



## МНОГОЛИКАЯ ВОЙНА

Добро пожаловать в *«Настольную книгу генерала»* – руководство для проведения сражений в мирах смертных. Эта книга является ключом к сокровищнице различных способов игры в *Вархаммер: Эра Сигмара*. Составленное с вдохновением, переполненное битвами, это дополнение к вашей библиотеке является руководством для игр и славы.

Эта книга расширяет листы правил Вархаммер: Эра Сигмара для поддержки широкого спектра игровых стилей, которые подходят всем хоббистам, от непостоянных коллекционеров, которые иногда играют со своими друзьями, до воинов-ветеранов, которые годами совершенствуют свои войска на серьезных турнирах.

Каждый любит хобби Games Workshop по-своему. Некоторые хоббисты – заядлые художники, которые коллекционируют потрясающие модели, другие проводят время за чтением предисторий и изучением имеющихся сведений. Однако для некоторых использование своих коллекций

в играх против единомышленников и оппонентов за столом является сущностью их хобби. Если вы относитесь к последней категории, эта книга для вас, т.к. она акцентирует внимание на том аспекте хобби, где миниатюры встречаются на поле боя.

Важно отметить, что все правила, представленные в этой книге, являются дополнительными; они могут либо использоваться, либо нет, в любом сочетании, которое вам и вашим соперникам по столу покажется занимательным. Для этой цели *«Настольная книга генерала»* была разработана в виде игрового набора инструментов, обеспечивающего

множество вариантов кидания кубиков и игры вашей коллекцией миниатюр Цитадель на столе. Например, появились новые способности преданности для армий из моделей, которые имеют одинаковые ключевые слова, руководства по различным типам кампаний, множество новых планов сражений, информация о текущих турнирах, батлрепорты и многое, многое другое.

Различные способы сочетания правил в этой книге практически неисчерпаемы, и эта гибкая система гарантирует, что каждый может найти для себя подходящий стиль игры, и новичок, и обладатель многолетнего опыта.





Итак, если вы и ваша игровая группа хотите провести долгий турнир на выходных со сбалансированными войсками, используя некоторые правила Времени Войны, которые вы придумали сами, сделайте это! Если вы хотите рассказать историю своими играми, где развитие событий наносится на карту, со специальными магическими предметами, доступными для того, кто контролирует конкретные локации, на протяжении оговоренного времени, то идите этим путём. Если вы только приобрели свою первую коробку стартовой коллекции или смахнули пыль с коллекции, собранной на протяжении давно минувших дней, то *«Настольная книга генерала»* поможет вам найти подходящий способ игры и даст средства перенести миры смертных на стол в жизнь.

Разделы этой книги предлагают правила трёх различных стилей игры: открытая игра, сюжетная

игра и соревновательная игра. Открытая игра имеет наименьшие ограничения, поскольку она может быть настолько простой или сложной, насколько вы хотите. Просто выберете любые миниатюры Цитадель и начните играть. Сюжетная игра основывается на историях миров смертных, либо тех, которые вы можете прочесть в наших книгах, либо тех, которые вы напишете сами. Сюжетная игра может включать одиночные сражения между могучими героями или несколько игр, связанных в кампанию. Соревновательная игра позволяет испытывать армии друг против друга в условиях, не дающих никаких конкретных преимуществ ни одной из сторон, чтобы увидеть, какая армия сильнее, а генерал хитрее. Эти стили изменяемы, и их составные части могут нередко использоваться совместно, в зависимости от того, что вы пытаетесь реализовать. Нет правильного или неправильного способа

играть в *Вархаммер: Эра Сигмара*, пока каждый соблюдает Самое Главное Правило. Ведь все здесь, чтобы получить фан, в конце концов!

## САМОЕ ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО

В такой проработанной и обширной игре, как *Вархаммер: Эра Сигмара*, может настать время, когда вы не будете точно уверены, как разрешить ситуацию, возникшую в процессе игры.

Когда это произойдёт, прервитесь на быстрое обсуждение с оппонентом и примите решение, которое устроит вас обоих (или покажется наиболее фановым!).

Если нет единого решения, каждый из вас должен бросить кубик, и тот, кто выбросил наибольший результат, выберет, что произойдёт. Затем вы можете продолжить сражение!



## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЛАНОВ СРАЖЕНИЙ

Планы сражений задают рамки, чтобы помочь вам проводить захватывающие и разнообразные сражения *Вархаммер: Эра Сигмара*. Зачастую основанные на историях миров смертных, они могут быть использованы для отображения конкретных исторических битв или приспособлены к одному из ваших замыслов.

Многие планы сражений, представленные в публикациях *Вархаммер: Эра Сигмара*, позволяют вам разыграть захватывающие сценарии. Каждый план сражения описывает расстановку, действовавшие войска, их задачи и что каждый командующий должен выполнить для победы. Планы сражений предлагают многообразие задач, целей и способов игры и показывают, что тактики и террейн могут играть определённую роль в ваших играх.

Планы сражений разработаны для использования совместно с листами правил *Вархаммер: Эра*

*Сигмара* и предполагают использование всех этих правил, если не указано обратное. Все планы сражений содержат информацию, подробно описанную ниже, для наглядности и простоты использования, немало планов сражений предельно открыты и имеют всего несколько характеристик. Другие представляют собой конкретные сражения, которые произошли в мирах смертных, и содержат множество соответствующих подробностей и дополнительных правил – но не позволяйте этому вас остановить. Если у вас, например, не получается собрать описанные армии, вы можете просто назначить свой собственный вариант

битвы везде, где вы хотите играть любыми войсками, которые у вас имеются. Использование планов сражений в качестве шаблонов для разработки своих собственных сценариев – прекрасный способ подогнать сражения под ваши и вашего оппонента конкретные требования, а также отличная возможность для развития вашего творчества. Применение правил или карт одного плана сражения в другом, определение конкретного пейзажа для сражения и сокращение или увеличение размера игровой зоны – все классические способы подстроить планы сражений и гарантия того, что игры не будут одинаковыми.



1. **Обзор:** Описание предыстории битвы и описание задач каждого игрока.
2. **Армии:** Ограничения армий и отрядов, которые будут выставлены, и способ определения сторон.
3. **Поле боя:** Описание поля битвы, включая любой пейзаж, который должен быть выставлен.
4. **Расстановка:** Как расставить армии на столе при подготовке к предстоящему сражению.
5. **Победа:** Как определяется победитель сражения.
6. **Карта:** Изображение территорий, где вы должны разместить свои армии на поле боя, а также любые ключевые предметы или элементы пейзажа.

# ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРАВИЛ ВРЕМЕНИ ВОЙНЫ

Миры – необычные места, где странные шторма, магический ландшафт и божественное вмешательство могут решить судьбу армии. Правила Времени Войны отображают фантастическую местность и потусторонние войска на деле в *Вархаммер: Эра Сигмара*, давая ещё более захватывающий настольный опыт.

Правила Времени Войны изображают обстоятельства конкретного времени и места в мирах смертных. Эти дополнительные правила могут быть использованы в ваших играх, чтобы отобразить необычайные сущности миров и как они активно влияют на сражения, происходящие в них. Ведь преодоление не только врага, но и суровой непредсказуемой окружающей обстановки – доказательство высочайшего искусства полководца! Равно как и обращение таинственной энергии, которой насыщены миры, в преимущество для своей армии демонстрирует превосходную изобретательность. Правила Времени Войны разработаны для обособленного использования

или совместно с планом сражения, поэтому вы можете использовать их для любых разыгрываемых сражений, они предоставляют дополнительные преимущества и штрафы для каждой стороны.

Несмотря на то, что каждый набор правил Времени Войны разработан для отображения конкретной обстановки и эпохи, все они могут быть приспособлены для изображения различных полей боя. Например, насущные особенности Зелёных Лесов Гирана не уникальны, и эти правила могут быть изменены, чтобы отобразить магический исцеляющий туман в мире Огня. Аналогично вращающиеся

огненные шары из Серного Полуострова можно преобразовать в катающиеся железные сферы металлического мира Хамона.

Разыгрывание знаменитых сражений с этими правилами придаёт дополнительный объём вашим играм, но зачем останавливаться, когда можно самостоятельно создавать новые правила Времени Войны? Прочитали ли вы историю, которая вас вдохновила, или самостоятельно придумали несколько новых местностей, испытайте это. Вы будете не только добавлять ещё больший драматизм вашим столкновениям, но получите много фана, прорабатывая свои наилучшие идеи!

Хотя каждый набор правил Времени Войны уникален, многие из них содержат следующее:

1. Правила, которые отражают взаимодействие окружающей среды с армиями, принимающими участие в сражении.
2. Мощные заклинания, которые позволяют магам направлять магическую энергию миров новыми, захватывающими способами.
3. Таблицы триумфов, по которым вы можете совершать броски, вместо той, что включена в листы правил *Вархаммер: Эра Сигмара*.





## ЛАНДШАФТ И ИГРОВЫЕ СТОЛЫ

Начиная с огромных блуждающих гор на громадных костяных колоннах и перемещающихся металлических шпилях, пейзажи миров смертных настолько необычны, причудливы и невероятны, что войны сражаются за то, чтобы взять их под контроль.

Будь то компактный простой или раскинувшийся впечатляющий хорошо продуманный, игровой стол может обернуть доброе сражение одним из поистине грандиозных. Продуманный стол – это всегда фан, возможность получить замечательные результаты, доступные каждому хобби-сту.

Не у всех есть выделенная комната для хобби, но даже если есть, скорее всего, свободное пространство останется самой большой проблемой при воссоздании вашего поля боя. Планы сражений почти всегда рассчитаны на стол, размером 6' на 4', поскольку это даёт войскам

пространство для манёвра и обширного пейзажа. Тем не менее есть несколько способов использовать небольшие площади или участки неправильной формы. Например, длинный узкий стол, размером 8' на 2' (или длиннее) идеально подходит для «гоночного» типа игр, где враждующие армии начинают с одного и того же короткого края стола и срываются в нападение, чтобы захватить ключевой объект на дальнем конце. Последующая борьба за каждый кровавый шаг вперёд делает стол нестандартной формы центральным захватывающим элементом игры. Если пространство особенно тесно, вы всегда можете попробовать

скирмиш-сражение с одним или двумя отрядами на каждой стороне. На небольшом столе вы можете получить столько же фана и возможно даже более динамичную игру.

Также столы разных форм и размеров могут быть соединены вместе, предоставляя противоборствующим войскам ещё больше тактических возможностей. Соединение секций с мостами или дамбами обеспечивает яростный ближний бой в этих критических местах, при размещении объектов на таких мостах или неподалёку, они становятся крайне важными для принятия решений, которые приведут к окончательной победе.





Используя фрагменты пейзажа Зловещий Портал, вы можете соединить два небольших стола, которые используют два разных набора правил Времени Войны, чтобы отобразить сражение, проходящее в двух мирах одновременно! Это лишь несколько примеров способов, которые пейзажем вовлекают игровые столы в жизнь. Многие фрагменты, такие как Змееподобная Арка, имеют свои собственные боевые свитки, дающие им уникальные способности, которые могут повлиять на исход игры.

Имейте в виду один принцип, когда придумываете поле боя, размещайте пейзаж там, где его предназначение. Так, группировка нескольких деревьев, формирующих лес, обеспечит идеальное укрытие атакующим

войскам. Затем вы можете разместить сторожевую башню среди деревьев, представляющую цель для любых мародёрствующих банд. При воссоздании городских сражений концентрация разрушенных зданий в одном районе будет подразумевать павший город, впечатление ещё больше усилится размещением храма в его центре. Это снова одним махом создаст центральную точку и цель.

Многие хоббисты предпочитают моделировать свои игровые столы со встроенными элементами ландшафта, такими как реки, пропасти или скалы. Наряду с фантастическим видом эти элементы добавляют новое измерение в игры, предоставляя игрокам для преодоления дополнительные трудности.

Универсальный вариант — создать минимально детализированный стол, а затем использовать отдельные элементы пейзажа для воссоздания поля битвы, которое можно приспособить к каждой игре. Конечно, вы можете остановиться на сочетании двух вариантов, зафиксировать несколько зданий и природных объектов в постоянном месте, затем разместить остальные элементы в зависимости от того, где предполагается провести сражение. Цитаделевский мир боевых игровых столов создан для решения таких задач. Лёгкие, прочные, разнообразных стилей, они включают готовый ландшафт, и благодаря их продуманной модульной конструкции, вы можете изменять расположение и размер своего поля боя для каждой игры.



### Словарь

General's Handbook – «Настольная книга генерала»

Time of War – Время Войны

Open play – открытая игра

Narrative play – сюжетная игра

Matched play – соревновательная игра

Greenglades – Зелёные Леса

Ghyran – Гиран

Realm of Fire – мир Огня

Brimstone Peninsula – Серный Полуостров

Chamon – Хамон

Warband – банда