



ПРАВИЛА

Официальные часто задаваемые вопросы, версия 1.0 (07.2016)

Несмотря на то, что мы стремимся к совершенству наших правил, иногда в них закрадываются ошибки или неясности формулировок. В этом документе собраны поправки к правилам и представлены наши ответы на часто задаваемые вопросы игроков. Поскольку они регулярно обновляются, каждая версия имеет свой номер; по мере внесения изменений будет обновляться и номер версии, и любые изменения предыдущей версии будут выделены **пурпурным** цветом. Буква в номере версии, например, 1.1.а, означает, что она имеет локальные обновления, только на этом языке, чтобы прояснить вопрос перевода или другие незначительные исправления.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ ОБЩИЕ ВОПРОСЫ

В: Есть ли часто задаваемые вопросы, необходимые для обсуждения со своим оппонентом до игры?

О: Игроки не должны стесняться обсуждать правила перед игрой и изменять их, как считают нужным, если они оба так хотят, независимо от распечатанных правил и того, о чём могут повествовать часто задаваемые вопросы. Правила и часто задаваемые вопросы просто предлагают «настройки по умолчанию» для ваших игр.

В: Если оппонент и я согласны, разрешено ли изменить правила «Вархаммер: Эра Сигмара»?

О: Да, безусловно, можете. Многие игроки подправляют или изменяют правила, найденные в листах правил «Вархаммер: Эра Сигмара», результат, как правило, называется «домашними правилами». Например, одно из наиболее часто встречаемых домашних правил – измерение расстояний от базы к базе, игнорируя конечности и оружие, которые нависают над краем базы модели. Это немного меняет динамику ближнего боя и требует определённой доли здравого смысла, чтобы разрешать ситуации, когда модель не проходит с базой или устанавливается на

самодельную базу, но этим можно предотвратить получение повреждений тщательно смоделированных и покрашенных баз от накладывания друг на друга.

Другое домашнее правило может изменить способ набора армий, воздействие пейзажа или что-нибудь ещё, что игроки считают нужным изменить в своих играх. В своей игровой группе вы можете решить между собой использовать любые домашние правила, пока все согласны. Если вы играете кампанию, мы рекомендуем те же домашние правила, что применяются ко всем играм.

В: Есть ли какая-нибудь разновидность базового «Вархаммера: Эра Сигмара»?

О: Нет.

В: Перебросы позволяют для исходных или финальных бросков (после всех модификаций)?

О: Перебросы происходят до модифицирования броска (если имеются). См. стр. 1 листов правил.

В: Как обозначается один из «кубиков» (dice)? Это «кубик» (die)?

О: Один из кубиков может быть либо «кубиком» (die), либо «кубиками» (dice). Использование слова «кубик» (die) в качестве единственного числа несколько устарело, и поэтому мы используем более современный и распространённый вариант – «кубики» (dice).

АРМИИ

В: Насколько большими предполагаются игры? Сколько отрядов или героев должно быть с каждой стороны?

О: Игры могут быть любого размера – чем больше игра, тем дольше она продлится. Мы решили, что лучше обсудить размер игры с вашим оппонентом.

В: Можно ли взять больше одного именного (специального) персонажа (ряд Нагашей или Архаонов) в свою армию?

О: Да, кроме случаев, когда указано иное. Игроки, если хотят, всегда могут договориться использовать только одного «именного персонажа» каждого вида или только одну иную модель, отображающую уникальный отряд, который в мирах смертных может быть только один.

В: Должен ли отряд закончить любое движение – в том числе, к примеру, движение ввязывания в бой – единой группой?

О: Да, отряд должен расставляться и заканчивать любой тип движения – включая движение нападения и ввязывания в бой – единой группой, все модели которой находятся в пределах 1" от по меньшей мере одной другой модели из её отряда. Если по каким-либо причинам это невозможно, движение не совершается.

В: Если удаление жертв разделяет отряд на две группы, приводит ли это к перегруппированию в следующий раз с возможностью совершить движение?

О: Нет, отряд должен выбрать оставаться неподвижным.

Однако если он двигается, то должен закончить движение единой группой. Если по каким-либо причинам это невозможно, движение не совершается.

В: Могу я выбрать распределять раны на отряд так, чтобы удаление потерь разделило отряд на две группы или больше?

О: Да. Если вы так сделаете, то в следующий раз, когда отряд будет двигаться, он должен перегруппироваться (см. выше).

ПОЛЕ БОЯ

В: Как использовать террейн, предназначенный для игры? Просто для блокирования линии видимости и/или для использования правил боевого свитка?

О: Модели пейзажа «Цитадель», имеющие боевые свитки, могут использоваться либо в соответствии с их боевыми свитками, либо по правилам для пейзажа в листах правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Модели пейзажа, не имеющие боевых свитков, используют правила из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара».

В: Получают ли отряды на холмах преимущество от укрытия?

О: Нет, холмы не рассматриваются в качестве пейзажа, они считаются частью поля боя.

В: Применим ли +1 к спас-броску для отряда в укрытии в рукопашном бою?

О: Да.

В: Должна ли модель находиться на 100% внутри пейзажа, чтобы получить укрытие?

О: Нет, для простоты и удобства игры пока любая часть модели находится в пейзаже, применяется бонус за укрытие. Обратите внимание, что все модели отряда должны находиться в укрытии, чтобы отряд получил модификатор за укрытие.

НАЧАЛО БИТВЫ

В: Что в точности означает «расстановка»?

О: Обычно «расстановка» означает размещение отряда на столе в процессе развёртывания, но может также относиться к отряду, размещённому не на поле боя, а в другой локации, или введённому в игру после её начала (отряд, использующий способность Удар Молнии подразделения воинов грозорождённых вечных, Засаду Хамелеона скинков-хамелеонов или Пути Духов древесных владык, например). Модели могут расставляться в пределах 3" от врага, даже при расстановке в фазе движения, если не указано иное в правилах способности, которая позволяет ввести их в сражение соответствующим способом.

В: Как расставлять отряды батальона со специальными правилами расстановки (например, Воинство Странников лесных эльфов)?

О: Все отряды из боевого свитка батальона могут быть выставлены как один или по отдельности. Расставляя каждый отряд, сообщите оппоненту об использовании специальных правил расстановки.

В: Потери, нанесённые оппонентом призванным отрядам, включаются в общие потери?

О: Да.

В: Если отряд умирает и возвращается к жизни (например, Шрам Кровавый Гнев), он продолжает рассматриваться в качестве потери в отношении правила Славная Победа?

О: Нет, он таковым не рассматривается.

В: Если в плане сражения сказано «не используйте любые условия победы из листов правил Вархаммер: Эра Сигмара», это отменяет правило Мгновенной Смерти?

О: Да.

В: Игрок может выбрать условия победы за счёт мгновенной смерти, после их выполнения в процессе игры, или он может их заявить только перед началом игры?

О: Цели мгновенной смерти определяются до первого боевого раунда, а не в процессе игры.

В: Могут ли модели, выставленные вне поля боя (например, в Небесном мире) использовать способности или командные способности для воздействия на другие отряды?

О: Нет. Только расставленные на поле боя модели могут использовать способности или командные способности.

В: Могу я использовать способности боевого свитка батальона для призыва отрядов позже, в процессе игры, или необходимо всех их выставить в фазу расстановки?

О: Вы должны выставить все отряды батальона до расстановки – некоторые отряды могут иметь правила, позволяющие им расставляться вне поля боя, в этом случае вы можете сделать так и всё же использовать специальные способности батальона. Однако отряды, не выставленные перед сражением, которые вы планируете призвать в сражение, не могут входить в боевой свиток батальона.

ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

В: Считается ли движение ввязывания в бой, движение нападения или любой другой вид движения, который происходит не в фазу движения, «движением» в отношении правил?

О: Да – любые правила, относящиеся к модели, совершающей движение, применяются к любым видам движения, в том числе к движению ввязывания в бой и движению нападения. Однако обратите внимание, что ограничения на движение в пределах 3" от вражеской модели и возможность отряда бежать распространяются на движение, которое совершается только в фазе движения.

В: Просьба уточнить, как быть, если необходимо отсчитать вертикальное перемещение в рамках дистанции движения модели, особенно в отношении залезания на стены. Если высота

стены превышает перемещение модели, то стена неприступна или может быть преодолена за несколько ходов? Может ли модель бежать по стене?

О: Вертикальное расстояние, которое необходимо преодолеть для поднятия на стену или спуска с неё, считается частью расстояния, на которое модель способна переместиться. Исходя из этого, может потребоваться несколько ходов, чтобы модель взобралась на особенно высокую стену (вы должны помнить, как далеко она забирается каждый ход). Модели могут бегать в процессе вскарабкивания на стену. Обратите внимание, что умеющие летать модели игнорируют пейзаж (и другие модели) когда двигаются, поэтому вертикальное расстояние при перемещении не учитывается.

В: Поскольку мы измеряем от модели, а не от базы, учитывается ли поворот при перемещении?

О: Да, поворот считается перемещением. Совершая движение в «Вархаммер: Эра Сигмара», вы должны учитывать, насколько далеко продвинулись все части модели. Или говоря по-другому, пытаться продвинуть модель по пути, превышающему характеристику Манёвр, запрещено. Это не позволяет модели двигаться на 5" к чему-то или от чего-то и оказаться в конечном итоге ближе или дальше 5" от этого!

В: У меня есть Магмадрот, чей хвост выступает позади базы на 1². Он стоит лицом вперёд и поворачивается на 90° вправо. Мне нужно отслеживать путь поворачивающегося хвоста, чтобы определить, насколько продвинулась модель?

О: Нет, смысл правила заключается в том, что ни одна часть модели не может продвинуться дальше от своего первоначального положения, чем на характеристику Манёвр модели. В этом примере для измерения движения Магмадрота определите, какая часть модели движется дальше всего, а затем измерьте расстояние между положением части модели в начале и в конце движения, добавляя любые «вертикальные перемещения», которые потребовались для преодоления пейзажа. Например, движение Магмадрота 12", и он хочет продвинуться вперёд через низкую стену высотой 2", которая стоит прямо напротив него. На преодоление стены потребуется 4" перемещения (2" вверх и 2" вниз), поэтому движение допустимо, если все части модели Магмадрота остановятся не более чем в 8" от первоначального положения.

В: Модель не может двигаться сквозь пейзаж, но может двигаться вокруг или через него (если не указано иначе в боевом свитке пейзажа, я полагаю). Моим змеиным колесницам позволяется подняться на крепостную стену или спуститься с башни ведьмы или с укрепленного поместья?

О: для простоты и удобства игры основные правила позволяют любой модели подниматься на любой фрагмент пейзажа. Если хотите, вы можете постановить, что моделям позволено двигаться только через те фрагменты пейзажа, которые они могли бы преодолеть «в реальной жизни», но вам понадобится в определённой мере здравый смысл и благоразумие, чтобы заставить это правило хорошо работать.

В: Возможно ли бежать отрядом/моделью, если он/она отступает и/или летит?

О: Да.

В: Некоторые фрагменты пейзажа позволяют размещать в них гарнизоны. Про большинство из них сказано, что для размещения гарнизона отряд должен находиться в начале своей фазы движения в пределах 6² – означает ли это, что отряды с характеристикой Манёвр меньше 6² также могут разместиться в них гарнизоном?

О: Да.

В: Можно ли переместить отряд через другой дружественный отряд, который не вовлечён в ближний бой?

О: Модели могут двигаться через промежутки между моделями другого отряда (если пролезут), но не могут двигаться над другими моделями, если не умеют летать.

В: Нуждаются ли мои грозорождённые вечные в достаточном пространстве для своих баз, чтобы протиснуться между их союзниками (т.е. мне нужно достаточно места, чтобы физически продвинуть модели мимо своих союзников)?

О: Нет, только модели должны быть способны протиснуться через промежутки (это может потребовать их поворота, чтобы протиснуться).

ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

В: Могу я стрелять в ближний бой или по видимым отрядам в лесу, где цель отчётливо видна моим отрядам?

О: Да, в обоих случаях.

В: Правила позволяют использовать ракетное оружие, даже если атакующий отряд находится в ближнем бою. Это правильно?

О: Да. Модель, вооружённая ракетным оружием, может атаковать им в фазу стрельбы, даже если вражеский отряд находится в пределах 3".

В: Будет виден вражеский отряд орков, стоящий за отрядом гоблинов, отряду лучников высших эльфов? Как насчёт отряда кавалерии позади обычных пеших людей? Он виден или скрыт за отрядом спереди?

О: Если модели вашего атакующего отряда могут видеть модели целевого отряда, когда вы наклонились и посмотрели, то они могут видеть цель и атаковать её.

ФАЗА НАПАДЕНИЯ

В: Нужно ли сначала объявлять, кто подвергается нападению при броске на движение нападения?

О: Нет. Если ваш отряд находится в пределах 12" от любых вражеских отрядов, вы можете заявить нападение для этого отряда. Затем вы совершаете бросок для определения расстояния, на которое отряд может напасть, и смотрите, какие вражеские отряды, если таковые имеются, находятся в этих пределах. Обратите внимание, что вы не обязаны совершать нападение, даже если отряд находится в пределах дальности, за исключением случаев, когда нападающий имеет способность, которая конкретно говорит об обратном.

ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

В: Как происходит измерение движения ввязывания в бой?

О: Движение ввязывания в бой измеряется точно так же, как обычное движение – ни одна часть модели не должна продвинуться дальше, чем дистанция ввязывания в бой. Кроме того, когда модель ввязывается в бой, она должна закончить движение ввязывания в бой, оказавшись ближе к ближайшей вражеской модели.

В: Может ли модель совершать движение ввязывания в бой вокруг дружественных отрядов, чтобы добраться до ближайшей вражеской модели?

О: Да, если она по окончании движения ввязывания в бой окажется ближе к ближайшей модели, вы можете двигаться вокруг дружественных моделей или препятствий.

В: Может ли отряд разорвать построение при вязывании в бой?

О: Нет, отряд должен закончить любое движение так, чтобы все модели находились в пределах 1" от по меньшей мере одной другой модели из этого отряда после завершения движения всего отряда, включая вязывание в бой.

В: Если модель уже находится в контакте, всё равно можно вязаться в бой и повернуться вокруг вражеских отрядов?

О: Нет. Когда модель оказалась по окончании движения вязывания в бой ближе к ближайшей вражеской модели, чем была, и не может придвинуться ещё ближе, такая модель не может вязаться в бой.

В: Может модель «вязаться в бой» – т.е. продвинуться на 3² – в непрекращающийся с предыдущего раунда ближний бой, чтобы позволить большему количеству моделей попасть в диапазон ближнего боя, когда они вязываются в бой?

О: Только если каждая модель окажется по окончании движения ближе к ближайшей вражеской модели.

В: Я до сих пор не могу чётко понять, как интерпретировать «ближайшая вражеская модель». Это ближайшая модель в начале движения вязывания в бой, даже когда недостижима для дружественных моделей, или ближайшая доступная вражеская модель, до которой моя модель может дотянуться посредством вязывания в бой (и возможно путём движения вокруг дружественных моделей)?

О: Ответ прежний; ближайшая модель определяется просто расстоянием, а не доступностью.

В: Может модель/отряд вязываться в бой, если нет линии видимости, но он находится в пределах 3²?

О: Да.

В: Если отряд, подобный принцу высших эльфов на грифоне имеет способность вязаться в бой на 6², а не на стандартные 3², может он вязаться в бой и атаковать в фазе ближнего боя, если его отряд находится более чем в 3² от вражеского?

О: Нет, если конкретно не указано иное.

В: Если движение вязывания в бой моего отряда к одному отряду приводит моих парней на дистанцию вязывания в бой с другим, допускается вязать в бой этот отряд, если он не делал этого ранее?

О: Да.

В: Что произойдёт, когда отряд, разделившийся на две группы из-за потерь, вязывается в бой?

О: Отряд должен закончить движение вязывания в бой единой группой. Если это никаким способом невозможно, модели этого отряда не могут вязываться в бой.

ФАЗА БОЕВОГО ШОКА

В: Если результаты теста на боевой шок больше, чем количество оставшихся моделей, и имеется способность, позволяющая бросить кубик для предотвращения бегства моделей (например, командная способность серого провидца) я должен бросить столько кубиков, какова разница по тесту на боевой шок, или сколько осталось моделей?

О: Следуйте инструкциям способности в точности, как написано. Например, в случае правила «Подчинённые не будут бежать, должны сражаться!» вы можете бросить кубик за каждую модель, которая бежит.

АТАКА

В: Что произойдёт, если у меня есть два одинаковых оружия? Удвоится количество атак, совершаемых оружием?

О: Если модели вооружены одинаковыми единицами оружия, они не дублируют количество атак, но вместо этого обычно получают дополнительную способность.

В: Могу я выбрать не атаковать моделью или не использовать одно или больше единиц оружия модели при атаке?

О: Да.

В: Я должен выбрать цели для всех атак, совершаемых отрядом, до бросков (на попадание и т.д.) для любого из них?

О: Да.

В: Если оружие имеет характеристику Атаки больше 1, могу я разделить эти атаки между разными wybranными отрядами?

О: Да.

В: Не могли бы вы прояснить замысел распределения урона? Мы должны распределять урон, нанесённый отряду, на одну модель, пока она не умрёт, а затем перейти к другой, или мы можем выбирать разную цель в каждом раунде атаки (или даже атаки каждым оружием)?

О: При атаке отряда с несколькими моделями, раны должны распределяться на одну модель до её смерти (или пока не останется ран для распределения) прежде чем распределять любые оставшиеся раны на другую модель. Это подразумевает раны, нанесённые всеми последующими атаками по отряду, с целью, что отряд никогда не будет иметь больше одной раненой модели.

В: Если атакует толпа из 20 моделей, но только 5 находятся в пределах дальности оружия, совершаются броски только за эти 5, чьё оружие находится в пределах дальности?

О: Да.

В: Возможно ли при помощи модификаторов сделать броски на попадание, ранение или спас-броски автоматически успешными? Например, спас-бросок 3 или больше с модификатором +2.

О: Да. В этом примере спас-бросок должен быть совершён автоматически.

В: Как распределяются раны на боевые машины и экипаж?

О: Боевая машина и её экипаж – это два отдельных отряда, и они должны выбираться в качестве целей по отдельности.

В: Если модель имеет несколько персонажей на одной базе с разными характеристиками (такие как имперский рыцарь или кружащиеся вокруг Нагаша духи), которые дают различные типы атак, я должен выбрать, какое оружие использовать, или могу атаковать всеми перечисленными атаками?

О: Любая модель, в том числе с несколькими персонажами, может атаковать всеми единицами оружия, указанными в её боевом свитке. Так, например, для модели имперского рыцаря, обом – и имперскому рыцарю с его копьём и мечом или кавалерийским молотом, и его боевому коню с его подкованными сталью копытами – разрешено атаковать.

В: Получает спас-бросок отряд с характеристикой Спасти «-» при нахождении в укрытии или от способности, дающей +1?

О: Нет. См. «Характеристика Спасти «-» в разделе «Советы и подсказки» для боевых свитков.

В: Когда модель/отряд имеет специальный спасающий бросок, возникающий от способности, которая может быть использована всякий раз, когда она/он получает рану или смертельную рану, то он совершается после обычных спас-бросков, но до определения урона (т.е. между шагами 3 и 4 последовательности атаки)?

О: Нет, такие специальные спасающие броски совершаются после определения урона, когда каждая отдельная рана распределяется на модель, которая имеет такое спасение (см. «Нанесение урона» в листах правил). Например, отряд фениксов-стражей атакован пушкой. Пушка успешно совершила свои броски на попадание и ранение, и помазанный провалил свой спас-бросок. Поэтому пушка наносит D6 ран в 4 шаге последовательности атаки. Бросок 4 наносит 4 раны по фениксам-стражам. Последовательность атаки завершилась, и раны должны быть нанесены фениксам-стражам. Однако способность фениксов-стражей Наблюдатель Судьбы подразумевает игнорирование ими раны или смертельной раны при броске 4 или больше, чтобы распределить каждую рану, бросается кубик, и при выпадении 4 или больше она игнорируется.

В: Что произойдёт, когда модель с оружием, которое не следует стандартной процедуре атаки, получит +1 атаку? Например, Булава Звёздной Души, которая наносит D3 смертельные раны без бросков на попадание и ранение, нанесёт 2D3 смертельные раны?

О: Это зависит от рассматриваемого модификатора. Если модификатор позволяет модели атаковать снова, она может использовать рассматриваемое оружие второй раз. Если модификатор применяется к характеристике Атаки оружия, то модификатор не оказывает влияния на оружие, которое не может использовать или не имеет характеристику Атаки. В приведённом примере Булава Звёздной Души не имеет характеристику Атаки или атаку в обычном понимании – фактически это способность, которая может быть использована один раз в фазу ближнего боя, поэтому он не затрагивается каким-либо видом модификаторов.

В: Когда модель на скакуне убита, умирает вся модель, или наездник может (если есть подходящая для этого модель) ещё использоваться?

О: Убитой является вся модель.

В: Некоторые очень низкие модели, такие как гоблины, не в состоянии атаковать модели в летающем состоянии, поскольку расстояние между двумя моделями превышает небольшую дальность оружия модели. Есть ли способ для маленькой модели атаковать в такой ситуации?

О: Нет – для этого необходимо найти какой-то пейзаж, на котором они будут стоять, чтобы достать летающую модель. Кроме того, летающая модель не смогла бы атаковать эти маленькие модели, неспособные её достать, её рукопашному оружию не должно хватить дальности, чтобы сделать это.

В: Может ли атака с более чем 1 уроном убить больше одного врага?

О: Да, пока все вражеские модели находятся в одном отряде.

МАГИ

В: Если у меня есть несколько магов, могу я накладывать Мистический Щит несколько раз на один отряд?

О: Да.

В: Могут ли призывающие заклинания в некоторых боевых свитках быть использованы соответствующими заклинателями, если ни одна модель из боевого свитка не находится в моей армии?

О: Да.

В: Если я призываю мага, может этот маг использовать свои магические способности в эту же фазу героя?

О: Да, в вашу фазу героя вы можете налагать заклинания и использовать способности, имеющиеся у ваших моделей, в любом выбранном вами порядке. Таким образом, недавно вызванный маг может налагать заклинания.

В: Когда модели убиты и удалены из игры, могут они быть введены обратно в игру в качестве новых моделей использованием способностей или заклинаний, которые позволяют призвать новые модели?

О: Да.

В: Маги, умеющие накладывать несколько заклинаний, имеют формулировку, что они «могут попытаться наложить X разных заклинаний» в ход. Означает ли это, что они не могут

налагать одно и то же заклинание более чем один раз в ход?

О: Да.

В: Можно призывать убитые модели (с позволения кубиков) снова, и снова, и снова?

О: Да.

МОНСТРЫ

В: Если монстр излечивает раны, он по-прежнему считается получившим эти раны для целей ослабления его атак или способностей?

О: Нет. Используйте строку, соответствующую текущему количеству ран монстра, так что монстр станет лучше, если сможет залечить раны.

СПОСОБНОСТИ

В: Эффекты, многократно дублирующие заклинания и способности, складываются против цели?

О: Да, если не указано иное.

В: Некоторые способности срабатывают при броске 6 или больше, будет ли положительный или отрицательный модификатор от заклинания или способности влиять на это?

О: Да. Например, 6 с модификатором -1 станет 5.

В: Что произойдёт, если две способности повлияют на один бросок? Например, если крикуны Тзинча, находящиеся рядом с любым Демоном Героем Тзинча, рассматривающие все вражеские броски на попадание, равные 6, бросками на попадание, равными 1, получили попадание от отряда, у которого броски на попадание, равные 6, вносят смертельную рану.

О: В этом вопросе способности, модифицирующие броски кубиков, всегда используются до применения любых способностей, которые срабатываются от (модифицированного) броска кубика. Например, воздаятелям, получившим от вражеской способности применённый модификатор -1 к своим броскам на попадание, придётся применить модификатор до того, как они проверят возможность использования способности Взрыв до Тла. Если противоречие всё ещё не разрешено, то игрок, чей идёт ход, применяет свои способности первым – см. «Когда использовать способности» в разделе «Советы и подсказки» боевых свитков.

В: Два правила позволяют моей модели игнорировать рану или смертельную рану, когда она её получает. Должен я выполнить бросок дважды для их предотвращения, поскольку два правила допускают это, или только один раз, поскольку оба правила выполняют одно и то же действие в одно и то же время?

О: Бросайте дважды, один раз за каждую способность.

В: Находится ли модель в пределах X^2 от самой себя – т.е. если Архан Чёрный использовал свою способность, увеличивающую дальность заклинаний, налагаемых Магами Смерти в пределах 18^2 , будет это означать, что заклинания Архана также увеличили свою дальность?

О: Да, пока они соответствуют любым другим ограничениям для заклинания или способности. Это означает, что Архан Чёрный попадает под действие своей собственной командной способности.

В: Если отряд покидает поле боя по любой причине и возвращается обратно, он теряет все бонусы, полученные от способностей и заклинаний? Также если у них имелась одноразовая («один раз за игру») способность, она сбрасывается?

О: Если это один и тот же отряд, то в обоих случаях нет. Если модели были убиты и использованы для отображения другого отряда того же типа, тогда в обоих случаях да.

В: Есть способности, которые вступают в силу, когда совершённый бросок равняется больше 6 (например, излечение лордом-кастелянтом одной раны выбранному отряду грозорождённых вечных при спас-броске 7 или больше). Как можно этого добиться?

О: В «Вархаммер: Эра Сигмара» вы можете выбросить 7 или больше одним кубиком только если примените модификаторы к исходному броску. Бросок 6 с модификатором +1 становится 7. Если положительный модификатор не применяется, то вы не можете выбросить 7 или больше.

В: Некоторые отряды – например, владыка Кроак, судьбоплёт и трон клана – имеют способности «переброс одного любого кубика» или похожие. Такие перебросы ограничены только бросками собственных кубиков, или можно перебросить один из кубиков оппонента?

О: В этом вопросе если в способности сказано «любой кубик», а не «любой из ваших кубиков», то она может быть использована, чтобы

заставить оппонента перебросить кубик (в этом случае оппонент не может воспользоваться своим перебросом, чтобы перебросить снова).

В: Возможно ли сложение способностей храма Хаоса Защита Тёмных Богов и командную способность предвестника разложения Болезненная Сила, чтобы отряд Смертных Нургла получил два самостоятельных броска для попыток игнорирования ран или смертельных ран, что означает, что такой отряд фактически будет иметь три спасения от обычной атаки (одно спасение за доспехи, плюс два дополнительных спасения от способностей)?

О: Да.

БОЕВЫЕ СВИТКИ И БОЕВЫЕ СВИТКИ БАТАЛЬОНОВ

В: Будут ли боевые свитки моделей, для которых прекращена поддержка?

О: Да. Вы можете найти их, кликнув на «Правила Вархаммер: Эра Сигмара» в меню «Для помощи сюда» на games-workshop.com.

В: Если у меня есть два разных боевых свитка для одного отряда, могу я выбрать, какой использовать, или должен использовать более позднюю версию?

О: Вы можете выбрать, какой боевой свиток использовать, но для вашего противника может быть более удобно, если вы будете использовать более позднюю версию, особенно если ранняя версия больше недоступна.

В: Некоторые отряды могут нести различное вооружение, например, копьё или мечи – могу я создать свой отряд (и свои модели) с различным вооружением? Например, 8 с копьями и 12 с мечами?

О: Это зависит от описания; если в описании сказано, что отряд вооружён копьями или мечами, то можно использовать только одно. Если в описании конкретно указано, что отряд может использовать копьё и мечи, вы можете выбрать оба.

В: Как сделать модели, подобные трубачам и знаменосцам? Теряют ли они оружие, которое могли бы нести, или просто получают преимущество от улучшения без штрафа?

О: Вы просто получаете преимущество, если конкретно не указано иное. Предполагается, что модель по прежнему имеет вооружение, что и до улучшения, даже если оружие не отображено на самой модели.

В: Может лидер отряда взять специальное оружие, подобно Великому молоту?

О: Да.

В: При выборе моделей для боевого свитка батальона, могут ли включаться именные персонажи в отношении требований? Например, чтобы взять большой клан Луны, мне нужно взять босса ночных гоблинов. Может ли Скарсник удовлетворить этому условию, поскольку у него есть ключевое слово «Босс Ночных Гоблинов»?

О: Да, они могут быть взяты, если имеют соответствующие ключевые слова в их боевых свитках. Поэтому Скарсник может использоваться в качестве босса ночных гоблинов в большом клане Луны.

В: Имперские лучники и бретонские всадники-йомены имеют похожую способность совершать движение как в фазе движения после расстановки. Для всадников-йоменов указано, что они также могут бежать. Эти две способности разные, или они означают одно и то же, несмотря на различные формулировки?

О: Эти две способности, хотя и по разному сформулированные, имеют одинаковый эффект. Формулировка одной способности не должна быть использована для придания какого-либо значения формулировке другой способности.

В: Новые модели орруков называются железными челюстями (Ironjawz), в то время как старые чёрные руды (особенно вне продукции лидера) называются железными челюстями (Ironjaws). Аналогичным образом в продукции Империи модели названы свободными людьми (Free Peoples), в то время как вне продукции напихан (включая Бретонию) свободный народ (Free People). Это одинаковые ключевые слова?

О: Да.

В: Если я беру, например, 3 разордона и 1 скинка-погонщика, то получают ли все 3 разордона преимущество от способности Спровоцированный Гнев, позволяющее им перебрасывать все броски на попадание, равные 1, в фазе стрельбы, если они находятся в пределах 3² от скинка-погонщика?

О: Да.

В: Подходит ли именной персонаж с ключевым словом Жаждающий Крови или Хранитель Тайн боевому свитку батальона, который обязывает иметь жаждущего крови или хранителя тайн?

О: Да – условия, перечисленные в боевом свитке батальона должны всегда рассматриваться по ключевым словам.

В: Боевой свиток батальона Spyreheart Warhost требует 2-4 феникса и 1 помазанного. Что если у меня 2 помазанных на 2 фениксах?

О: Помазанный на фениксе считается в отношении и требования помазанного боевого свитка батальона, и требования своего феникса. Таким образом. Вы не можете включить двух помазанных на фениксах, поскольку будет превышен предел боевого свитка батальона 1 помазанный; другими словами, вы должны точно выполнять требования ключевых слов.

В: При выборе отрядов для боевых свитков батальонов, которые требуют определённых ключевых слов, отвечают ли требованиям отряды, получающие эти ключевые слова при расстановке (например, Владыки Хоаса и Демоны Принцы)?

О: Да, но требуемые ключевые слова должны быть взяты.

В: Если армия выполняет требования нескольких боевых свитков батальонов, получает ли она преимущества от них всех (например, армия, включающая ящера-патриарха на карно-завре, 3 отряда ящеров-стражей, солнечного ящера, 3 отряда ящеров-солдат, вечного стража-ящера, 3 отряда ящеров-всадников и ящера-ветерана на холодном для звёздных воинств кровавого когтя, солнечного когтя, вечности и пытающей пики)?

О: Отряд может принадлежать только одному боевому свитку батальона, за исключением случаев, когда батальоны входят в боевые свитки больших батальонов, состоящих из нескольких «под-батальонов».

Последнее обновление июнь 2016.

СЛОВАРЬ

Drakespawn Chariots – змеиные колесницы
Fortress Wall – крепостная стена
Witchfate Tor – башня ведьмы
Fortified Manor – укреплённое поместье
Grandhammer – Великий молот
Great Moonclan – большой клан Луны
Night Goblin Warboss – босс ночных гоблинов
Skarsnik – Скарсник
Bretonnian Mounted Yeomen – бретонский всадник-йомен
Black Ores – чёрные руды
Free Peoples – свободные люди
Goaded to Anger – Спровоцированный Гнев
Bloodthirster – жаждущий крови
Keeper of Secrets – хранитель тайн
Anointed – помазанный
Saurus Oldblood on Camosaur – ящер-патриарх на карнозавре
Saurus Sunblood – солнечный ящер
Saurus Eternity Warden – вечный страж-ящер
Saurus Scar-Veteran on Cold One – ящер-ветеран на холодном
Bloodclaw Starhost – звёздное воинство кровавого когтя
Sunclaw Starhost – звёздное воинство солнечного когтя
Eternal Starhost – звёздное воинство вечности
Firelance Starhost – звёздное воинство пылающей пики