



ГЕНЕРАЛЬНЫЕ СРАЖЕНИЯ

Следующие правила позволяют играть Генеральное Сражение либо в качестве одиночной игры, либо как часть турнира. Эти правила были разработаны, чтобы позволить игрокам принять участие с минимальными усилиями, и являются идеальными для отборочных игр в клубах или на игровых мероприятиях.

Для разыгрывания Генерального Сражения вы с оппонентом сначала должны выбрать тип Генерального Сражения, а затем свои армии. Тип выбранной игры будет определять, насколько большой будет битва – чем больше сражение, тем больше очков вы сможете потратить на отряды для своей армии, но тем дольше игра будет длиться.

Есть три различных типа Генеральных Сражений на выбор:

Тип игры	Длительность
Авангард	до 1,5 часов
Битва	2-2,5 часа
Война	3 и более часов

После того, как вы договорились, какой тип сражения хотите разыграть, посмотрите таблицу ниже. В таблице показано количество очков, которые каждый игрок должен потратить на отряды своей армии, и какие ограничения применяются к типам отрядов, которые вы можете в неё включать.

Затем каждый игрок должен выбрать отряды, которые будут использоваться в его армии, как описано далее. Все отряды в армии Генерального Сражения должны принадлежать одному Великому Союзу (Порядок, Хаос, Разрушение или Смерть).

СБОР ВАШЕЙ АРМИИ

Каждому отряду в Генеральном Сражении присвоено значение стоимости и минимальный и максимальный размер отряда.

ТРИ ПРАВИЛА ЕДИНИЦЫ

Следующие специальные правила применяются ко всем играм Генеральных Сражений:

Первое Правило Единицы: Попытка каждого заклинания может быть одна за ход, а не одна на каждого мага в ход. Например, после попытки наложить Таинственную Стрелу, вы не можете пытаться наложить её снова в этот ход.

Второе Правило Единицы: Бросок на попадание, ранение или спас-бросок, равный 1, всегда провальный. Это применяется к броскам после любых перебросов, но до применения модификаторов.

Третье Правило Единицы: Любые дополнительные атаки, броски на попадание или ранение, полученные в результате использования способностей, не могут сами генерировать дополнительные атаки, броски на попадание или ранение. Например, дополнительные броски на попадание, генерируемые способностью риппердактилей Ненасытный Аппетит, не могут генерировать дальнейшие броски на попадание.

Тип выбранной для сражения игры определяет, сколько очков вы можете потратить на отряды своей армии (см. таблицу ниже). Трата соответствующего количества очков на отряд позволяет вам получить минимальный размер отряда этого типа с любыми опциональными усовершенствованиями, на которые он имеет право, и которые вы хотите взять.

Отряды могут быть взяты несколькими минимальными размерами, пока количество моделей в конкретном отряде не превышает максимальный размер. Умножьте стоимость отряда на то значение, на которое был умножен минимальный размер. Например, отряд имеет минимальный размер 5 моделей, максимальный размер 20 моделей и стоимость 100 очков.

Он может быть взят как отряд с 5, 10, 15, или 20 моделями по стоимости 100, 200, 300 или 400 очков.

Общая стоимость отрядов вашей армии не должна превышать количество очков, показанное в таблице ниже. Например, в игре Битва вы можете выставить на поле отряды стоимостью до 2000 очков.

Выбрав свою армию, запишите подробности на листе бумаги (ростер вашей армии). Ростер должен включать подробности отрядов вашей армии с улучшениями, которые для них взяты, а также должен указывать, какой отряд в армии станет генералом армии. Для составления ростера можно использовать специальный бланк.





	Авангард	Битва	Война
Очки	1000	2000	2500
Командир	1-4	1-6	1-8
Боевая Линия	2+	3+	4+
Артиллерия	0-2	0-4	0-5
Чудище	0-2	0-4	0-5
Другие отряды	любое количество	любое количество	любое количество

РОЛИ НА ПОЛЕ БОЯ

Некоторые отряды имеют закреплённую роль на поле боя в Генеральном Сражении. Их можно найти в этой книге или в будущих боевых книгах. Роль отряда на поле боя определяет способ использования в бою и количество.

В таблице выше приведено минимальное количество отрядов Командиров и Боевых Линий, которые вы должны включить в армию Генерального Сражения и максимальное количество отрядов Командиров, Боевых Линий, Артиллерии и Чудищ, которые можно включить.

Армия может включать любое количество других отрядов.

Модель, которая является и Командиром и Чудищем, считается как один Командир и одно Чудище в вашей армии. Любые отряды Артиллерии, которые нуждаются в экипаже, получают объединённый отряд экипажа без дополнительной стоимости в очках.

ОТРЯДЫ ПОНИЖЕННОЙ ЧИСЛЕННОСТИ

Иногда вы можете обнаружить, что не имеете достаточно моделей в отряде до полной численности на поле; если так случилось, вы должны оплатить полную стоимость отряда.

Например, если вы выставили отряд из 3 Освободителей, а не отряд с полной численностью в 5 моделей, отряд будет стоить по-прежнему 100 очков.





БОЕВЫЕ СВИТКИ

Чтобы использовать в Генеральном Сражении боевой свиток или боевой свиток батальона, они должны иметь профили Генерального Сражения. Боевые свитки и боевые свитки батальонов из сборников боевых свитков, боевых книг или книг Великих Союзов имеют профили Генерального Сражения.

Если армия игрока включает отряды, необходимые для боевого свитка батальона, то игрок может использовать способности батальона, оплатив определённое количество очков. Стоимость способностей боевого свитка батальона можно найти в этой книге или боевой книге батальона. Обратите внимание, что вы должны оплатить стоимость отрядов в батальоне как обычно — стоимость батальона оплачивается дополнительно, что позволит использовать его способности.

ОЧКИ ПОДКРЕПЛЕНИЯ

Иногда заклинание или способность позволит вам добавлять отряды к вашей армии или восстанавливать отряды, которые были уничтожены. В Генеральном Сражении вы должны выделить некоторое количество очков, чтобы иметь возможность использовать эти отряды. Выделенные очки называются очками подкрепления вашей армии и должны быть записаны в ростер.

Каждый раз, когда отряд добавляется к армии в течение битвы, вы должны сначала вычесть количество очков стоимости отряда из вашего пула очков подкрепления. Если для оплаты отряда не хватает очков в пуле, вы должны либо уменьшить размер отряда до имеющегося количества очков, либо решить не использовать его. Если вы решили не использовать отряд, то способность или заклинание, которое позволило его взять, всё же считается использованным, хотя отряд фактически не прибыл.

Заклинания или способности, которые позволяют добавлять модели в существующие отряды, не расходуют ваши очки подкрепления. Однако в Генеральном Сражении заклинания или способности не могут увеличивать количество моделей в отряде больше, чем их имелось в начале битвы (т.е. они могут восстанавливать убитые модели, но не создавать новые модели в отряде).

ПОЛЕ БИТВЫ

Правила Генерального Сражения предполагают, что игра будет вестись на поле боя размером 4' на 4' для Авангарда, 6' на 4' для Битвы и 8' на 4' для Войны, с 1 или 2 элементами ландшафта на каждую область размером 2' на 2' на поле боя. Не волнуйтесь, если ваше поле боя не соответствует этим требованиям в точности, но имейте в виду, что игра на меньших или больших полях боя или тех, которые либо представляют собой бесплодную пустыню, либо переполнены элементами ландшафта, может давать преимущество одной из сторон.



Во время битвы вы можете использовать правила из боевых свитков моделей пейзажа, если они их имеют, или сгенерировать правила для пейзажа, используя таблицу из листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара*. Кроме того, следующее правило о монстрах и укрытии используется во всех Генеральных Сражениях.

Монстры и Укрытие: Модификатор к спас-броску за нахождение в укрытии не применяется к **МОНСТРАМ**.

ТРИУМФЫ

В Генеральных Сражениях триумфы работают по-другому. Вместо броска по таблице триумфов за большую победу, игроки сравнивают количество очков, которые остались после сбора их армий (т.е. которые не были потрачены на модели для их армий или использованы в качестве очков подкрепления). Если у одного игрока было оставлено очков больше, они должны выполнить бросок по следующей таблице триумфов.

D6 Триумф

1-2 Вдохновлённый: Вы можете перебрасывать все провальные броски на попадание, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

3-4 Кровожадный: Вы можете перебрасывать все провальные броски на ранение, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

5-6 Несгибаемый: Вы можете перебрасывать все провальные спас-броски, совершаемые для одного отряда вашей армии в одной фазе ближнего боя.

ПЛАНЫ СРАЖЕНИЯ

Мы представляем шесть планов сражения, разработанных специально для использования в Генеральных Сражениях. Каждый из них предлагает уникальный набор тактических задач и даёт игрокам шанс показать своё мастерство при столкновении с рядом различных типов битв. Для выбора плана сражения бросьте кубик и используйте план сражения, который соответствует выпавшему значению.

D6	План сражения
1	Захватить и удержать
2	Кровь и слава
3	Обострение
4	Пограничная война
5	Три места силы
6	Подарки с небес



ТУРНИРЫ ГЕНЕРАЛЬНЫХ СРАЖЕНИЙ

Турнир Генеральных Сражений состоит из нескольких раундов (обычно от трёх до пяти). Вы сражаетесь в каждом раунде и набираете очки в зависимости от того, насколько хорошо показываете себя в каждой битве. После финального раунда очки, заработанные игроками, суммируются, и тот, кто набрал больше всех, объявляется победителем!

НАБОР ПРАВИЛ

Если вы посещаете турнир Генеральных Сражений, организаторы направляют вам набор правил. Это позволит вам узнать количество раундов, продолжительность каждого раунда, и какие специальные правила применяются в играх, проводимых на мероприятии. Набор правил также позволит вам узнать, каким образом будет выбран оппонент в каждом раунде, и как будут начисляться очки для определения победителя мероприятия.

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

Разные турниры будут включать изменения и исправления листов правил *Вархаммер: Эра Сигмара* путём создания «домашних правил». Например, одно из наиболее часто встречаемых правил требует от игроков измерения расстояний от базы до базы, игнорируя конечности и оружие, которые висят над краем базы модели. Это немного меняет динамику боя, но может предотвратить повреждение тщательно прорисованных и оформленных баз при наложении друг на друга. Другие домашние правила могут видоизменять набор армий, функционирование пейзажей или что-нибудь ещё, так что непременно ознакомьтесь с набором правил для любого посещаемого мероприятия. В своей игровой группе вы можете сами решить между собой вопросы использования домашних правил. Если вы играете кампанию, мы рекомендуем применять одни и те же домашние правила ко всем играм.

ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ЗАХВАТИТЬ И УДЕРЖАТЬ

Сражения часто происходят за контроль над территорией. В такой битве ни одна из сторон не может позволить себе отдать хоть пядь земли, необходимо безжалостно отбивать любое вражеское вторжение и в то же время глубоко проникать в тыл противника.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

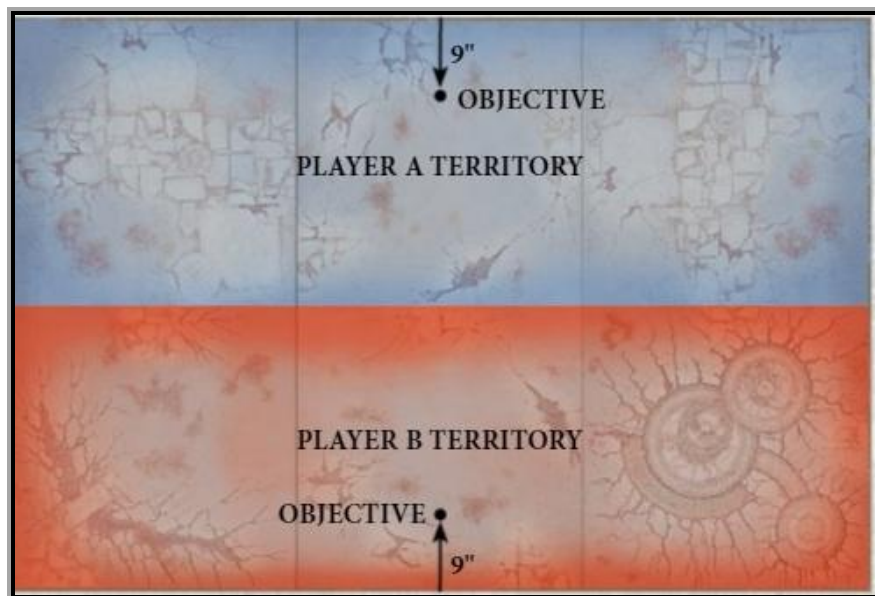
Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль двух объектов. Объекты находятся в центрах территорий каждого игрока, в 9" от края поля боя как показано на карте ниже. По желанию вы можете отобразить их местоположение на поле боя небольшими маркерами.

Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет 5 или больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта и нет вражеских моделей в пределах 6" от него. Обратите внимание, что 5 моделей могут принадлежать разным отрядам. Начиная с третьего боевого раунда, игрок незамедлительно одерживает **большую победу**, если он контролирует оба объекта.

Если ни один из игроков не выиграл к концу пятого боевого раунда, или время, отведённое на сражение, заканчивается, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: КРОВЬ И СЛАВА

Две армии встречаются на поле боя, готовые нести смерть и уничтожение ненавистному противнику. Конфликт между двумя соперниками будет исчерпан кровью, трофеи достанутся победителю, смерть и бесчестье – проигравшему.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

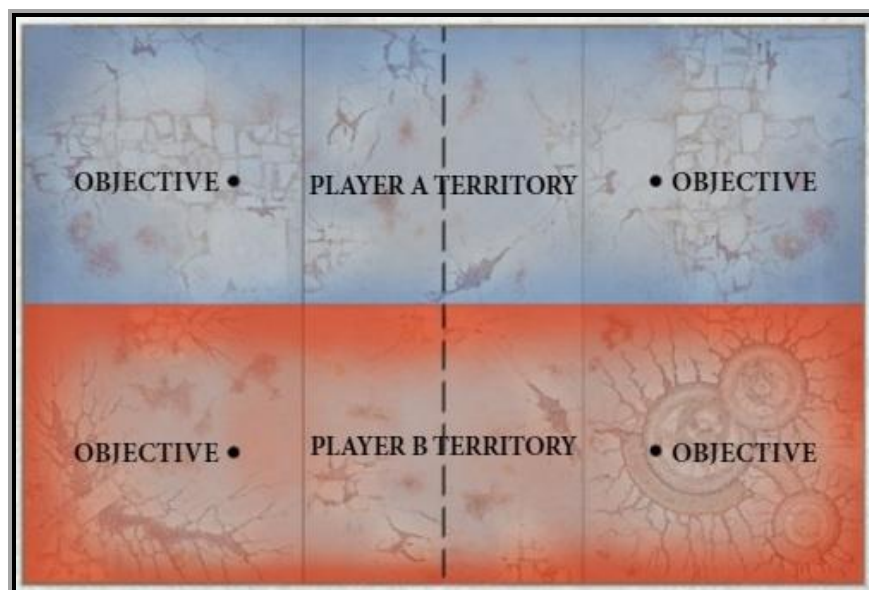
ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль четырёх объектов. Объекты размещаются в центре каждой четверти на поле боя, как показано на карте. Вы можете отобразить их местоположение небольшими маркерами.

Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта, чем оппонент в пределах 6" от объекта. Объект остаётся под контролем игрока, пока враг не сможет получить над ним контроль (при наличии большего количества моделей в передачах 6" от него на конец хода), даже если захватившие модели позже отойдут.

Начиная с третьего боевого раунда, игрок незамедлительно одерживает большую победу, если он контролирует все четыре объекта.

Если ни один из игроков не выиграл к концу пятого боевого раунда, или время, отведённое на сражение, заканчивается, то игрок, контролирующий большую часть объектов, одерживает **малую победу**. Если оба игрока контролируют одинаковое количество объектов, то каждый игрок должен сложить очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ОБОСТРЕНИЕ

Иногда два смертельных врага сталкиваются друг с другом, и происходит кровавая встреча.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории для двух армий показаны на карте ниже.

Каждый игрок должен подсчитать количество отрядов своей армии и разделить итог на три с округлением вверх. Результат – количество отрядов, которые они должны выставить, и количество отрядов, которые они получают во второй раз. Оставшиеся отряды их армий прибывают в третий раз. *Например, игрок с 10 отрядами выставил бы 4 отряда в начале игры, получил бы 4 отряда во второй раз и 2 отряда в третий.*

Затем игроки по очереди расставляют свои стартовые отряды, начиная с игрока, определившего территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории. Игроки должны выставить все отряды Боевых Линий своих армий, прежде чем смогут начать выставлять любые другие отряды.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим.

Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

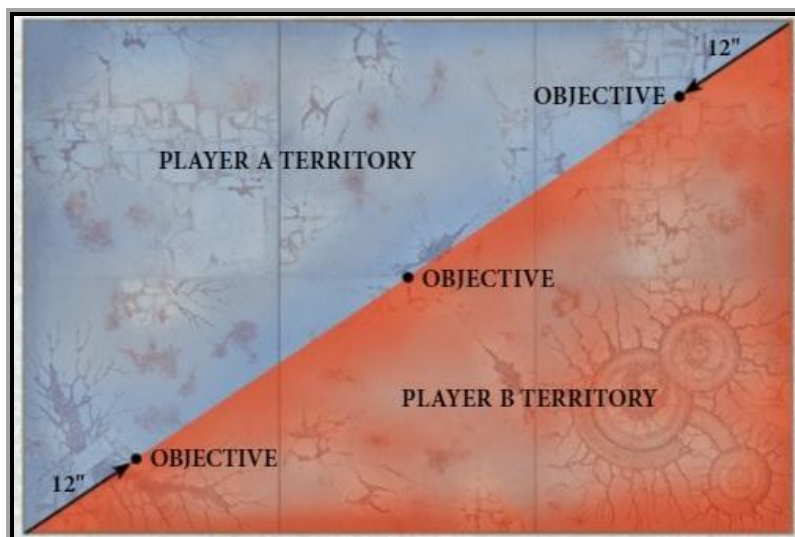
ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОТРЯДЫ

Оба игрока получают отряды в свои вторые и третьи фазы героя, как описано в инструкции по расстановке ниже. Вы можете выставлять эти отряды в любом месте своей территории, пока все модели отряда не окажутся в пределах 3" от края поля боя и более чем в 12" от любых вражеских моделей. Если это делает невозможным расстановку отряда, отложите его расстановку до вашей следующей фазы героя. Отряды в ход прибытия могут двигаться как обычно и не требуют для расстановки траты очков подкрепления.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль трёх объектов. Объекты размещаются на границе территорий игроков, один в середине поля боя, остальные в 12" от каждого угла, как показано на карте битвы. Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от 1 объекта, чем имеется вражеских моделей пределах 6" от него.

Начиная со второго боевого раунда, каждый игрок получает 1 победное очко за каждый объект, который он контролирует в конце каждого своего хода. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ПОГРАНИЧНАЯ ВОЙНА

Две армии приближаются к одному и тому же полю боя, решив захватить жизненно важную землю, которая разделяет их территории, и, если это возможно, глубоко проникнуть во вражескую территорию.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

ПОБЕДА

Это сражение происходит за контроль четырёх объектов. Два из них расположены в центрах территорий каждого игрока. Оставшиеся два расположены на границе территорий игроков, один в центре левой половины поля боя, другой в центре правой половины, как показано на карте. Игрок контролирует объект, если в конце любого хода он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от объекта, чем имеется вражеских моделей в пределах 6" от него. Объект остаётся под контролем игрока, пока враг не сможет получить над ним контроль (при наличии большего количества моделей в пределах 6" от него на конец хода), даже если захватившие модели позже отойдут.

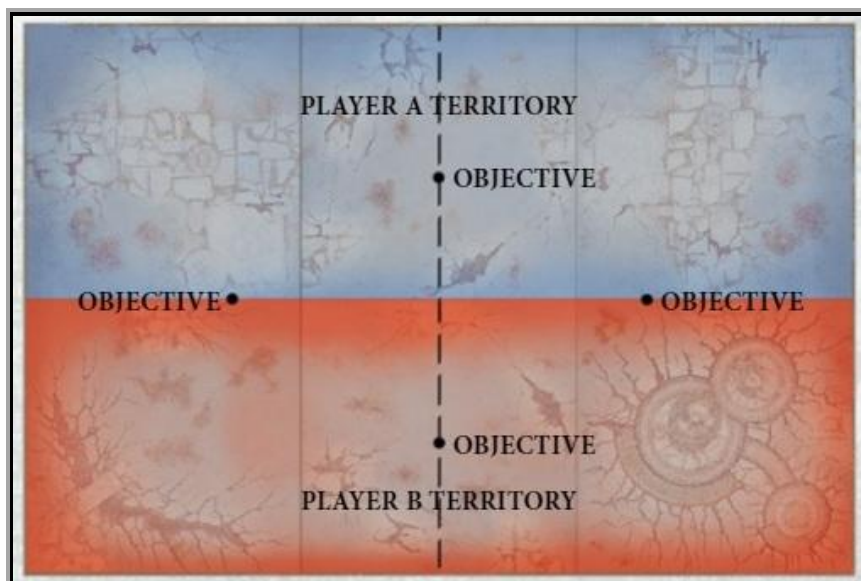
Вы получаете победные очки за каждый объект под вашим контролем в конце каждого своего хода. Количество очков, которые вы получите, разнится в зависимости от расположения объекта:

– объект на вашей собственной территории – 1 победное очко;

– объект на границе между территориями – 2 победных очка;

– объект на вражеской территории – 4 победных очка.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ТРИ МЕСТА СИЛЫ

Предводители двух враждующих армий узнали о расположении трёх мест огромной силы. Если могучий воин стоит в таком месте, он может впитать немного энергии и пропустить её через себя. Чем дольше он остаётся в месте силы, тем больше энергии он может собрать!

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

МЕСТА СИЛЫ

Три места силы расположены на границе между двумя территориями. Одно находится в центре поля боя, остальные – на полпути между центральным местом силы и каждым узким краем поля боя, как показано на карте.

Игрок контролирует объект, если в конце любого движения **ГЕРОЙ** его армии находится в пределах 3" от объекта. Только один **ГЕРОЙ** может контролировать каждый объект в конкретный момент времени – если для контроля подходит больше одного **ГЕРОЯ**, то контролирует первый прибывший. Если **ГЕРОЙ** убивает вражеского **ГЕРОЯ**, контролирующего место силы, то он незамедлительно получает контроль над местом силы, если находится в пределах 3" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки за каждое место силы, контролируемое одним из ваших **ГЕРОЕВ**. Количество победных очков эквивалентно номеру вашего хода, на протяжении которого **ГЕРОЙ** контролирует место силы; 1 в ход получения контроля, 2 если он контролировал его в прошлый ход так же, как и в этом, и т.д.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.



ПЛАН СРАЖЕНИЯ

ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ: ПОДАРКИ С НЕБЕС

Поле боя часто бомбардируется метеорами сизмарита и варп-камня, которые падают с небес. Честолюбивые военачальники готовы пожертвовать любым количеством своих последователей, чтобы заполучить контроль над столь ценным призом. С течением времени находка становится более желанной.

РАССТАНОВКА

Оба игрока бросают кубик, перебрасывая в случае ничьей, и игрок, выбросивший наибольшее значение, решает какую территорию будет использовать каждая сторона. Территории показаны на карте ниже.

Затем игроки по очереди расставляют отряды по одному за раз, начиная с игрока, выигравшего кубовку на определение территории. Модели должны быть выставлены на территории владельца больше чем в 12" от вражеской территории.

Продолжайте расстановку отрядов, пока оба игрока не выставят свои армии. Когда один из игроков заканчивает расстановку первым, оппонент может выставить оставшиеся отряды своей армии один за другим. Игрок, закончивший расстановку своей армии первым, может выбрать, кто получит первый ход в первом боевом раунде.

ТРИУМФЫ

Если один из игроков имеет больше оставленных очков, чем оппонент, он может бросить кубик по таблице триумфов Генеральных Сражений после того, как обе армии будут расставлены.

МЕТЕОРНЫЙ УДАР

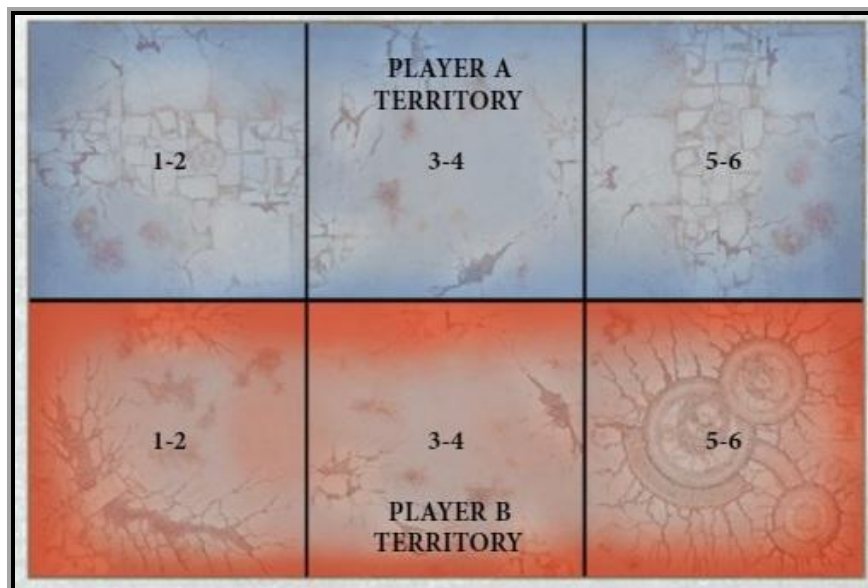
Два метеорита наносят удар по полю битвы во втором боевом раунде, по одному в территории каждого игрока. Каждый игрок бросает кубик в свою вторую фазу героя, и метеор приземляется в центре секции на его территории, которая имеет соответствующий номер. По желанию вы можете отобразить местоположение метеора небольшим маркером.

Игрок контролирует упавший метеор, если в конце своего хода он имеет любые модели своей армии в пределах 6" от метеора, и не имеет вражеских моделей в пределах 6" от него.

ПОБЕДА

В конце каждого своего хода вы получаете победные очки в количестве, равном номеру текущего раунда за каждый метеор под вашим контролем. Например, если вы контролируете 1 упавший метеор в конце своего хода в третьем боевом раунде, то получите 3 победных очка.

Игрок с большим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда (или когда время, отведённое на сражение, заканчивается) одерживает **большую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков в конце игры, то каждый игрок складывает очки стоимости всех вражеских отрядов, уничтоженных в ходе сражения (включая любые призванные отряды). Если один из игроков набирает большую сумму, он одерживает **малую победу**.





СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ

На следующих страницах вы найдёте интересные способности преданности для ваших армий Порядка, Хаоса, Разрушения или Смерти. Они включают мощные боевые свойства, командные свойства и магические предметы для использования в ваших играх в *Вархаммер: Эра Сигмара*.

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ

Этот раздел предлагает новые правила с мощными командными свойствами и таинственными предметами невероятной силы для ваших армий Порядка, Хаоса, Разрушения и Смерти.



ПРЕДАННОСТЬ

Каждый отряд и боевой свиток батальона в *Вархаммере: Эра Сигмара* является частью одного Великого Союза – **ПОРЯДКА**, **ХАОСА**, **СМЕРТИ** либо **РАЗРУШЕНИЯ**. Некоторые отряды и боевые свитки батальонов также имеют более конкретные преданности, например, **ГРОЗОРОЖДЁННЫЕ ВЕЧНЫЕ** или **СИЛЬВАНЕТ**. Если *все* отряды и боевые свитки батальонов вашей армии являются, к примеру, **ПОРЯДКОМ**, то они имеют преданность **ПОРЯДКУ**. Армия с преданностью **ПОРЯДКУ** – иногда именуемая армией **ПОРЯДКА** – может использовать мощные правила способностей преданности, приведённые на следующих страницах.

Когда ваша армия претендует больше, чем на одну преданность – например, все отряды являются **ПОРЯДКОМ** и **ГРОЗОРОЖДЁННЫМИ ВЕЧНЫМИ** – вы можете выбрать перед каждой игрой какую преданность вашей армии использовать. За исключением этих ограничений вы можете использовать способности преданности всегда и везде в ваших играх в *Вархаммер: Эра Сигмара*.





Боевые Свойства: Армия, которая разделяет общие цели и идеалы, является более смертоносной, чем разношерстные силы из маловероятных союзников. Чтобы это отобразить, армии, которые разделяют одну и ту же преданность, извлекают пользу из мощных дополнительных способностей.

Командные Свойства: Хитрый стратег или неистовый убийца, имеет собственный уникальный стиль командования. Вы можете использовать правила и таблицы, найденные в этой книге, чтобы определить, какие командные свойства имеет ваш генерал.

Артефакты Силы: Могучие воины несут на войну эти сокровища. Вы можете использовать таблицы из этой книги для определения, какими магическими артефактами обладают **ГЕРОИ** вашей армии.

ИМЕННЫЕ ПЕРСОНАЖИ

Именные персонажи, такие как Нагаш, Архаон и Аларизель – неповторимые могучие воины, со своими уникальными характерами и сделанными на заказ предметами ужасающей силы. Поэтому такие модели не могут иметь командных свойств или артефактов силы.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: ПОРЯДОК

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Порядка, включая боевое свойство для армии, командные свойства для их генералов и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **Порядку** получают следующее боевое свойство:

Дерзкие Мстители: Силы Порядка уверены в своих способностях и полны решимости изгнать приспешников Хаоса из миров смертных. Когда они объединены одним из своих генералов, ничто не мешает достичь победы. Вы можете перебрасывать тест на боевой шок для дружественных отрядов **Порядка**, находящихся в пределах 12" от вашего генерала или другого **Героя** вашей армии в фазу боевого шока.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **Порядка** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | | | |
|----------|---|----------|--|
| 1 | Стратегический Гений: Один раз за битву ваш генерал может использовать две разных командных способности в одну и ту же фазу героя или может использовать командную способность Вдохновляющее Присутствие дважды в одну и ту же фазу героя. | 4 | Живучий: Добавьте 1 к характеристике Ранения своего генерала. |
| 2 | Воодушевляющий: Вы можете перебрасывать тесты на боевой шок для дружественных отрядов Порядка , находящихся в пределах 24" от вашего генерала, а не в 12". | 5 | Легендарный Боец: Добавьте 1 к количеству атак вашего генерала, совершаемых одним рукопашным оружием в каждую фазу ближнего боя. При желании может быть выбрано разное оружие в разные фазы ближнего боя, но вы не можете выбрать оружие, принадлежащее генеральскому скакуну (если он есть). |
| 3 | Дерзкий: Вы можете перебрасывать броски на бег и нападение для вашего генерала и всех дружественных отрядов Порядка в пределах 10" от вашего генерала. | 6 | Мастер Обороны: бросайте кубик за каждую рану или смертельную рану, нанесённую вашему генералу. При выпадении 6 или больше рана или смертельная рана игнорируется. |



ПРАВИЛА

АРТЕФАКТЫ ПОРЯДКА

Эти магические артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями **Порядка**.

Если армия **Порядка** включает любых **Героев**, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой **Герой** обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает **Герой**. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предистории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного **Героя** для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ ПОРЯДКА

Любой **Герой Порядка** из армии **Порядка** может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

- 1 Ртутное Зелье:** Это зелье варится из жидкого металла, найденного в озёрах Вязкого Потока. Когда выпивается перед началом боя, он наполняет рефлексам молниеносной быстроты.

Вы можете использовать зелье один раз за сражение в начале фазы ближнего боя. Эта модель атакует в фазе ближнего боя раньше остальных моделей и раньше, чем игрок, чей ход, выберет отряд для атаки.

- 2 Строптивый Клинок:** Этот зачарованный клинок – символ превосходства, который рассекает даже демоническую сталь как паутину.

Выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте характеристику Пробоитие любых атак, совершённых этим оружием (т.е. характеристика -1 увеличивается до -2).

- 3 Реликтовый Клинок:** Некоторые говорят, что Реликтовый Клинок – пережиток Мира до Начала Времени. Правда это или нет, но он может осечь голову одним взмахом.

Выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте характеристику Урон этого оружия на 1.

- 4 Изморозь:** Изморозь – это всё, что осталось от зачарованного ледника Фьордос. У поражённых этой находкой кровь замерзла в венах.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Если вражеская модель получила любые раны от этого оружия и не была убита, вычитайте 1 из её бросков на попадание до конца сражения.

- 5 Талисман Ослепительного Света:** Руны на многогранной поверхности амулета сверкают светом Хиша. Он испускает настолько яркие дуги белого света, что те, кто смотрит на него, слепнут.

Вы можете использовать амулет один раз за сражение в начале фазы ближнего боя. Вычитайте 1 из любых бросков на попадание для атак, совершённых против этой модели в фазе ближнего боя.

- 6 Камень Феникса:** Камни Феникса – невероятно редкие драгоценные камни, которые можно найти в глубинах почерневших гранитных скальных массивов Серного Полуострова. Ношение такого камня на коже может исцелить травмы и предотвратить любую болезнь.

Вы можете исцелить 1 рану, полученную этой моделью, в каждой вашей фазе героя.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: ХАОС

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Хаоса, включая боевое свойство для армии, командные свойства для их генералов и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **ХАОСУ** получают следующее боевое свойство:

Непредсказуемое Разрушение:

Прислужники богов Хаоса — кровавые осквернители, уничтожающие всё на своём пути. Иногда их преданность разрушительным силам будет приводить к ещё большим деяниям бессмысленных разрушений. Бросьте кубик, когда выбираете отряд **ХАОСА** своей армии для атаки в фазу ближнего боя, если он находится в пределах 8" от вашего генерала или любого **ГЕРОЯ** вашей армии. При выпадении 6 или больше вы можете добавлять 1 ко всем броскам на попадание для отряда, за который был совершён бросок, в этой фазе.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **ХАОСА** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | |
|--|--|
| <p>1 Тёмный Мститель: Генерал и все дружественные отряды ХАОСА в пределах 10" от него добавляют 1 к броскам на попадание против целей с ключевым словом ПОРЯДОК.</p> <p>2 Злобный Разрушитель: Добавляйте 1 к броскам на ранение, совершаемым для рукопашного оружия генерала (включая его скакуна, если таковой имеется).</p> <p>3 Хитрый Обманщик: Вычитайте 1 из бросков на попадание всех вражеских атак, совершённых в первом боевом раунде.</p> | <p>4 Лорд Войны: Выберите дружественный отряд ХАОСА в пределах 3" от генерала в вашу фазу героя. Добавляйте 1 к броскам на попадание для этого отряда до вашей следующей фазы героя.</p> <p>5 Устрашающее Присутствие: Вычитайте 1 из Смелости вражеских отрядов в пределах 3" от вашего генерала.</p> <p>6 Великий Разрушитель: Отряды подвергаются воздействию Непредсказуемого Разрушения при выпадении 5 или 6, вместо только выпадения 6.</p> |
|--|--|





АРТЕФАКТЫ ХАОСА

Эти магические артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями ХАОСА.

Если армия ХАОСА включает любых ГЕРОЕВ, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой ГЕРОЙ обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает ГЕРОЙ. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предистории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного ГЕРОЯ для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ ХАОСА

Любой ГЕРОЙ ХАОСА из армии ХАОСА может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

- 1 Демоническое Оружие:** Это оружие обладает духом связанного демона. Вzbешённый заключением, демон набрасывается с магической яростью иногда на ближайших врагов, а иногда на обладателя оружия.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Бросьте два кубика после его использования в атаке и сложите их вместе. При сумме 7 или больше, нанесите 1 смертельную рану вражеской модели по вашему выбору в пределах 3". При сумме 2 нанесите 1 смертельную рану по этой модели.

- 2 Рунный Клинок Хаоса:** Лезвие этого оружия отмечено рунами проклятия Хаоса, которые позволяют обладателю бить снова и снова.

Когда вам выпадает этот результат, выберете одно рукопашное оружие, которое обладатель может использовать (оно не может быть оружием, используемым скакуном, если таковой имеется). Увеличьте количество атак, совершаемых этим оружием, на 1.

- 3 Привлекательная Драгоценность:** Этот грубо обработанный драгоценный камень светится противоестественным светом, привлекая внимание окружающих, притупляя их разум и гипнотизируя до неподвижности.

Один раз за сражение в начале фазы ближнего боя выберете одну вражескую модель в пределах 3" от этой модели. Вычитайте 1 из всех бросков на попадание для модели в этой фазе ближнего боя.

- 4 Талисман Хаоса:** Каждый Талисман Хаоса отмечен символом бога-покровителя обладателя и несёт в себе их тёмные силы. В зависимости от прихоти богов талисман может иногда защищать своего обладателя от вреда.

Бросьте кубик за каждую рану, нанесённую этой модели. При выпадении 6 рана отвергается и не имеет никакого действия. Добавьте 1 к броску, если рана была нанесена моделью с ключевым словом **ПОРЯДОК**.

- 5 Милость Богов:** Боги Хаоса даруют своё благословение излюбленным последователям, отмечая их определённым знаком или мутацией и усиливая необузданной энергией Хаоса.

Добавьте 1 к характеристике Ранения этой модели.

- 6 Корона Завоевания:** Эта восьмизубая корона – знак абсолютной преданности владельца тёмным богам. Простой взгляд на чемпиона, носящего эту корону, наполняет последователей Хаоса неистовой храбростью.

Эта модель может использовать командную способность Вдохновляющее Присутствие, даже если не является генералом. Если эта модель является генералом, то может использовать способность Вдохновляющее Присутствие и другую командную способность в одну и ту же фазу героя, или использовать способность Вдохновляющее Присутствие дважды в одну и ту же фазу героя.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: РАЗРУШЕНИЕ

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Разрушения, включая боевое свойство для армии, командные свойства для её генерала и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **РАЗРУШЕНИЮ** получают следующее боевое свойство:

Неистовые Разрушители: Те, кто преданы Разрушению, всегда жаждут схватки со своими врагами. Они рвутся вперёд свирепыми ордами, сметая всё на своём пути. Бросьте кубик в свою фазу героя за каждый отряд вашей армии, находящийся в пределах 6" от вашего генерала или другого **ГЕРОЯ** вашей армии. Отряд может продвинутся на выпавшее количество дюймов, как если бы это была фаза движения, но не может бежать. Это не влияет на их способность двигаться позже в свою очередь.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **РАЗРУШЕНИЯ** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | |
|--|--|
| 1 Не Оставить Ничего: В свою фазу героя выберите элемент террейна, находящийся в пределах 6" от вашего генерала и, по меньшей мере, 5 других дружественных моделей РАЗРУШЕНИЯ . Этот элемент террейна больше не даёт укрытия, и любые правила пейзажа больше не могут им использоваться. | 4 Ревущий Тиран: Выберите дружественный отряд РАЗРУШЕНИЯ в пределах D6" от генерала в свою фазу героя. Добавляйте 1 к броскам на попадание для этого отряда до следующей вашей фазы героя. |
| 2 Сила Всегда Права: Добавляйте 1 к броскам на ранение, совершаемым для всего рукопашного оружия генерала (включая его скакуна, если таковой имеется). | 5 Большой и Жестокий: Добавьте 1 к характеристике Ранения генерала. |
| 3 Дикая Ярость: Добавляйте 1 к броскам генерала на попадание, если он потерял любые раны. Добавляйте 1 к броскам генерала на попадание и ранение, если ран осталось меньше половины от начального количества. | 6 Разрушитель: Добавляйте 2 к броску кубика на Неистовых Разрушителей. |



АРТЕФАКТЫ РАЗРУШЕНИЯ

Эти артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями **РАЗРУШЕНИЯ**.

Если армия **РАЗРУШЕНИЯ** включает любых **ГЕРОЕВ**, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой **ГЕРОЙ** обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает **ГЕРОЙ**. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предстории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного **ГЕРОЯ** для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ РАЗРУШЕНИЯ

Любой **ГЕРОЙ РАЗРУШЕНИЯ** из армии **РАЗРУШЕНИЯ** может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

- 1 Метеоритный Молот-Клинок:** Молот-Клинок формируется из тяжёлой глыбы сжимаемого метеоритного железа. Когда после замаха он ударяет в землю, энергия вырывается наружу из места удара.

Выберете одно рукопашное оружие, которое носитель может использовать (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Вместо обычной атаки этим оружием, носитель может ударить в землю. Если он делает это, бросьте кубик за каждую модель (дружескую или вражескую) в пределах 3" от носителя. При выпадении 5 или 6 отряд, которому принадлежит модель, получает одну смертельную рану.

- 2 Талисман Защиты:** Этот некогда тонко обработанный драгоценный камень стал грязными расколотыми останками своей былой славы, но его защитные силы ещё сработают против мощных атак.

Бросайте кубик каждый раз, когда модель получает смертельную рану. При выпадении 4 или больше смертельная рана предотвращается талисманом, который предотвращает действовать.

- 3 Камень Видения:** Носитель Камня Видения вырвал один из своих глаз и заменил этим грубым драгоценным камнем, который даёт ему силу ясновидения.

В свою фазу героя выберете вражеский отряд в пределах 12" от этой модели. Добавьте 1 ко всем броскам на попадание, совершённым этой моделью, против выбранного отряда до следующей вашей фазы героя.

- 4 Клинок Сквернословия:** Похоже, этот клинок вдохновляет владельца пропорционально объёму грязной ругани, которую он выливает на лидеров противоборствующей армии.

В фазе ближнего боя вы можете перебросить один провальный бросок на ранение за каждого вражеского **ГЕРОЯ** в пределах 12" от этой модели.

- 5 Ошейник Власти:** этот обитый ошейник исчертан древними символами, которые могут подчинять жесточайших чудовищных тварей.

В начале вражеской фазы движения выберете вражеского **МОНСТРА** в пределах 3" от этой модели. Затем бросьте два кубика и сложите результаты вместе. Если итог равен или превышает Смелость вражеского **МОНСТРА**, он должен совершить движение отступления в этой фазе движения.

- 6 Боевое Варев:** Эта едкая жидкость может сподвигнуть пьющего на удивительные подвиги. Правда, если выпито слишком много, она быстро разлагает внутренности.

В любую свою фазу героя вы можете объявить, что эта модель выпьет один или два глотка Боевого Варева. Если **ГЕРОЙ** совершает один глоток, добавляйте 1 ко всем броскам на попадание и ранение для модели до следующей вашей фазы героя. Если **ГЕРОЙ** совершает два глотка, добавляйте 2 ко всем броскам на попадание и ранение до следующей вашей фазы героя, но **ГЕРОЙ** получает 1 смертельную рану в начале каждой вашей будущей фазы героя до конца сражения.



ПРАВИЛА

СПОСОБНОСТИ ПРЕДАННОСТИ: СМЕРТЬ

Этот раздел описывает способности преданности, доступные армии Смерти, включая боевое свойство для армии, командные свойства для её генерала и магические артефакты, доступные её героям.

БОЕВОЕ СВОЙСТВО

Армии с преданностью **СМЕРТИ** получают следующее боевое свойство:

Бессмертные Приспешники:

Прислужники властелинов мёртвых имеют невосприимчивость к боли, отмахиваясь от ран, которые бы убили живое существо. Эта противоестественная жизнеспособность усиливается, если их владыка и мастер находится неподалёку, что делает их убийство ещё более трудным. Бросьте кубик за каждую рану или смертельную рану, нанесённую отряду **СМЕРТИ** вашей армии, который находится в пределах 10" от вашего генерала или другого **ГЕРОЯ** вашей армии. При выпадении 6 или больше рана игнорируется и не имеет эффекта.



КОМАНДНЫЕ СВОЙСТВА

В дополнение к своим командным способностям генерал армии **СМЕРТИ** может иметь одно командное свойство из списка ниже. Выберите свойство, которое лучше всего подходит характеру генерала. Альтернативно вы можете бросить кубик, чтобы случайно определить свойство. Если по любой причине вы должны выбрать нового генерала во время сражения, немедленно сгенерируйте для него свойство.

ТАБЛИЦА КОМАНДНЫХ СВОЙСТВ

D6 Командное свойство

- | | | | |
|---|---|---|--|
| 1 | Властитель Ночи: добавьте 1 к броску кубика на определение игнорирования раны по боевому свойству Бессмертные Приспешники. | 4 | Мастер Чёрного Ремесла: Ваш генерал становится магом, знающим заклинания Таинственная Стрела и Мистический Щит. Если генерал уже маг, добавляйте 1 ко всем его броскам на наложение и рассеивание заклинаний. |
| 2 | Хищник в Сумраке: Добавляйте 1 к броскам на попадание для вашего генерала, если он находится в укрытии. | 5 | Красная Ярость: Бросьте кубик после атак вашего генерала в фазе ближнего боя. Если выпало меньше, чем количество ран, которые он нанёс, то он может незамедлительно атаковать снова. |
| 3 | Воплощённая Смерть: В свою фазу героя выберите вражеский отряд в пределах 3" от вашего генерала и бросьте два кубика. Если выпавшая сумма равна или превышает Смелость вражеского отряда, он получает D3 смертельные раны. | 6 | Сверхъестественный Ужас: Удвойте количество моделей, которые бегут из вражеских отрядов, если они находятся в пределах 10" от вашего генерала в фазе боевого шока. |



АРТЕФАКТЫ СМЕРТИ

Эти артефакты – мощные реликвии войны. Они могут быть использованы только армиями СМЕРТИ.

Если армия СМЕРТИ включает любых ГЕРОЕВ, то один может нести магический артефакт.

Объявите, какой ГЕРОЙ обладает артефактом после выбора своего генерала, а затем выберете, каким артефактом обладает ГЕРОЙ. В идеале этот артефакт должен соответствовать внешнему виду модели или героической предистории, которую вы ему дали. Альтернативно бросьте кубик и посмотрите результат по таблице ниже, чтобы случайно выбрать один.

Вы можете выбрать одного дополнительного ГЕРОЯ для обладания артефактом за каждый боевой свиток батальона, который вы включили в армию. Одна и та же модель не может иметь больше одного артефакта силы.

АРТЕФАКТЫ СМЕРТИ

Любой ГЕРОЙ СМЕРТИ из армии СМЕРТИ может получить один из следующих магических артефактов.

D6 Магический артефакт

- 1 **Проклятая Книга:** Каждая Проклятая Книга наполнена письменами развращённых практикующих специалистов ремесла некромантии. Они распространяют ауру чистого зла, которая будет влиять на живых существ, находящихся неподалёку.

Вычитайте 1 из бросков на попадание любых отрядов в пределах 3" от этой модели (дружеских или вражеских), кроме отрядов с ключевым словом СМЕРТЬ.

- 2 **Покров из Дымки и Теней:** Повелением владеец этого покрыва может обратить своё тело облаком тёмной дымки, которая стремительно кружится над полем боя.

Эта модель может использовать покров один раз в сражение в свою фазу героя. Когда она делает это, удалите модель с поля боя, а затем выставьте снова в пределах 12" от прежнего местоположения и более чем в 3" от любых вражеских моделей.

- 3 **Меч Нечистой Силы:** Этот клинок пульсирует и пылает тёмной магией. Его обладатель может воспользоваться этой силой, чтобы призвать приспешников Смерти на поле боя для сражения на его стороне.

Один раз в сражение в свою фазу героя носителю позволено наложить заклинание, призывающее модели с ключевым словом СМЕРТЬ на поле боя. Это прибавляется к заклинаниям, которые носитель обычно умеет налагать. Заклинание налагается автоматически и не может быть рассеяно.

- 4 **Чёрный Амулет:** Этот пагубный чёрный драгоценный камень может хранить некромантическую магию и низвергать на врага.

Один раз в сражение в свою фазу героя эта модель может высвободить магию, заключённую в амулете. Когда она делает так, выберете вражеский отряд в пределах 12" от этой модели. Выбранный отряд получает столько ран, каков порядковый номер текущего боевого раунда. Вы не можете выбрать отряд с ключевым словом СМЕРТЬ.

- 5 **Могильный Клинок:** Это дьявольское оружие крадёт жизненную энергию тех, кого убивает, и использует её, чтобы оживать мертвецов.

Выберете одно рукопашное оружие, которое носитель может использовать (это не может быть оружие, используемое скакуном, если таковой имеется). Если любые атаки, совершённые этим оружием, убивают вражескую модель, вы можете излечить 1 рану, нанесённую носителю Могильного Клинка или модели СМЕРТИ, находящейся в пределах 6" от носителя, за каждую вражескую модель, которая была убита.

- 6 **Кольцо Бессмертия:** Если носитель этого кольца повержен, кольцо отклоняет угрозу и возвращает часть его сил. Однако, однажды использованное, оно не может быть использовано повторно до следующего восхода луны.

Если модель, носящая это кольцо, убита, выставьте её снова в любом месте на поле боя, более чем в 12" от любых вражеских моделей. Модель возрождается с D3 оставшимися ранами. Однажды использованное, кольцо не может быть использовано повторно в этом сражении.



СЛОВАРЬ

Pitched Battle – Генеральное Сражение
Grand Alliance – Великий Союз

Viscid Flux – Вязкий Поток
Fjoerdos – Фьордос
Hysh – Хиш
Brimstone Peninsula – Серный Полуостров