

WARCROW

ОБНОВЛЕНИЕ ОСНОВНЫХ ПРАВИЛ ДО ВЕРСИИ 1.5



ОБНОВЛЕНИЕ ПРАВИЛ WARCROW

Данное обновление заменяет текст правил Warcrow версии 1,0 (от августа 2024 года).

Примечание: некоторые из этих изменений уже были внесены в русскоязычные правила (см. пометки «FAQ от Corvus Belli», а также вопросы и ответы).

ЕСЛИ ПРАВИЛА ПРОТИВОРЕЧАТ ДРУГ ДРУГУ

[...]

- Правила на картах профилей отрядов имеют приоритет над правилами в этой книге.
- Если противоречие не было разрешено с помощью трёх пунктов выше, то игрок с жетоном инициативы принимает финальное решение.

ЕСЛИ ЭФФЕКТЫ СРАБАТЫВАЮТ ОДНОВРЕМЕННО

Если два или более эффектов срабатывают одновременно, игрок с жетоном инициативы выбирает, в каком порядке применять их эффекты.

ЭФФЕКТЫ, КОТОРЫЕ ДЕЙСТВУЮТ ВСЕГДА

(Уже добавлено в русскую версию правил — см. «Действует всегда» в разделе «Ключевые слова»)

РАУНДЫ И ХОДЫ — РАЗДЕЛ «НАЧАЛО РАУНДА»

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 , 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»):

РАУНДЫ И ХОДЫ — РАЗДЕЛ «КОНЕЦ РАУНДА»

СНИЗЬТЕ СТРЕСС ОТРЯДОВ

[...]

(НОВЫЙ) ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

Units that have at least one  token in their profile must face the effects of the tinge (see “Tinge Effects”).

РАУНДЫ И ХОДЫ — РАЗДЕЛ «ФАЗА ХОДОВ», БЛОК «ПРОПУСТИТЬ ХОД»

[...]

Если у вас не осталось отрядов, которые вы можете активировать, вы обязаны пропустить ход.

АКТИВАЦИЯ ОТРЯДА

[...]

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

За одну активацию один отряд может сделать следующее:

- А) (новое) Совершить не более двух разных **обычных действий** в любом сочетании (либо переместиться дважды). Обычными действиями считаются:
 - [...]
 - (новое) Использовать навык Гнили
- Б) Совершить одно **» долгое действие**:
 - » [...]

(НОВОЕ) ОБЪЯВЛЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Прежде чем совершить какое-либо действие (в т. ч. в составе другого действия), убедитесь, что все требования и условия для него выполнены, а затем **объявите**, какое действие вы будете совершать. Эффекты, связанные с объявлением действия (т. е. «собирается»), применяются перед эффектами объявленного действия. Примеры:

- Долгое действие «Совершить рывок» состоит из двух компонентов — *переместиться для рывка* и *атаковать цель рывка*. Прежде чем совершать каждый из этих компонентов, вы обязаны будете объявить об этом.
- Навык Первопроходцев «Мортира» требует атаковать цель в дальнем бою. Перед этой атакой вы будете обязаны объявить её (как для действия «Атаковать»).

Важно: если обычное действие требует, чтобы во время него отряд совершил (объявил) ещё одно действие, это вложенное действие НЕ учитываются для максимума действий за активацию.

Пример: Первопроходцы сначала перемещаются, а затем используют навык «Мортира», во время которого они должны атаковать другой отряд — но это вложенное действие «Атаковать» считается частью действия «Использовать навык».

ЛИНИЯ ВИДИМОСТИ

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ

[...]

Обратите внимание:

- За один ход отряду разрешается переместиться один раз и использовать второе **обычное действие**. Отряд может переместиться, чтобы остаться стоять на месте (т. е. переместиться на 0-0).

ПЕРЕМЕСТИТЬСЯ — РАЗДЕЛ «ВВЯЗАТЬСЯ В СХВАТКУ»

[...] 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.
- (новое) **Использовать навык** — но целью навыка всегда должен быть либо сам отряд, либо противник, с которым он ввязался в схватку в данный момент.
- (новое) **Использовать навык Гнили** — но целью заклинания всегда должен быть либо сам отряд, либо противник, с которым он ввязался в схватку в данный момент.

АТАКОВАТЬ — РАЗДЕЛ «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 противника, в шаге 1 («Возьмите нужные вам кубики для броска») 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 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, если вплотную с ним стоят хотя бы 2 отряда противника.

АТАКОВАТЬ — РАЗДЕЛ «АТАКА ДАЛЬНОГО БОЯ»

(НОВОЕ) АТАКА ДАЛЬНОГО БОЯ ПРОТИВ ПЕРСОНАЖА

Если вражеский персонаж находится в пределах 5 шагов от вражеского отряда *Огромных размеров* или вражеского отряда численностью не менее 2 бойцов, вы **не можете атаковать** его в дальнем бою.

АТАКОВАТЬ — РАЗДЕЛ «АТАКА БЛИЖНЕГО БОЯ»

РЕЗУЛЬТАТ СХВАТКИ: ПОБЕДИТЕЛЬ И ПОБЕЖДЁННЫЙ

[...]

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 немедленно получает стресс~~ за проигрыш в схватке.

[...]

ОТТЕСНИТЬ ПОБЕЖДЁННЫЙ ОТРЯД

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

ПЕРСОНАЖ — РАЗДЕЛ «ВСТУПЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖА В ОТРЯД»

А. ДО НАЧАЛА БОЯ (РАССТАНОВКА)

Если у отряда есть Засада или Разведка: НЕ выставляйте миниатюру персонажа на поле боя. Поместите его карту профиля под карту отряда, в который он вступил. Вы сможете выставить его на поле боя только одновременно с этим отрядом и только в его составе.

Если у отряда есть Засада или Разведка: отряд может воспользоваться этим ключевым словом только в том случае, если он ещё НЕ был выставлен на поле боя (см. вопрос и ответ к ключевому слову «Засада»). НЕ выставляйте миниатюру персонажа на поле боя. Поместите его карту профиля под карту отряда, в который он вступил. Вы сможете выставить его на поле боя только одновременно с этим отрядом и только в его составе.

УРОН, СТРЕСС, СОСТОЯНИЯ И ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ НА КАРТЕ ПРОФИЛЯ

[...]

- Ж Жетоны Гнили: сравните текущие значения Ж персонажа и отряда. Оставьте наибольшее значение на карте отряда, а прочие Ж сбросьте.

ПЕРСОНАЖ В СОСТАВЕ 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.~~

Персонаж в составе отряда НЕ считается отрядом, однако сохраняет свои черты и ключевые слова (т.е. НЕ наследует их от отряда, в который вступил).

Эффекты, действующие на персонажей, НЕ действуют на персонажей в составе отрядов (если не сказано иное). Примеры:

- «Когда вражеский отряд выбирает целью атаки другого союзного персонажа...» — НЕ срабатывает, если враг выбирает целью отряд с персонажем в составе.

- «В пределах 5 и от <...> союзного Лесистого отряда» — НЕ срабатывает рядом с отрядом без черты «Лесистые», даже если в его составе есть персонаж с чертой «Лесистые».

ЕСЛИ ПЕРСОНАЖ ПОКИДАЕТ ОТРЯД

(замена) В начале вашей активации вы можете заставить вашего персонажа покинуть отряд. В этом случае сделайте следующее:

- Объявите, что персонаж покидает отряд, в котором он находится. С этого момента он перестаёт считаться его частью: перераспределите жетоны на карте персонажа и отряда (см. далее).
- Активируйте этого персонажа по обычным правилам.
- Если данный персонаж — офицер, поместите нового лидера отряда на место, где находился этот персонаж в начале своей активации, чтобы отряд не нарушал строй.

Ограничение: персонаж **не может** покинуть отряд, который является **ввязавшимся в схватку**.

УРОН, СТРЕСС, СОСТОЯНИЯ И ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ НА КАРТЕ ПРОФИЛЯ

Если на карте профиля отряда есть жетоны, в тот момент, когда персонаж перестаёт считаться его частью, сделайте следующее:

- [...]
- (новое) **Жетон сломленного отряда:** персонаж получает свой жетон сломленного отряда. Поместите парный ему жетон на счётчик ходов на то же деление, что и у отряда, который он покинул.
- **Жетоны эффектов:** остаются на карте профиля отряда.

СОСТОЯНИЯ



Испуган: при проверке ВОЛ отряд должен немедленно перебросить её (не более 1 раза для каждой проверки), если выпал хотя бы 1 ★.

Уберите этот жетон **после проверки ВОЛ для этого отряда**.



Замедлен: когда отряд совершает действие «Переместиться» или «Пойти в натиск», он может использовать только **одно** значение ДВЖ (только А **или** только В 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 2 или 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.

Пока это состояние действует, вы не можете добавлять модификаторы к броскам атаки.

Уберите этот жетон **после розыгрыша результатов броска**, 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.

Пока это состояние действует, вы не можете добавлять модификаторы к броскам защиты.

Уберите этот жетон **после розыгрыша результатов броска**, в которой сработал его эффект. Но если вам не пришлось отменять ни одного кубика, состояние остаётся у отряда.

- (новое) **Жетоны Гнили:** значение Гнили персонажа становится равно значению Ж отряда.

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ

Отряд получает стресс при следующих условиях:

- **В конце активации** В момент активации, но только если отряд уже был активирован ранее в этом раунде (см. «Активация отряда»);

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ — РАЗДЕЛ «СТРЕСС И ПОСЛЕДСТВИЯ»

Если у отряда есть жетон активации и его значение стресса равно или превышает его ДУХ, в свою активацию этот отряд может выполнять только долгое действие «» Отдохнуть» (см. ранее).

СТРЕСС И БОЕВОЙ ДУХ — РАЗДЕЛ «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»).

Но если значение стресс отряда превысит его ДУХ на 2 и более, отряду потребуется выбросить хотя бы 2 ★, чтобы пройти эту проверку ВОЛ. Например, отряд с ДУХ 2 и уровнем стресса 4 должен будет пройти проверку ВОЛ со сложностью 2 ★.

[...]

Если отряд сломлен:

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

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.

Если отряд с жетоном состояния получает невосприимчивость к этому состоянию, немедленно сбросьте этот жетон.

УРОН

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

МАГИЯ

КАК КОЛДОВАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ

Примечание: если в шаге 3 все условия выполнены, после него действие «Колдовать заклинание» считается объявленным.

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.
3. 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.
4. Если у оппонента есть отряды, которые могут прервать заклинание (*Заклинатели*, *Рассеивание*), один из них может попытаться прервать его.
5. Ваш *заклинатель* бросает своё ВОЛ. Если отряд оппонента пытается прервать заклинание, это считается встречным броском — значение ВОЛ *заклинателя* против броска прерывания. В противном случае это считается обычной проверкой ВОЛ.
Ваш отряд-*заклинатель* может получить 1 ⚡, чтобы добавить 1 ★ к своему броску ВОЛ (не более одного раза за бросок).
6. В случае успеха для *заклинателя* примените эффекты заклинания с учётом всех использованных усилений.
7. В случае успеха для *заклинателя* проведите бросок Гнили (см. «Бросок Гнили» далее).

(НОВОЕ) БРОСОК ГНИЛИ

Если отряд получил ⚡ при успешном применении заклинания или использовал ♦ усиления, он подвергается риску поражения Гнилью. В этом случае проделайте следующее:

1. Возьмите нужные кубики для **броска Гнили**. За каждое использованное усиление заклинания добавьте его стоимость в ♦ к броску. Если вам нужно добавить ♦ к броску Гнили, когда в нём уже есть 3 чёрных кубика, вместо этого добавьте ♦ синий кубик; а если в броске Гнили также есть 3 синих кубика, вместо этого добавьте ♦ зелёный кубик. Максимальный размер броска Гнили — 9 кубиков (по 3 кубика защиты каждого цвета):

2. **Бросьте кубики.** Ваш отряд-*заклинатель* получает по 1 ⚡ за каждый □ в броске Гнили.
3. Если у вашего отряда-*заклинателя* есть хотя бы один ⚡, после этого примените эффекты Гнили (см. «Эффекты Гнили»).

(НОВОЕ) УСИЛЕНИЯ ГНИЛЮ

Некоторые отряды-*заклинатели* могут усиливать свою магию за счёт Гнили. Такие усиления заклинания отмечены значком ⚡ вместо чёрного кубика. Если вы использовали одно или несколько усилений Гнилью, в случае успешного броска в шаге 5 данный отряд должен потратить указанное число ⚡ со своей карты профиля согласно каждому использованному усилению Гнилью. После этого следуйте обычным правилам.

Отряд-*заклинатель* **не может** использовать усиление Гнилью, если на его карте профиля недостаточно ⚡ жетонов Гнили, чтобы оплатить его использование.

Помните, что каждое усиление можно использовать только один раз за действие.

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 на поле боя есть хотя бы один ваш отряд-*заклинатель*.

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

1. В шаге 4 действия «Колдовать заклинание» отряда оппонента объявите, что ваш отряд собирается прервать его.
2. Возьмите 3 чёрных кубика для броска прерывания. В шаге 5 вы бросите их во время встречного броска против ВОЛ оппонента. За каждый □ в вашем результате броска отмените 1 ★ в результате броска ВОЛ вражеского отряда, *колдующего заклинание*.
3. За каждый □ в вашем результате броска ваш отряд получает жетон Гнили.
4. Если вы выбросили хотя бы один □, в конце данной активации сработают эффекты Гнили вашего отряда (см. «Эффекты Гнили»).

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



(НОВОЕ) ✖ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НАВЫК ГНИЛИ

Если на карте профиля отряда указан навык Гнили, его можно использовать во время активации этого отряда. Он считается **обычным действием** (если не указано иное). Если отряд *использует навык Гнили*, он должен потратить 1 ✖, чтобы применить его эффекты.

ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ

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.

Определите, какая строка соответствует текущему значению Гнили отряда, и примените соответствующий эффект согласно таблице для вашей фракции.

(НОВОЕ) ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГНИЛИ	
ЗНАЧЕНИЕ ГНИЛИ	ЭФФЕКТ
1–4	Отряд получает 1 стресс.
5–6	Отряд получает 1 стресс и 1 🩸.
7 и выше	Уничтожьте этот отряд. Каждый отряд в пределах 5 шагов от него получает 1 ✖.

(НОВОЕ) ТАБЛИЦА ЭФФЕКТОВ ГНИЛИ ДЛЯ СЫНОВ ЯДАВАОФА	
ЗНАЧЕНИЕ ГНИЛИ	ЭФФЕКТ
1	Нет эффекта!
2–7	Бросьте 1 🎲 и примените эффект согласно выпавшей ГРАНИ кубика: ★: Отряд получает 1 стресс ★!: Отряд получает 1 ✖ ★/ : Отряд получает состояние «Замедлен» ☆!: Сдвиньте (3) этот отряд !: Отряд лечит 1 🩸 / : Отряд получает 1 🩸
8 и выше	Уничтожьте этот отряд. Каждый отряд в пределах 5 шагов от него получает 1 ✖.

ПРОВЕРЬТЕ ЭФФЕКТЫ ГНИЛИ В КОНЦЕ РАУНДА

В конце 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): становится целью эффекта Гнили (см. «Эффекты Гнили» выше).

ПЕРЕБРОСЬТЕ КУБИК

[...] Один эффект может перебросить кубик(и) только один раз.

СМЕЩЕНИЕ ОТРЯДОВ НА ПОЛЕ БОЯ

Запрещается отталкивать, притягивать, помещать и сдвигать отряды так, чтобы они покинули поле боя или оказались за его пределами.

СТОЛКНУТЬСЯ

Если отряд, который *оттолкнули*, *притянули* или *сдвинули*, в процессе такого перемещения соприкасается с элементом ландшафта с ключевым словом *Непроходимый* или с другим отрядом, считается, что он **столкнулся** с ним. Это важно для некоторых эффектов.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА КРОВОЖАДНОСТЬ (X)

Если на момент активации отряд не является *ввязавшимся в схватку* ни с одним вражеским отрядом, он **должен** ➤ *пойти в натиск* или ➤ *совершить рывок* против <...>

[...]

Пойдя в натиск или *совершив рывок* из-за эффекта *Кровожадности* против цели, отряд может перебрасывать свой бросок атаки по этой цели один раз в каждую активацию, в течение которой он остаётся *ввязавшимся в схватку* с ней (в т.ч. при своём *рывке* или *натиске*).

[...]

РАССЕИВАНИЕ (D)

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

ЭЛИТА

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)

УЖАСНЫЙ ВИД (N)

Когда этот отряд *ввязывается в схватку* или *другой отряд ввязывается с ним в схватку*, вражеский отряд должен немедленно пройти проверку ВОЛ. <...>

(новое) Отряд может пострадать от эффекта ключевого слова *Ужасный вид* только один раз за активацию.

ЗНАКОМАЯ МЕСТНОСТЬ (E)

[...]

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.

РАЗВЕДКА

[...]

В свой ход вместо активации отряда на поле боя вы можете активировать невыставленный отряд с *Разведкой*, но только следующим образом:

РАЗМЕЩЕНИЕ НЕВЫСТАВЛЕННОГО ОТРЯДА С РАЗВЕДКОЙ НА ПОЛЕ БОЯ

Отряд с *Разведкой* всегда должен соблюдать следующие правила:

- Он может быть размещён (выставлен) в любой точке вашей зоны расстановки, но так, чтобы он НЕ соприкасался с вражеским отрядом (не может ввязаться в схватку).
- Он может быть размещён (выставлен) 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.

АКТИВАЦИЯ НЕВЫСТАВЛЕННОГО ОТРЯДА С РАЗВЕДКОЙ ПОСЛЕ НАЧАЛА БОЯ

После начала игры в свой ход вы можете активировать свой невыставленный отряд с *Разведкой*. В этом случае проделайте следующее:

- Выставьте его на поле боя с соблюдением правил выше.
- После этого немедленно активируйте размещённый отряд с *Разведкой*, но в данную активацию он может совершить ТОЛЬКО одно обычное действие (второе считается потраченным на действие «Переместиться»).

(НОВОЕ) ГНИЛЬ

Название на английском: **Tinge**

В начале каждого раунда отряд с этим ключевым словом получает 1 Ж жетон Гнили.

ПЕРСОНАЖ С КЛЮЧЕВЫМ СЛОВОМ ГНИЛЬ В СОСТАВЕ ОТРЯДА

Пока в составе отряда есть персонаж с ключевым словом *Гниль*, отряд также получает ключевое слово *Гниль*. Поэтому в начале каждого раунда отряд с таким персонажем получает 1 Ж.

ПЕРСОНАЖ С КЛЮЧЕВЫМ СЛОВОМ ГНИЛЬ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ПОЛЯ БОЯ

Если персонаж с ключевым словом *Гниль* находится за пределами поля боя (не выставлен на поле), он НЕ получает 1 Ж в начале раунда (и к нему НЕ применяются эффекты Гнили).

ТРИГГЕРЫ С ГНИЛЬЮ

Если в стоимости триггера есть символ(ы) Ж Гнили, отряд должен потратить указанное количество Ж жетонов Гнили, чтобы применить его эффект.

МОДИФИКАТОРЫ С ГНИЛЬЮ

Если в модификаторе значения атаки или защиты есть символ(ы) Ж Гнили, то отряд получает Ж жетон Гнили за каждый такой символ, когда добавляет кубики и символы этого модификатора к своему броску.

ТИПИЧНЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ ЛАНДШАФТА

ТРУДНОПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ ПЕРЕСЕЧЁННАЯ МЕСТНОСТЬ

[...]

Примечание: во избежание путаницы слово «Труднопроходимый» должно использоваться ТОЛЬКО для обозначения ключевого слова *Труднопроходимый*.

(НОВОЕ) ТУМАН

Туман в игре Warcrow представлен особыми жетонами Тумана. Каждый отряд, который завершает активацию в пределах 4 шагов от жетона Тумана, получает 1 Ж. Жетоны Тумана НЕ блокируют ЛВ и не влияют на перемещение. Отряд, который может размещать жетоны Тумана поле боя, НЕ может разместить новый жетон в пределах 10 шагов от другого жетона Тумана.

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА ДЛЯ ЛАНДШАФТА

СМЕРТОНОСНЫЙ (X : D)

Если отряд, соответствующий условию (X), в любой момент соприкоснётся 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. В ходе этой атаки данный элемент ландшафта НЕ может получить урон и НЕ может отталкивать побеждённый отряд. <...>

ЛОВУШКА

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».

(НОВОЕ) КАК РАЗМЕСТИТЬ ЛОВУШКУ

Отряд, способный размещать *Ловушки* на поле боя, должен следовать следующим правилам:

- Шаблон Ловушки имеет размер круга диаметром 6 шагов (если не указано иное).
- **Запрещается** размещать ловушки на *Непроходимом* ландшафте.
- Размещение *Ловушки* в пространстве, занятом отрядами, допускается, т.к. отряды НЕ являются элементами ландшафта. В этом случае зафиксируйте текущее расположение отрядов в пространстве на поле боя, где вы желаете разместить *Ловушку*, затем поднимите их миниатюры, поместите *Ловушку* под них и поставьте их точно в те позиции, где они находились перед этим. Будьте как можно более аккуратны, чтобы не нарушить расположение бойцов на поле боя.

НЕЙТРАЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

(Изменения уже добавлены в русскую версию правил)