на поле боя...
- » В любой точке вашей зоны расстановки. В результате такого перемещения отряд может соприкоснуться (ввязаться в схватку) с вражеским отрядом. Это допустимо — и при этом отряд считается *совершающим рывок*, но отряд противника НЕ может провести *встречный залп*.
- » В любой точке поля боя, кроме зоны расстановки оппонента, но ТОЛЬКО таким образом, чтобы ни у одного вражеского отряда в пределах 10 шагов не было ЛВ до данного отряда.
- После этого немедленно активируйте размещённый отряд.



Леди Телия находится в Засаде за пределами поля. В очередной ход она решает активироваться и появиться на поле боя (правый нижний угол примера). Точка помещения на поле боя выбрана правильно.

У Пробудительницы есть ЛВ до неё, но она находится на расстоянии более 10 шагов. Альборк и орки-охотники находятся в пределах 10 шагов, но элемент ландшафта между ними и леди Телией блокирует линию видимости.

В: У меня есть отряд с ключевым словом Засада и персонаж, который даёт ключевое слово Разведка в составе отряда. Отряды с Разведкой можно выставлять на поле после всех прочих. Если во время расстановки войск я помещу на поле боя отряд с Засадой, могу ли я после расстановки всех прочих отрядов объявить, что персонаж с Разведкой входит в состав этого отряда, — чтобы заново выставить этот объединённый отряд в другом месте или вообще убрать его с поля для эффекта Засады?

О: Нет в обоих случаях. Отряд, уже выставленный на поле боя, не может быть выставлен повторно. Если вы желаете сделать так, чтобы отряд получил ключевое слово Разведка или Засада за счёт эффекта или навыка персонажа, то персонаж должен вступить в состав отряда ДО расстановки любого из них на поле боя. После этого вы можете не выставлять объединённый отряд на поле боя. Когда вы используете эффект Засады или Разведки отряда за счёт персонажа в составе, то данного персонажа нужно поместить на поле боя как часть этого отряда.

ЗНАКОМАЯ МЕСТНОСТЬ (Е)

Название на английском:

Preferred Terrain

Отряд может игнорировать эффекты ключевых слов элементов ландшафта, соответствующих условию.

Вместо «Е» будут указаны условия для подходящих элементов ландшафта — например, названия, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ».

Пример: отряд с ключевым словом Знакомая местность (Лес, Труднопроходимый | Озеро) может игнорировать эффекты ЛИБО лесных массивов с ключевым словом Труднопроходимый, ЛИБО любых озёр.

Бонус за знакомую местность: если в начале активации отряд соприкасается с элементом

местности, соответствующим условию ключевого слова, он получает +2 к первому значению ДВЖ и значению перемещения при **рывке**.

Пример: если отряд с ДВЖ 4-3 (10) начнёт активацию, соприкасаясь со своей Знакомой местностью, фактически он будет иметь ДВЖ 6-3 (12) во время текущей активации.

КРОВОЖАДНОСТЬ (Х)

Название на английском:

Bloodlust

Если на момент активации отряд не является *ввязавшимся в схватку* ни с одним вражеским отрядом, он должен **» совершить рывок** против любого вражеского отряда, который соответствует условиям данного ключевого слова (если нет условия — против любого вражеского отряда в пределах дистанции рывка).

Вместо «Х» может быть указано название отряда, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ» (как для ключевого слова «Вступает в отряды»).

Совершив *рывок* из-за эффекта Кровожадности против цели, отряд может перебрасывать свой бросок атаки по этой цели один раз в ход, пока он остаётся *ввязавшимся в схватку* с ней (даже если не совершал *рывок* в текущий ход).

Исключение: в начале активации отряд может попытаться пройти проверку ВОЛ, чтобы игнорировать эффект Кровожадности до конца текущей активации.

НЕПОКОЛЕБИМОСТЬ

Название на английском:

Immovable

Во время игры отряд нельзя отеснить в ходе схватки, притянуть, сдвинуть, поместить или оттолкнуть без разрешения игрока, контролирующего этот отряд.

ОГРОМНЫЕ РАЗМЕРЫ

Название на английском: **Large**

- Отряд может перемещаться через пространство, занятое другими отрядами без ключевого слова *Огромные размеры*.

Каждый отряд, сквозь который вы перемещаетесь таким образом, должен пройти проверку ВОЛ или получить стресс — а также совершить особый встречный бросок: по одному ★ за каждого бойца в затронутом отряде (но не более 3★) против броска защиты затронутого отряда. В случае провала этого встречного броска затронутый отряд получит урон за каждый неотменённый ★.

- Отряд может использовать *перемещение*, чтобы соприкоснуться (вступить в схватку) с вражеским отрядом, а также может совершить *рывок* против другой цели (требуется ЛВ до цели), даже если отряд считается *вступившим в схватку* с другим вражеским отрядом. Обратите внимание, что при этом вражеский отряд может совершить атаку по возможности против вас.
- Другой отряд или элемент ландшафта может блокировать ЛВ вашему отряду **ТОЛЬКО** в том случае, если у него есть ключевые слова *Блокирует ЛВ* и *Огромные размеры* одновременно.
- Отряд *Огромных размеров* также получает *Непоколебимость*.

ПРИЦЕЛЬНЫЙ ОГОНЬ

Название на английском: **Aim**

Отряд может перебросить кубики атаки дальнего боя (один раз за атаку). Цель атаки дальнего боя данного отряда не может получить преимущество от *Укрытия*.

РАЗВЕДКА

Название на английском: **Scout**

Отряд заранее собрал сведения о поле боя и выбрал наиболее выгодную позицию для сражения. При расстановке войск отряд с *Разведкой* можно выставлять на поле после того, как все прочие отряды были выставлены на поле боя.

Если у оппонента тоже есть отряды с *Разведкой*, игрок с жетоном инициативы решает, кто будет выставлять свои отряды с *Разведкой* первым. Размещайте их по очереди, пока все они не будут выставлены на поле боя.

Кроме того, вы можете вместо размещения отряда с *Разведкой* объявить, что он затаился на поле боя. В свой ход вместо активации отряда на поле боя вы можете активировать невыставленный отряд с *Разведкой*, но только следующим образом:

- В любой точке вашей зоны расстановки, но так, чтобы он **НЕ** соприкасался с вражеским отрядом (не может *вязаться в схватку*).
- У края поля, но **ТОЛЬКО** таким образом, чтобы отряд с *Разведкой* соприкасался с этим краем

и ни у одного вражеского отряда в пределах 12 шагов не было ЛВ до данного отряда.

После этого немедленно активируйте размещённый отряд с *Разведкой*, но в данную активацию он может совершить **ТОЛЬКО** одно обычное действие (второе считается потраченным на активацию).

РАССЕИВАНИЕ (D)

Название на английском: **Dispel**

Когда этот отряд становится целью *заклинания*, он может объявить, что пытается прервать его (см. «Как прервать заклинание»). Вместо «D» будут указаны кубики, которые нужно бросить при попытке прервать заклинание. Отряд с *Рассеиванием* не получает Гниль от ☐, выпавших в своём результате броска. Помните, что **только один отряд** может участвовать в попытке прервать заклинание — а одно и то же заклинание нельзя попытаться прервать дважды.

ТЕХНИКА

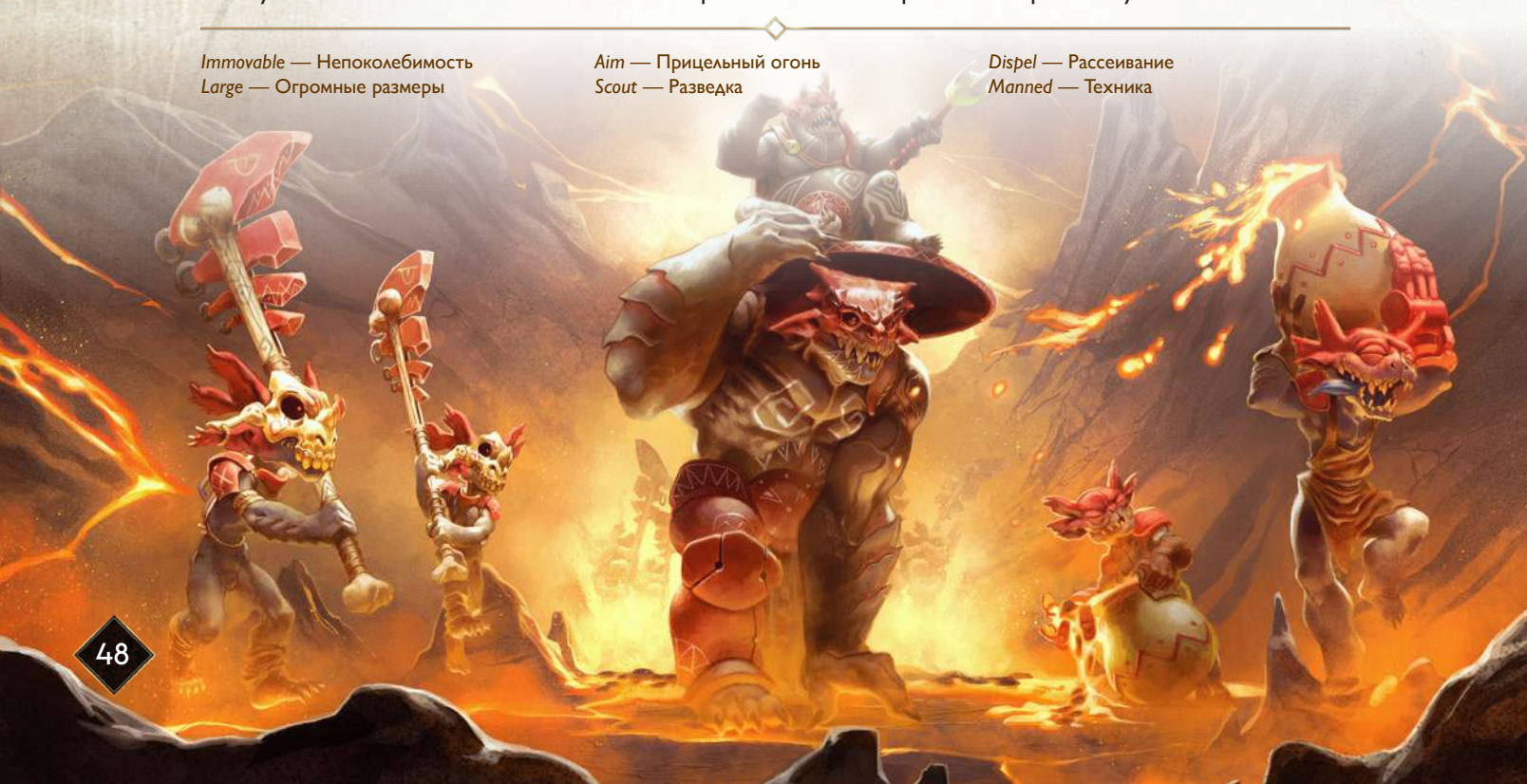
Название на английском: **Manned**

- Отряд игнорирует эффект ключевого слова *Ужасный вид*.
- Отряд может получать стресс только за повторную активацию (в конце активации, если он уже был активирован ранее в течение текущего раунда) и **НЕ** получает стресс во всех прочих случаях.

Immovable — Непоколебимость
Large — Огромные размеры

Aim — Прицельный огонь
Scout — Разведка

Dispel — Рассеивание
Manned — Техника



УЖАСНЫЙ ВИД (D)

Название на английском:

Intimidating

Когда этот отряд ввязывается в схватку, вражеский отряд должен немедленно пройти проверку ВОЛ. Если он сможет выбросить достаточное количество символов ★ (согласно значению «N» ключевого слова), то проверка считается пройденной. В противном случае вражеский отряд получает стресс за каждый недостающий ★.

Приведём пример: отряд с ключевым словом *Ужасный вид* (2) решил совершить рывок против вражеского отряда, в результате чего они ввязались в схватку. Вражеский отряд должен пройти проверку ВОЛ, но выбрасывает только 1 ★, поэтому он получает 1 стресс. Если бы у него не выпало ни одного ★, вражеский отряд получил бы 2 стресса.

УКРЫТИЕ (D)

Название на английском:

Cover

Другие отряды, которые соприкасаются с этим отрядом, могут получать преимущество от укрытия за счёт него, даже если они не являются союзниками. Вме-

сто «D» будут указаны кубики, которые обороняющийся в атаке дальнего боя сможет добавить к своему броску защиты благодаря этому отряду (см. «Укрытие» в разделе «Атака дальнего боя»).

В: Может ли отряд с ключевым словом *Укрытие* получать преимущество от укрытия за счёт себя?

О: Нет. Отряд с ключевым словом *Укрытие* НЕ получает его от себя.

ЭЛИТА

Название на английском:

Elite

Отряд может заменять символы в своём результате броска — любые ☆ на ★, любые □ на ■ и любые / на !. Это должно быть сделано после броска кубиков (после этапа «Бросьте кубики», включая перебросы), но до этапа «Используйте триггеры».

Эффект ключевого слова *Элита* действует на проверки ВОЛ, броски атаки ближнего и дальнего боя, броски защиты, а также броски, связанные с эффектами навыков и заклинаний. Однако он **НЕ действует** на броски Гнили или броски при попытках прервать заклинание (в т.ч. с помощью эффекта *Рассеивания*).

FAQ от Corvus Belli: добавлено уточнение.

В: Может ли заклинатель с ключевым словом *Элита* превращать символы призрачных знаков в броске Гнили в обычные символы знаков, чтобы предотвратить получение Гнили?

О: Нет (см. уточнённый текст).

ЯРОСТЬ БЕРСЕРКА

Название на английском:

Berserker Rage

При броске атаки, броске защиты или проверке ВОЛ отряд может нанести себе 1 ♠, чтобы добавить к результату броска один любой символ на ваш выбор. Это должно быть сделано после броска кубиков (после этапа «Бросьте кубики»), но до этапа «Используйте триггеры».

Ограничения: этот эффект **нельзя** использовать, если такой урон приведёт к уничтожению отряда. Урон, полученный от такого эффекта, НЕ учитывается при определении результата схватки (т.е. при определении победителя и побеждённого).

ЯРОСТЬ

Название на английском: *Raging*

Когда отряд совершает рывок, он добавляет ★ к своему броску при атаке во время этого рывка.

ЛАНДШАФТ

Элементы ландшафта олицетворяют участки местности, структуры, растительность и прочие крупные объекты на поле боя, которые могут влиять на ваши отряды в ходе сражения.

В стартовых наборах Warcrow можно найти элементы ландшафта — но вы можете добавлять новые или даже создавать их самостоятельно.

Важно: перед началом игры обязательно договоритесь с оппонентом, какие ключевые слова элементом ландшафта разрешается использовать в данном сценарии, а также убедитесь, что все хорошо усвоили правила этих ключевых слов и все знают, какие ключевые слова соответствуют вашим самодельным элементам ландшафта.

ПОДСТАВКА (ОСНОВАНИЕ) ЭЛЕМЕНТА ЛАНДШАФТА

Каждый элемент ландшафта рекомендуется устанавливать на подставку (основание), чтобы во время игры не возникало споров о размерах и границах пространства, занятого элементом ландшафта. Это не обязательное требование (если не сказано иное) — но так вам будет гораз-

до проще измерять расстояния и дистанции.

Если элемент ландшафта без основания (подставки) состоит из одного компонента, — например, цельное здание — то внешние контуры этого элемента ландшафта могут считаться его основанием.

Если же элемент ландшафта состоит из нескольких объектов, — например, лес, представленный тремя миниатюрами деревьев — обязательно заранее договоритесь с оппонентом о том, как именно вы будете определять его границы: например, по линиям, проведённым через центры этих объектов.

ОТРЯД В ЭЛЕМЕНТЕ ЛАНДШАФТА

Отряд считается находящимся **внутри** элемента ландшафта, если подставка лидера этого отряда полностью находится в пространстве, занятом этим элементом ландшафта.

ОТРЯД В ПРЕДЕЛАХ X ШАГОВ ОТ ЭЛЕМЕНТА ЛАНДШАФТА

Отряд находится в **пределах X шагов** от элемента ландшафта, если то расстояние между краем подставки лидера отряда и краем основания элемента ландшафта не превышает X шагов.

Если отряд находится внутри элемента ландшафта, также считается, что он находится «в пределах X шагов» от него же (поскольку 0 меньше любого X).

ОТРЯД СОПРИКАСАЕТСЯ С ЭЛЕМЕНТОМ ЛАНДШАФТА

Отряд **соприкасается** с элементом ландшафта, если подставка лидера отряда соприкасается с основанием этого элемента ландшафта либо частично находится в пространстве, которое он занимает.



На этом примере лидер каждого отряда помечен звездой в нижней части кружка. Орки-охотники (слева), Пробудительница (снизу) и Альборк (сверху) соприкасаются с лесным массивом, а отряд перевёртышей (справа) — нет.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ДЛЯ ЛАНДШАФТА

У каждого элемента ландшафта может быть одно или несколько ключевых слов:

БЛОКИРУЕТ ЛВ

Название на английском: **Block LoS**

Линия видимости между 2 объектами считается заблокированной, если кратчайшая линия между ними проходит через этот элемент ландшафта или хотя бы один из объектов находится внутри него.

Важно: по умолчанию элементы ландшафта НЕ блокируют ЛВ, если у них нет этого ключевого слова! Элемент ландшафта блокирует линию видимости ТОЛЬКО в том случае, если у него есть ключевое слово **Блокирует ЛВ**.

ЛОВУШКА

Название на английском: **Trap**

Обычно такие элементы ландшафта появляются на поле боя из-за эффекта навыка или заклинания. Их можно удалить с поля боя эффектами, которые позволяют «убрать ловушку».

В: Если эффекты двух ловушек срабатывают одновременно, эффект какой ловушки применяется первым?

О: Игрок с инициативой выбирает, в каком порядке применять их эффекты.

НЕПРОХОДИМЫЙ

Название на английском: **Impassable**

Отрядам запрещено перемещаться через пространство, занятое этим элементом ландшафта, и заканчивать перемещение в нём.

Примечание: если элемент ландшафта станет **Непроходимым** в ходе боя (например, из-за эффекта заклинания), то все отряды внутри него должны *переместиться* так, чтобы они только соприкасались с ним.

СМЕРТОНОСНЫЙ (X : D)

Название на английском: **Lethal**

Если отряд, соответствующий условию (X), в начале своей активации будет соприкасаться с этим элементом ландшафта, он немедленно станет целью атаки ближнего боя. Вместо «D» будут указаны кубики, которые этот элемент ландшафта бросит в качестве атакующей стороны.

Вместо «X» будут указаны условия для отрядов, которые могут пострадать от данного элемента ландшафта — например, названия, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через

запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ» (как для ключевого слова «Вступает в отряды»).

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ (X)

Название на английском: **Rugged или Rough**

Если отряд, соответствующий условию (X), в ЛЮБОЙ момент во время своей активации будет соприкасаться с этим элементом ландшафта, он немедленно получит состояние «Замедлен». Кроме того, отряд, соответствующий условию, не может совершить рывок, если в любой точке траектории перемещения при рывке он соприкоснётся с таким ландшафтом.

Вместо «X» будут указаны условия для отрядов, которые могут пострадать от данного элемента ландшафта — например, названия, черты или ключевые слова. Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий

будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ» (как для ключевого слова «Вступает в отряды»).

- В:** Если у ландшафта есть ключевое слово Труднопроходимый с пустым условием, то оно воздействует на все отряды?
- О:** Да — если нет условия, то действует на все отряды.

УКРЫТИЕ (D)

Название на английском: **Cover**

Другие отряды, которые соприкасаются с этим элементом ландшафта, могут получать преимущество от укрытия за счёт него.

Вместо «D» будут указаны кубики, которые обороняющийся в атаке дальнего боя сможет добавить к своему броску защиты благодаря этому ландшафту (см. «Укрытие» в разделе «Атака дальнего боя»).

УСТРАШАЮЩИЙ (X)

Название на английском: **Sinister**

Если отряд, соответствующий условию (X), находится в пределах 4 шагов от этого элемента ландшафта в начале своей активации, он немедленно должен пройти проверку ВОЛ или получить стресс.

Вместо «X» будут указаны условия для отрядов, которые могут пострадать от данного элемента ландшафта — например, названия, черты или ключевые слова.

Если условия перечислены через запятую, они должны выполняться одновременно (как союз «И»). Несколько разных групп условий будут разделены вертикальными линиями (|), которые работают как союзы «ИЛИ» (как для ключевого слова «Вступает в отряды»).

ТИПИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

Ниже перечислены примеры элементов ландшафта, которые могут пригодиться в любом сценарии Warcrow, а также их рекомендуемые размеры и ключевые слова. Вы можете изменять их по своему усмотрению, создавая новые и менять их ключевые слова — но в этом случае перед началом игры **обязательно** договоритесь с оппонентом, какие изменения вы внесли, а также убедитесь, что все хорошо усвоили их правила и принцип работы этих изменений **до начала игры**.

ЛАНДШАФТ	КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА	РАЗМЕРЫ
Забор или баррикада (англ.: Fence / Barricade)	Укрытие (◇)	Основание длиной 4—13 ш и шириной не более 1 ш
Стена (англ.: Wall)	Укрытие (◆)	Основание длиной 4—13 ш и шириной не более 1 ш
Небольшое строение (англ.: Small Structure)	Блокирует ЛВ, Укрытие (◇), Непроходимый	Основание похоже на квадрат со стороной 4—7 ш
Здание (англ.: Building)	Блокирует ЛВ, Укрытие (◆), Непроходимый	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш
Редкий лес (англ.: Light forest)	Блокирует ЛВ, Укрытие (◇)	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш
Густой лес (англ.: Dense Forest)	Труднопроходимый (Кавалерия, Голем), Блокирует ЛВ, Укрытие (◆)	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш
Река (англ.: River)	Труднопроходимый	Размер основания — 4—13 ш в длину и не более 7 ш в ширину
Озеро (англ.: Lake)	Непроходимый	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш
Развалины (англ.: Ruins)	Труднопроходимый, Укрытие (◇)	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш
Пересечённая местность (англ.: Rugged Terrain или Rough Terrain)	Труднопроходимый	Основание похоже на квадрат со стороной 7—10 ш

ИЗГОРОДИ, БАРРИКАДЫ И СТЕНЫ

Миниатюры данных элементов ландшафта в высоту не должны превышать половину высоты человекоподобной миниатюры.

НЕБОЛЬШИЕ СТРОЕНИЯ

Колодцы, фонтаны, статуи, лавки, древние деревья и прочие строения и крупные элементы ландшафта, которые могут играть важную роль в вашем сценарии.

ЗДАНИЯ

Сражения в Wargrow обычно случаются вдали от густонаселённых мест, поэтому на поле боя чаще встречаются отдельно стоящие здания — фермы, склады, корчмы, наблюдательные башни и т.п.

ЛЕС

Участок леса можно отметить двумя-тремя деревьями: в этом

случае пространство между ними будет считаться поросшим лесом. Вы можете сделать для каждой модели дерева съёмное основание, чтобы их можно было убрать для определения ЛВ или перемещения через лесной массив.

Вы также можете договориться, что только пространство, занятое самими деревьями, считается лесом — но мы не рекомендуем этот формат, поскольку с элементами ландшафта малых размеров сложнее взаимодействовать.

РЕКИ И ОЗЁРА

Водоёмы, находящиеся в границах элемента ландшафта. Эффекты ключевых слов такого водоёма действуют *на всём пространстве*, которое он занимает — даже там, где полагается быть «мелководью». Это сделано для упрощения расчётов, чтобы вам не требовалось подсчитывать глубину

погружения или определять маршрут близ *Непроходимого озера*.

РАЗВАЛИНЫ

Может, это руины зданий древней империи Гэ-Ассаль; может, это следы недавнего пожара, землетрясения или иного стихийного бедствия. Так или иначе, развалины затрудняют перемещение по территории, занятой этим элементом ландшафта.

ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

Осыпь, топь, трясина или любой другой участок ландшафта, который ваши бойцы смогут пересечь не сразу.



СЦЕНАРИИ

В мире Линдвурма, где происходят события Wargrow, каждое войско больше похоже на дружину или отряд, собранный под конкретную задачу. Само собой, вы можете устроить простое сражение до полного уничтожения одной из сторон — однако мы настоятельно рекомендуем играть по правилам сценария со своими целями и задачами. Это не только сделает процесс создания войска более увлекательным, но и сделает сражение запоминающимся и поможет получить больше удовольствия от игры.

Сценарий боя — это сюжет с условиями конфликта между вами и вашим оппонентом. У каждого сценария есть свои правила, в том числе условия победы и завершения игры.

Важно: убедитесь, что каждый игрок хорошо понял правила сценария и условия получения победных очков. При необходимости заранее разберитесь все вопросы по правилам, чтобы вам не пришлось прерывать сражение — и тогда вы сможете получить полное удовольствие от Wargrow и насладиться гармонией игры.

Каждый сценарий построен по определённой структуре, в которую входит всё самое важное:

Подготовка

Этот раздел правил сценария содержит основные правила подготовки к игре — размер поля (если он отличается), размеры зон расстановки, расположение целей и жетонов событий, правила ландшафта и т.п.

Инициатива

В правилах сценария могут быть указаны свои правила распределения инициативы. В этом случае игнорируйте раздел «Определите, кто получит инициативу» обычных правил подготовки к игре (шаг 5).

Количество раундов

Правила каждого сценария обязательно содержат информацию о том, сколько раундов длится игра и насколько ходов делится каждый раунд.

Победные очки

В этом разделе правил сценария будут указаны условия получения победных очков (ПО) в ходе боя.

Конец игры

Игра завершается в конце раунда, в котором были выполнены условия этого раздела правил сценария (например, один из игроков захватил ключевую цель). Кроме того, в правилах сценария могут быть другие разделы с необходимыми правилами.

Hedge — изгородь
Barricade — баррикада
Wall — стена
Structure — строение
Building — здание
Scenario — сценарий

Forest, light / heavy — лес, редкий / густой
River — река
Lake — озеро
Preparation — подготовка
Initiative — инициатива
Round — раунд (делится на ходы)
Turn — ход

Ruins — развалины
Rugged terrain — пересечённая местность
Rough terrain — пересечённая местность
VP (Victory Points) — ПО (победные очки)
Scoring — получение победных очков

ЦЕЛИ СЦЕНАРИЯ

В ходе сценария противоборствующие войска часто сражаются за контроль над важными точками или объектами на поле боя. Эти важные точки (**цели**) представлены на поле боя жетонами диаметром 2 шага каждый (как у подставки обычного бойца).

Как правило, цель сценария считается элементом ландшафта с ключевыми словами *Непроходимый* и *Блокирует ЛВ* — если в правилах сценария не указано иное.

ЗАХВАТ ЦЕЛИ

В начале сценария цели не контролируются никем. Когда ваш отряд завершает свою активацию в пределах 3 шагов от цели, вы *получаете контроль* над этой целью: поместите на неё *жетон контроля* своего цвета.

- В:** «В пределах 3 шагов от цели» — измеряется от лидера отряда или от любого бойца?
- О:** Всегда только от лидера — и проверяется ТОЛЬКО в конце активации отряда (НЕ в конце перемещения).
- В:** Мой деморализованный отряд завершил активацию в пределах 3 шагов от цели. Может ли он получить контроль над целью или бороться за контроль над ней?
- О:** Нет. У деморализованных отрядов нет значения контроля — для целей они «отсутствуют».

ЦЕЛИ РАЗНЫХ ЦВЕТОВ



В сценариях могут встречаться цели разных цветов — например, под цвет зоны расстановки вашего войска. Это означает, что данные цели являются важными для вас. Однако в начале игры они НЕ находятся под контролем данного войска, потому что на них нет ваших жетонов контроля.

Цвет цели — ещё не цвет контроля!

Приведём пример. Вы играете сценарий «Захват позиций» и выбрали зону расстановки А (окрашенную на схеме в красный цвет). Это значит, что цели красного цвета являются стратегически важными для вашего войска — однако в начале игры вы их ещё не контролируете. Поэтому в течение первых ходов вам нужно будет *получить контроль* над своими целями, чтобы поместить на них *жетоны контроля* своего цвета (красного).

Борьба за контроль над целью: если в пределах 3 шагов от цели есть хотя бы по одному отряду враждующих войска, сложите значения *контроля* ваших отрядов в пределах 3 шагов от этой цели. Если получившаяся сумма больше, чем сумма оппонента, вы получаете контроль над ней. Если суммы равны

(ничья), цель остаётся под контролем игрока, который контролировал её раньше: если её никто не контролировал, то цель остаётся без жетона контроля.

Получив контроль над целью, вы сохраняете его, даже если в пределах 3 шагов от цели не окажется ни одного вашего отряда. Однако оппонент может «отнять» эту цель у вас, *захватив контроль* над ней позднее (см. предыдущий абзац).

ЖЕТОН КОНТРОЛЯ НАД ЦЕЛЬЮ

Когда вы получаете контроль над целью, обязательно поместите на неё жетон контроля вашего цвета. Если на ней уже есть жетон контроля другого цвета, замените его своим.



Отряд щитоносцев Чёрного Легиона из войска Красных завершает свою активацию в пределах 3 шагов от цели (лидер отряда помечен звездой в нижней части кружка). Ранее эту цель ещё никто не контролировал — поэтому игрок за Красных помещает на неё жетон контроля своего цвета.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

В некоторых сценариях на поле боя могут появиться **нейтральные** отряды. У нейтрального отряда есть своя карта профиля, но он не входит ни в одно из войска на поле боя.

Карта профиля нейтрального отряда похожа на обычную карту профиля, но на ней также указано значение инициативы (ИНИ) нейтрального отряда и таблица его поведения.

- **Инициатива (ИНИ):** после размещения нейтрального отряда на поле боя поместите жетон события на счётчик ходов согласно правилам сценария. Если же такого указания нет, поместите жетон на деление с тем же номером, что и значение ИНИ.

Когда вы активируете эффект этого жетона события, нейтральный отряд совершает определённое действие согласно его поведению (см. далее). После этого передвиньте его жетон события на ИНИ делений вперёд.

- **Поведение:** может содержать свои правила, цели и задачи нейтрального отряда и таблицу поведения. Когда нейтральный отряд должен совершить действие, следуйте правилам поведения. Если требуется выбрать случайное действие поведения, бросьте указанный кубик и определите действие по выпавшей грани или выпавшим символам.

Нейтральный отряд сам по себе не является ни союзным, ни враждебным ни для одного игрока — поэтому его **нельзя** выбрать целью атаки, способ-

Objective — цель

Control — контролировать, захватывать

Conquest value — значение контроля отряда

Conquest marker — жетон контроля над целью

Control marker — жетон контроля над целью

Neutral unit — нейтральный отряд

INI — ИНИ (инициатива нейтр. отряда)

Behaviour — поведение нейтр. отряда

ности или заклинания, **если** у него нет ключевого слова *Враждебность*.

Нейтральный отряд с ключевым словом *Враждебность* является враждебным отрядом для **ВСЕХ** других отрядов на поле боя (в т.ч. прочих нейтральных отрядов).

FAQ от Corvus Belli: добавлено уточнение.

Если враждебный нейтральный отряд выигрывает схватку, он всегда **оттесняет** побеждённых и всегда **преследует** их при оттеснении. Если он проигрывает схватку, то никогда не отменяет решение противника оттеснить себя.

Примечание: в случае противоречий правила на карте профиля нейтрального отряда имеют приоритет над правилами выше.

ВРАЖДЕБНОСТЬ НЕЙТРАЛЬНЫХ ОТРЯДОВ

При активации нейтральный отряд с *Враждебностью* наверняка нападёт либо на ваш отряд, либо на отряд оппонента. Следуйте правилам указанного действия («Атаковать», «Пойти в натиск» или «Совершить рывок») по обычным правилам для отрядов. Если нужно провести встречный бросок «против игры», то игрок, отряды которого **НЕ** стали целью нападения, должен бросать кубики за нейтральный отряд.



ПРИМЕР: НЕЙТРАЛЬНЫЙ ОТРЯД С ВРАЖДЕБНОСТЬЮ



ДИКИЙ МОРНАБ

ДВИ	РАН	ВОП	ДЫХ	ИНИ
6	1	2		

Враждебность
Гнет • Неподвижность • Уязвимость (2)

Угроза: 1
Цель: 1
Цель: 1

Отряд может стать целью Морнаба, только если у него есть АВ до цели. Бросьте 1 кубик и выберите цель согласно таблице ниже.
Затем Морнаб совершает указанное действие.
Если цель находится на расстоянии 18 ил.

Условие	Действие
Наибольшее значение РАН	Совершить рывок
Наибольшее значение ИНИ	Совершить рывок

Если подпадают под несколько условий, игрок с наименьшим значением выбирает один из них. Если подпадают под несколько условий, игрок с наименьшим значением выбирает один из них. Если подпадают под несколько условий, игрок с наименьшим значением выбирает один из них.

Если все цели находятся дальше 18 ил.
Уберите Дикого Морнаба с поля боя и уберите его жетон со счётчика жетонов.



В конце 1-го хода сценария сработал жетон действия нейтрального отряда. Дикий Морнаб активировался — и у него есть две возможные цели (см. справа). Для определения цели нужно бросить красный кубик: выпадает **★!**. Поскольку в результате есть символ **★**, Морнаб совершает рывок против Альборка, потому что его атрибут РАН больше, чем у щитоносцев Чёрного Легиона. Если бы в пределах 12 шагов от Морнаба находилась только одна возможная цель, он бы совершил рывок против неё без необходимости бросать кубик.

Поскольку ИНИ Морнаба равна 2, после применения эффектов атаки нужно переместить жетон события Морнаба на 2 деления вперёд (см. слева).

Hostile — Враждебность (нейтр. отряд)

ЗАХВАТ ПОЗИЦИЙ



ПОДГОТОВКА

Поместите на поле боя 4 жетона цели (по 2 каждого цвета), как показано на схеме.

КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 5 ходов.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В конце каждого раунда получите:

- 1 ПО за каждую цель *цвета оппонента* под вашим контролем.
- 1 ПО, если ни одна цель вашего цвета не находится под контролем оппонента.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце 3-го раунда или после уничтожения всех отрядов одного из войск.

Вы побеждаете, если в конце игры у вас больше ПО, чем у оппонента. Если вы набрали одинаковое количество победных очков, игра завершается ничьей.

ЗАКРЕПЛЕНИЕ НА МЕСТНОСТИ



ПОДГОТОВКА

Поместите на поле боя 5 жетонов цели (по 2 каждого цвета и 1 нейтральную), как показано на схеме.

КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 5 ходов.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

В конце каждого раунда получите:

- 1 ПО, если вы контролируете цель в центре.
- 1 ПО, если вы контролируете цель №1 *цвета оппонента*.
- 2 ПО, если вы контролируете цель №2 *цвета оппонента*.
- 1 ПО, если ни одна цель вашего цвета не находится под контролем оппонента.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце 3-го раунда или после уничтожения всех отрядов одного из войск.

Вы побеждаете, если в конце игры у вас больше ПО, чем у оппонента. Если вы набрали одинаковое количество победных очков, игра завершается ничьей.

ГИБЛЫЙ ТУМАН



ПОДГОТОВКА

Поместите в центре поля боя жетон цели, как показано на схеме. Этот жетон олицетворяет древний магический артефакт неслыханной силы, способный управлять смертельным туманом вокруг сражения.

Игрок, который первым выставляет отряд на поле боя, получает контроль над этим артефактом. Для этого он должен поместить на поле боя жетон контроля своего цвета — так, чтобы он соприкасался с жетоном цели.

Затем поместите в каждый угол поля боя по жетону тумана (см. схему).

Поместите жетон события на 3-е деление счётчика ходов.

КОЛИЧЕСТВО РАУНДОВ

Игра длится 3 раунда. Каждый раунд состоит из 4 ходов.

СОБЫТИЕ

Когда срабатывает событие сценария, сделайте следующее:

- Сдвиньте все жетоны тумана на 10 шагов к жетону цели.
- Каждый отряд в пределах 8 шагов хотя бы от одного жетона тумана должен совершить бросок по таблице эффектов тумана (см. далее). Отряд, который находится рядом с несколькими жетонами тумана, совершает по 1 броску за каждый. Игрок с жетоном инициативы выбирает, какая сторона будет бросать по таблице и применять эффекты первой.
- После этого переместите жетон события на 3 деления вперёд на счётчике ходов.

МАГИЧЕСКИЙ АРТЕФАКТ

Если войско контролирует цель, каждый отряд в этом войске, который находится в пределах 3 шагов от неё, может совершить действие ниже:

Управлять энергией артефакта: *пройдите проверку ВОЛ. В случае успеха сдвиньте жетон контроля в любом направлении на 5 шагов за каждый ★ в результате броска. Жетон цели остаётся неподвижным.*

ЖЕТОН КОНТРОЛЯ НАД ЦЕЛЮ

Если одна из сторон получила контроль над целью, смените цвет жетона контроля (переверните его), не меняя его расположение.

В конце каждого хода сторона, которая контролирует артефакт (цель), может сдвинуть жетон контроля на 2 шага в любом направлении. Жетон цели остаётся неподвижным.

Важно: жетон контроля не может закончить перемещение в пространстве, занятым бойцом или элементом ландшафта.

Fog of Death — Гиблый туман (сценарий)
Hostile — Враждебность (нейтр. отряд)
Fog marker — жетон тумана



ЭФФЕКТЫ ТУМАНА

Когда срабатывает событие сценария, каждый отряд в пределах 8 шагов от жетона тумана должен бросить , сравнить выпавшую грань с таблицей ниже и применить на себя соответствующий эффект. Отряд, который находится в пределах 8 шагов от нескольких жетонов тумана, должен совершить бросок по таблице за каждый из них.

ГРАНЬ	ЭФФЕКТ
★	Совершите особый встречный бросок: по одному ★ за каждого бойца в отряде против броска защиты отряда. В случае провала затронутый отряд получает урон за каждый неотменённый ★.
★!	Совершите особый встречный бросок: по 2 ★ за каждого бойца в отряде против броска защиты отряда. В случае провала затронутый отряд получает урон за каждый неотменённый ★.
★/	Совершите особый встречный бросок: по одному ★ за каждого бойца в отряде против броска защиты отряда. В случае провала затронутый отряд получает урон за каждый неотменённый ★. Также отряд получает стресс.
★!	Совершите особый встречный бросок: ★★★★★ против броска защиты отряда. В случае провала затронутый отряд получает урон за каждый неотменённый ★.
!	Совершите особый встречный бросок: ★★★★★★ против броска защиты отряда. В случае провала затронутый отряд получает урон за каждый неотменённый ★. Также отряд получает стресс.
/	Отряд теряет ориентацию в пространстве и должен немедленно <i>переместиться</i> в любом направлении на выбор оппонента, используя только первое значение ДВЖ.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Если вы контролируете артефакт (цель) и один из жетонов тумана соприкасается с жетоном контроля на поле боя, вы получаете 1 ПО — уберите этот жетон тумана с поля боя.

В конце каждого раунда получите:

- 2 ПО, если вы контролируете артефакт (цель).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце 3-го раунда или после уничтожения всех отрядов одного из войск.

Вы побеждаете, если в конце игры у вас больше ПО, чем у оппонента. Если вы набрали одинаковое количество победных очков, игра завершается ничьей.



АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ (RU-EN)

#

1. Подготовьте поле (стол) /
1. *Prepare the gaming table*.....14
2. Выберите сценарий /
2. *Choose the scenario*.....15
3. Наберите войска /
3. *Recruit your company*.....15
4. Сформируйте свои запасы командных жетонов (КОМ) /
4. *Form your command token reserve (COM)*15
5. Определите, кто получит инициативу / 5. *Decide who has the initiative*16
6. Разместите элементы ландшафта / 6. *Prepare the terrain elements*.....16
7. Выберите зоны расстановки /
7. *Choose the deployment zone* ..16
8. Расставьте свои отряды /
8. *Deploy your units*.....16

А

- Активация отряда /
Activate a unit20
- Активные заклинания (Сохраняется) / *Active spells* 44
- Алфавитный указатель /
index57
- Атака по возможности /
Opportunity attack22
- Атаковать / *Attack*23
- Атрибуты / *Attributes*.....6

Б

- Баррикада / *Barricade*51
- Без ЛВ (заклинание) / *No LoS*....42
- Бесстрашие / *Fearless*46
- Ближний бой (атака) / *Melee*24
- Ближний бой с несколькими противниками /
Multiple combats27
- Блокирует ЛВ / *Block LoS*.....50
- Боевой дух отряда (ДУХ) /
Morale (MOR)36
- Боевые характеристики и урон /
Combat panel and damage40
- Боевые характеристики отряда /
Combat panel.....7
- Боеспособность отряда /
Combat capacity40
- Большая линейка (более 5 ш) /
Long template.....10

В

- В пределах X ш(агов) /
Within X strides.....29
- Ввязаться в схватку /
Engage in combat22
- Вертикальная линия «|» (разделитель в условии) /
Divider (|).....33
- Войско не стоит на месте (правило в конце раунда) /
No one gets left behind.....19
- ВОЛ (воля отряда) / *WP*.....6
- Восстановление бойцов /
Recover40
- Враждебность / *Hostile*.....54
- Всегда успешно (заклинание) /
Automatic.....42
- Встречный бросок /
Face to Face roll13
- Встречный залп (дальний бой в ответ на рывок) /
Hold and shoot.....32
- Вступает в отряды (ключевое слово) / *Join a unit*.....33
- Вступление во время боя /
Join during activation34
- Вступление до начала боя (при расстановке) /
Join during deployment.....34
- Вступление персонажа в отряд /
Characters joining a unit.....34
- Выберите грань кубика /
Fix a die.....45
- Выбыть из боя (из-за урона) /
Out of combat40
- Высший чин (персонаж) /
High Command15

Г

- Гиблый туман / *Fog of death*56
- Гниль / *Tinge*41
- Голем / *Golem*46
- Густой лес / *Dense forest*.....51

Д

- Дальний бой (стрельба) /
Ranged attack28
- Дальний бой по цели, ввязавшейся в схватку /
Ranged attack on a combat31
- ДВЖ (значения движения) /
MOV.....6
- Действует всегда / *Permanent*46

- Дистанция / *Range*29
- Длительность (заклинания) /
Duration42
- Долгое действие / *Long action*20
- Другие союзники (в правилах) /
Other allies.....9
- ДУХ (боевой дух отряда) /
MOR.....6

Е

- Если персонаж покидает отряд /
Characters leaving their unit35
- Если правила противоречат друг другу /
How to resolve contradictions10
- Если у персонажа две карты профиля / *Characters with two game profiles*6

Ж

- Жёлтые кубики / *Yellow dice*.....12
- Жертва (потеря бойца из-за урона) / *Casualty*.....40
- Жетон активации отряда /
Activation token18
- Жетон инициативы /
Initiative token.....16
- Жетон конца раунда /
End of Round token18
- Жетоны на карте при вступлении в отряд /
Tokens when joining a unit.....34
- Жетоны на карте при покидании отряда /
Tokens when leaving a unit35

З

- Забор / *Fence*51
- Заклинания с Длительностью /
Spells with duration44
- Заклинатели и заклинания /
Spellcasters and spells.....41
- Закрепление на местности /
Consolidated progress.....55
- Замедлен (состояние) / *Slowed*...39
- Засада / *Ambusher*.....47
- Захват позиций / *Take positions*...55
- Захват цели /
Control an objective53
- Здание / *Building*51
- Зелёные кубики / *Green dice*12
- Знак (символ ! на кубике) /
Special.....12

Знакомая местность / <i>Preferred Terrain</i>	47	Лидер отряда и персонаж-офицер / <i>Chain of command</i>	33	Отмените символ / <i>Cancel a symbol</i>	45
Значение контроля отряда / <i>Conquest</i>	7	линейка (для измерения расстоя- ний) / <i>Template</i>	10	Отряд в пределах X шагов от элемента ландшафта / <i>Unit within "X" strides from a terrain element</i>	50
И		Линия видимости / <i>Line of Sight (LoS)</i>	10	Отряд в элементе ландшафта / <i>Unit inside a terrain element</i> ...	50
Изгородь / <i>Hedge</i>	52	Ловушка / <i>Trap</i>	50	Отряд соприкасается с элемен- том ландшафта / <i>Unit adjacent to a terrain element</i>	50
Измерение расстояний / <i>Distances and measurements</i>	10	М		Отряды и строй / <i>Units and formation</i>	9
ИНИ (инициатива нейтр. отряда) / <i>INI (neutral unit initiative)</i>	53	Магия / <i>Magic</i>	41	Оттеснить побеждённый отряд / <i>Push back the defeated unit</i>	24
Инициатива / <i>Initiative</i>	16	МАКС (максимум копий в войске) / <i>AVB</i>	6	Оттолкнуть / <i>Shove</i>	45
Инициатива, смена в конце раунда / <i>Change of initiative</i>	20	Малая линейка (2-5 ш) / <i>Short template</i>	10	Офицер (персонаж) / <i>Officer</i>	6
Использовать навык / <i>Perform a skill</i>	32	Манёвр перестроения / <i>Positioning maneuvers</i>	25	П	
Испуган (состояние) / <i>Frightened</i>	39	Миниатюры: бойцы и отряды / <i>Miniatures. Troops and units</i>	5	Пассивный навык / <i>Passive skill</i> ...	7
К		Н		Перебросить бросок атаки при рывке / <i>Reroll for charge</i> ...	32
Как колдовать заклинание / <i>Casting a spell</i>	41	Набор кубиков для броска / <i>Dice pools</i>	12	Перебросьте бросок (все кубики) / <i>Repeat a roll</i>	45
Как прервать заклинание / <i>Block a spell</i>	42	Название (отряда) / <i>Name</i>	6	Перебросьте кубик / <i>Repeat a die</i>	45
Карта профиля / <i>Profile card</i>	6	Наносит X урона / <i>Deals X damage</i>	40	Переместиться / <i>Move</i>	20
Ключевые слова / <i>Keywords</i>	46	Начало раунда / <i>Start of the round</i>	17	Перемещение за уничтожение отряда / <i>Destroyed unit additional movement</i>	25
Ключевые слова для ландшафта / <i>Keywords and Terrain elements</i> ...	50	Небольшое строение / <i>Small structure</i>	51	Пересечённая местность / <i>Rough terrain</i>	51
Колдовать заклинание / <i>Cast a spell</i>	33	Невосприимчивость к состоянию / <i>Immunity to a state</i>	39	Персонаж в составе отряда / <i>Character as members of a unit</i> ...	35
Количество раундов / <i>Rounds (scenario)</i>	52	Нейтральные отряды / <i>Neutral units</i>	53	Персонаж поддержки / <i>Support</i> ...	6
Командные жетоны / <i>Command tokens</i>	38	Непоколебимость / <i>Immovable</i> ...	47	Персонажи / <i>Characters</i>	33
Командные навыки / <i>Command skills</i>	38	Непроходимый / <i>Impassable</i>	50	ПО (победные очки) / <i>VP (Victory Points)</i>	52
Командующий войска / <i>Commander</i>	15	Нужна цель (заклинания) / <i>Target (spell keyword)</i>	42	Победитель схватки / <i>Winning unit</i>	24
Конец игры (только в конце раунда) / <i>End of the game</i>	20	О		Победные очки (ПО) / <i>Victory points (VP)</i>	52
Конец раунда / <i>End of the round</i> ..	19	Об игре / <i>Game summary</i>	4	Победные очки в сценарии / <i>Scoring</i>	52
Красные кубики / <i>Red dice</i>	12	Обезоружен (состояние) / <i>Disarmed</i>	39	Побеждённый в схватке (получа- ет стресс) / <i>Losing unit</i>	24
Кровожадность / <i>Bloodlust</i>	47	Обратиться в бегство (действие) / <i>Flee</i>	37	Поведение нейтрального отряда / <i>Behaviour (neutral unit)</i>	53
Кубики атаки / <i>Attack dice</i>	12	Обычное действие / <i>Simple action</i>	20	Подготовка к игре / <i>Prepare the Game</i>	14
Кубики защиты / <i>Defense dice</i>	12	Обычный бросок / <i>Simple roll</i>	12	Подставка (основание) элемента ландшафта / <i>Terrain Element Base</i>	49
Кубики и символы / <i>Dice and symbols</i>	12	Огромные размеры / <i>Large</i>	48	Пойти в натиск / <i>Assault</i>	31
Кубики, символы и броски / <i>Rolls, dice and symbols</i>	45	Озеро / <i>Lake</i>	51	Получить X урона / <i>Take X damage</i>	40
Л		Оранжевые кубики / <i>Orange dice</i>	12	Поместить / <i>Place</i>	46
Ландшафт / <i>Terrain</i>	49	Основные правила / <i>Basic concepts</i>	10		
ЛВ (Линия видимости) / <i>LoS</i>	10	Особые условия расстановки / <i>Special deployment</i>	16		
Лес, редкий или густой / <i>Forest, light/dense</i>	51	Отдохнуть / <i>Rest</i>	33		
Лечение ран / <i>Heal</i>	40	Отмените кубик / <i>Cancel a die</i>	45		
Лидер отряда / <i>Troop Leader</i>	5				

Порядок жетонов на счётчике ходов / <i>Turn order token stack</i> ..	17
Прервать (заклинание) / <i>Block (spell)</i>	42
Преследовать отеснённый отряд / <i>Pursue the unit</i>	24
Призрачный символ / <i>Hollow symbol</i>	12
Притянуть / <i>Attract</i>	45
Прицельный огонь / <i>Aim</i>	48
Проверка воли (ВОЛ) / <i>Willpower (WP) test</i>	12
Пропустить ход / <i>Pass</i>	18
Противоречие / <i>Contradiction</i>	10
Профиль (персонажа) в составе отряда / <i>Game profile in unit</i>	34
Профиль отряда / <i>Game profile</i> ...	6

Р

Развалины / <i>Ruins</i>	51
Разведка / <i>Scout</i>	48
Размер войск (в очках найма) / <i>Game size</i>	15
РАН (максимум ран) / <i>W</i>	6
Распределение урона в отряде с персонажем / <i>Assign damage to units with Characters</i>	36
Рассеивание / <i>Dispel</i>	48
Раунды и ходы / <i>Game rounds</i>	17
Редкий лес / <i>Light forest</i>	51
Результат схватки / <i>Combat result</i>	24
Река / <i>River</i>	51

С

Сдвинуть / <i>Displace</i>	46
Символ по умолчанию / <i>Automatic symbol</i>	12
Символы на гранях кубиков / <i>Symbols on dice</i>	12
Синие кубики / <i>Blue dice</i>	12
Следуем за лидером (правило от- ряда) / <i>Follow the Leader</i>	5
Сломанный отряд / <i>Demoralized unit</i>	37
Смертоносный / <i>Lethal</i>	50
Смещение отрядов на поле боя / <i>Shove, attract, place and displace</i> ..	45
Снижение стресса в конце раунда / <i>Reduce stress</i>	38
Снижение характеристик за не- скольких противников / <i>Penalty for multiple combats</i>	27
Событие (правила и жетон) / <i>Event</i>	18
Совершил рывок (только что) / <i>Have charged</i>	32

Совершить рывок / <i>Charge</i>	31
Соприкасаться / <i>Adjacent</i>	29
Состояния / <i>States</i>	39
Сохраняется (активное закли- нание) / <i>Remain active</i>	42
Союзные, вражеские и нейтраль- ные отряды / <i>Allied, enemy and neutral units</i>	9
Сплотиться (действие для слом- ленного отряда) / <i>Rally a demoralized unit</i>	38
Стена / <i>Wall</i>	51
Стоимость (отряда) / <i>Cost</i>	6
Стоимость в очках набора войска / <i>Point value</i>	6
Столкнуться / <i>Collide</i>	46
Стрельба (атака дальнего боя) / <i>Projectile attack</i>	28

Стресс и боевой дух / <i>Stress and morale</i>	36
Стресс и последствия / <i>Effects of stress</i>	36
Строение, небольшое / <i>Structure, small</i>	51
Строй нарушен / <i>Broken formation</i>	9
Схватка (атака ближнего боя) / <i>Combat</i>	24
Сценарии / <i>Scenarios</i>	52
Счётчик ходов / <i>Turn counter</i>	17

Т

Таблица эффектов Гнили / <i>Table, Tinge effects</i>	43
Термины и ключевые слова / <i>Terms and keywords</i>	45
Техника / <i>Manned</i>	48
Типичные элементы ландшафта / <i>Basic terrain elements</i>	51
Триггер / <i>Switch</i>	23
Труднопроходимый / <i>Rugged</i>	50

У

Ужасный вид / <i>Intimidating</i>	49
Укрытие / <i>Cover</i>	49
Укрытие (ландшафт) / <i>Cover (terrain)</i>	51
Укрытие при атаке дальнего боя / <i>Cover (rules for ranged attack)</i>	30
Уничтожение отряда / <i>Destroyed unit</i>	40
Уничтожение отряда с персо- нажем / <i>Destroyed units with Characters</i>	36
Урон / <i>Damage</i>	40
Урон после атаки / <i>Damage after attack</i>	31

Усиление (заклинания) / <i>Alteration</i>	41
Условия (навыка) / <i>Requirements</i> ..	33
Условия, характеристики и ключевые слова заклинаний / <i>Requirements and properties</i>	42
Успех (символ) / <i>Success</i>	12
Устрашающий / <i>Sinister</i>	51
Уязвим (состояние) / <i>Vulnerable</i> ..	39

Ф

Фаза ходов (раунд) / <i>Turns phase</i> ..	18
Фракция войска / <i>Faction</i>	15

Х

Ход / <i>Turn</i>	18
Ход игры / <i>Play the Game</i>	17

Ц

Цели сценария / <i>Objectives</i>	53
Цена магии / <i>The price of magic</i>	41

Ч

Чёрные кубики / <i>Black dice</i>	12
Черты / <i>Characteristics</i>	6
Численность отряда / <i>Number of models per unit</i>	5
Численность отряда и боевые характеристики / <i>Number of units and combat panel</i>	40
Что нужно для игры? / <i>What do you need to play?</i>	4

Ш

шаблон (элемента ландшафта) / <i>Template</i>	49
Шаг (ш) / <i>Stride</i>	10

Щ

Щит (символ) / <i>Block</i>	12
-----------------------------------	----

Э

Элементы ландшафта, типичные / <i>Terrain elements, basic</i>	51
Элементы ландшафта: расстояние между ними? / <i>Terrain, distance between</i>	16
Элементы ландшафта: сколько нужно для игры? / <i>Terrain elements, number of</i>	15
Элита / <i>Elite</i>	49
Эффекты Гнили / <i>Tinge effects</i>	43

Я

Ярость / <i>Raging</i>	49
Ярость берсерка / <i>Berserker Rage</i>	49

АЛФАВИТНЫЙ УКАЗАТЕЛЬ (RU-EN)

#

1. Prepare the gaming table /
1. Подготовьте поле (стол) ... **14**
2. Choose the scenario /
2. Выберите сценарий..... **15**
3. Recruit your company /
3. Наберите войска **15**
4. Form your command token reserve (COM) /
4. Сформируйте свои запасы командных жетонов (КОМ) **15**
5. Decide who has the initiative /
5. Определите, кто получит инициативу **16**
6. Prepare the terrain elements /
6. Разместите элементы ландшафта **16**
7. Choose the deployment zone /
7. Выберите зоны расстановки. **16**
8. Deploy your units /
8. Расставьте свои отряды... **16**

A

- Activate a unit /
Активация отряда..... **20**
- Activation token /
Жетон активации отряда..... **18**
- Active spells /
Активные заклинания
(Сохраняется)..... **44**
- Adjacent / Соприкасаться..... **29**
- Aim / Прицельный огонь **48**
- Allied, enemy and neutral units /
Союзные, вражеские и нейтральные отряды..... **9**
- Alteration /
Усиление (заклинания)..... **41**
- Ambusher / Засада..... **47**
- Assault / Пойти в натиск..... **31**
- Assign damage to units with Characters /
Распределение урона в отряде с персонажем..... **36**
- Attack / Атаковать..... **23**
- Attack dice / Кубики атаки **12**
- Attract / Притянуть..... **45**
- Attributes / Атрибуты..... **6**
- Automatic /
Всегда успешно (заклинание)... **42**
- Automatic symbol /
Символ по умолчанию **12**
- AVB / МАКС (максимум копий в войске)..... **6**

B

- Barricade / Баррикада..... **51**
- Basic concepts /
Основные правила..... **10**
- Basic terrain elements / Типичные элементы ландшафта..... **51**
- Behaviour (neutral unit) / Поведение нейтрального отряда..... **53**
- Berserker Rage /
Ярость берсерка **49**
- Black dice / Чёрные кубики..... **12**
- Block / Щит (символ) **12**
- Block (spell) /
Прервать (заклинание)..... **42**
- Block a spell /
Как прервать заклинание..... **42**
- Block LoS / Блокирует ЛВ..... **50**
- Bloodlust / Кровожадность **47**
- Blue dice / Синие кубики..... **12**
- Broken formation /
Строй нарушен..... **9**
- Building / Здание..... **51**

C

- Cancel a die / Отмените кубик... **45**
- Cancel a symbol /
Отмените символ..... **45**
- Cast a spell /
Колдовать заклинание..... **33**
- Casting a spell /
Как колдовать заклинание..... **41**
- Casualty / Жертва (потеря бойца из-за урона)..... **40**
- Chain of command / Лидер отряда и персонаж-офицер.... **33**
- Change of initiative / Инициатива, смена в конце раунда..... **20**
- Character as members of a unit /
Персонаж в составе отряда..... **35**
- Characteristics / Черты..... **6**
- Characters / Персонажи..... **33**
- Characters joining a unit /
Вступление персонажа в отряд..... **34**
- Characters leaving their unit / Если персонаж покидает отряд.... **35**
- Characters with two game profiles /
Если у персонажа две карты профиля..... **6**
- Charge / Совершить рывок..... **31**
- Collide / Столкнуться **46**
- Combat /
Схватка (атака ближнего боя). **24**

Combat capacity /

- Боеспособность отряда **40**
- Combat panel / Боевые характеристики отряда..... **7**
- Combat panel and damage / Боевые характеристики и урон..... **40**
- Combat result /
Результат схватки **24**
- Command skills /
Командные навыки **38**
- Command tokens /
Командные жетоны..... **38**
- Commander /
Командующий войска..... **15**
- Conquest /
Значение контроля отряда..... **7**
- Consolidated progress /
Закрепление на местности..... **55**
- Contradiction / Противоречие.. **10**
- Control an objective /
Захват цели **53**
- Cost / Стоимость (отряда) **6**
- Cover / Укрытие **49**
- Cover (rules for ranged attack) /
Укрытие при атаке дальнего боя **30**
- Cover (terrain) /
Укрытие (ландшафт) **51**
- ## D
- Damage / Урон..... **40**
- Damage after attack /
Урон после атаки..... **31**
- Deals X damage /
Наносит X урона..... **40**
- Defense dice / Кубики защиты.... **12**
- Demoralized unit /
Сломанный отряд **37**
- Dense forest / Густой лес..... **51**
- Destroyed unit /
Уничтожение отряда..... **40**
- Destroyed unit additional movement /
Перемещение за уничтожение отряда..... **25**
- Destroyed units with Characters /
Уничтожение отряда с персонажем **36**
- Dice and symbols /
Кубики и символы **12**
- Dice pools /
Набор кубиков для броска..... **12**
- Disarmed /
Обезоружен (состояние) **39**

Dispel / Рассеивание.....	48	High Command / Высший чин (персонаж).....	15	Melee / Ближний бой (атака).....	24
Displace / Сдвинуть.....	46	Hold and shoot / Встречный залп (дальний бой в ответ на рывок).....	32	Miniatures. Troops and units / Миниатюры: бойцы и отряды	5
Distances and measurements / Измерение расстояний.....	10	Hollow symbol / Призрачный символ.....	12	MOR / ДУХ (боевой дух отряда) ...	6
Divider () / Вертикальная линия « » (разделитель в условии).....	33	Hostile / Враждебность.....	54	Morale (MOR) / Боевой дух отряда (ДУХ).....	36
Duration / Длительность (заклинания)....	42	How to resolve contradictions / Если правила противоречат друг другу.....	10	MOV / ДВЖ (значения движения)....	6
Е				Move / Переместиться.....	20
Effects of stress / Стресс и последствия.....	36			Multiple combats / Ближний бой с несколькими противниками..	27
Elite / Элита.....	49	I		N	
End of Round token / Жетон конца раунда.....	18	Immovable / Непокосибимость....	47	Name / Название (отряда).....	6
End of the game / Конец игры (только в конце раунда).....	20	Immunity to a state / Невосприим- чивость к состоянию.....	39	Neutral units / Нейтральные отряды.....	53
End of the round / Конец раунда.....	19	Impassable / Непроходимый.....	50	No LoS / Без ЛВ (заклинание)....	42
Engage in combat / Ввязаться в схватку.....	22	index / Алфавитный указатель....	57	No one gets left behind / Войско не стоит на месте (правило в конце раунда).....	19
Event / Событие (правила и жетон)..	18	INI (neutral unit initiative) / ИНИ (инициатива нейтр. отряда) ..	53	Number of models per unit / Численность отряда.....	5
F		Initiative / Инициатива.....	16	Number of units and combat panel / Численность отряда и боевые характеристики.....	40
Face to Face roll / Встречный бросок.....	13	Initiative token / Жетон инициативы.....	16	O	
Faction / Фракция войска.....	15	Intimidating / Ужасный вид.....	49	Objectives / Цели сценария.....	53
Fearless / Бесстрашие.....	46	J		Officer / Офицер (персонаж).....	6
Fence / Забор.....	51	Join a unit / Вступает в отряды (ключевое слово).....	33	Opportunity attack / Атака по возможности.....	22
Fix a die / Выберите грань кубика.....	45	Join during activation / Вступление во время боя.....	34	Orange dice / Оранжевые кубики.....	12
Flee / Обратиться в бегство (действие).....	37	Join during deployment / Вступление до начала боя (при расстановке).....	34	Other allies / Другие союзники (в правилах)....	9
Fog of death / Гиблый туман.....	56	K		Out of combat / Выбыть из боя (из-за урона).....	40
Follow the Leader / Следуем за лидером (правило отряда)....	5	Keywords / Ключевые слова.....	46	P	
Forest, light/dense / Лес, редкий или густой.....	51	Keywords and Terrain elements / Ключевые слова для ланд- шафта.....	50	Pass / Пропустить ход.....	18
Frightened / Испуган (состояние).	39	L		Passive skill / Пассивный навык....	7
G		Lake / Озеро.....	51	Penalty for multiple combats / Снижение характеристик за нескольких противников.....	27
Game profile / Профиль отряда....	6	Large / Огромные размеры.....	48	Perform a skill / Использовать навык.....	32
Game profile in unit / Профиль (пер- сонажа) в составе отряда.....	34	Lethal / Смертоносный.....	50	Permanent / Действует всегда....	46
Game rounds / Раунды и ходы....	17	Light forest / Редкий лес.....	51	Place / Поместить.....	46
Game size / Размер войск (в очках найма)..	15	Line of Sight (LoS) / Линия видимости.....	10	Play the Game / Ход игры.....	17
Game summary / Об игре.....	4	Long action / Долгое действие ...	20	Point value / Стоимость в очках набора войска.....	6
Golem / Голем.....	46	Long template / Большая линейка (более 5 ш)....	10	Positioning maneuvers / Манёвр перестроения.....	25
Green dice / Зелёные кубики.....	12	LoS / ЛВ (Линия видимости).....	10	Preferred Terrain / Знакомая местность.....	47
H		Losing unit / Побеждённый в схватке (получает стресс)....	24	Prepare the Game / Подготовка к игре.....	14
Have charged / Совершил рывок (только что).....	32	M		Profile card / Карта профиля.....	6
Heal / Лечение ран.....	40	Magic / Магия.....	41		
Hedge / Изгородь.....	52	Manned / Техника.....	48		

Projectile attack / Стрельба (атака дальнего боя).....	28	Simple action / Обычное действие	20	Tinge / Гниль.....	41
Pursue the unit / Преследовать оттеснённый отряд.....	24	Simple roll / Обычный бросок.....	12	Tinge effects / Эффекты Гнили.....	43
Push back the defeated unit / Оттеснить побеждённый отряд.....	24	Sinister / Устрашающий.....	51	Tokens when joining a unit / Жетоны на карте при всту- плении в отряд	34
R		Slowed / Замедлен (состояние)....	39	Tokens when leaving a unit / Жетоны на карте при поки- дании отряда	35
Raging / Ярость.....	49	Small structure / Небольшое строение	51	Trap / Ловушка.....	50
Rally a demoralized unit / Сплотиться (действие для сломленного отряда).....	38	Special / Знак (символ ! на кубике).....	12	Troop Leader / Лидер отряда.....	5
Range / Дистанция.....	29	Special deployment / Особые условия расстановки....	16	Turn / Ход.....	18
Ranged attack / Дальний бой (стрельба)	28	Spellcasters and spells / Заклинатели и заклинания.....	41	Turn counter / Счётчик ходов....	17
Ranged attack on a combat / Дальний бой по цели, вяжавшейся в схватку.....	31	Spells with duration / Заклинания с Длительностью ...	44	Turn order token stack / Порядок жетонов на счётчике ходов	17
Recover / Восстановление бойцов.....	40	Start of the round / Начало раунда	17	Turns phase / Фаза ходов (раунд) ..	18
Red dice / Красные кубики	12	States / Состояния	39	U	
Reduce stress / Снижение стресса в конце раунда.....	38	Stress and morale / Стресс и боевой дух.....	36	Unit adjacent to a terrain element / Отряд соприкасается с элемен- том ландшафта	50
Remain active / Сохраняется (активное заклинание)	42	Stride / Шаг (ш)	10	Unit inside a terrain element / Отряд в элементе ланд- шафта	50
Repeat a die / Перебросьте кубик	45	Structure, small / Строение, небольшое.....	51	Unit within "X" strides from a terrain element / Отряд в пределах X шагов от элемента ландшафта.....	50
Repeat a roll / Перебросьте бросок (все кубики)	45	Success / Успех (символ)	12	Units and formation / Отряды и строй.....	9
Requirements / Условия (навыка) ..	33	Support / Персонаж поддержки....	6	V	
Requirements and properties / Условия, характеристики и ключевые слова заклинаний....	42	Switch / Триггер	23	Victory points (VP) / Победные очки (ПО)	52
Reroll for charge / Перебросить бросок атаки при рывке.....	32	Symbols on dice / Символы на гранях кубиков.....	12	VP (Victory Points) / ПО (победные очки)	52
Rest / Отдохнуть	33	T		Vulnerable / Уязвим (состояние) ...	39
River / Река.....	51	Table, Tinge effects / Таблица эффектов Гнили.....	43	W	
Rolls, dice and symbols / Кубики, символы и броски	45	Take positions / Захват позиций....	55	W / РАН (максимум ран).....	6
Rough terrain / Пересечённая местность.....	51	Take X damage / Получить X урона	40	Wall / Стена	51
Rounds (scenario) / Количество раундов.....	52	Target (spell keyword) / Нужна цель (заклинания).....	42	What do you need to play? / Что нужно для игры?.....	4
Rugged / Труднопроходимый.....	50	Template / линейка (для измерения расстояний)	10	Willpower (WP) test / Проверка воли (ВОЛ).....	12
Ruins / Развалины	51	Template / шаблон (элемента ланд- шафта).....	49	Winning unit / Победитель схватки.....	24
S		Terms and keywords / Термины и ключевые слова.....	45	Within X strides / В пределах X шагов.....	29
Scenarios / Сценарии	52	Terrain / Ландшафт.....	49	WP / ВОЛ (воля отряда).....	6
Scoring / Победные очки в сценарии.....	52	Terrain Element Base / Подставка (основание) элемента ландшафта	49	Y	
Scout / Разведка.....	48	Terrain elements, basic / Элементы ландшафта, типичные.....	51	Yellow dice / Жёлтые кубики.....	12
Short template / Малая линейка (2-5 ш).....	10	Terrain elements, number of / Элементы ландшафта: сколько нужно для игры?.....	15		
Shove / Оттолкнуть.....	45	Terrain, distance between / Элементы ландшафта: расстояние между ними?	16		
Shove, attract, place and displace / Смещение отрядов на поле боя ..	45	The price of magic / Цена магии....	41		

ТЕРМИНЫ

Aestari — Эстари
Alven — Альвены
AP (Arcane Points) — МО (магические очки), вид ПО
Arcane points (AP) — Магические очки (МО), вид ПО
Ashen — Пепельные
Cavalry — Кавалерия
Darkminded — Тёмный разум
Dead Flesh — Мёртвая плоть
Dwarf — Дварфы
Elf — Эльфы
Feudom — Феода
Fog — Туман
Ghent — Гент
Hegemony of Embersig — Гегемония Эмберсиг
High Command — Высший чин
Human — Люди
Infantry — Пехота
Knight — Рыцари
Lindwurm — Линдвурм
Living Flesh — Живая плоть

Mercenary — Наёмники
Merchant Alliance — Торговый Союз
Military points (MP) — Военные очки (ВО), вид ПО
Mounthaven — Маунтхэйвен
MP (Military Points) — ВО (военные очки), вид ПО
Nemorous — Лесистые
Noble — Дворянство
Northern Tribes — Северные племена
Ork — Орки
Priestess — Жрица
Projectile — Можно метать
Red Caps — Красные колпаки
Risen — Восставшие
Scions of Yaldabaoth — Сыны Ялдабаофа
Shadow — Тени
Spellcaster — Заклинатель
Sjenann — Сиенанны
Tinge — Гниль
Varank — Варанки

Warcrow. Веб-версия правил на русском языке.
 Версия 1.0 с FAQ от мая 2025 г.

Переводчик: Данила Евстифеев

Дизайнер-верстальщик: Антон Русин

За помощь в подготовке веб-версии правил благодарим: Андрея Кулешова, Виктора Французова, Владимира FinalForm Сагалова, Даниила Александрова, Дмитрия С.

