

ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО!

Несколько армий сходятся на одном поле боя, каждая из которых полна решимости захватить его для себя. Каждый ненавидит врагов, и победитель может быть только один. Каждый генерал должен грамотно использовать свои ресурсы, выбирая лучшее время для создания союза и лучшее время для его разращения.

Правила «Триумф и предательство» позволяют трём и больше игрокам принять участие в многостороннем сражении. Вместо того, чтобы разделиться на две команды, игроки могут свободно атаковать друг друга, и только один игрок окажется победителем в конце сражения.

В этот раздел мы включили все правила, необходимые вам для проведения игр «Триумф и предательство», а также шесть новых планов сражений, разработанных для совместного использования с этими правилами (см. стр. 30-35) и захватывающую кампанию, базирующуюся на карте, которую вы можете разыгрывать

СРАЖЕНИЯ «ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО»

Игры «Триумф и предательство» следуют обычным правилам из листов правил «*Вархаммер: Эра Сигмара*» со следующими исключениями.

КУБОВКА

Иногда игроки в сражениях «Триумф и предательство» должны будут проводить «кубовку». Для этого все игроки бросают кубик, и игрок с наибольшим результатом выигрывает кубовку. Если несколько игроков выбрасывают одинаково высокий результат, эти игроки перебрасывают снова, пока не останется один из них с наибольшим результатом.

Если не указано иное, победитель кубовки определяет порядок действий, осуществляемых всеми игроками, принимающими участие в кубовке. Например, если вы проводите кубовку на определение того, кто выбирает территорию, то победитель кубовки будет решать, в каком порядке игроки, принимающие участие в кубовке, будут выбирать свои территории.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА

Сражения «Триумф и предательство» проходят между тремя или больше сторонами. Поэтому все игроки проводят кубовку в начале сражения, и победитель решает, какому игроку достанется первый ход. Выбранный игрок осуществляет свой ход, затем все оставшиеся игроки снова проводят кубовку, и победитель решает, кто будет ходить вторым. Это продолжается до тех пор, пока не останется один игрок, который ещё не ходил – этот игрок осуществляет свой ход, после чего боевой раунд заканчивается.

ХОД ИГРОКА

В начале каждой фазы игрок, чей ход, должен выбрать одного оппонента, который будет «противником» в этой фазе. При желании в каждой фазе может быть выбран другой вражеский игрок.

В ваш ход выбор правильного оппонента для атаки в каждой фазе имеет жизненно важное значение. Вы можете хотеть атаковать двух и больше игроков, но поскольку можете выбрать только одного, убедитесь, что выбор правильный!

По правилам «*Вархаммер: Эра Сигмара*» модели считаются либо «дружественными», либо «вражескими». В сражениях «Триумф и предательство» модели также могут быть «нейтральными». После выбора в фазе вражеского игрока применяются следующие правила.

Все модели, принадлежащие вражескому игроку, являются «вражескими моделями» для целей всех правил в этой фазе.

Все модели, принадлежащие другим игрокам, являются «нейтральными моделями» и не могут подвергаться воздействиям способностей или заклинаний, либо быть атакованными в любой форме в этой фазе. Нейтральные отряды не могут использовать способности, если специально не оговорено иное.

ФАЗЫ ИГРЫ

В зависимости от текущей фазы игры, применяются следующие правила.

Фаза Героя: Снимать заклинания могут только вражеские модели. Нейтральные модели никогда не подвергаются эффектам заклинаний, даже если они находятся в радиусе действия заклинания.

Фаза Движения: Нейтральные модели в фазе движения рассматриваются, как вражеские модели.

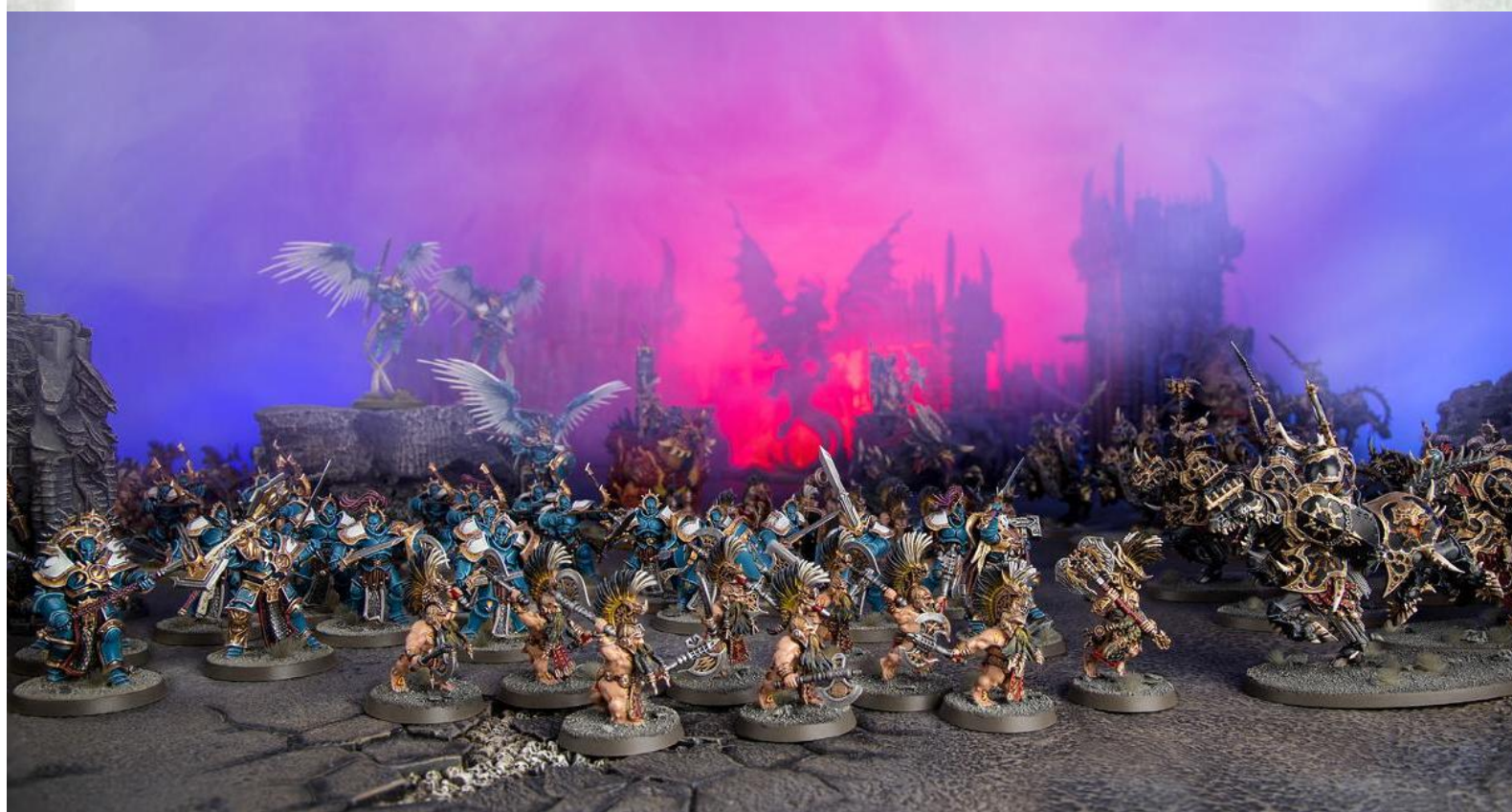
Фаза Стрельбы: В качестве цели для стрелковой атаки могут быть выбраны только вражеские отряды. Обратите внимание, что оружие, действующее на модели на определённом расстоянии от выбранной точки, не воздействует на нейтральные модели.

Фаза Нападения: Первая движущаяся модель из нападающего отряда должна закончить движение нападения в пределах полудюйма от вражеской модели.



Фаза Ближнего Боя: Если ваши модели находятся в пределах 3" от моделей из любых противоборствующих армий, то одна из этих армий должна быть выбрана в качестве вражеской. Атаки могут совершаться только между моделями вашей и вражеской армии.

Фаза Боевого Шока: Все отряды, в том числе нейтральные, должны проходить тесты на боевой шок, если понесли потери в течение хода. Игрок, чей ход, всё же должен выбрать противника, на случай, если любые из его моделей будут иметь любые способности, действующие на вражеские модели в этой фазе. Нейтральные игроки могут использовать способности, действующие на отряды своих собственных армий в этой фазе.





ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ И ПОДКУПЫ

Победные очки используются в играх «Триумф и предательство» и для определения победителя, и как валюта, которая может быть использована для подкупа других игроков.

Вы можете вести счёт своих победных очков (иногда называемых ПО) на листе бумаги, но гораздо веселее использовать монеты или какие-либо другие подходящие маркеры. Например, вы можете использовать небольшую монету для обозначения 1 победного очка, большую монету для обозначения 3 победных очков и т.д.

Победные очки, считаемые игроком, не являются тайной, игроки свободно могут спросить оппонента в любое время, сколько у него победных очков. В конце сражения «Триумф и предательство» игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает.

ПОДКУП

Игроки при желании могут отдать одно или больше своих победных очков другим игрокам.

Например, вы можете «заплатить» игроку победное очко, чтобы он не атаковал вас. Обратите внимание, что соглашения и договорённости, которые выполняются до передачи победных очков, не являются обязательными, так что будьте осторожны, чтобы не отдать напрасно маркеры игроку, который не выполнил свою часть договора — в конце концов, эти игры называются «Триумф и предательство»!

ПРЕДАТЕЛЬСКИЕ ДЕЯНИЯ

Игры «Триумф и предательство» вряд ли бы существовали под таким названием, если бы игроки не могли провернуть подлый трюк или даже два в течение игры. Следующие правила позволят вам использовать предательские деяния в своих играх именно с такой целью.

ОЧКИ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

Чтобы провернуть предательское деяние, вам необходимо потратить одно или больше очков предательства (иногда называемых ОП). Игроки получают очки предательства автоматически в начале каждого боевого раунда (см. ниже), также есть шанс

получить дополнительное очко каждый раз, когда они становятся нейтральными игроками в фазе.

Вы можете записывать количество имеющихся очков предательства на листе бумаги или использовать какие-либо маркеры. Убедитесь, что маркеры, которые вы решили использовать, не будут перепутаны с другими маркерами или монетами, используемыми для учёта победных очков.

ОЧКИ ПРЕДАТЕЛЬСТВА ЗА БОЕВОЙ РАУНД

В начале каждого боевого раунда, прежде чем решить, кому достанется первый ход, каждый игрок получает несколько очков предательства, в зависимости от того, насколько он хорош в сражении за следующее:

Игрок, имеющий наибольшее количество победных очков, получает 1 очко предательства.

Игрок, имеющий наименьшее количество победных очков, получает 3 очка предательства.

Все остальные игроки получают 2 очка предательства.

ОЧКИ ПРЕДАТЕЛЬСТВА НЕЙТРАЛЬНЫМ ИГРОКАМ В ФАЗЕ

После того, как игрок выберет в фазе своего врага, все нейтральные игроки получают возможность получить очко предательства. Это объясняется тем, что они получают время для вынашивания коварных планов, в то время как их оппоненты сражаются в ближнем бою.

Каждый нейтральный игрок бросает кубик D6 и смотрит, получил ли он дополнительное очко предательства. Бросок кубика совершается сразу после того, как в фазе был выбран вражеский игрок, до того, как произойдёт что-нибудь ещё. При выпадении 6 (5+ при игре вторым), игрок получает дополнительное очко предательства.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ОЧКОВ ПРЕДАТЕЛЬСТВА

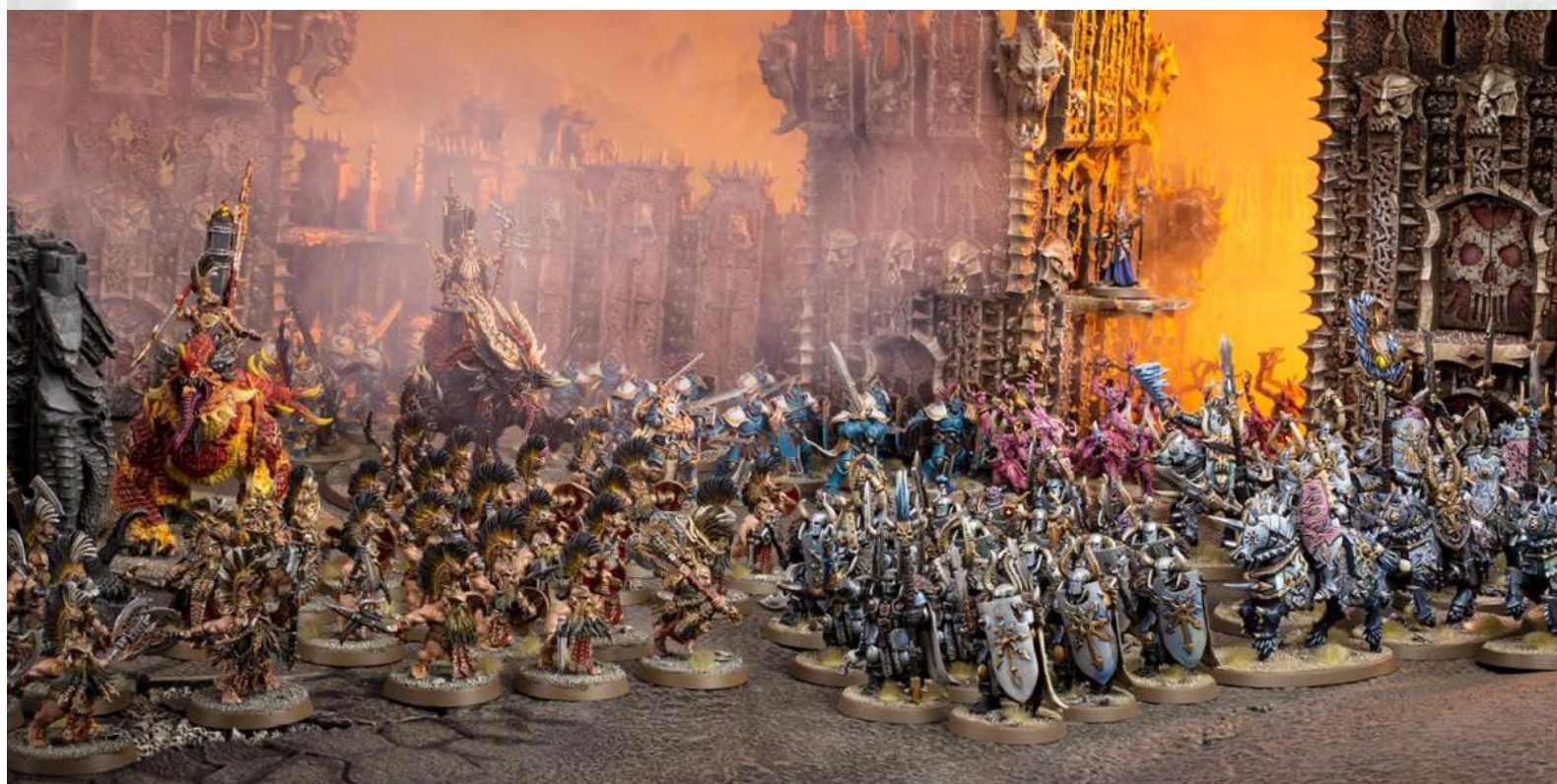
Во время любого хода игрок может использовать накопленные очки предательства, чтобы осуществить предательские деяния. Возможные предательские деяния приведены в таблице на следующей странице вместе со стоимостью в очках предательства, которые игрок должен потратить для их использования.

После того, как очко предательства было использовано, оно расходуется и не может быть использовано снова.

Чтобы использовать предательское деяние, объявите, какое деяние вы хотите осуществить, и потратьте соответствующее количество очков предательства. Вы также должны пройти тест на

предательство до применения эффекта деяния. Игроки могут потратить одно дополнительное очко предательства, чтобы добавить 1 к броску теста на предательство, или 2 дополнительных очка, чтобы добавить 2 к броску теста на предательство. Бросьте кубик D6; при выпадении 4 или больше, деяние успешно совершено.

Обратите внимание, что если для предательского деяния специально не указано иное, оно может быть использовано, даже если в ситуацию не вовлечены любые отряды, принадлежащие игроку, совершившему деяние. Некоторые предательские деяния запускаются действиями отряда, например, когда маг накладывает заклинание. В таких случаях заявивший действие срабатывания игрок не может отменить это действие, когда будет объявлено предательское деяние, чтобы предотвратить его последствия.





Предательские деяния	Когда использовать	Эффект	ОП
Союз. Старый союз заставляет врага менять свои планы.	Когда вы выбраны в качестве вражеского игрока в фазе.	В качестве вражеского игрока должен быть выбран другой игрок. Если это по какой либо причине невозможно, то все оппоненты рассматриваются, как нейтральные в этой фазе.	2 ОП
Двуличный Маг. Некоторые маги, оказываются, легко подкупаемы...	Когда МАГ назначается для наложения заклинания.	МАГ автоматически проваливает свой бросок на наложение заклинания (нет необходимости в броске кубика).	2 ОП
Скрытая ловушка. Враг только что обнаружил ваши ловушки...	Когда игрок заявляет, что отряд будет бежать.	Отряд не может бежать в этой фазе.	1 ОП
Внезапная атака. Войска настолько ушли вперёд, что могут атаковать.	Когда отряд выбирается для перемещения в фазу движения.	Добавьте 3" к характеристике Манёвр отряда в этой фазе.	1 ОП
Сокровище. Разбрасывание монет может замедлить нападение.	Когда игрок заявляет, что отряд будет нападать.	Уполовиньте бросок на нападение (с округлением вверх) для отряда.	1 ОП
Засада. Ваши воины атакуют ничего не подозревающего врага.	Если вы нейтральный игрок в фазе стрельбы или ближнего боя.	Выберите один из своих отрядов. Он может атаковать любой не нейтральный отряд этой фазы. Он может ввязаться в бой до совершения атак, если выходит из засады в фазе ближнего боя.	2 ОП
Диверсия. Печальный «несчастный случай» произошёл с вражеской боевой машиной.	Когда БОЕВАЯ МАШИНА выбирается для атаки в фазе стрельбы.	Отряд не может стрелять в этой фазе и получает D3 смертельные раны.	2 ОП
Подкуп. Своевременный подкуп может сорвать любую атаку.	Когда отряд выбирается для атаки в фазе стрельбы или ближнего боя.	Вычитайте 1 из бросков на попадание для всех атак, совершаемых отрядом в этой фазе.	2 ОП
Тайная помощь. Ваши воины тайно помогают ближайшему союзнику.	Если вы – нейтральный игрок в фазе стрельбы или ближнего боя, и отряд выбирается для атаки в пределах 12" от одного из ваших отрядов.	Добавляйте 1 к броскам на попадание, совершаемым для атакующего отряда в этой фазе.	1 ОП
Хитрая уловка. Ваши воины используют хитрый трюк, чтобы заставить врага мешать.	Когда отряд выбирается для атаки в фазе ближнего боя.	Этот отряд не может совершать свои атаки до конца этой фазы ближнего боя. Если этот результат применяется к нескольким отрядам, они совершают свои атаки поочерёдно, начиная с игрока, чей идёт ход.	2 ОП
Секретная информация. Нанятые вами агенты изучили боевые приёмы врага.	Когда вы выбираете один из своих отрядов для атаки в фазе ближнего боя.	Добавляйте 1 к броскам на попадание отряда в этой фазе.	2 ОП
Предатель в рядах. Пербежчики во вражеских рядах вызывают хаос.	Когда отряд проходит тест на боевой шок.	Вычтете 2 их Смелости отряда.	2 ОП

СЕКРЕТНЫЕ ЗАДАЧИ (ДОПОЛНИТЕЛЬНО)

Если все игроки согласны, они могут использовать следующие правила секретных задач в своих играх «Триумф и предательство». Если вы решили это сделать, каждый игрок получает секретную задачу и может заработать дополнительные победные очки, если сможет её выполнить.

Игроки должны определить свои тайные задачи в начале игры, до расстановки армий. Для этого каждый игрок должен тайно бросить кубик, скрыв результат броска от остальных игроков (мы рекомендуем использовать кружку или стакан, чтобы скрыть бросок кубика) и обратиться к таблице ниже. Когда

задача выполнена, скрытый кубик открывается другим игрокам, и начисляется соответствующее количество победных очков. Затем определяется новая секретная задача точно таким же образом.

D6	Секретная задача	Начисляемые ПО
1	Тайная Программа: <i>Ваши коварные планы, наконец, принесли плоды.</i> Нанесите 1 или больше ран моделям из армии игрока, который расстался слева или справа от вас.	1 ПО
2	Выбор Слабого: <i>Сокрушите своих врагов, когда они наиболее уязвимы.</i> Нанесите 1 или больше ран моделям из армии игрока, который имеет меньше победных очков, чем вы.	1 ПО, или 2 ПО, если выбранный игрок имеет меньше ПО, чем любой другой игрок.
3	Возмездие: <i>Месть – это кровавое блюдо!</i> Нанесите 1 или больше ран моделям из армии игрока, который последним выбрал вас в качестве врага.	2 ПО
4	Контратака: <i>Пришло время вам дать отпор.</i> Нанесите 1 или больше ран моделям из армии игрока, который имеет столько же или больше победных очков, чем есть у вас.	2 ПО
5	Свергнуть: <i>Иногда вы должны рискнуть атаковать могучего врага.</i> Нанесите 1 или больше ран моделям из армии игрока, который имеет больше победных очков, чем любой другой игрок.	3 ПО
6	Цареубийца: <i>Убейте правителя-выскочку, который посмел оскорбить вас.</i> Убейте генерала армии противоборствующего игрока.	3 ПО

ГОНКА НА УНИЧТОЖЕНИЕ

Несколько армий сошлись на одном поле боя, каждая из которых решила удержать центральную землю.

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий показаны на карте ниже.

Игроки поочерёдно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть размещены на своих территориях, больше чем в 12" от вражеских моделей и больше чем в 6" от центра поля боя. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Если игрок хочет, он может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 3" от края стола и больше чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.



ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.

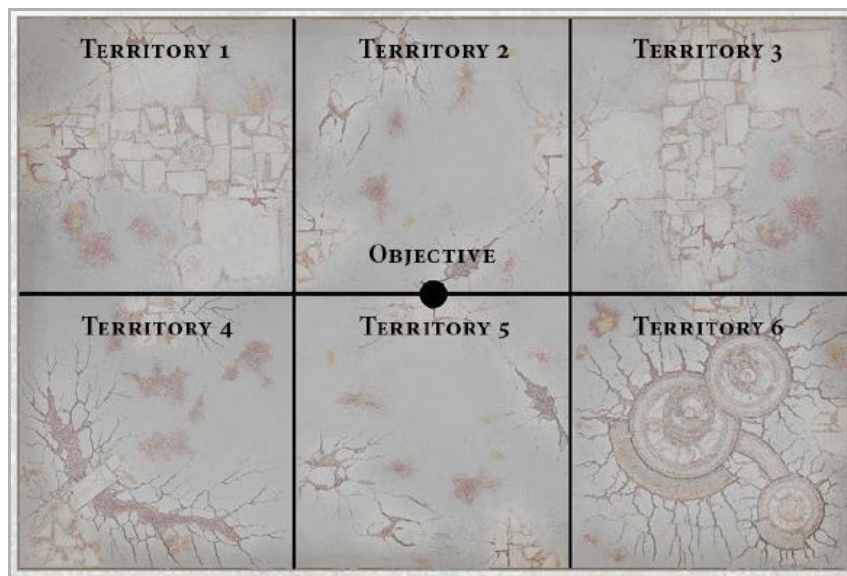
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

В конце каждого боевого раунда игрок с ближайшим к центру поля боя отрядом получает D3 победных очка. Если больше одного игрока одинаково близко к центральной точке, каждый получает 1 победное очко.



ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО:

БИТВА ЗА АРТЕФАКТ

Вы пришли искать божественную силу, дар богов, который ниспадёт на воина, завладевшего священным артефактом в назначенный час.

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

РАССТАНОВКА

Разместите маркер или небольшую модель пейзажа в центре поля боя, чтобы отобразить местоположение артефакта, который игроки будут стремиться захватить. Затем игроки проводят кубовку, и победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий закрашены на карте ниже.

Игроки поочерёдно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть размещены на своих территориях. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Игрок может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 6" от края стола и больше чем в 3" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.

АРТЕФАКТ – МОЙ!

Если в какой-то момент в течение своей фазы движения генерал игрока движется в пределах 1" от артефакта, он должен его подобрать. Положите маркер артефакта рядом с этим генералом, чтобы показать, что генерал в данный момент несёт артефакт. Если генерал убит, он немедленно бросает артефакт в том месте, где находился до удаления в качестве потери. После падения артефакт может быть подобран снова другим генералом (или даже тем же самым, если он по какой-либо причине вернётся).

ЧАС БЛИЗОК!

Бросайте кубик в конце каждого боевого раунда, начиная с конца четвёртого раунда. Если результат равен или больше количества игроков, принимающих участие в сражении, оно продолжается. Если результат меньше количества игроков, принимающих участие в сражении, оно заканчивается, и определяется победитель.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.

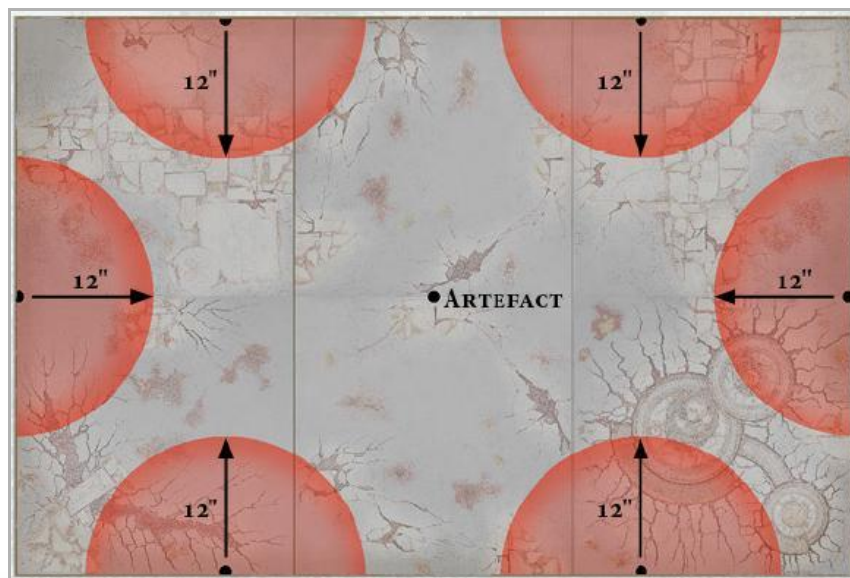
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

В конце сражения игрок, чей генерал несёт артефакт, получает 10 победных очков. Если никто не несёт артефакт, то игрок, чьи модели ближе к нему, получает 5 победных очков. Если несколько игроков имеют модели одинаково близко от артефакта, то каждый получает 2 победных очка.



ПРАВО ЗАВОЕВАНИЯ

Поле боя – жизненно важный участок земли, который расположен между несколькими королевствами. Каждое королевство настаивает на том, что земля их, и только их.

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий показаны на карте ниже.

Затем игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть размещены на своих территориях, больше чем в 12" от вражеских моделей и больше чем в 6" от центра поля боя. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Если игрок хочет, он может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 3" от края стола и больше чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.

ЧАС БЛИЗОК!

Бросайте кубик в конце каждого боевого раунда, начиная с конца четвёртого раунда. Если результат равен или больше количества игроков, принимающих участие в сражении, оно продолжается. Если результат меньше количества игроков, принимающих участие в сражении, оно заканчивается, и определяется победитель.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо



этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

В конце сражения каждый игрок получает D3 победных очка за каждую территорию, в которой одна из его моделей ближе к центру территории, чем любые модели, принадлежащие другим игрокам. Если несколько игроков имеют модели одинаково близко от центра территории, то каждый получает 1 победное очко.



ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО: ВОЙНА ЗА ГРАНИЦЫ

Поле боя находится там, где сходятся границы нескольких королевств. Правители королевств полны решимости обеспечить своим границам безопасность, урвав тем временем как можно больше территории.

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий закрашены на карте ниже.

Затем игроки поочерёдно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть размещены в пределах 12" от края стола или угла, как показано на карте ниже. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Если игрок хочет, он может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 3" от края стола и больше чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.



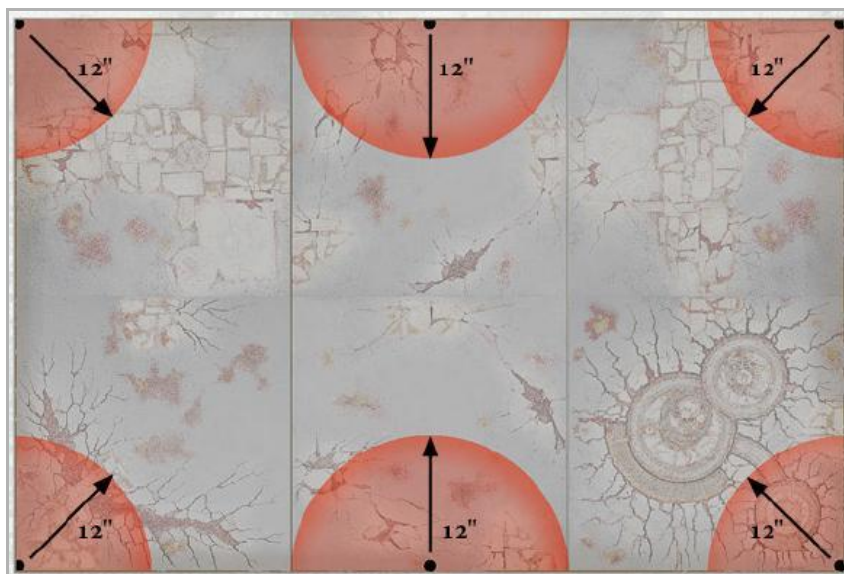
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

В конце каждого хода игрок, чей идёт ход, получает 3 победных очка, если нет совершенно никаких вражеских моделей в пределах его стартовой территории. Он получает D3 дополнительных победных очка за каждую другую территорию, в которой есть только его модели (включая любые территории, которые не были использованы игроками в начале сражения).



ИДЕАЛЬНЫЙ ШТОРМ

Мудрецы предсказали, что в определённое время и в определённом месте с небес упадут осколки магической руды.

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий показаны на карте ниже.

Затем игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть выставлены на своей территории, больше чем в 12" от вражеских моделей и больше чем в 6" от центра поля боя. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Если игрок хочет, он может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 3" от края стола и больше чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.

ЗВЁЗДНЫЙ УДАР

Осколок магической руды падает на поле боя в начале каждого боевого раунда после определения порядка хода. Игрок, получивший первый ход в боевом раунде, бросает кубик и определяет по карте где приземлится осколок. Вы можете обозначить местоположение осколка небольшим маркером, если хотите.

Игрок захватывает упавший осколок, если в конце любого боевого раунда он имеет больше моделей своей армии в пределах 6" от осколка, чем есть нейтральных или вражеских моделей в пределах 6" от него. Если он это осуществит, то получит 3 победных очка, а осколок удалится из игры.

Осколок может упасть в то же место, где уже есть осколок. Когда это произошло, игрок, имеющий больше моделей в пределах 6" от осколка в конце боевого раунда, захватывает все осколки в этом месте.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.

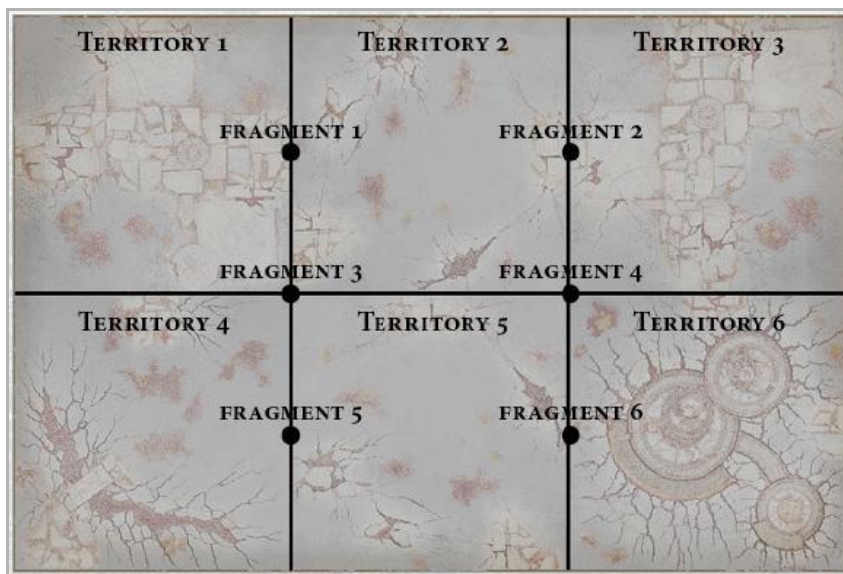
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

Игрок, контролирующий осколок, получает 3 победных очка, как описано выше.



ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО: ВОЙНА ЗА ПОРТАЛЫ

Два портала находятся на небольшом расстоянии. Контроль даже одного из них даст обладателю большую силу, контроль обоих – нечто намного большее!

Это сражение «Триумф и предательство» для трёх-шести игроков. Используйте правила «Триумфа и предательства» на стр. 24-29.

Для того, чтобы разыграть это сражение вам понадобится пара моделей зловещих порталов, которые должны быть расставлены так, как показано на карте ниже. Если у вас их нет, выберите другой план сражения.

РАССТАНОВКА

Игроки проводят кубовку, победитель определяет порядок выбора игроками своих территорий. Территории для армий показаны на карте ниже.



Затем игроки поочередно выставляют отряды по одному за раз, начиная с выигравшего кубовку игрока. Модели должны быть размещены на своей территории, больше чем в 12" от любых вражеских моделей и больше чем в 6" от центра поля боя. Продолжайте выставлять отряды, пока все игроки не выставят свои армии.

Если игрок хочет, он может поместить любые свои отряды в резерв вместо того, чтобы выставить на поле боя. Резервные отряды могут войти в игру в любую фазу движения своего игрока, начиная со второго боевого раунда. Все модели отряда должны быть выставлены на стартовой территории игрока в пределах 3" от края стола и больше чем в 9" от любых вражеских моделей. Это считается их движением для фазы движения.

ПОБЕДА

Не используйте любые условия победы из листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара». Вместо

этого игрок с наибольшим количеством победных очков в конце пятого боевого раунда одерживает **большую победу**. В случае ничьей, каждый игрок с ничейным результатом одерживает **малую победу**.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Победные очки начисляются за следующее.

Если игрок выполняет секретную задачу, он получает соответствующее количество победных очков.

1 победное очко начисляется в каждой фазе за каждые 5 ран, которые вы нанесли в этой фазе.

В конце каждого хода игрок, чей ход, получает D3 победных очка, если у него есть модель в пределах 3" от одного из порталов, и нет нейтральных или вражеских моделей в пределах 3" от него. Если у него есть модели в пределах 3" от обоих порталов, и нет нейтральных или вражеских моделей в пределах 3" от любого из них, то он вместо этого получает 2D6 победных очков.



ТРИУМФ И ПРЕДАТЕЛЬСТВО КАМПАНИИ С КАРТАМИ

Ни одна армия никогда не воевала без своего картографа, и генералы руководствовались картами в отношении всех форм ландшафта, направления и расстояний для окончательного решения сложных вопросов тактики. Они предлагают участникам настольных кампаний равное количество возможностей для испытаний, завоеваний и вознаграждений.

Кампании с картами проводятся в рамках определённого набора локаций, каждое сражение в которой позволяет игрокам вторгаться и капитулировать из территорий на карте. В кампании с картой «Триумф и предательство» исход каждого сражения определяет, кто занимает один из районов на карте. Вы можете связать вместе разыгрываемые сражения «Триумф и предательство», с учётом влияния результатов прошедших игр на происходящее в будущих сражениях.

Разработка стратегий станет в этих играх ещё более важной. Если один из игроков преуспевает в кампании, другие игроки могут, например, создать союз, чтобы фаворит не ушёл далеко вперёд!

Исход кампании определяется количеством взятых под контроль территорий. Обычно победителем становится тот, кто первым возьмёт под контроль заранее оговорённое количество областей (мы установили три в

примере нашей кампании на следующей странице) или игрок, контролирующий больше всего областей после определённого момента.

Кампании с картами действительно захватывающи, поскольку вы можете представить, где сражается ваша армия, куда кампания может вас забросить, и как поживают армии соперников. Мы представили карту слева для использования в кампании «Вероломные империи», описанной на следующей странице, но вы вольны как угодно адаптировать её или полностью заменить для своей собственной кампании. Несмотря на то, что это требует времени и усилий, в прорисовке своих собственных карт заключено настоящее веселье, а совместная работа в группе оборачивается прекрасным развлечением. Карта может быть простым схематичным рисунком, трёхмерным игровым полем или чем-то средним между ними. Если хотите, можете даже использовать набор правил «Время войны», соответствующий каждой области – или набор своих собственных правил, которые сами же написали.

Карта кампании «Вероломные империи» была создана для игрового стола «Мир сражения», каждый из её элементов умело смоделирован и покрашен.



ВЕРОЛОМНЫЕ ИМПЕРИИ

Один раз в каждые сто лет открываются Врата Звёзд, соединяя районы Кхорвросса, Далешина, Наэлмара и Атралиума. Разведчики уже просочились сквозь врата, выискивая признаки сокровищ и сосредоточения вражеских армий. Все знают, что они должны действовать быстро, если хотят воспользоваться этим шансом захватить власть...

«Вероломные империи» – основанная на карте кампания для троих-шести игроков, которые сражаются с использованием карты, показанной слева, и правил с боевыми планами «Триумф и предательство». Если у вас имеется больше шести игроков, вам придётся либо создать свою собственную большую карту кампании, либо разбить игроков на команды.

На карте представлены двенадцать различных локаций, за контроль которых сражаются игроки в кампании. Для контроля локации они должны одержать победу в сражении «Триумф и предательство». Победитель получает контроль над одной из локаций на карте и может использовать соответствующую способность кампании в последующих сражениях, в которых будет принимать участие.

СРАЖЕНИЯ

Чтобы разыграть сражение «Вероломные империи», игроки должны сначала решить, за которую из двенадцати локаций они хотят сражаться. Выбирать можно только те локации, которые ещё не были захвачены. Если игроки хотят сражаться за разные локации, производится кубовка, и победитель получает возможность выбрать локацию, в которой произойдёт это сражение.

После определения локации вы можете разыграть сражение с использованием листов правил «Вархаммер: Эра Сигмара» и плана сражения «Триумф и предательство» (см. стр. 30-35) на свой выбор. Мы рекомендуем опираться на пейзажи и любые правила «Времени войны» для района, где происходит сражение, но игроки сами решают, чего именно они хотят, при планировании каждой игры.

ЗАВОЕВАНИЕ

Победитель сражения «Триумф и предательство» получает контроль над локацией, в которой произошла битва.

В случае ничьей, игроки, претендующие на победу, могут договориться либо совместно контролировать локацию, в этом случае они оба получают её преимущества, и оба будут учитывать её в числе трёх локаций, необходимых для победы в кампании, либо они могут кинуть кубик, и контроль над локацией получит победитель.

ПОБЕДА

Игрок, первым получивший контроль над тремя локациями, выигрывает кампанию. Если все игроки контролируют по две локации каждый, то проводится ещё одно сражение, и победитель финального сражения выигрывает кампанию.

ДОБЫЧА

Игрок, контролирующий локацию, имеет следующую способность на протяжении кампании.

Альвгар: **МАГИ** вашей армии получают бонус +1 к их броскам на снятие заклинаний.

Мрачный Хендж: Добавляйте +1 к броскам тестов на боевой шок для вражеских отрядов в пределах 8" от ваших отрядов.

Город Священной Гильдии: Увеличьте дальность ваших командных способностей генерала на 6".

Свод Провидцев: Один раз в сражение вы можете добавить 1 к своему броску на определение первого хода.

Кузница Гримнира: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Перед этим

сражением он облачается в празолотой доспех, который заменяет его обычную характеристику Спасти на 3+ с игнорированием модификаторов Пробитие.

Сумрачная Крепость: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Он получает Леденящий Клинок для сражения, который добавляет 1 к его броскам на попадание и ранение.

Рассадник Гниющей Оспы: Выбирайте **ГЕРОЯ** своей армии в начале каждого сражения. Один раз в сражение он может попытаться призвать отряд **ДЕМОНОВ НУРГЛА**, используя заклинание из боевого свитка этого отряда. Если модель, пытающаяся сотворить заклинание, не является **МАГОМ**, бросайте только 1D6 для попытки сотворить заклинание.

Развалины Железного Пристанища: Выбирайте один отряд в начале каждого сражения. Этот отряд не должен проходить тесты на боевой шок в этом сражении.

Шпиль Мерцающего Стекла: Любые **МАГИ** вашей армии получают бонус +1 к их броскам на наложение заклинаний.

Тихий Город: У вас есть три переброса. Каждый переброс можно использовать один раз в сражение, чтобы перебросить один из своих кубиков.

Святылище Шипов: Один раз в сражение, в свою фазу героя вы можете излечить D3 раны, нанесённые вашему генералу.

Ужасное Вместилище Огня: Выбирайте одного **МАГА** своей армии в начале каждого сражения. В этом сражении его заклинание таинственная стрела наносит 2D3 смертельных ран.