



WARCRY

ПРЕДИСЛОВИЕ

Данный текст выступает в роли дополнения к базовой книге правил Warcry на русском языке, включающем в себя все актуальные поправки к правилам. Для большего удобства в текст встроены выноски из правил на английском языке. Примечания редактора (более понятные объяснения тех или иных правил) отмечены другим цветом.

Составление и редакция: **Desgaal** Верстка и оформление: **LDESAD**

Все права на игровую систему Warcry защищены и принадлежат Games Workshop. Выполнено для всех любителей Warcry усилиями комьюнити Warcry: Приморье.

СОДЕРЖАНИЕ

- I. ВАЖНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ
- II. ПОСТРОЕНИЕ РОСТЕРА
- III. ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ
- IV. ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ

I. ВАЖНЫЕ ПОЯСНЕНИЯ

1. Lastly, for rules purposes, fighters are not considered to be visible to themselves.

Наконец, для целей правил бойцы не считаются видимыми для самих себя.

2. When a fighter on a platform is targeted by an attack action, they are in cover if the fighter making the attack action is 2" or more vertically below the target fighter.

Когда боец на платформе становится целью атакующего действия, он находится в укрытии, если боец, совершающий атакующее действие, находится на 2 дюйма или более по вертикали ниже бойца-цели.

3. Fighters with the Monster runemark (👹) or Beast runemark (🐾) cannot carry treasure.

Бойцы с меткой Монстра (👹) или Зверя (🐾) не могут переносить сокровища.

4. If a fighter begins a move action carrying treasure, subtract 2 from their Move characteristic for that move action (to a minimum of 3) and they cannot fly during that move action.

In addition, fighters cannot make disengage actions while carrying treasure.

Если боец начинает действие движения, неся сокровище, вычтите 2 из его характеристики Движения для этого действия движения (минимум до 3), и он не сможет летать во время этого действия движения. Кроме того, бойцы не могут совершать действие отвода, неся сокровище.

II. ПОСТРОЕНИЕ РОСТЕРА

1. No more than 3 fighters with the Hero runemark () can be included in the warband (including the leader).

В отряд может быть включено не более 3 бойцов с рунной меткой Героя () (включая лидера).

2. The defender divides their warband into battle groups first, followed by the attacker.
When a player divides their warband into battle groups, their fighters must be spread amongst the battle groups as evenly as possible.

Сначала защищающийся разделяет свой отряд на боевые группы, а затем атакующий.

Когда игрок делит свой отряд на боевые группы, его бойцы должны быть распределены между боевыми группами как можно более равномерно.

(Прим. редактора - Сейчас все бойцы должны быть распределены по группам максимально возможно чётно.

То есть если в отряде 10 бойцов в двух группах должно быть по 3, а в одной 4.

При этом игрок сам распределяет, в каких группах какое будет число.

Больше привязки к Щиту нет.)

3. You can include up to 2 allies in your warband. In addition, if the ally has the Hero runemark (), they also count towards your limit of 3 fighters with the Hero runemark ().

В отряд можно включить до 2 союзников. Кроме того, если у союзника есть руническая метка Героя (), они также учитываются в вашем лимите в 3 бойца с рунической меткой Героя ().

(Прим. редактора - В банду можно дополнительно включать одного союзника – если он имеет руну Героя, то он также считается в лимит 3х героев на ростер.)

4. Thralls are beasts and other creatures a warband can bind to do their bidding.
You can include any fighter with the Thrall runemark () in your warband as a thrall if their faction runemark belongs to the same Grand Alliance (pg 25-26) as your warband's faction runemark. You can include up to 3 thralls in your warband.

Рабы — это звери и другие существа, которых банда может приручить для выполнения своих приказов.

Вы можете включить любого бойца с рунной меткой Тралла () в свой отряд

в качестве раба, если руническая метка его фракции принадлежит

к тому же Великому Альянсу (стр. 25-26),

что и руническая метка фракции вашего отряда. В отряд можно включить до 3 рабов.

(Прим. редактора - В ростер можно включить до 3х бойцов со значком Тралл, если они относятся к тому же альянсу, что и ваша банда.)

5. You can include 1 fighter with the Monster runemark () in your warband as a monster if their faction runemark belongs to the same Grand Alliance (pg 25-26) as your warband's faction runemark. If your warband includes a monster, when dividing the fighters into battle groups, the monster is placed into 1 of the battle groups by itself and the remaining fighters in the warband are spread amongst the other 2 battle groups as evenly as possible.

Вы можете включить 1 бойца с рунной меткой монстра () в свой отряд, если руническая метка его фракции принадлежит к тому же Великому Альянсу (стр. 25-26), что и руническая метка фракции вашего отряда. Если в вашем отряде есть монстр, то при разделении бойцов на боевые группы монстр помещается в 1 из боевых групп сам по себе, а оставшиеся бойцы отряда распределяются между 2 другими боевыми группами как можно более равномерно.

6. If any monsters are in play, all fighters except the monsters themselves and fighters with the Beast runemark () can use the monster-hunting abilities shown opposite.

Если в игре участвуют монстры, все бойцы исключая Монстров и бойцов с рунической меткой

Зверя () могут использовать способности охотников на монстров.

(Прим. редактора - Бойцы-животные не могут использовать способности охотников на монстров.)

III. ПОДГОТОВКА К СРАЖЕНИЮ

1. Once both players have picked their warbands, they roll off and the winner picks which player is the attacker and which player is the defender.

После того, как оба игрока выбрали свои отряды, они делают бросок, и победитель выбирает, кто из игроков атакующий, а кто защищающийся.

2. Alternative Terrain Rules. If players do not have a set of battleplan cards or wish to use different terrain features from their collection, the following rules can be used to set up the battlefield terrain instead:

1. One of the players sets up the terrain features on the battlefield in any arrangement they desire.
2. There must be at least 2 terrain features in each quarter of the battlefield.
3. Terrain is set up before any other battleplan cards are drawn.

Альтернативные правила ландшафта. Если у игроков нет набора карт боевых планов или они хотят использовать различные особенности ландшафта из своей коллекции, вместо этого можно использовать следующие правила для настройки ландшафта поля боя:

1. Один из игроков расставляет элементы рельефа на поле боя так, как ему заблагорассудится.
 2. В каждой четверти поля боя должно быть не менее 2 особенностей рельефа.
 3. Ландшафт выставляется до того, как будут вытянуты любые другие карты боевых планов.
-

3. When using the alternative terrain rules, the player who did not set up the terrain chooses how the deployment map orientates with the battlefield.

При использовании альтернативных правил расстановки террейна игрок, который не расставлял террейн, выбирает, как карта расстановки ориентируется на поле боя.

(Прим. редактора - В случае с альт. расстановкой террейна, игрок который террейн не ставил, выбирает направления поля боя, т.е в какие стороны обращены зоны деплоя (согласно стрелке на карточке расстановки)).

4. Once the deployment map has been orientated, the players roll off and the winner chooses who will be red and who will be blue.

После того, как карта расстановки ориентирована, игроки совершают встречный бросок кубиков, и победитель выбирает, кто будет расставляться на красных точках расстановки, а кто на синих.

5. If the twist instructs players to do things before the battle begins, those things are done in this step.

Если Твист предписывает игрокам что-то сделать до начала битвы, эти действия выполняются на этом шаге (на шаге определения Твистов).

6. It is important to note that a terrain feature can be made up of multiple types of terrain as detailed in this section. For example, in the case of a ruined building, its walls would be obstacles, the upper floors would be platforms, it might have a door built into it, and any debris around it would be low terrain.

Важно отметить, что объект террейна может состоять из нескольких различных элементов, как подробно описано в этом разделе.

Например, в случае разрушенного здания его стены будут препятствиями, верхние этажи будут платформами, в него может быть встроена дверь, а любой мусор вокруг него будет низким ландшафтом.

7. Bespoke Terrain vertically below the target fighter. If you have any unique terrain features in your collection, discuss with your opponent before the battle begins what parts of the terrain feature are obstacles, platforms, unscalable, etc.

Если в вашей коллекции есть какой-либо уникальный террейн, обсудите с противником перед началом боя, какие его части являются препятствиями, платформами, немасштабируемыми и т. д.

Если в игре используется не стандартный варкраевский террейн, то перед битвой нужно обсудить с оппонентом какими качествами он обладает.

IV. ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ

- 1. A fighter cannot start a move action if they are within 1" of any enemy fighters. They must make a disengage action instead if they wish to move away (pg 13).**

Боец не может начать действие движения, если он находится в пределах 1 дюйма от любого вражеского бойца. Вместо этого он должен совершить действие отвода, если хочет уйти (стр. 13).

- 2. During a move action, a fighter can jump. If they do so, the fighter moves in a straight line horizontally through the air, and can move any distance vertically downwards through the air. However, if the fighter moves 2" or more vertically downwards when jumping, they suffer impact damage (pg 9) at the end of that move action.**

Во время движения боец может прыгать. Если он это делает, совершается движение по прямой линии горизонтально по воздуху и на любое расстояние по воздуху вертикально вниз. Однако, если боец перемещается на 2 дюйма или более вертикально вниз во время прыжка, он получает урон от падения (стр. 9) в конце этого действия движения.

- 3. Once a fighter begins to climb, they are said to be climbing until the centre of their base is on the battlefield floor or a platform, or until they jump or fly.**

Как только боец начинает карабкаться, считается, что он карабкается до тех пор, пока центр его базы не окажется на поле боя или платформе, или пока он не прыгнет или не начнет полет.

- 4. Fighters with the Mount runemark () cannot climb, with the exception of climbing stairs (pg 17).**

Бойцы с рунной меткой Всадник () не могут карабкаться, за исключением подъема по наклонной лестнице (стр. 17).

- 5. If a fighter suffers impact damage, roll a dice. On a 1, allocate 3 damage points to that fighter (pg 13). On a 2-3, allocate 1 damage point to that fighter. On a 4+, nothing happens.**

Если боец получает урон от падения, бросьте кубик. При выпадении 1 присвойте этому бойцу 3 очка урона (стр. 13). При 2-3 распределите 1 очко урона этому бойцу. На 4+ ничего не происходит.

- 6. A missile attack action is an attack action made with a weapon that has a Range characteristic greater than 3. If the weapon has both a minimum and maximum range, the maximum range is considered to be the Range characteristic when determining if it is a melee attack action or a missile attack action.**

Lastly, missile attack actions (see right) cannot be made against enemy fighters that are within 1" of another fighter from the attacking fighter's warband – the risk of hitting your ally is too great!

Дальнобойная атака — это атакующее действие, совершаемое оружием с характеристикой дальности больше 3.

Если оружие имеет как минимальную, так и максимальную дальность, максимальная дальность считается характеристикой дальности при определении того, является ли оно рукопашной атакой или дальнобойной атакой.

Наконец, действия дальнобойной атаки не могут быть выполнены против вражеских бойцов, которые находятся в пределах 1 дюйма от другого бойца из отряда стрелка — слишком велик риск поражения вашего союзника!

(Прим. редактора - Появилось понятие дальнобойного экишена. Это экишен с дистанцией дальности больше чем 3.

Если у экишена есть мин. и макс. дистанция, то дальнобойный ли это экишен - определяется по его максимальной дистанции.

Нельзя атаковать дальнобойным экишеном бойца в 1 дюйме от бойца из банды стреляющего.)

IV. ДЕЙСТВИЯ НА ПОЛЕ БИТВЫ

7. When a fighter within ½" of the edge of an open platform (i.e. an edge that is not enclosed by an obstacle, such as a wall) is targeted by an attack action, their controlling player must take a falling test for them after the attack action has been resolved. To take a falling test for a fighter, roll a dice. On a 1, the fighter falls (pg 9). This rule does not affect fighters with the Fly runemark (). When an attack action targets an enemy fighter that has ended their activation climbing stairs or ladders, the target fighter must take a falling test after the attack action has been resolved.

Когда боец в пределах ½ дюйма от края открытой платформы (т. е. края, не окруженного препятствием, например, стеной) становится целью атакующего действия, контролирующий его игрок должен пройти для него тест на падение после того как действие атаки будет отработано.

Чтобы пройти тест на падение бойца, бросьте кубик. Выпадение 1 означает, что боец падает (стр.9).

Это правило не распространяется на бойцов с рунической меткой «Полет» ().

Когда атакующее действие нацелено на вражеского бойца, который завершил свою активацию остановившись на лестнице, целевой боец должен пройти тест на падение после того, как атакующее действие было выполнено.

(Прим. редактора - Теперь проходить тест на падение нужно каждый раз когда вас выбирают в качестве цели атакующего действия (т.е. неважно даже, что по вам не попали). То же касается и бойцов на лестницах.)

8. Deadly terrain is treated as an obstacle, but when a fighter begins to climb it, allocate D6 damage points to that fighter first.

Опасный террейн рассматривается как препятствие, но когда боец начинает подниматься по нему, сначала распределите D6 единиц урона этому бойцу.

(Прим. редактора - Проходя через дэдли террейн теперь не нужно проходить тест на импакт дэмежд. Он просто наносит бойцу д6 урона.)

9. Another type of terrain is unscalable terrain. The following parts of terrain features are unscalable terrain:

- Statues - Braziers - Tree branches and foliage - Fountains -

Unscalable terrain is treated as an obstacle with the following exception: fighters cannot climb or move on unscalable terrain.

If a fighter ends an action on unscalable terrain, they first suffer impact damage and then they fall.

Еще один тип местности — немасштабируемая местность.

Следующие части ландшафта являются немасштабируемым ландшафтом:

- Статуи - Жаровни - Ветки деревьев и листва - Фонтаны -

Немасштабируемый ландшафт рассматривается как препятствие со следующим исключением:

бойцы не могут взбираться или двигаться по немасштабируемому ландшафту.

Если боец заканчивает действие на непроходимой местности, он сначала получает урон от падения, а затем падает.

(Прим. редактора - Появился особый непроходимый террейн, по которому нельзя передвигаться или карабкаться.

Боец сразу получает д6 урона и падает если закончит действие находясь на нем.)

10. To determine if a target fighter is in cover due to any obstacles, draw an imaginary line between the closest points on each fighter's base (for rules purposes, the line is considered to be 1mm wide). If the line passes through an obstacle, the target fighter is in cover. If the fighters are more than 1" away from each other, do not count parts of obstacles within ½" of the fighter making the attack action (this represents fighters that have weapons with a longer range being able to aim around corners, through gaps in nearby terrain, and so on).

Чтобы определить, находится ли выцеливаемый боец в укрытии из-за каких-либо препятствий, проведите воображаемую линию между ближайшими точками на базе каждого бойца (для целей правил считается, что линия имеет ширину 1 мм). Если линия проходит через препятствие, целевой боец находится в укрытии.

Если бойцы находятся на расстоянии более 1 дюйма друг от друга, не учитывайте части препятствий в пределах ½ дюйма от бойца, совершающего атакующее действие

(это означает, что бойцы, у которых есть оружие с большей дальностью, могут целиться за углы, через промежутки в близлежащей местности и так далее).

(Прим. редактора - Для того чтобы получить укрытие больше не нужно находиться в ½ от обстакла.

Достаточно чтобы обстакл был на линии воображаемо проведенной между ближайшими точками баз атакующего и его цели.

Если боец атакует цель больше чем в 1 дюйме от себя,

игнорируйте обстаклы которые находятся в ½ от атакующего при определении укрытия.)
