

ВАРКРАЙ В БОЮ

«Боевой Клич» — это игра-схватка с миниатюрами, в которую играют два или более игроков. Каждая игра в «Боевой Клич» (далее Варкрай) называется битвой. Шаги, связанные с ведением битвы, кратко изложены ниже.

1

ВЫБОР ОТРЯДА

Каждый игрок выбирает фракцию, а затем выбирает бойцов этой фракции, чтобы составить свой отряд. Есть много разных фракций на выбор и сотни разных бойцов, каждый со своими уникальными сильными сторонами. Выбор правильной комбинации имеет решающее значение для победы!

2

СОСТАВЛЕН ПЛАН СРАЖЕНИЯ

Каждое сражение ведется согласно плану сражения. Это определяет местность поля боя, развертывание отрядов, условия победы, которых отряды должны достичь, чтобы победить, и любые twists в игре, такие как коварная погода или дикая магия!

3

ПРОИСХОДИТ БИТВА

Битва состоит из серии боевых раундов, в которых игроки по очереди активируют бойцов из своего боевого отряда. Как только вы ознакомитесь с правилами, битва может быть сыграна менее чем за 1 час.

4

ПОБЕДИТЕЛЬ ОПРЕДЕЛЕН

Когда битва закончится, один игрок станет победителем!



Ландшафт — важнейший элемент каждого сражения в Варкрае. Бойцы могут взобраться на него, спрыгнуть с него, укрыться за ним и даже упасть с него!

БАЗОВЫЕ ПРАВИЛА

Следующие правила объясняют, как играть в Варкрай, и знакомят вас с каждым этапом жестокой битвы в пропитанных кровью глубинах Криволесья (Gnarlwood).

БОЙЦЫ И ОТРЯДЫ

В битве Варкрая каждый игрок управляет группой миниатюр от Citadel Miniatures, называемых **бойцами**. В совокупности все бойцы, которыми управляет один игрок, называются **боевым отрядом (warband)**, и в битве боевые отряды игроков выставляют друг против друга. Большинство миниатюр Цитадели установлены на **базу**; база миниатюры рассматривается как часть бойца.

ДРУЖЕСТВЕННЫЕ И ВРАЖЕСКИЕ БОЙЦЫ
Игрок считает всех бойцов своего отряда **дружественными** бойцами, а всех бойцов других отрядов — **вражескими** бойцами. Точно так же боец считает всех других бойцов своего отряда дружественными бойцами, а всех бойцов других отрядов — вражескими бойцами. Если правило для действия или способности (стр. 7), выполняемой бойцом, относится к «другим дружественным бойцам», оно означает бойцов из отряда этого бойца, исключая его самого.

ПРОФИЛЬ БОЙЦА

У каждого бойца есть **профиль (profile)**, в котором подробно описываются их **характеристики** (их **Движения**, **Стойкость** и **Раны**), **оружие**, которым они вооружены, и **рунные метки (runemarks)**, которые у них есть.

Ниже вы можете увидеть два примера профилей. Хотя формат каждого из них отличается, информация, которую они содержат, одинакова.

1. Руна фракции
2. Значение движения
3. Значение стойкости
4. Количество ран
5. Очковая стоимость
6. Первое оружие бойца
7. Дальность атаки
8. Число атак
9. Сила атаки
10. Показатель урона
11. Второе оружие бойца
12. Руны



РУНЫ

Многие правила в Варкрай относятся к символам, известным как руны/рунические знаки. Вы можете найти руны во многих местах; например, у каждого бойца в профиле есть рунический знак фракции, указывающий, к какой фракции он принадлежит, и до 3 других рунных знаков, определяющих способности, которые они могут использовать, и любые другие применимые к ним правила. Вы можете найти список различных рунических знаков на страницах 22-25.

ПОЛЕ БИТВЫ

Варкрай происходят на поле боя. Это может быть любая плоская поверхность, на которой могут стоять бойцы. Поле боя Варкрая имеют длину 30 дюймов и ширину 22 дюйма, и правила специально разработаны для взаимодействия с такими размерами, но подойдет любая плоская поверхность примерно 30 на 22 дюйма.

Поле боя будет заполнено одним или несколькими элементами ландшафта. Если правило относится к полу поля битвы, оно включает только плоскую поверхность, на которой ведется битва, а не элементам ландшафта. Например, если правило требует, чтобы жетон сокровища (стр. 19) был размещен на полу поля битвы, его нельзя разместить на элементе ландшафта. Если правило относится просто к полю битвы, оно включает в себя как пол поля битвы, так и элементы ландшафта.

ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Для участия в битве с боевым кличем вам понадобятся шестигранные игральные кости и линейка или рулетка с пометкой в дюймах ("").

ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЯ

Расстояния в Варкрай измеряются в дюймах (""), между ближайшими точками баз бойцов, до которых и от которых вы измеряете. Если правило требует, чтобы что-то находилось в **пределах (within)** определенного диапазона от чего-то другого, они считаются находящимися в пределах, если расстояние между ними равно или меньше указанного расстояния. Если правило требует, чтобы боец

был **полностью в пределах (wholly within)** определенного диапазона, вся база этого бойца должна быть в пределах данного радиуса.

Обычно при измерении расстояний учитывается расстояние как по вертикали, так и по горизонтали между двумя моделями, но в некоторых случаях правило может указывать измерение только расстояния по горизонтали или по вертикали. Вы можете измерять расстояния в любой момент времени.

ИГРАЛЬНАЯ КОСТЬ

В Варкрай используются обычные шестигранные кубики (иногда сокращенно D6). Некоторые правила относятся к 2D6, 3D6 и так далее — в таких случаях бросьте столько кубиков и сложите результаты вместе. Если правило требует, чтобы вы бросили D3, бросьте обычный шестигранный кубик и разделите результат пополам, округлив в большую сторону. Если правило требует броска кубиков, например, 3 или более, это часто сокращается до 3+.

D66

Некоторые правила требуют от игрока бросить D66. Для этого дважды бросьте шестигранный кубик. Первый бросок определяет десятку, а второй бросок определяет единицу. Например, если вы выбросили 3, а затем 5, бросок D66 будет 35.

ПЕРЕБРОСЫ

Некоторые правила позволяют вам перебросить бросок кубика (например, при броске на попадание), что означает, что вы можете снова бросить некоторые или все кубики. Правило, разрешающее повторный бросок, точно определяет, сколь-

ко кубиков можно перебросить. Бросок кубика нельзя перебросить более одного раза.

ВИДИМОСТЬ

Многие правила в Варкрай требуют, чтобы один боец (обычно цель атакующего действия или способности) был виден другому бойцу (обычно бойцу, совершающему атакующее действие или использующему способность). Один боец виден другому бойцу, если между двумя бойцами можно провести прямую линию, не проходящую через элемент ландшафта или другого бойца.

Если вы не уверены, виден ли боец, наклонитесь позади бойца, выполняющего атакующее действие, или используйте способность, чтобы увидеть, видна ли какая-либо часть модели целевого бойца с любой части бойца, выполняющего атакующее действие.

Проверяя, видны ли друг другу два бойца, не учитывайте базы, на которых установлены эти бойцы. Наконец, для целей правил бойцы не считаются видимыми для самих себя.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ДЕЙСТВИЙ

В большинстве случаев правила разрешаются по одному. Однако время от времени может показаться, что правила вступают в действие одновременно, и может быть неясно, какое из них решается первым. Если это происходит в фазе боя, игрок, чья очередь активировать бойца, выбирает порядок, в котором применяются правила; на других фазах выбор делает игрок с инициативой. В любом другом случае игроки бросают кубик, и победитель выбирает очередность.

БОЕВЫЕ ОТРЯДЫ

Перед битвой каждый игрок должен выбрать свой отряд. Для этого они должны сначала выбрать фракцию для своего отряда. Список различных фракций и их рунических знаков можно найти на страницах 23-26. Затем игроки должны выбрать бойцов, которых хотят включить в свой отряд, соблюдая следующие ограничения:

- В отряде должно быть не менее 3 бойцов и не более 15 бойцов.
- Все бойцы отряда должны иметь рунический знак фракции, выбранной для отряда (за исключением союзников, рабов и монстров – см. стр. 20).
- Первый боец, включенный в отряд, должен иметь руническую метку Героя (★). Этот боец является лидером отряда.
- В отряд может быть включено не более 3 бойцов с рунной меткой Героя (★) (включая лидера).

• Суммарное количество очков всех бойцов отряда не может превышать 1000. Это называется лимитом очков на бой.



АТАКУЮЩИЙ И ЗАЩИЩАЮЩИЙСЯ

После того, как оба игрока выбрали свои боевые отряды, они делают бросок, и победитель выбирает, кто из игроков будет **атакующим**, а кто **защищающимся**.

БОЕВЫЕ ГРУППЫ

Боевые группы - это небольшие группы бойцов, которые собираются вместе в начале боя. Каждый отряд разделен на три боевые группы: **Кинжал**, **Щит** и **Молот**.

Сначала обороняющийся делит свой отряд на боевые группы, за ним следует атакующий.

Когда игрок делит свой отряд на боевые группы, их бойцы должны быть распределены между боевыми группами как можно более равномерно. Например, если бы в их военном отряде было 10 бойцов, то в двух их боевых группах должно было бы быть по 3 бойца, а в другой - по 4 бойца.



Этот боевой отряд «Рога Хашута» готов к битве. Общее количество очков бойцов составляет чуть менее 1000 очков, и отряд был разделен на три боевые группы: Кинжал (☠), Щит (🛡) и Молот (🔨).

ПЛАН СРАЖЕНИЯ

Каждая битва Варкрая разыгрывается в соответствии с **планом сражения (battleplan)**. План сражения состоит из 4 частей: **карточки ландшафта (terrain map)**, **карточки расстановки (deployment map)**, **условия победы (victory condition)** и **особого фактора-твиста (twist)**. В стандартном сражении эти 4 части генерируются путем вытягивания **карточек плана сражения (battleplan cards)**.

КАРТЫ ПЛАНА СРАЖЕНИЯ
Игроки распределяют карточки боевых планов в следующие 4 колоды и перетасовывают каждую колоду:

- ♣ КОЛОДА ЛАНДШАФТА
- ♠ КОЛОДА РАССТАНОВКИ
- ♥ КОЛОДА ПОБЕДЫ
- ♣ КОЛОДА ТВИСТА

Затем из каждой колоды берется по 1 карточка и кладется лицевой стороной вверх. Эти 4 карточки и составляют план сражения.

Альтернативные правила ландшафта

Если у игроков нет набора карточек плана сражения или они хотят использовать особые элементы ландшафта из своей коллекции, вместо этого можно использовать следующие правила для подготовки ландшафта поля боя:

1. Один из игроков расставляет элементы ландшафта на поле боя так, как ему нравится.
2. В каждой четверти поля боя должно быть не менее 2 элементов ландшафта.
3. Ландшафт выставляется до того, как будут вытянуты любые другие карточки планов сражения.

ПОДГОТОВКА К БИТВЕ

После того, как карточки плана сражения будут выбраны, выполните следующие действия, чтобы подготовить битву:

Шаг 1 – Этап ландшафта.

Игроки устанавливают элементы ландшафта, как показано на карте ландшафта.

Шаг 2 — Шаг расстановки

Стартовые позиции бойцов определяются картой расстановки. На каждой карте дислокации есть 2 набора из 3 символов: Кинжал (†), Щит (☒) и Молот (⚡). Один набор красного цвета; другой в синем. Эти символы называются **точками расстановки**.

На карте расстановки также есть **метка ориентации** (↑), как и на карте ландшафта. Карта расстановки ориентируется по карте ландшафта. При использовании альтернативных правил ландшафта игрок, который не устанавливал ландшафт, выбирает, как карта расстановки ориентируется на поле боя.

После того, как карта расстановки ориентирована, игроки бросают кубик, и победитель выбирает, кто будет красным, а кто синим.

Затем атакующий устанавливает свой кинжал, за ним следует защитник. Затем игроки устанавливают свои щиты в том же порядке и, наконец, свои молоты в том же порядке.

Каждый раз, когда выставляется боевая группа, все бойцы из этой боевой группы должны располагаться полностью в пределах 3" по горизонтали

от соответствующей точки развертывания их цвета. Бойцы должны располагаться на поле боя (стр. 3) или на платформе (стр. 16)

Резервные боевые группы

Если точка развертывания боевой группы помечена как «RND2» или «RND3», это означает, что боевая группа находится в резерве и прибудет в середине боя. Не выставлять бойцов резервных боевых групп на поле боя до начала боя; вместо этого отложите их в сторону.

Шаг 3 – Шаг условия победы

Условие победы подробно описывает, что игроки должны сделать, чтобы выиграть битву, и как долго будет длиться битва. Если условие победы предписывает игрокам что-то сделать до начала битвы, например, разместить маркеры целей или жетоны сокровищ, эти действия выполняются на этом шаге.

Шаг 4 – Шаг твиста

У твиста есть особое правило, которое применяется к бою. Если твист предписывает игрокам что-то сделать до начала битвы, эти действия выполняются на этом шаге.

БИТВА НАЧИНАЕТСЯ

После того, как эти 4 шага выполнены, можно начинать битву!



СРАЖАЯСЬ В БОЮ

Битва в Варкрай состоит из серии раундов, называемых **боевыми раундами**, каждый из которых разделен на три фазы: **фаза инициативы***, **фаза резерва** и **фаза боя**. После завершения всех фаз начинается новый раунд битвы. Условие победы определяет, после какого раунда битва заканчивается и определяется победитель.

** героическая фаза в официальном русском переводе пред. редакции*

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОВЫХ РАУНДОВ

1. ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

Игроки определяют, у кого есть инициатива во время боевого раунда, а затем решают, как использовать свои дикие кости.

2. РЕЗЕРВНАЯ ФАЗА

В боевых раундах после первого на поле боя могут прибыть бойцы резерва.

3. БОЕВАЯ ФАЗА

Игроки по очереди активируют бойца в своем отряде.

ФАЗА ИНИЦИАТИВЫ

В начале фазы инициативы каждый игрок бросает по 6 кубиков. Эти кубики являются **кубиками инициативы**. После броска каждый игрок подсчитывает, сколько у него **синглетов**. Синглет — это одиночный результат броска кубика, не совпадающий ни с одним другим значением на кубике в броске игрока.

Инициатива принадлежит игроку с наибольшим количеством синглетов. В случае ничьей игроки совершают встречный бросок, и инициативу выигрывает победитель.

Оставшиеся кубики называются **кубиками способностей (ability dice)**. Их используют для применения **способностей (abilities)** в боевой фазе (стр. 7). Если на 2 из ваших кубиков выпал одинаковый результат, это называется **[дуплетом]**. Если на 3-х из ваших кубиков выпал одинаковый результат, это **[триплет]**. Наконец если на 4-х или более одинаковых кубиков выпал одинаковый результат, это **[квадруплет]**.

В начале каждого боевого раунда все оставшиеся синглеты и кубики способностей из предыдущего боевого раунда сбрасываются.

ДИКИЙ КУБИК

После того, как инициатива была определена, каждый игрок получает 1 дополнительный кубик, известный как **дикий кубик*** (дк) (**wild dice**). Дикий кубик может быть использован на этапе инициативы для добавления к синглетам или кубикам способностей.

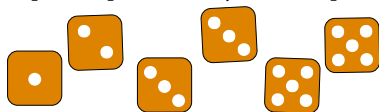
Игрок, обладающий инициативой, сначала объявляет, как он будет использовать каждый из своих dk, за которым следует игрок, не обладающий инициативой. dk можно использовать следующими способами:

- dk можно использовать, чтобы добавить 1 к количеству синглетов, имеющихся у игрока. В этом случае значение, выпавшее на dk не учитывается. Таким образом, можно использовать любое количество dk, которые сбрасываются в конце боевого раунда.
- dk можно использовать, чтобы превратить 1 из ваших одиночных кубиков в кубик способностей [дуплет], улучшить [дуплет] до [триплета], или улучшить [триплет] до [квадруплета].

** кубик безумия в официальном русском переводе предыдущей редакции*

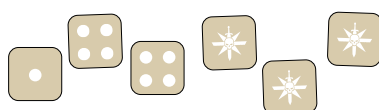
ПРИМЕР ФАЗЫ ИНИЦИАТИВЫ

Это начало второго раунда битвы. Оба игрока начинают фазу инициативы, бросая свои 6 кубиков инициативы. Игрок А бросает следующим образом:



У игрока А есть два синглета: [дуплет] со значением 3 и [дуплет] со значением 5.

Игрок Б делает следующие броски:

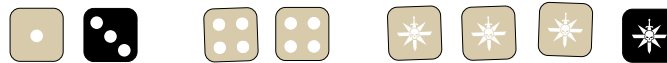


У игрока Б есть один синглет, один [дуплет] со значением 4, и [триплет] со значением 5

У игрока А есть инициатива, и теперь он выбирает, как использовать свои dk. В настоящее время у него есть один dk, и они решили потратить его, чтобы превратить свой [дуплет] 5 в [триплет] 5. Игрок А кладет dk рядом со своими двумя пятерками с совпадающим значением лицом вверх (показаны черными).



Теперь очередь игрока Б. В последнем раунде битвы они решили не тратить свои dk, и теперь у него два диких кубика. Он тратит свой первый dk на превращение [триплета] 6 в [квадруплет] 6 - лучший из всех возможных результатов! Второй dk потрачен на добавление еще одного синглета



Сейчас у Игрока А и у Игрока Б одинаковое количество синглетов, поэтому у Игрока Б есть шанс перехватить инициативу. Игроки совершают встречные броски и гамбит Игрока Б принимает ставку - он выигрывает инициативу и выбирает сделать первый ход в фазе ближнего боя.

В этом случае значение дк устанавливается в соответствии со значением синглета или кубика способностей, с которым он находится в паре. Вы не можете добавить значения нескольких дк к одному и тому же синглету или кубику способности (например, чтобы превратить [дуплет] в [квадруплет]). Дикие кубики, использованные таким образом и оставшиеся в конце раунда битвы, сбрасываются так же, как и другие ваши кубики способностей.

- Дк можно сохранить для использования в более позднем раунде битвы. Если вы решите сделать это, уберите его в сторону. В следующем раунде битвы вы можете использовать этот дк в дополнение к тому, который вы получили в этом раунде битвы. Дк можно сохранить несколько раз, и вы можете сохранить несколько дк одновременно (например, вы можете сохранить все свои дк до финального раунда битвы, а затем использовать их все сразу!).

ПЕРЕХВАТ ИНИЦИАТИВЫ

После того, как оба игрока объявили, как они будут использовать свои дк в боевом раунде, еще раз подсчитайте количество синглетов у каждого игрока. Если у игрока без инициативы теперь больше синглетов, чем у игрока с инициативой, инициатива переходит ему. Если количество синглетов, которое есть у каждого игрока, теперь равно (а раньше не было), игроки делают встречный бросок, и инициатива переходит победителю.

ФАЗА РЕЗЕРВА

Фаза резерва наступает в раундах битвы после первого раунда. Во время фазы резерва на поле битвы могут быть размещены резервные боевые группы.

Карта расстановки определяет, в каком раунде битвы резервные боевые группы вступают в игру: «RND2» означает, что боевая группа прибывает в фазу резерва

второго раунда битвы, а «RND3» - что она появится в фазе резерва третьего раунда битвы.

Начиная с игрока, обладающего инициативой, игроки размещают бойцов из боевых групп, которые вступают в игру в этом раунде битвы, полностью в пределах 3" по горизонтали, от их точка расстановки.

На некоторых картах дислокации есть резервные точки дислокации, расположенные вне поля боя. В этих случаях рядом с этой точкой расстановки будет **линия расстановки**. Линии расстановки отмечают либо длину половины края поля боя, либо длину всего края поля боя. Если точка расстановки имеет линию расстановки, бойцы этой боевой группы должны быть выставлены полностью в пределах 3" по горизонтали от отмеченной части края поля боя.

В случае невозможности выставить всех бойцов из резервной боевой группы (например, из-за расположения бойцов противника) каждый боец из этой боевой группы должен быть выставлен по одному, как можно ближе к своей точке расстановки (если она есть на карте поля боя) или линия расстановки.

БОВЕВА ФАЗА

В фазе боя игроки по очереди активируют своих бойцов. Игрок, обладающий инициативой, выбирает, кто делает первый ход.

В свой ход игрок может активировать одного бойца в своём отряде. Это называется **активацией** бойца. Для активации игрок должен выбрать 1 бойца, если у него есть такая возможность, но он не может выбрать бойца, уже активированного в этой фазе. Если игрок не может выбрать бойца для активации (например, если все его бойцы уже активированы в этой фазе), он должен пропустить ход. Затем наступает очередь другого игрока активировать 1 бойца или пропустить ход. Продолжайте по очереди активировать бойцов, пока оба игрока не будут вынуждены пропустить ход.

ДЕЙСТВИЯ

Когда игрок активирует бойца, этот боец совершает 2 действия, выбранные из списка ниже. Выполните первое действие, прежде чем принимать решение о втором. По вашему желанию боец может выполнить одно и то же действие дважды подряд (например, действие движения, за которым следует действие движения).

- ДВИЖЕНИЕ (стр. 8)
- АТАКА (стр. 12)
- ОТВОД БОЙЦА (стр. 13)
- ОЖИДАНИЕ (стр. 13)

Бонусные действия

Определенные правила могут разрешать бойцу выполнять **бонусное действие**. Например, способность «Буйство» (стр. 14) позволяет бойцу совершить дополнительное действие движения, а затем дополнительное атакующее действие. Боец может совершить любое количество бонусных действий в дополнение к своим 2 действиям.

СПОСОБНОСТИ

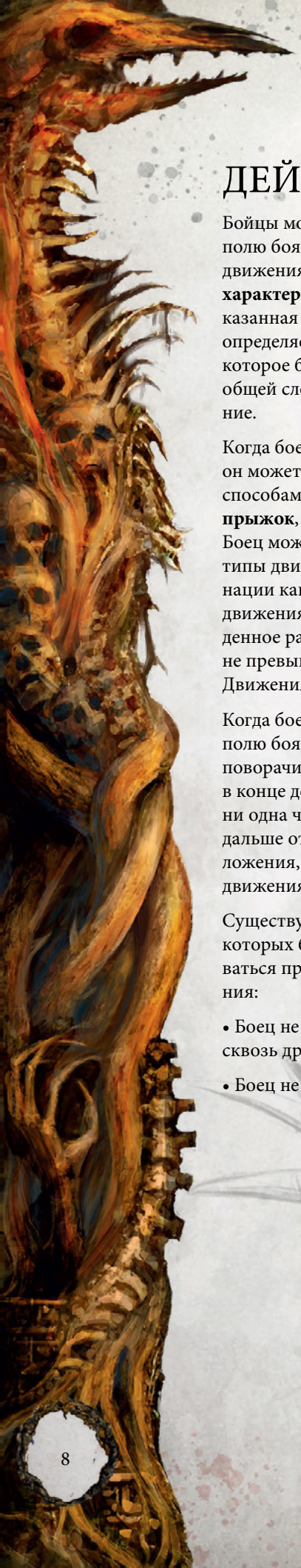
Помимо своих 2-х действий боец может использовать 1 способность. Способность может быть использована до двух действий бойца или после его первого или второго действия. Способности описаны на стр. 14.

РЕАКЦИИ

Наконец, бойцы могут реагировать во время активации вражеского бойца, например, парировать атаку или спрятаться в укрытие. Реакции описаны на стр. 15.

ЗАВЕРШЕНИЕ БИТВЫ

Условие победы определяет, после какого раунда битва заканчивается и кто из игроков объявляется победителем. Когда битва заканчивается, если ни один из игроков не выполнил условия победы, битва считается ничьей, и ни один из игроков не побеждает.



ДЕЙСТВИЯ ДВИЖЕНИЯ

Бойцы могут перемещаться по полю боя, совершая действие движения. У каждого бойца есть **характеристика движения**, показанная в его **профиле**, которая определяет количество дюймов, которое боец может пройти в общей сложности за одно движение.

Когда боец совершает движение, он может двигаться четырьмя способами: **обычное движение**, **прыжок**, **карабканье** и **полет**. Боец может использовать эти типы движения в любой комбинации как часть одного действия движения, пока общее пройденное расстояние в дюймах не превышает характеристику Движения бойца.

Когда боец перемещается по полю боя, он может свободно поворачиваться до тех пор, пока в конце действия перемещения ни одна часть бойца не окажется дальше от своего исходного положения, чем его характеристика движения в дюймах.

Существуют общие ограничения, которых боец должен придерживаться при выполнении движения:

- Боец не может проходить сквозь других бойцов.
- Боец не может двигаться через

какую-либо часть элемента ландшафта.

- Ни одна часть бойца не может двигаться за край поля боя.
- Боец не может начать действие движения, если он находится в пределах 1 дюйма от любого вражеского бойца. Вместо этого он должен совершить **действие отвода (disengage action)**, если хочет отойти (стр. 13).

ОБЫЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Во время действия движения боец может двигаться как обычно, когда центр его базы находится на поле боя или на платформе (стр. 16). Когда боец движется обычно, центр его базы должен все время оставаться на поле боя или платформе, если только он не движется по **низменности (low terrain)** (стр. 16).

ПРЫЖОК

Во время движения боец может прыгать. Если они это сделают, боец движется по прямой линии горизонтально по воздуху и может перемещаться на любое расстояние по вертикали вниз по воздуху.

Когда боец прыгает, считайте расстояние по горизонтали в соответствии с его характеристикой движения, как если бы это было обычное движение, но не

считайте расстояние, пройденное по вертикали вниз. Однако, если боец перемещается на 2 дюйма или более вертикально вниз во время прыжка, он делает проверку на **урон при падении (impact damage)** (стр. 9) в конце этого действия движения.

Если боец заканчивает действие движения, все еще находясь в воздухе, немедленно переместите его вертикально вниз, пока часть его базы не окажется на или не коснется части рельефа или пола поля боя. Если боец перемещается на 2 дюйма или более вертикально вниз таким образом, он делает проверку на урон от падения (стр. 9).

Перемещение под элементом ландшафта.

Когда бойцы совершают обычное движение, они могут двигаться без штрафа под частью элемента ландшафта, если расстояние между этой частью элемента ландшафта и поверхностью поля боя превышает половину высоты миниатюры бойца (они пригибаются). Для этого сначала измерьте расстояние по прямой линии под этим элементом ландшафта. Если у бойца достаточно движения, чтобы пройти под элементом ландшафта и оказаться на другой стороне, он может пройти под ним.

КАРАБКАНЬЕ

Во время движения, если боец касается части рельефа, являющейся **препятствием** (стр. 16), он может **вскарабкаться**. Во время карабканья боец может двигаться вертикально вверх или вниз по воздуху, а также горизонтально, но он должен все время оставаться в пределах ½ дюйма от препятствия, которое он преодолевает. Как только боец начинает карабкаться, говорится, что он карабкается до тех пор, пока центр его базы не окажется на поверхности поля боя или платформе, или пока он не прыгнет или не полетит. Боец может завершить действие движения во время подъема, но если он все еще карабкается, когда его активация заканчивается, он **падает** (см. справа).

Бойцы с руническим знаком **ездового животного (mount)** (🐾) не могут карабкаться, за исключением **подъема по лестнице** (стр. 17).

ПОЛЕТ

Бойцы с руническим знаком **Полет** (🦋) могут **летать** во время действия движения. Если они это сделают, боец может двигаться по воздуху вертикально и горизонтально. Подсчитайте горизонтальное расстояние, пройденное в соответствии с количеством дюймов, которые боец может пройти в общей сложности в этом движении, как обычно, но не подсчитывайте расстояние, пройденное по вертикали. Эффект полета позволяет бойцу перелетать элементы ландшафта и других бойцов.

Как только боец начинает летать, говорят, что он летит до тех пор, пока центр его базы не окажется на поверхности поля боя или платформе. Боец не может закончить действие движения полетом.

Падение

Есть несколько ситуаций, которые могут привести к падению бойца. Во-первых, если боец заканчивает действие движения, когда центр его базы находится не на поле боя или платформе, и он не карабкается, то этот боец падает.

Во-вторых, если боец все еще лезет, **когда его активация заканчивается**, он падает.

Наконец, бойцы могут упасть в результате нападения на них, когда они у края платформы (стр. 16).

Если боец падает, противник выбирает точку на платформе или на поверхности поля боя, которая находится в пределах 2" по горизонтали от упавшего бойца и ниже по вертикали упавшего бойца. Упавший боец помещается центром своей базы в этой точке.

Игрок не может выбрать точку, при перемещении на которую упавший боец оказался бы на другом бойце или прошёл бы сквозь него или сквозь элемент ландшафта. Если выбрать точку невозможно, и центр подставки упавшего бойца находится на платформе, он остаётся там, где был. Если центр подставки упавшего бойца не находится на платформе, он вместо этого сразу же **выводится из строя** (стр. 13).

Если упавший боец теперь на 2" или более ниже по вертикали, чем его местоположение до падения, он делает проверку на «урон при падении» (см. справа).

Урон при падении

Если боец делает проверку на урон при падении, бросьте кубик. При выпадении 1 нанесите этому бойцу 3 очка урона (стр. 13). При 2-3 нанесите 1 очко урона этому бойцу. На 4+ ничего не происходит.

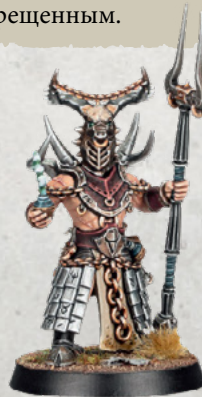
Запрещенные движения

Если движение бойца заставляет его нарушить какое-либо из ограничений действий движения, это называется **запрещенным движением**.

Например. если при прыжке бойца движение по вертикали вниз заставило его пройти сквозь другого бойца, такое движение считается запрещенным.

Бойцы не могут совершать запрещенные движения. Если такое происходит вл время действия движения, верните бойца, совершающего движение, на исходную позицию и выберите новое направление движения.

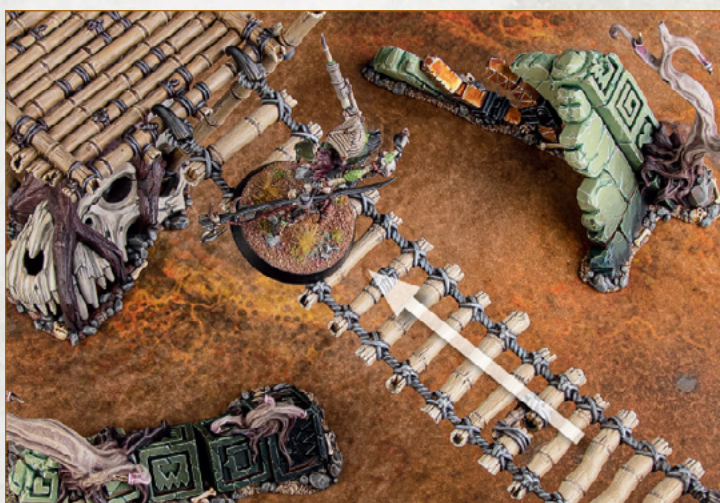
Помните: игрокам разрешено предварительно измерять любые расстояния, и вы можете спланировать своё действие движения заранее, чтобы быть уверенным, что оно не окажется запрещенным.



Руинатор Альфа с боевым бидентом



Этот боец совершает драматический прыжок через вражеского бойца своим первым действием, готовый нанести удар вторым. При выполнении прыжка учитывается только расстояние по горизонтали для определения общего расстояния, которое может преодолеть боец. Однако после прыжка, когда боец переместился более чем на 2 дюйма вертикально вниз, он сначала делает проверку на урон при падении.



Хотя край базы этого бойца нависает над краем этой платформы, это разрешенный ход, потому что центр их базы всегда оставался на платформе. Это позволяет моделям с большим основанием по-прежнему использовать дорожки и небольшие платформы.



Поскольку боец может обычно двигаться, прыгать, карабкаться и даже летать в одном и том же движении, это позволяет игрокам творчески подходить к движениям своего бойца. Этот боец взбирается по стволу этого дерева, прежде чем перепрыгнуть на платформу справа.



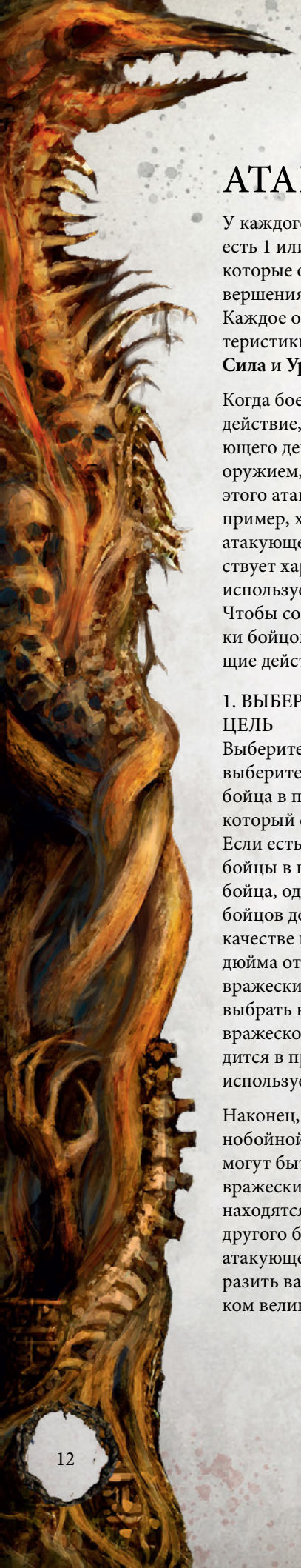
Когда боец летит, только расстояние по горизонтали засчитывается в общее расстояние, которое он может преодолеть. Это позволяет летящему бойцу с легкостью перепрыгивать через препятствующую местность и других бойцов.



Даже если один из ваших бойцов не сможет добраться до вражеского бойца на платформе, они все равно смогут атаковать его. В этом примере боец Rotmire Creed блокирует край платформы, поэтому боец Horns of Hashut использует свое первое действие, чтобы вскарабкаться на дерево, и заканчивает это действие, продолжая карабкаться. Затем он использует свое второе действие, чтобы атаковать бойца Rotmire Creed. В конце их активации Horns of Hashut падает, потому что они все еще карабкается, но, по крайней мере перед этим он смог нанести удар по врагу!



Измерение подъемов просто даже для препятствий со сложной поверхностью, таких как деревья. Когда боец движется по воздуху, единственным ограничением является то, что он должен оставаться в пределах $\frac{1}{2}$ " от препятствия, на которое он поднимается, вам не нужно измерять каждый уголок и трещину на поверхности препятствия, на которое поднимается боец.



АТАКУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

У каждого бойца в профиле есть 1 или более видов оружия, которые он использует для совершения атакующих действий. Каждое оружие имеет 4 характеристики: **Дальность**, **Атаки**, **Сила** и **Урон**.

Когда боец совершает атакующее действие, характеристики атакующего действия определяются оружием, используемым для этого атакующего действия (например, характеристика Силы атакующего действия соответствует характеристике Силы используемого оружия). Чтобы совершить действие атаки бойцом, выполните следующие действия:

1. ВЫБЕРИТЕ ОРУЖИЕ И ЦЕЛЬ

Выберите 1 из оружий бойца и выберите 1 видимого вражеского бойца в пределах досягаемости, который станет **целью** атаки. Если есть какие-либо вражеские бойцы в пределах 1" атакующего бойца, один из этих вражеских бойцов должен быть выбран в качестве цели. Если в радиусе 1 дюйма от атакующего бойца нет вражеских бойцов, вы можете выбрать в качестве цели любого вражеского бойца, если он находится в пределах досягаемости используемого оружия.

Наконец, действия по дальнобойной атаке (см. выше) не могут быть предприняты против вражеских бойца, которые находятся в пределах 1 дюйма от другого бойца из боевой группы атакующего бойца – риск поразить вашего союзника слишком велик!

Дальность

Дальность атакующего действия – это расстояние в дюймах, равное показателю **дальности** используемого оружия. Например, если используемое оружие имеет показатель дальности атакующего действия 3", вражеский боец в диапазоне 3" от атакующего бойца может быть выбран целью атакующего действия.

Показатель дальности действия некоторых видов оружия включают в себя **минимальную дальность** и **максимальную дальность**. Это означает, что атакующее действие не может быть нацелено на бойца, находящегося в пределах определенного диапазона от атакующего бойца. Например, если используемое оружие имеет показатель Дальности от 6 до 20, атакующее действие может быть нацелено на бойца в пределах 20 дюймов, но не в том случае, если этот боец находится в пределах 6 дюймов.

Действие Атака Ближнего боя vs Действие Дальнобойной атаки

Существует 2 типа атакующих действий: в **ближнем бою** и в **дальнобойной атаке**. Тип атакующего действия определяется показателем дальности действия используемого оружия. Действие атаки в ближнем бою – это действие атаки, выполняемое с помощью оружия, которое имеет показатель дальности 3" или менее. Действие дальнобойной атаки – это действие атаки, выполняемое с использованием оружия, которое имеет показатель дальности, превышающий 3".

Если оружие имеет как минимальную, так и максимальную дальность атаки, максимальная дальность считается показателем дальности при определении того, является ли это действие атакой ближнего боя или действием дальнобойной атаки.

2. БРОСОК НА ПОПАДАНИЕ

Бросьте количество кубиков, равное характеристике Атаки используемого оружия. Каждый из этих бросков кубиков называется **броском на попадание (hit roll)**.

Далее вам нужно будет определить, какие из кубиков означают **промах**, какие **попадание**, а какие **критическое попадание**. Для этого сравните показатель **силы** оружия с показателем **стойкости** бойца-мишени и обратитесь к таблице ниже:

Сила vs Стойкость	Промах	Попадание	Крит. попадание
Сила больше , чем Стойкость	1-2	3-5	6
Сила равна Стойкости	1-3	4-5	6
Сила ниже Стойкости	1-4	5	6

ОБЩИЙ УРОН

Показатель **урона (damage)** каждого оружия имеет 2 значения (разделённых «/»). Он обозначает, сколько очков урона будет распределено атакующим действием на вражеского бойца. За каждое **попадание (hit)** начисляются очки урона, равные первому значению показателя урона. За каждое **критическое попадание (critical hit)** начисляются очки урона, равные второму значению показателя урона.

Например, если оружие с показателем урона 1/3 совершило попадание 2 раза, критическое попадание - 1 раз и промах - 1 раз, общее число урона, распределяемого на бойца, ставшего целью атакующего действия, будет равно 5 (1+1+3+0).

Распределение урона

Как только урон от атакующего действия определен, урон распределяется по целевому бойцу. Бойцы также могут получать очки урона, начисляемые им другими способами, такими как падение с высоты. Ущерб распределяется следующим образом:

- Очки урона распределяются по одному за раз.
- Если количество очков урона, выделенных бойцу, равно его **показателю ранений (wound)**, этот боец **выводится из строя (taken down)**. Уберите этого бойца с поля боя.
- Выведенный из строя боец больше не принимает участия в битве – он не может быть активирован, не может совершать действия и не может использовать способности.
- Когда боец выведен из строя, все оставшиеся очки урона от атакующего действия сбрасываются.

ДЕЙСТВИЕ ОТВОДА

Если боец находится в пределах 1" от вражеского бойца, он может предпринять действие **отвода (disengage action)**, чтобы отойти. Когда боец выполняет действие отвода, этот боец может сделать обычное движение (стр. 8) на расстояние до 3" в любом направлении, но он должен завершить действие на расстоянии более 1" от всех вражеских бойцов. Если это невозможно, боец не может использовать действие отвода и должен вместо этого использовать другое действие.

Действие отвода vs Действие движения

Хотя боец движется как часть действия отвода, это никоим образом не считается действием движения. Это означает, что любые способности или правила, которые конкретно взаимодействуют с действиями движения, не взаимодействуют с действиями отвода. Кроме того, боец не может прыгать, подниматься или летать в рамках действия по отводу.

ДЕЙСТВИЕ ОЖИДАНИЯ

Действие ожидания (wait action) может быть использовано двумя способами. Если боец выполняет действие ожидания в качестве последнего действия при активации, его активация заканчивается. Действие ожидания используется таким образом просто тогда, когда бойцу больше нечего делать (например, если он находится вне зоны досягаемости для атаки и не желает двигаться).

В качестве альтернативы, если боец использует действие ожидания в качестве своего первого действия при активации, считается, что боец **ожидает**. Поместите **жетон ожидания** (стр. 19) рядом с бойцом, чтобы указать, что он в ожидании. Если боец совершает действие ожидания таким образом, его активация заканчивается, но этот боец может быть активирован еще раз позже в этой фазе боя. Когда этот боец активируется во второй раз, он может совершить только 1 действие при этой активации.

Действие ожидания и способности

Если боец активируется во второй раз в фазе боя в результате действия ожидания, он может использовать 1 способность при второй активации, даже если способность была использована при первой активации. Способность может быть использована до или после действия бойца. Когда правило или способность относятся к «активации этого бойца», это означает текущую активацию бойца.

СПОСОБНОСТИ

Каждый боец имеет доступ к одной или нескольким **способностям (abilities)**, что определяется его руническими знаками (стр. 23) в профиле. Боец может использовать 1 способность во время своей активации, если игрок, активирующий этого бойца, имеет достаточное количество кубиков способностей. Способность может быть использована как до первого действия, так и после первого или второго действия этого бойца.

У каждой фракции есть набор уникальных способностей. Также есть 5 универсальных способностей, которые могут использовать бойцы любого отряда (см. ниже). Для использования каждой способности требуется [дуплет], [триплет] или [квадруплет] (см. «Фаза инициативы» на стр. 6).

Как только боец применил способность, сбросьте кубики способностей, использованные

для этой способности. Вы можете использовать [триплет] для способности, требующей [дуплет], или [квадруплет] для способности, требующей [триплет] или [дуплет], но при этом все использованные кубы способностей сбрасываются.

ЗНАЧЕНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Если правило относится к **значению (value)** способности, это относится к числовому показателю, выпавшему на кубах способностей, используемых для данной способности. Например, если у игрока есть [дубль], состоящий из 2 кубиков способностей, на каждом из которых указано значение «5», значение этой способности равно 5.

РУНЫ

Многие способности могут быть использованы только бойцами с определенными рунами. В этом случае руны будут отображаться слева от способности в таблице

способностей. Например, способность «Вдохновляющее присутствие» (см. ниже) могут использовать только бойцы с рунной меткой **Героя** (★). Рунные знаки бойца можно найти в его профиле (стр. 2).

СЛОЖЕНИЕ, ВЫЧИТАНИЕ, УМНОЖЕНИЕ И ДЕЛЕНИЕ

Способности могут изменять некоторые или все характеристики бойца. В этих случаях всегда сначала делите, затем умножайте, затем складывайте, затем вычитайте.

Например, если боец с показателем Движения 3" добавил 2" к своей характеристике Движения способностью «Вааагх!», а затем на него воздействовала способность «Проклятый дротик», то сначала характеристика Движения уменьшится вдвое с помощью «Проклятый дротик» (с округлением в большую сторону) и становится 2", а затем способность «Вааагх!» добавит 2", итого 4".

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

[Дуплет] **Рывок:** добавьте 1 к показателю Движение этого бойца до окончания его активации.

[Дуплет] **Натиск:** Добавьте 1 к показателю Атака, для атак ближнего боя, выполняемых этим бойцом до конца их активации.



[Триплет] **Передышка:** Боец не может использовать эту способность, если он находится в пределах 1" от любого вражеского бойца. Удалите количество очков урона, полученных этим бойцом, равное значению этой способности.

[Триплет] **Вдохновляющее присутствие:** Выберите видимого дружественного бойца в пределах 6" от этого бойца, который еще не активировался в этом раунде боя. Вы можете активировать этого бойца сразу после окончания активации этого бойца.

[Квадруплет] **Неистовство:** Этот боец может совершать бонусное движение. Затем он может совершить бонусное атакующее действие.

РЕАКЦИИ

Реакции — это то, что боец может делать во время активации вражеского бойца. Есть 3 **универсальные реакции**, которые может сделать любой боец, показанных ниже. Кроме того, руны бойца могут предоставлять ему доступ к другим реакциям.

Каждая реакция указывает, когда боец может сделать реакцию. Это также момент, когда игрок бойца должен объявить, что боец отреагирует. Чтобы боец мог отреагировать, должно быть верно хотя бы одно из следующего:

1. Боец еще не активировался в боевом раунде.
2. Боец активировался, но он в ожидании (стр. 13).

3. Данная битва - это **нарративная битва**, и боец имеет 1 или более **уровней известности** (стр. 104 Базовой книги).

На каждое действие вражеского бойца можно совершить не более 1 реакции. Каждый раз, когда боец совершает реакцию, он теряет одно из своих действий в этом раунде боя. Если боец еще не активировался в боевом раунде, он может совершить до 2 реакций. Если он сделал 1 реакцию, то когда он позже активируется в этом раунде битвы, он может совершить только 1 действие и не может использовать действие ожидания, чтобы начать ожидание. Если он сделал 2 реакции,

боец рассматривается как уже активировавшийся в этом раунде и более не может быть выбран для активации в этом раунде боя.

Если боец в ожидании, он может отреагировать, но это означает, что его нельзя выбрать для активации во второй раз позже в этом раунде боя.



УНИВЕРСАЛЬНЫЕ РЕАКЦИИ

Парирование: Боец может совершать эту реакцию после того, как он стал целью ближней атаки, но до того, как были сделаны броски на попадание. За каждый бросок на попадание от этого атакующего действия, которое промахивается, нанесите 1 очко урона атакующему бойцу. За каждый бросок на попадание, равный 1, вместо этого нанесите 2 очка урона атакующему бойцу.

Укрыться: Боец, находящийся в укрытии (стр. 17), может совершить эту реакцию после того, как станет целью дальнбойной атаки, но до того, как будут сделаны броски на попадание. После того, как броски на попадание сделаны, бросьте кубик за каждое критическое попадание. На 4+ это критическое попадание вместо этого становится попаданием. Бойцы с руной скакуна (2b) не могут совершать эту реакцию.

Удар вдогонку: Боец может совершить эту реакцию, когда видимый вражеский боец в пределах 1 дюйма от него совершает действие отвода, но до того, как этот боец отошёл. Бросьте кубик. При выпадении 4+ нанесите D6 очков урона этому вражескому бойцу.



ЛАНДШАФТ

В любой битве на поле боя будет размещаться 1 или более **элемент ландшафта (terrain features)**.

Бойцы могут взаимодействовать с элементами ландшафта множеством способов при совершении действия движения (стр. 8). Этот раздел вводит другие виды взаимодействия бойцов элементами ландшафта, а также описывает их уникальные типы.

Важно отметить, что объект ландшафта может состоять из нескольких типов местности, как подробно описано в этом разделе. Например, в случае разрушенного здания его стены будут **препятствиями (obstacles)**, верхние этажи будут **платформами (platforms)**, в него может быть встроена **дверь (door)**, а любой мусор вокруг него будет **низким ландшафтом (low terrain)**.

ПРЕПЯТСТВИЯ

Наиболее распространенным типом местности является **препятствие**. Препятствие — это любая часть рельефа, которая препятствует горизонтальному движению бойца и возвышается по вертикали на 1" или более от пола поля боя или платформы, на которой он расположен. Примером препятствия является стена.

НИЗКИЙ ЭЛЕМЕНТ ЛАНДШАФТА

Любая часть ландшафта, возвышающаяся по вертикали менее чем на 1" от пола поля боя или платформы, на которой он расположен, называется **низким элементом ландшафта**. Когда боец делает обычное движение, он может двигаться без штрафа по низким элементам ландшафта. Это означает,

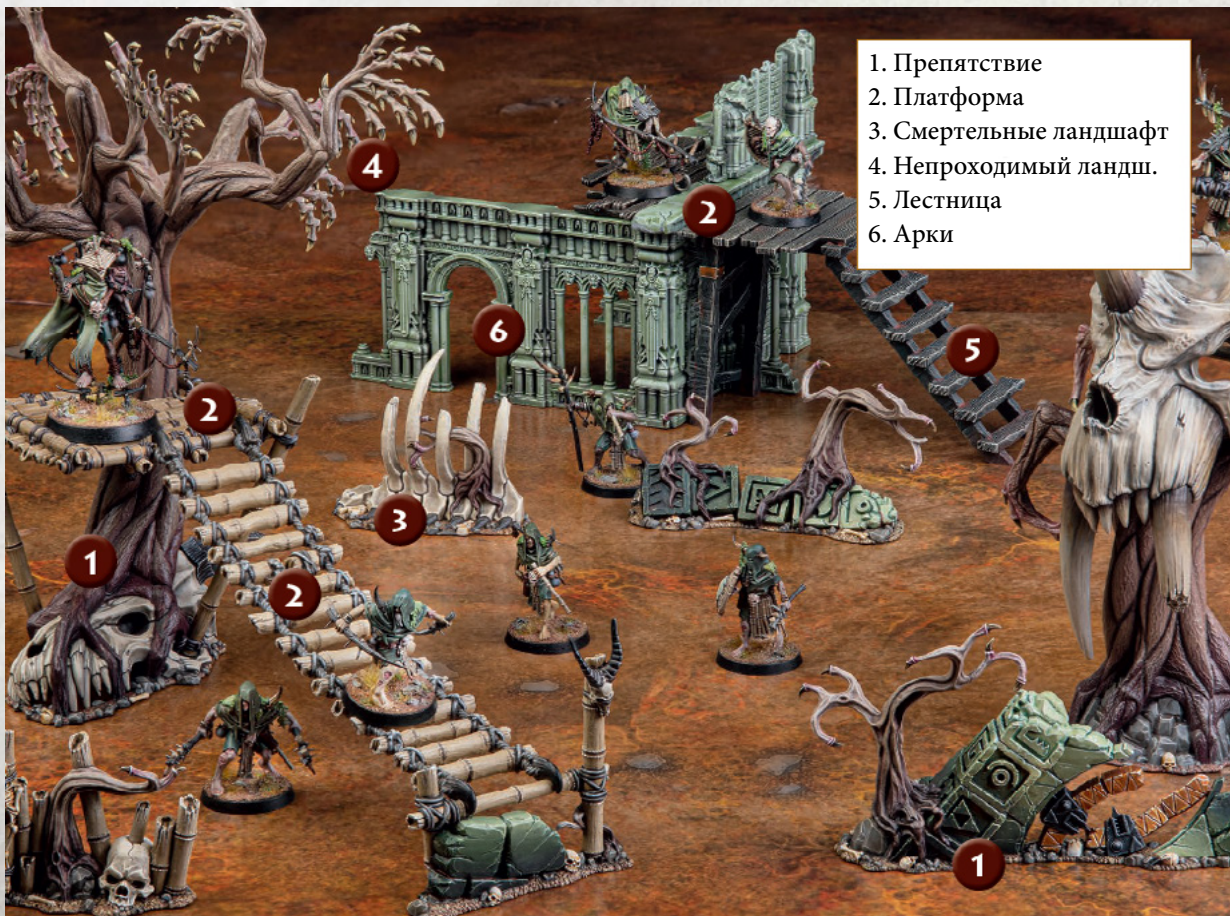
что любое расстояние по вертикали, пройденное при перемещении по такой части рельефа, не засчитывается в общее количество дюймов, которое боец может пройти в этом действии движения. Кроме того, низкий ландшафт рассматривается как часть поля боя или платформы, на которой она расположена. Он находится размещен.

ПЛАТФОРМЫ

Еще одним распространенным типом элементом ландшафта является **платформа**. Платформа представляет собой горизонтально плоскую поверхность на рельефе с площадью поверхности более 1x1 дюйма.

Падение с эл. ландшафта

Когда боец в пределах 1/2" от края открытой платформы (т.е. края, который не окружен препятствием,



1. Препятствие
2. Платформа
3. Смертельные ландшафт
4. Непроходимый ландшафт
5. Лестница
6. Арки

Пустыня Гнарлвуда усеяна разрушенными руинами и заросшими остатками старых лагерей, создавая запутанное и многоуровневое поле битвы.

таким как стена) подвергается атакующему действию, игрок, контролирующий его, должен пройти **тест на падение (falling test)** после того, как действие атаки будет разрешено.

Чтобы пройти проверку на падение бойца, бросьте кубик. На 1 боец **падает** (стр. 9). Это правило не распространяется на бойцов с руной Полета (✈).

СМЕРТОНОСТНЫЙ ЛАНДШАФТ

Шипастые стены и заборы, в том числе сделанные из выступающих реберных костей, представляют собой **смертоностный ландшафт (deadly terrain)**. Смертоностный ландшафт рассматривается как препятствие, но когда боец начинает карабкаться по нему, сначала этому бойцу присваивается D6 очков урона. Кроме того, когда боец упав (стр. 9) оказался в пределах 1" от любой смертоностного ландшафта, нанесите этому бойцу D6 очков урона.

НЕПРОХОДИМЫЙ ЛАНДШАФТ

Другой тип местности — **непроходимый ландшафт**. Следующие элементы ландшафта являются непроходимыми:

- Статуи
- Жаровни
- Ветки деревьев и листва
- Фонтаны

Непроходимый ландшафт рассматривается как препятствие за следующим исключением: бойцы не могут взбираться или двигаться по непроходимому ландшафту. Если боец заканчивает действие на непроходимом ландшафте, он сначала делает проверку на **урон при падении**, а затем **падает**.

МАРШЕВЫЕ ЛЕСТНИЦЫ И ЛЕСТНИЦЫ-СТРЕМЯНКИ

Маршевые лестницы (Stairs) и **стремянки (ladders)** рассматриваются как препятствия, за следующими исключениями:

- Бойцы, которые заканчивают свою активацию подъемом по маршевой лестнице или стремянке, **не падают** и могут оставаться частично наверху (если невозможно физически разместить бойца в его текущем местоположении, отметьте его позицию).

- Когда атакующее действие нацелено на вражеского бойца, активация которого закончилась подъемом по марш. лестнице или стремянке, целевой боец должен пройти **тест на падение** после того, как атакующее действие было выполнено.

- Бойцы с руной **Скакун** (🐾) могут подниматься по маршевой лестнице.

АРКИ И ДВЕРИ

Элементы ландшафта могут иметь арки или двери.

В рамках действия движения, если боец вступает в взаимодействие с аркой или дверью, этот боец может сделать обычное движение через них, даже если модель или её основание слишком велики, чтобы физически пройти через них (или они полностью заблокированы, как в случае закрытой двери). Это исключение из правила, которое гласит, что боец не может двигаться сквозь какую-либо часть элемента ландшафта.

Чтобы пройти через арку или дверь, сначала измерьте расстояние по прямой линии, проходящей через горизонтальный центр арки или двери. Если у бойца достаточно движения, чтобы пройти через арку или дверь и оказаться на другой стороне, он может пройти через нее.

Когда бойцы проходят через арки и двери, все остальные правила движения должны соблюдаться (например, они не могут проходить сквозь другого бойца).

Ограничения

Бойцы с любой из следующих рун не могут проходить через арки:

- Монстр (👹)
- Скакун (🐾)

Бойцы с любым из следующих рун не могут пройти через двери:

- Монстр (👹)
- Скакун (🐾)
- Зверь (🐾)

Индивидуальный ландшафт

Если в вашей коллекции есть какие-либо уникальные элементы ландшафта, обсудите с противником перед началом битвы, какие элементы ландшафта являются препятствиями, платформами, непроходимыми и т. д.

УКРЫТИЕ

Припятствия и платформы могут обеспечить защиту бойцов от атак. Когда боец становится целью атакующего действия, игроки должны сначала определить, находится ли он в укрытии. Если боец находится в укрытии, добавьте 1 к Стойкости этого бойца на время этого атакующего действия.

ПРЕПЯТСТВИЯ

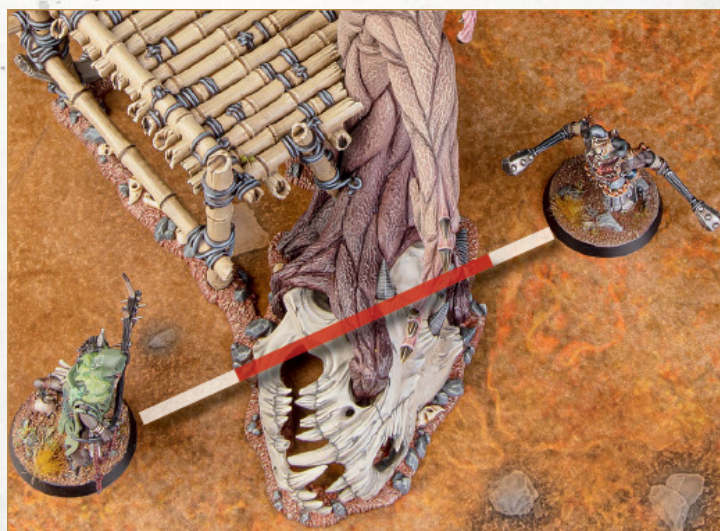
Чтобы определить, находится ли целевой боец в укрытии из-за каких-либо препятствий, проведите воображаемую линию между ближайшими точками на базе каждого из бойцов (для целей правил считается, что линия имеет ширину 1 мм). Если линия проходит через препятствие, целевой боец находится в **укрытии**.

Если бойцы находятся на расстоянии более 1" друг от друга, не учитывайте части препятствий в пределах ½" от атакующего бойца, (это относится к бойцам, у которых есть оружие с большей дальностью стрельбы, способное целиться из-за углов, через промежутки в близлежащей местности).

ПЛАТФОРМЫ

Когда боец на платформе подвергается атакующему действию, он находится в укрытии, если боец, совершающий атакующее действие, находится на 2" или более горизонтально ниже целевого бойца.

Эти два бойца находятся в укрыты по отношению к друг другу. Это потому, что прямая линия, проведенная между ближайшими частями их базы, пройдет через череп, который является препятствием.



Важно отметить, что проведенная линия должна проходить через препятствие, а не просто по нему. Эти два бойца не находятся в укрытии к друг другу, потому что, хотя прямая линия, проведенная между ближайшими частями их баз, проходит над препятствием, она не проходит через препятствие.



В этом примере боец на платформе находится в укрытии по отношению к бойцу на поле боя, потому что он более чем на 2 дюйма выше него по вертикали.



МЕТКИ ЦЕЛЕЙ И ЖЕТОНЫ СОКРОВИЩ

Некоторые условия победы требуют от игроков разместить 1 или более **меток целей (objectives)** и/или **жетонов сокровищ (treasure tokens)**.

Метки цели и жетоны сокровищ рассматриваются как часть поля боя или платформы, на которой они размещены, что означает, что бойцы могут перемещаться по ним и стоять на них. Кроме того, при измерении расстояний до и от меток целей и жетонов сокровищ всегда измеряйте до и от центра метки или жетона. Эти правила также применяются ко всем другим маркерам и жетонам, которые игроков просят разместить в определенной точке на поле боя.

КОНТРОЛЬ ЦЕЛИ

Игрок получает **контроль** над меткой цели, если в конце раунда боя в пределах 3" от неё находится больше дружественных бойцов, чем вражеских бойцов в пределах 3" от неё. Как только игрок получает

контроль над меткой цели, она остается под его контролем до тех пор, пока другой игрок не получит контроль над ней.

ЗАХВАТ СОКРОВИЩ

Если в любой момент во время действия движения боец перемещается в пределах 1" от жетона сокровища, он может подобрать это сокровище. Уберите жетон с поля битвы. Этот боец теперь несет это сокровище. Боец не может подобрать сокровище, если он уже несёт сокровище. Бойцы с рунной монстра (🐉) или Зверя (🐾) не могут нести сокровища.

Если боец начинает действие движения, неся сокровище, вычитите 2 из его показателя движения для этого действия (минимум до 3), и он не сможет летать во время этого действия движения.

Кроме того, бойцы не могут совершать действия отвода, неся сокровище.

СБРОС СОКРОВИЩА

Боец, несущий сокровище, может действием **бросить (drop)** сокровище. Если боец, несущий сокровище, убит, они автоматически сбрасывают сокровище до того, как модель бойца будет удалена из игры. В обоих случаях игрок, контролирующий этого бойца, выбирает точку на платформе или поверхности поля боя, которая находится в пределах 1" по горизонтали от бойца, видна бойцу и либо на одном уровне по вертикали, либо на любом расстоянии по вертикали ниже бойца, и размещает жетон сокровища там.

ДРУГИЕ ЖЕТОНЫ

Другие жетоны могут использоваться, чтобы помочь игрокам следить за битвой. Например, игроки могут использовать жетоны урона, нанесенные бойцу. Если эти жетоны размещены на поле боя, они никак не взаимодействуют с битвой.

1. Жетон активации
2. Жетон потраченного действия
3. Жетон ожидания
4. Жетоны боевых групп
5. Метка цели
6. Жетоны сокровищ
7. Специальные жетоны
8. Жетон урона





СОЮЗНИКИ, РАБЫ И МОНСТРЫ

В этом разделе подробно описаны 3 специальных типа бойцов, которых вы можете включить в свой отряд при выборе своего отряда для битвы (стр. 4). Игрокам, новичкам в Варкрай, мы рекомендуем сначала провести несколько сражений, прежде чем использовать правила в этом разделе.

союзники

Союзники - это могущественные бойцы из других фракций, которые могут быть включены в ваш боевой отряд.

Вы можете включить любого бойца с рунной меткой **Героя** (★) или рунной меткой **Союзника** (Allu) (♣) в свой отряд в качестве союзника, если они соответствуют следующим критериям:

- Их фракционный рунный знак отличается от выбранного для вашего отряда.

- Руна их фракции принадлежит к тому же Великому Альянсу (стр. 25-26), что и руна фракции вашего отряда.

В отряд можно включить до 2 союзников. Кроме того, если у союзника есть руна Героя (★), он также учитывается в вашем лимите в 3 бойца с рунической меткой Героя (★).

Союзник не может быть лидером вашего отряда, поэтому, если в вашем отряде есть союзники с руной Героя (★), вы должны включить хотя бы 1 другого бойца с рунной меткой Героя (★), который не является союзником, чтобы бы он стал лидером.

Союзники и способности

Союзники могут использовать любые способности, предоставляемые их руническими знаками, в том числе способности своей фракции.

РАБЫ

Рабы — это звери и другие существа, которых банда может приручить для выполнения своих приказов. Вы можете включить любого бойца с рунной меткой **Раба** (Thrall) (♣) в свой отряд в качестве раба, если руна его фракции принадлежит к тому же Великому Альянсу (стр. 25-26), что и руна фракции вашего отряда. В отряд можно включить до 3 рабов.

Рабы и способности

Рабы могут использовать любые способности, к которым им предоставлен доступ их руническими знаками, в том числе способностям своей фракции.

МОНСТРЫ

Монстры — это гигантские существа, которые бушуют на поле боя. Вы можете включить 1 бойца с рунной меткой **Монстра** (Monster) (♣) в свой отряд в качестве монстра, если руническая метка его фракции принадлежит к тому же Великому Альянсу (стр. 25-26), что и руническая метка фракции вашего отряда.

У монстров есть особые правила, которые применяются к ним в бою:

Таблицы повреждений

Профили монстров часто имеют характеристики с пометкой «*» и соответствующую таблицу урона. Значение этих характеристик основано на количестве ран, нанесенных этому монстру в данный момент, как показано в его таблице урона.

БОЕВЫЕ ГРУППЫ

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.

РАССТАНОВКА

Из-за их большего размера, когда монстры выставляются во время расстановки, их нужно размещать только в пределах 3" от точки развертывания, а не полностью в пределах 3".

АКТИВАЦИЯ МОНСТРОВ

Монстр активируется 3 раза в боевом раунде вместо одного раза. Однако каждый раз, когда он активируется, он может совершить только 1 действие вместо 2. Каждый раз, когда монстр активируется, он может использовать 1 способность до или после своего действия. Если монстр выполняет действие ожидания, его активация немедленно заканчивается; монстр не может использовать действие ожидания, чтобы начать ожидание. Кроме того, монстры не могут реагировать.

ДЕЙСТВИЕ ДВИЖЕНИЕ МОНСТРОВ

Монстр может карабкаться и прыгать, как и любой другой боец. Однако, если в конце действия движения его база не полностью находится на платформе или поле боя, он падает. Когда монстр падает, любая часть подставки монстра может быть размещена на точке, выбранной противником, а не только центр.

МОНСТРЫ И СПОСОБНОСТИ

Если в игре есть какие-либо монстры, все бойцы, кроме самих монстров и бойцов с руническим знаком **Зверя** (♣), могут использовать **способности охоты на монстров** (monster-hunting abilities), показанные напротив.

Сами монстры имеют свои собственные таблицы способностей и не могут использовать универсальные способности. Кроме того, монстры могут использовать **способности монстров** (monster abilities), показанные напротив.

СПОСОБНОСТИ ОХОТЫ НА МОНСТРОВ

[Дуплет] Опутывающие веревки: выберите вражеского монстра в пределах 1 дюйма от этого бойца и бросьте количество кубиков, равное значению этой способности. За каждые 4+ вычитите 1 из показателя движения этого монстра (минимум до 3) до конца битвы.

[Триплет] Удар по глазам: Если следующее атакующее действие, совершенное этим бойцом, в эту активацию, нацеленная на вражеского монстра, нанесет какие-либо критические удары, вычитите 1 из показателя Атак (минимум до 1), совершаемых этим монстром до конца битвы.

[Квадруплет] Насмешка: выберите видимого вражеского монстра в пределах 6 дюймов от этого бойца и бросьте количество кубиков, равное значению этой способности. Если на любом из кубиков выпало 4+, то до конца раунда битвы или до тех пор, пока этот боец не будет повержен, атакующие действия этого монстра должны быть нацелены на этого бойца.

СПОСОБНОСТИ МОНСТРОВ



[Дуплет] Чудовищная хватка: До окончания активации этого монстра не учитывайте расстояние по вертикали при измерении дальности атакующих действий этого монстра.



[Триплет] Подтаскивание: выберите видимого вражеского бойца в пределах 6 дюймов от этого монстра. Удалите этого бойца с поля битвы и поставьте его в пределах 1 дюйма от этого монстра. Затем бросьте количество кубиков, равное значению этой способности. За каждые 4+ нанесите этому бойцу 3 очка урона.



[Квадруплет] Разрушительное буйство: выберите элемент ландшафта в пределах 1 дюйма от этого монстра. В порядке по вашему выбору разместите каждую метку цели, жетон сокровищ и бойцов, которые находятся на этом элементе ландшафта, а также на любом другом элементе ландшафта, который находится на этом элементе ландшафта, на поле боя в выбранном вами месте как можно ближе по горизонтали к его текущему местоположению. Затем, в порядке по вашему выбору, каждый боец, размещенный на поле боя таким образом, делает проверку на урон при падении. Затем удалите элемент(ы) ландшафта с поля боя.



Гнарлвуд изобилует устрашающими существами: не только тварями, которые называют лес своим домом, но и злобными существами Хаоса, привлеченные обещанием жестокой потехи.

РУНЫ

Ниже вы найдёте список рун, используемых в «Боевом Кличе». Эти символы появляются на картах бойцов и показывают, какое оружие и способности каждый воин сможет применить в битве. Они также используются на картах планов сражений, где обозначают особый фоновый и стратегический контекст каждой битвы.

БОЙЦЫ



Проворный
(Agile)



Зверь
(Beast)



Берсерк



Бугай (Brute)



Бастуон
(Bulwark)



Чемпион



Внушающий
(Sentience)



Разрушитель
(Destroyer)



Элита



Полёт (Fly)



Икононосец
(Icon Bearer)



Лидер



Прислужник
(Minion)



Мистик
(Mystic)



Разведчик
(Scout)



Ловец
(Trapper)



Воин



Монстр
(Monster)



Скакун
(Mount)



Раб
(Thrall)



Союзник
(Ally)



Свирепый
(Ferocious)



Бешеный
(Frenzied)



Жрец
(Priest)



Ужасающий
(Terrifying)

ПОКАЗАТЕЛИ



Атака



Урон



Движение



Дальность



Сила



Стойкость



Ранения

ОРУЖИЕ



Взрыв



Топор



Топор



Когти



Булава



Кинжал



Клыки



Дальнобойное
оружие



Коса



Копьё



Жезл



Меч



Рукопашный



Крюк



Рогатина (Bident)

КОЛОДЫ КАРТ



Ландшафт



Расстановка



Победа



Твист



Ориентация



Соревнова-
тельная игра

СОКРОВИЩА



Существо



Планетариум
(Orrery)



Миро-
камень



Зелья



Череп



Припасы



Тотем



Оружие

РАССТАНОВКА



Кинжал



Молот



Щит



Климат



Среда



Рок



Магические
явления



Психология

ТВИСТЫ

ФРАКЦИОННЫЕ РУНЫ

Когда вы выбираете свой отряд, вы должны сначала выбрать фракцию. Ниже приведен список всех фракций, существующих в настоящее время в Варкрай. Каждый боец в Варкрай принадлежит к одной из этих фракций, на что указывает руна фракции в его профиле.

ВЕЛИКИЕ АЛЬЯНСЫ

Каждая фракция и боец в Варкрайе принадлежит к одному из четырех Великих Альянсов: Порядка, Хаоса, Смерти и Разрушения. Приведенные ниже руны фракций сгруппированы по Великому Альянсу, к которому они принадлежат. Великий Альянс фракции определяет, какие бойцы могут быть включены в качестве союзников, рабов и монстров (стр. 20) в отряды этой фракции.

ВЕЛИКИЙ АЛЬЯНС ПОРЯДКА

					
Порядок (Order)	Дочери Кхейна Daughters of Khaine	Глубиннорождённые Идонеты (Idoneth Deepkin)	Охотники теней Кхейна (Khainite Shadowstalkers)	Владыки Харадрона (Kharadron Overlords)	Владыки Царства Люминетов (Lumineth Realm-lords)
					
Огнеубийцы (Fyreslayers)	Серафоны (Seraphon)	Сильванеты (Sylvaneth)	Грозорождённые Священной палаты (Stormcast Eternals Sacrosanct Chamber)	Грозорождённые Воинской палаты (Stormcast Eternals Warrior Chamber)	Грозорождённые Авангардной Вспомогательной палаты (Stormcast Eternals Vanguard Auxiliary Chamber Chamber)
					
Грозорождённые Громовержцы (Thunderstrike Stormcasts)	Города Сигмара (Cities of Sigmar)	Охотники Хуанчи (Hunters of Huanchi)			

Города Сигмара — Руны городов

				
Глаз Бури (Tempest's Eye)	Живой Город (The Living City)	Фениксиум (The Phoenicium)	Анвилгард (Anvilgard)	Хаммерхолл (Hammerhal)
				
Серная Крепость (Greywater Fastness)	Халловхерт (Hallowheart)			

Банды из городов Сигмара работают немного иначе, чем другие банды. Когда вы выбираете отряд «Города Сигмара», вы также должны выбрать город, из которого они родом. Дополнительную информацию о рунах городов см. в Варкрай Сборниках (Warcry Compendium).

ВЕЛИКИЙ АЛЬЯНС ХАОСА



Хаос
(Chaos)



Звери Хаоса
(Beasts of Chaos)



Клинки Кхорна:
Демоны
(Blades of Khorne:
Daemons)



Клинки Кхор-
на: Повязанные
кровью
(Blades of Khorne:
Bloodbound)



Последователи
Тзинча: Демоны
(Disciples
of Tzeentch:
Daemons)



Последователи
Тзинча:
Аркиниты
(Disciples of
Tzeentch; Arcanites)



Червородия Нургла:
Демоны
(Maggotkin of Nurgle:
Daemons)



Червородия Нургла:
Гнилоносцы
(Maggotkin of Nurgle:
Rotbringers)



Гедониты
Слаанеш: Демоны
(Hedonites of
Slaanesh: Daemons)



Гедониты Слаанеш:
Сибариты
(Hedonites of
Slaanesh:
Sybarites)



Скавены
(Skaven)



Рабы тьмы
(Slaves to
Darkness)



Железные Големы
(Iron Golem)



Неукротимые
Звери
(Untamed Beasts)



Клика Воронов
(Corvus Cabal)



Лорды над
Шифрами
(Cypher Lords)



Разделанные
(The Unmade)



Расколотый Клык
(Splintered Fang)



Сыны Огня
(Scions of
the Flame)



Тираны Шпиля
(Spire Tyrants)



Выводок
Тарантулоса
(Tarantulos
Brood)



Дикари Тёмной
Клятвы
(Darkoath
Savagers)



Рога Хашута
(Horns of
Hashut)



Слово
Гнилотопи
(Rotmire Creed)



Легионеры
Хаоса
(Chaos
Legionnaires)



Нефритовый
Обелиск
(Jade Obelisk)

ВЕЛИКИЙ АЛЬЯНС СМЕРТИ



Смерть
(Death)



Дворы Пожирателей
Плоти
(Flesh-eater Courts)



Владыки Могил
(Soulblight Gravelords)



Призраки Ночи
(Nighthaunt)



Оссиархи Костееды
(Ossiarch Bonereapers)

ВЕЛИКИЙ АЛЬЯНС РАЗРУШЕНИЯ



Разрушение
(Destruction)



Костоломы
(Bonesplitterz)



Сумрачные
Поганцы
(Gloomspite
Gitz)



Племена Огоров
(Ogor Mawtribes)



Подлопарни
(Kruleboyz)



Железозубы
(Ironjawz)

ЭНЕРГОКАНАЛЫ МИРА (LEY LINES)

КАРТА РАССТАНОВКИ



УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Мировые линии силы пересекают этот регион. Откачивайте их энергию раньше, чем это сделают ваши соперники.

Перед битвой на поле боя размещаются 5 меток целей, как показано на карте расстановки.

Во время битвы цели либо **бездействуют**, либо **пробуждаются**. В начале битвы пробуждается только центральная цель; остальные находятся в состоянии покоя. В начале каждой фазы боя игрок, у которого нет инициативы, может выбрать 1 бездействующую цель, чтобы пробудиться. В конце каждого раунда битвы каждый игрок набирает 1 победное очко за каждую пробужденную цель, которую он контролирует.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок, набравший наибольшее количество победных очков, выигрывает битву.

ЖНЕЦ (REAPER)

КАРТА РАССТАНОВКИ



УСЛОВИЕ ПОБЕДЫ

Долго же вы ждали, чтобы отомстить этому врагу. Бей быстро и не оставляй никого в живых.

В конце каждого боевого раунда каждый игрок суммирует очковую стоимость вражеских бойцов, выведенных из боя в этом боевом раунде. Результатом является **кровавый счёт**. Если у одного игрока больший кровавый счёт, этот игрок получает 1 победное очко.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в битве.

ВКЛЮЧЕНИЕ БЛЭЙДБОРНА

Новые правила использования боевых отрядов из Warhammer Underworlds: Gnarlwood в ваших играх Варкрай. Опубликованных в White Dwarf №482 за ноябрь 2022 г.

На данной странице вы найдете правила, необходимые для использования отрядов из основного набора Warhammer Underworlds: Gnarlwood в Варкрае. Эти бойцы упоминаются в Warscy как бойцы «Рождённые клинком» ((Bladeborn fighters) далее бойцы Блэйдборна).

РУНЫ ФРАКЦИЙ И РУНЫ БЛЭЙДБОРНА

Каждый из бойцов в этой статье принадлежит к фракции, которая уже существует в Варкрае, о чем свидетельствует руна фракции на их карточке бойца. Например, бойцы Сбора Криводушья (Gnarlsprite Pack) имеют руну фракции **Рабов Тьмы** (☠) и, таким образом, принадлежат к фракции Рабы Тьмы, в то время как бойцы Сынов Вельморна (Sons of Velmorn) имеют руну фракции **Владык Могил (Soulblight Gravelords)** (☠) и, таким образом, принадлежат к фракции Владык Могил.

Помимо руны фракции, у каждого из бойцов в этой статье есть руна **Блэйдборна** — либо руна **Сбора Криводушья** (☠), либо руна **Сынов Вельморна** (☠). Бойцы с руной Блэйдборна называются **бойцами Блэйдборна**.

СПОСОБНОСТИ

В дополнение к своим уникальным способностям бойцы Блэйдборна могут использовать любые способности из таблиц способностей своей фракции, для которых у них есть все необходимые руны, а также любые другие способности, которые может использовать боец (например, универсальные способности).

ВКЛЮЧЕНИЕ БОЙЦОВ БЛЭЙДБОРНА В ОТКРЫТУЮ И СОРЕВНОВАТЕЛЬНУЮ ИГРУ

В открытой и соревновательной игре, выбирая свой отряд для битвы, вы можете включить в него любых Блэйдборн бойцов, если руна их фракции совпадает с той, что выбрана для вашего отряда.

Кроме того, Блэйдборн бойцы с руной **Героя** (★) могут быть включены в ваш отряд в качестве союзника, как обычно (стр. 20). Если вы включаете бойца таким образом, вы можете добавить любых других бойцов, которые имеют ту же руну Блэйдборна, что и этот боец. Бойцы, включенные в ваш отряд таким образом, т. е. те, у кого нет руны Героя (★) — не учитываются в общем лимите союзников, которых вы можете включить в свой отряд, но стоят очков, как и любой другой боец.

Вы не можете добавлять один и тот же тип бойца Блэйдборна более одного раза в свой ростер.

*Например, в открытой и соревновательной игре вы можете включить в свой отряд до 2 союзников. Если бы вы выбрали своим союзником короля Морлака Вельморна, вы также могли бы включить в свой отряд любых других бойцов с руной **Сынов Вельморна** (☠) в качестве союзников.*

ВКЛЮЧЕНИЕ БОЙЦОВ БЛЭЙДБОРНА В ПОВЕСТВОВАТЕЛЬНУЮ ИГРУ

В повествовательной игре вы можете добавить рожденных клинком бойцов в свой список боевых отрядов, если руна их фракции совпадает с той, что выбрана для вашего отряда.

Кроме того, Блэйдборн бойцы с руной **Героя** (★) могут быть добавлены в ваш ростер в качестве союзников, когда вы выполните задание «Получить могущественного союзника» (стр. 117 Базовой

книги). Вы все равно должны потратить славу, необходимую для этого.

Если вы включаете в свой отряд бойца с руной **Героя** (★) в качестве союзника, на этапе «Управление своим отрядом» последовательности «Последствия» (стр. 112 Базовой книги) вы можете добавить любых других бойцов, которые имеют тот же рунный знак Блэйдборна, что и тот боец. Бойцы, включенные в ваш отряд таким образом, то есть те, у кого нет руны **Героя** (★), не учитываются в общем количестве союзников, которых вы можете включить в свой отряд, но стоят очков, как и любой другой боец. Вы все равно должны потратить славу, необходимую для этого.

Вы не можете добавлять один и тот же тип бойца Блэйдборна более одного раза в свой ростер.

ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ «ПОСЛЕДСТВИЯ»

В последовательности последствий к бойцам Блэйдборна применяются следующие правила.

1. Не делайте бросков травм для бойцов Блэйдборна.
2. Не делайте бросков славы для бойцов Блэйдборна. Блэйдборн бойцы не могут завоевать славу.
3. Бойцы Блэйдборна не могут носить артефакты, но у бойца Блэйдборна, выбранного вашим лидером, может быть 1 героическая черта (с которой они начинают автоматически)

Опциональные правила — Архетипы

Правила, приведенные в этой статье, позволяют вам добавлять персонажей и персоналии из игры Warhammer Underworlds в свои игры Варкрай. Если вы играете в игровой группе против игроков-единомышленников, вы можете захотеть использовать эти карты бойцов для представления архетипов героев и злодеев вашего собственного создания вместо конкретных персонажей.

Если ваши оппоненты согласны использовать правило Архетипов, вы можете отказаться от дополнительных правил для бойцов Блэйдборна (например, быть ограниченным до 1 в ростере и не подвергаться броскам травм) и вместо этого относиться к ним как к любой другой карте бойца в вашей фракции. Когда вы это сделаете, вам следует придумать подходящее название для карточки бойца.

Например, вы можете использовать карту бойца «Сарраккар Черное Крыло» из Сбора Криводушья, чтобы представить «Шамана Криводушья из фракции Рабов Тьмы», или карту бойца сэра Джедрана Фальшиворожденного из Сынов Вельморна как «Стража Предсмертного хрипа» из Погибели душ. Фракция Повелителей могил.



ГЕНЕРАТОР ПЛАНОВ СРАЖЕНИЙ

Если у вас нет доступа к карточкам боевых планов, вы можете вместо этого использовать **генератор планов сражений (battleplan generator)**, включенный в этот раздел, чтобы сформировать план боя на игру.

Чтобы использовать генератор плана сражения, для выставления элементов ландшафта используйте альтернативные правила ландшафта со страницы 5. Затем один игрок определяет карточки расстановки, Условия победы и Твиста, бросив кубики по таблицам на следующих страницах.

Есть 2 таблицы с карточками расстановки, 2 таблицы для условия победы и 1 таблица для твиста. Каждая таблица имеет 12 результатов. Чтобы выбрать таблицу, бросьте D66 и посмотрите результат.

Если вы участвуете в Соревновательной битве (стр. 92 Базовой книги), используйте Таблицу А для карточки расстановки и условия победы (не используйте твист). В противном случае перед броском на карточку расстановки и условия победы защитник выбирает, по какой таблице будет бросок на карточку расстановки, а атакующий выбирает, по какой таблице будет бросок на условия победы.

ТАБЛИЦА РАССТАНОВКИ А

11-13



14-16



21-23



24-26



31-33



34-36



41-43



44-46



51-53



54-56



61-63



64-66



ТАБЛИЦА РАССТАНОВКИ Б

11-13



14-16



21-23



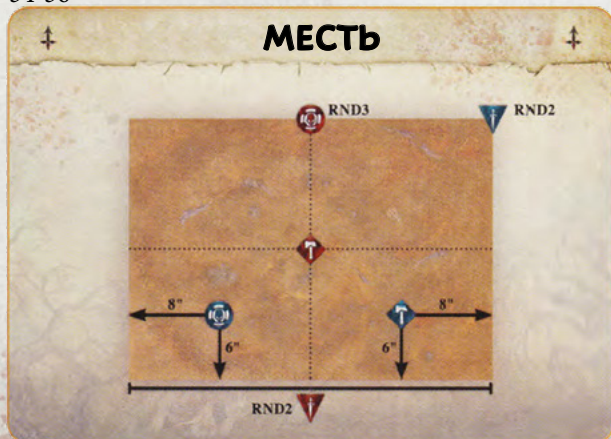
24-26



31-33



34-36



41-43



44-46



51-53



54-56



61-63



64-66



ТАБЛИЦА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ А

11-13

ПОБЕДА ОХОТНИКИ ЗА СОКРОВИЩАМИ



Это место изобилует сокровищами древних времен. Заявите право на них, прежде чем это сделает ваш соперник.

Перед битвой на поле боя выкладывается 5 жетонов сокровищ. Первую кладет защитник на поверхность поля боя или платформу и в пределах 1" по горизонтали от центра поля битвы. Затем игроки поочередно размещают еще 4 жетона сокровищ по одному, начиная с атакующего. Каждое из этих сокровищ жетоны должны быть размещены на поле боя или платформе, в пределах 5" по горизонтали от центра поля боя и более 3" по горизонтали от всех остальных жетонов сокровищ.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, побеждает игрок, у которого больше всего бойцов с сокровищами.

14-16

ПОБЕДА ПРОКЛЯТАЯ РЕЛИКВИЯ



Это выгравированное рунами сокровище столь же опасно, сколь и ценно. Не дайте ему попасть в руки врага.

Перед боем обороняющийся кладет на поле боя 1 жетон сокровища. Он должен быть размещен на поле боя или платформе и в пределах 1" по горизонтали от центра поля боя.

Во время боя, если боец несет сокровище в конце своей активности, нанесите ему D6 единиц урона.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, побеждает игрок, чей боец несет сокровище. Если ни один воин не несет сокровище, побеждает игрок, у которого больше бойцов в пределах 3" от сокровища.

21-23

ПОБЕДА МЕРЦАНЬЕ В ТЕМНОТЕ



Здесь есть признаки наличия сокровищ. Победите соперников и найдите их!

Перед боем обороняющийся кладет на поле боя 1 жетон сокровища. Он должен быть размещен на поле боя или платформе и в пределах 1" по горизонтали от центра поля боя. В начале каждой фазы боя игрок, не обладающий инициативой, бросает кубик. Если счет равен или меньше текущего раунда битвы, они кладут на поле битвы жетон сокровища или D3 жетона сокровищ, если счет равен 6. При любом другом результате ничего не происходит.

Каждый жетон сокровища должен быть размещен на поле боя или платформе, на расстоянии более 3" по горизонтали от всех остальных жетонов сокровищ и края поля боя и более 3" по горизонтали от всех бойцов. Если нет места для размещения жетона сокровища, он не размещается.

24-26

ПОБЕДА БЕЗ ПОЩАДЫ



Ваши враги приближаются к территории, принадлежащей вам по праву. Нет им пощады в грядущей битве.

Поле боя разделено наполовину по ширине и длине на четверти равных размеров.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок захватывает четверть поля боя, если на нем есть полностью дружественные бойцы и нет полностью вражеских бойцов. Побеждает игрок, захвативший наибольшее количество четвертей поля боя.

31-33

ПОБЕДА ВЫСОТА



На этих землях есть несколько господствующих высот, с которых открывается прекрасный вид на окружающий ландшафт. Застолбите эти высоты за собой и отбейтесь от конкурентов.

Если на поле боя нет платформ, которые находятся не менее чем в 2" по вертикали от поверхности поля боя, выберите другое условие победы.

В конце каждого раунда битвы каждый игрок получает 1 победное очко за каждого бойца из своего отряда, который находится на платформе не менее чем в 2" по вертикали над полем боя.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в битве.

34-36

ПОБЕДА СНЕСТИ



Вонзись в их земли, как копье в живот, и сожги все, что увидишь.

Перед битвой каждый игрок выбирает другой край поля битвы, который будет его **территорией**, начиная с защитника.

Во время битвы, если боец завершает действие движения в пределах 1" от вражеской территории, он может зайти на неё. Удалите этого бойца с поля битвы, но не засчитывайте его как убитого.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, каждый игрок подсчитывает количество дружественных бойцов, зашедших на вражескую территорию. Игрок с наибольшим количеством побеждает в битве.

41-43

ПОБЕДА ЖНЕЦ



Долго ты ждал, чтобы отомстить этому врагу. Бей быстро, не оставляя живых.

В конце каждого боевого раунда каждый игрок суммирует очковую стоимость вражеских бойцов, выбывших в этом боевом раунде. Результатом сложения является счёт крови. Если у одного игрока больший счёт крови, этот игрок получает 1 победное очко.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок, набравший наибольшее количество победных очков, выигрывает битву.

44-46

ПОБЕДА ОБЕЗГЛАВИТЬ



Убейте их чемпиона и его безликие псы разбегутся.

Игрок выигрывает битву, как только вражеский лидер повержен.

Во время битвы, в конце каждого раунда битвы, если лидер любого игрока находится в пределах 4" по горизонтали от края поля битвы, он погибает (если вы играете в битве кампании, не делайте бросок на травму для бойцов, выбывших в таким образом).

51-53

ПОБЕДА МЕЧЕННЫЙ КРОВЬЮ



Боги отмечают тех, кто скоро погибнет.

В начале боевой фазы первого раунда битвы, начиная с игрока, у которого есть инициатива, каждый игрок выбирает одного бойца в своем отряде, который будет под **меткой крови**. Боец должен быть на поле боя.

Игрок побеждает в битве, как только вражеский боец с меткой крови повержен.

В конце четвертого и каждого последующего раунда битвы бойцы с меткой крови в пределах 4" по горизонтали от края поля битвы погибают (если вы играете в кампании, не делайте бросок на травму для бойцов, выбывших таким образом).

54-56

ПОБЕДА ЭНЕРГОКАНАЛЫ МИРА



Энергетические каналы пересекают этот регион. Выкачайте их энергию раньше, чем это сделают ваши соперники.

Перед битвой защитник размещает 5 целей, каждую на поле боя или платформе. Первый помещается в пределах 1 дюйма по горизонтали от центра поля боя, а остальные 4 размещаются в пределах 1" по горизонтали от центра каждой другой четверти поля боя.

Во время битвы цели либо спят, либо пробуждаются. В начале боя пробуждается только центральная цель; остальные спят. В начале каждой боевой фазы игрок, у которого нет инициативы, может выбрать 1 бездействующую цель, чтобы пробудить её. В конце каждого раунда битвы каждый игрок получает 1 победное очко за каждую пробужденную цель, которую он контролирует.

Битва заканчивается после 4 раундов битвы. Когда битва заканчивается, игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в битве.

61-63

ПОБЕДА СКРЫТОЕ ХРАНИЛИЩЕ



Где-то в этом регионе находится давно скрытое хранилище. Победите своих соперников и застолбите право на него!

Перед боем на поле боя выставляются 3 маркера цели. Защитник размещает 1 цель на полу поля боя или платформе в пределах 1" по горизонтали от центра поля боя. Затем игроки поочередно размещают по 1 цели, начиная с атакующего. Каждая должна быть размещена на полу поля боя в пределах 9" по горизонтали от центра поля боя и более 6" по горизонтали от всех других целей.

В конце первого раунда битвы игроки бросают кубик. Победитель выбирает 1 цель и удаляет ее из игры. В конце второго раунда битвы другой игрок делает то же самое. Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок, контролирующий оставшуюся цель, побеждает в битве.

64-66

ПОБЕДА КОМЕТА



Захватите сокровища, упавшие со звезд.

В начале боевой фазы второго раунда битвы игрок с инициативой бросает кубик. На 1-4 они размещают 1 цель на поле боя или платформе, в пределах 1" по горизонтали от центра соответствующей четверти поля боя, как показано на карте (верхняя часть карты — северный край). На 5-6 они размещают 1 цель на поле боя или на платформе в пределах 1" по горизонтали от центра поля боя.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, игрок, контролирующий цель, побеждает в битве.

1	2
3	4
5-6	

ТАБЛИЦА УСЛОВИЙ ПОБЕДЫ Б

11-13

ПОБЕДА ОТСТОЯТЬ НАЙДЕННОЕ

*Чем больше имеешь, тем больше охотников отнять это.
Не позволяйте им!*

Перед битвой защитник кладет на поле боя 4 жетона сокровищ. Каждый из них должен быть размещен на поверхности поля боя или платформе, в пределах 2" по горизонтали от всех остальных и более чем в 6" по горизонтали от края поля боя.

Во время битвы бойцы защитника не могут нести сокровища. Начиная со второго раунда битвы, если все сокровища будут унесены бойцами атакующего в конце раунда битвы, атакующий выигрывает битву. В противном случае, после окончания четвертого раунда боя, сражение выигрывает защитник.

14-16

ПОБЕДА СРОЧНАЯ ДОСТАВКА

*Вам сообщили о ценном грузе в этом регионе.
Выследи его и заведи сокровище себе.*

Перед битвой атакующий выбирает 1 из краев поля боя в качестве пути отступления, затем защищающийся тайно выбирает 3 бойца из своего отряда, которые будут нести сокровища (они могут быть в резерве).

Во время боя бойцы атакующего не могут нести сокровища. Начиная со второго боевого раунда, в конце боевого раунда любой из бойцов защитника, несущих сокровища, в пределах 1" от пути отступления и более 1" от всех вражеских бойцов может покинуть поле боя. Уберите этих бойцов с поля боя, но не считайте их уничтоженными. Если 2 или более бойцов убегают, битва заканчивается, и защитник становится победителем. В противном случае битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, если сбежало менее 2 бойцов, атакующий становится победителем.

21-23

ПОБЕДА НАСТОЯЩИЙ ПРИЗ

Враг вторгся в ваши владения в поисках добычи. Одно из ваших сокровищ крайне ценно - убедитесь, что его не украдут.

Перед битвой защитник берет 5 жетонов сокровищ и тайно записывает, какой из них является **истинным призом**. Затем игроки поочередно размещают жетоны сокровищ на поле боя по одному, начиная с атакующего. Каждый из этих жетонов сокровищ должен быть размещен на поле боя или платформе в пределах 5" по горизонтали от центра поля боя и более чем в 3" по горизонтали от всех других жетонов сокровищ.

Во время битвы, в начале каждой фазы боя, защищающийся выбирает 1 жетон сокровища на поле боя или 1 сокровище, которое он несёт, и удаляет его из игры. Истинный приз не может быть выбран. Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, если один из бойцов защитника несет истинный приз, защитник выигрывает битву. В противном случае атакующий выигрывает битву.

24-26

ПОБЕДА ЗАХВАТ ТЕРРИТОРИИ

*Ваши соперники считают это место своей собственностью.
Захватите его, а выживших обратите в бегство.*

Перед битвой защищающийся размещает 3 цели на поле боя или платформе, каждая в пределах 6" по горизонтали от центра поля боя и более чем в 6" по горизонтали от всех других целей.

В конце четвертого раунда битвы игрок, контролирующий наибольшее количество целей, выигрывает битву. Если игроки контролируют равное количество целей, атакующий выигрывает битву.

31-33

ПОБЕДА НАБЕГ

*Двигайтесь быстро, и пусть пламя богов поглотит
ваших врагов.*

Перед битвой защищающийся размещает 6 целей на поле боя или платформе, каждая в пределах 9" по горизонтали от центра поля боя и более чем в 6 дюймах по горизонтали от всех других целей.

Атакующий может сжечь любую цель, которую он контролирует, в конце раунда боя, если в радиусе 3" от этой цели нет вражеских моделей. Если они это сделают, удалите её из игры.

Если атакующий сжигает 3 цели, он выигрывает битву. В противном случае, после окончания четвертого раунда боя, сражение выигрывает защитник.

34-36

ПОБЕДА РИТУАЛ

С каждым произнесенным мрачным словом мы приближаемся к победе.

Перед битвой защищающийся размещает 3 цели на поле боя или платформе, каждая в пределах 6" по горизонтали от центра поля боя и более чем в 6" по горизонтали от всех других целей. Затем защитник выбирает 1 цель в качестве **основного места проведения ритуала**. Остальные 2 цели - это **второстепенные ритуальные места**.

В конце каждого раунда битвы защитник получает D6 ритуальных очков, если он контролирует основное место проведения ритуала, и D3 ритуальных очков за каждое вторичное место проведения ритуала, которое он контролирует. Затем защищающийся теряет D3 ритуальных очков за каждое ритуальное место, контролируемое атакующим (минимум 0).

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Если у защитника 16 или более ритуальных очков, он выигрывает битву. В противном случае атакующий выигрывает.

41-43

ПОБЕДА СКВОЗЬ СТРОЙ

Бегство — единственный шанс выжить.

Перед битвой атакующий выбирает один край поля боя в качестве пути отступления. Если какой-либо из бойцов обороняющегося завершает действие движения в пределах 1" от пути отхода и находится более чем в 3" от всех вражеских бойцов, он убегает. Удалите этих бойцов из игры, но не считайте их убитыми.

Защитник выигрывает битву, как только половина или более его бойцов спасаются бегством. В противном случае атакующий побеждает в битве, как только половина или более истребителей обороняющегося были уничтожены.

44-46

ПОБЕДА РАЗОРИТЬ

Впереди вражеский лагерь. Используйте его, чтобы сделать сообщение всем, кто сомневается в вашем превосходстве.

Перед битвой обороняющийся выбирает 1 элемент ландшафта шириной не менее 6" в самом широком месте. Этот элемент ландшафта является **бастионом**.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. По окончании битвы подсчитайте количество бойцов каждого отряда, находящихся в пределах 3" от бастиона. Лидеры считаются как 3 бойца вместо 1. Игрок с наибольшим количеством бойцов в пределах 3" от бастиона побеждает в битве.

51-53

ПОБЕДА ОТБРОСЬТЕ ИХ

Ваши враги вторглись на ваши земли. Отбросьте их обратно и обратите в бегство.

Перед битвой обороняющийся выбирает один край поля боя в качестве своей **территории**.

В конце каждого боевого раунда защитник получает 1 победное очко за каждого бойца из своего отряда в пределах 6" по горизонтали от своей территории. Атакующий получает 2 победных очка за каждого бойца из своего отряда в пределах 6" по горизонтали от территории обороняющегося.

Битва заканчивается после 4 раундов боя. Когда битва заканчивается, побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

54-56

ПОБЕДА НАЁМНОЕ УБИЙСТВО

Смерть этого дурака была predetermined. Пусть его конец станет примером для всех, кто бросит нам вызов.

Атакующий выигрывает битву, как только убит лидер обороняющегося. В противном случае битва заканчивается после 4 раундов боя, и защитник становится победителем.

Во время битвы, в конце каждого раунда битвы, если лидер защитника находится в пределах 4" по горизонтали от края поля боя, он уничтожается (если вы играете в битве кампании, не делайте бросок травмы для бойцов, вышедших таким образом).

61-63

ПОБЕДА ИЗОЛИРОВАТЬ

Враги отбились от своих товарищей. Накажи их за их ошибку.

Перед битвой атакующий выбирает одну из боевых групп обороняющегося, которая находится на поле боя. Все остальные бойцы в отряде защитника снимаются с игры и выводятся из резерва (если вы играете в битве кампании, они считаются участвовавшими в битве, но не считаются уничтоженными).

Если все бойцы в выбранной боевой группе уничтожены, атакующий побеждает. В противном случае битва заканчивается после 4 раундов боя, и защитник становится победителем.

64-66

ПОБЕДА БЕЗ ЖАЛОСТИ

Ваши враги предпринимают последнее отчаянное сопротивление. Никого не оставляйте в живых.

Атакующий выигрывает битву, как только половина или более бойцов защищающегося будут уничтожены. В противном случае битва заканчивается после 4 раундов боя, и защитник становится победителем.

Во время боя, в конце каждого раунда боя, если кто-либо из бойцов защитника находится в пределах 4" по горизонтали от края поля боя, они уничтожаются (если вы играете в битве кампании, не делайте бросок травмы для бойцов, вышедших таким образом).

ТАБЛИЦА ТВИСТОВ

11-13

ТВИСТ ЗЛОВЕЩАЯ ТИШИНА



В этом месте не слышно ни единого крика животного или шелеста листвы. Жуткая тишина нарушается только внезапным лязгом оружия.

Этот твист не имеет никакого эффекта.

14-16

ТВИСТ ЗАПОЗДАЛОЕ ПОЯВЛЕНИЕ



Вы послали воинов, чтобы обойти врага с фланга, но час битвы близок, а они все еще не прибыли...

В фазе резерва, прежде чем игрок выставит резервную боевую группу на поле боя, он должен бросить кубик для каждого бойца в этой боевой группе. При результате 1 боец вместо этого прибудет в резервную фазу следующего раунда боя.

21-23

ТВИСТ ПРЕДУПРЕЖДАЮЩИЙ КРИК



Когда враг в поле зрения, вы издаете боевой клич, чтобы призвать своих воинов на позиции.

В резервной фазе первого боевого раунда, начиная с игрока, владеющего инициативой, игроки бросают кости за каждого из своих бойцов в резерве. На 6, боец, за которого выполняется бросок, должен быть немедленно выставлен в любом месте поля боя в пределах 3" от края поля боя и более чем в 5" от всех других бойцов, которые были установлены в той же фазе.

24-26

ТВИСТ НАДОЕДЛИВЫЙ ТУМАН



Густой туман скрывает поле боя, затрудняя видимость врагов крадущихся в потьмах.

Бойцы на расстоянии 4" или более друг от друга не видны друг другу.

В начале каждой боевой фазы, начиная со второго раунда боя, один игрок бросает кубик. Если счет меньше номера текущего раунда битвы, туман рассеивается, и этот твист больше не оказывает никакого влияния на битву.

31-33

ТВИСТ ИЗНУРЯЮЩАЯ ЖАРА



Внезапная жара высасывает энергию из ваших воинов, изнурая их ухудшая их реакцию в бою.

Как только боец совершил какое-либо движение в боевом раунде, вычитите 1 из показателя Стойкости этого бойца до конца этого боевого раунда.

34-36

ТВИСТ СМЕРТЬ В НОЧИ



Ваши соперники приближаются под покровом темноты. Эта ночь отведает крови.

Бойцы на расстоянии 4" или более друг от друга не видны друг другу.

41-43

ТВИСТ
НАРАСТАЮЩИЙ ГНЕВ



Вражда между этими бандами столь сильна что каждое преступление воздаётся вдвойне.

Ведите подсчет того, сколько бойцов было уничтожено в каждом раунде боя. В конце каждого раунда боя игрок, у которого было уничтожено больше всего бойцов, получает 1 дополнительный дикий кубик. Если игроки равны по количеству уничтоженных бойцов, ни один из игроков не получает дополнительный дикий кубик.

44-46

ТВИСТ
ПО МОЕЙ КОМАНДЕ



Бойцы каждого отряда обращаются к своему лидеру с просьбой помочь им одолеть врага.

Один раз во время битвы каждый игрок может использовать способность «Вдохновляющее присутствие», не требуя и не используя кубики способностей.

51-53

ТВИСТ
ТВАРЬ В ТЕМНОТЕ



Что-то скрывается в тени, преследуя ваших воинов готовясь ударить...

В начале боевой фазы, начиная с игрока с инициативой, каждый игрок может выбрать 1 вражеского бойца, который находится на расстоянии более 3 дюймов от всех остальных бойцов.

Выбрав бойца, бросьте кубик и прибавляйте 1 к результату броска. если этот боец находится более чем в 6 дюймах от всех других бойцов. На 1-5 ничего не происходит. На 6+ этот боец выведен из строя.

54-56

ТВИСТ
МУТНОЕ БОЛОТО



Недели бесконечных дождей превратили эти земли в густую и хлопьяющую трясику.

Если боец начинает действие перемещения на поле боя, вычитите 1 из показателя движения этого бойца до конца этого действия перемещения. Это никак не влияет на бойцов с руной Полёта (✈).

61-63

ТВИСТ
АЗИРИТОВАЯ ГРОЗОВАЯ БУРЯ



Мрак перемежается ослепительными вспышками, когда ветвистые молнии обрушиваются с небес. Это, несомненно, война богов.

Каждый раз, когда боец завершает активацию, а его база не полностью находится под платформой, бросайте 2D6. Добавьте 1 к броску за каждый целый дюйм его вертикального положения над поверхностью поля боя. На 10+ в этот боец поражен ударом молнии: нанесите ему 2D6 единиц урона.

64-66

ТВИСТ
ВЗГЛЯД ТЕМНЫХ БОГОВ



Небеса над головой темнеют по мере того, как Губительные силы проявляют всё больший интерес к грядущей битве.

Игроки бросают 7 кубиков инициативы вместо 6 в каждой фазе инициативы.