WARHAMMER AGE OF SIGMAR



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

ПРАВИЛА

В этой книге объясняется, как проводить игры «Warhammer Age of Sigmar» с помощью коллекции ваших миниатюр «Citadel Miniatures». Также в ней приведён Кодекс игрока — полезные советы, которые помогут вам и вашему противнику получить максимальное удовольствие от игры.

КОДЕКС ИГРОКА В «WARHAMMER AGE OF SIGMAR»

Известное изречение гласит: «Главное — не победа или поражение, а достойная игра».

Мы считаем, что игры «Warhammer Age of Sigmar» необходимо проводить именно с таким настроем, и для этого мы создали ряд советов, которые назвали «Кодексом игрока», который приведён на следующей странице.

Вам достаточно следовать лишь главным положениям «Кодекса игрока», ведь приведённые далее рекомендации просто иллюстрируют применение этих положений на практике. Придерживаясь «Кодекса игрока», вы получите больше удовольствия от игры и поймёте, какими на самом деле задуманы игры «Warhammer Age of Sigmar» — это весёлое времяпрепровождение с элементом здорового дружественного соперничества.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Основные правила — это главные правила для проведения игр «Warhammer Age of Sigmar». Они разъясняют, как передвигать модели, сотворять заклинания, стрелять из оружия дальнего боя, нападать и сражаться с помощью оружия ближнего боя — в общем, всё, что вам нужно знать для отправки на войну ваших миниатюр «Citadel Miniatures». Основные правила знакомят вас с механикой игры и охватывают все её аспекты — от закалённой в боях пехоты до огромных монстров. Это позволит вам быстрее перейти от простых игр к масштабным и красочным битвам.





КОДЕКС ИГРОКА

ГЛАВНЫЕ ПОЛОЖЕНИЯ

- Всегда будьте вежливы и проявляйте уважение.
- Всегда говорите правду и не жульничайте.

РЕКОМЕНДАЦИИ

- Не опаздывайте и имейте при себе всё необходимое для проведения игр.
- **Всегда выказывайте уважение своему противнику до или после игры:** пожмите ему руку, пожелайте удачи и пр.
- Воздерживайтесь от использования грубой или ненормативной лексики.
- Спросите у противника разрешения, если хотите воспользоваться неокрашенными моделями или их заменителями.
- Дайте противнику возможность изучить ваш список армии перед битвой.
- Отвечайте на любые вопросы, которые возникнут у вашего противника касательно правил, применимых к вашей армии.
- Измеряйте расстояния внимательно и осторожно.
- Позвольте противнику ознакомиться с результатом броска, прежде чем уберёте кубики.
- Спросите разрешения, прежде чем коснётесь миниатюр противника.
- Напоминайте противнику о правилах, которые он мог забыть применить или применил ошибочно, особенно когда это играет на руку вашему противнику, а не вам.
- Никогда сознательно не растягивайте игровое время.
- Постарайтесь не отвлекать противника, когда он пытается сосредоточиться, и уважайте его личное пространство.
- Никогда не жалуйтесь на свою неудачу и не возмущайтесь из-за удачи противника.
- Никогда не пытайтесь изменить исход игры.



ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

Некоторые слова выделены **серым** *цветом. Они означают важные термины, которые применяются во всех играх «Warhammer Age of Sigmar».*

В заголовке каждого основного правила имеется номер раздела. Он помогает вам быстро найти правило, когда на него ссылается другое основное правило в этой книге. Например, «(см. 2.0)» означает, что вам нужно обратиться к разделу 2.0 — Поле битвы.

Миниатюры «Citadel Miniatures» также могут представлять собой элементы ландшафта (см. 17.0), длительные заклинания (см. 19.3) и сущности (см. 20.3). Однако в правилах термин «модель» относится лишь к тем миниатюрам «Citadel Miniatures», которые изображают воинов в вашей армии.



Модель с подставкой.

Следующие правила разъясняют, как использовать вашу коллекцию миниатюр «Citadel Miniatures» для проведения игр «Warhammer Age of Sigmar».

1.0 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

В этом разделе основных правил приведены важные понятия, которые применяются в любых играх «Warhammer Age of Sigmar».

1.1 ФРАКЦИИ, КНИГИ ВОЙНЫ И БОЕВЫЕ НАБОРЫ

Для проведения игр «Warhammer Age of Sigmar» вам сначала необходимо выбрать **фракцию**, которую вы желаете добавить в свою **армию** (см. 1.4). У каждой фракции есть своя **книга войны**, в которой содержатся **боевые свитки** (см. 1.3.1), **профили Генеральных Сражений** (см. 25.0) и **способности лояльности** (см. 27.0) этой фракции. Затем вы с противником должны договориться, какой **боевой набор** вы будете использовать (см. 28.0). В боевых наборах приведены инструкции по выбору вашей армии, созданию поля битвы (см. 2.0), а также всё, что поможет вам одержать победу.

1.2 МОДЕЛИ

Миниатюры «Citadel Miniatures», из которых состоит ваша армия, называются **моделями**. У многих моделей есть пластиковая **подставка**, позволяющая им стоять на поле битвы, и от неё проводится измерение расстояния до/от модели (см. 1.5.1). В правилах подставка считается частью модели. Модель нельзя полностью или частично разместить на другой модели или завершить таким образом ход.

1.2.1 ДРУЖЕСТВЕННЫЕ И ВРАЖЕСКИЕ МОДЕЛИ

Модели из вашей армии называются **дружественными** моделями, а модели из армии противника – **вражескими** моделями. Если в правиле говорится, что оно относится к модели без указания на то, дружественная она или вражеская, то оно относится как к дружественным, ***так и*** к вражеским моделям.

1.2.2 УДАЛЕНИЕ ИЗ ИГРЫ

Иногда модели **удаляются из игры** — как правило, когда они были **уничтожены** (см. 14.2) или **сбежали** (см. 15.1), а также для придания отряду **слаженности** (см. 1.3.3). Разместите удалённые из игры модели в стороне, чтобы их больше не было на поле битвы. Они больше не являются частью вашей армии.

1.3 ОТРЯДЫ

Модели объединены в **отряды**. Отряд — это группа из по крайней мере одной модели, которая пользуется одним боевым свитком (см. 1.3.1). Число моделей в отряде указано в его профиле Генерального Сражения (см. 25.0). Отряд уничтожен, когда последняя модель из этого отряда была удалена из игры.

1.3.1 БОЕВЫЕ СВИТКИ

У каждого отряда есть **боевой свиток**, в котором перечислена вся информация, которая пригодится в игре. Больше информации о боевых свитках вы найдёте в разделе 22.0. Боевые свитки также есть у длительных заклинаний (см. 19.3), сущностей (см. 20.3) и элементов ландшафта фракций (см. 23.0).

1.3.2 КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

В каждом боевом свитке перечислен ряд **ключевых слов**, которые применяются ко всем моделям в отряде, использующем этот боевой свиток. Ключевые слова выделяются в правилах **жирным шрифтом** и позволяют идентифицировать один или несколько отрядов. Например, правило может применяться к отрядам **Вечных Грозорождённых**. Это означает, что правило применяется ко всем отрядам, в боевых свитках которых есть ключевое слово **«Вечные Грозорождённые»**.

В рамках правил единственное и множественное число ключевого слова являются синонимами. Например, «отряд **Кровопускателя***» означает то же самое, что и «отряд* **Кровопускателей***».*

1.3.3 СЛАЖЕННОСТЬ ОТРЯДА

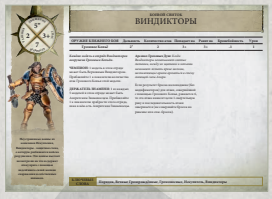
Отряды должны расставляться и завершать движение как одна **слаженная** группа. Отряд, состоящий из ***2-5 моделей***, является слаженным, если каждая модель в нём расположена в пределах 1 дюйма по горизонтали и 6 дюймов по вертикали от по крайней мере 1 другой модели отряда. Отряд, состоящий ***более чем из 5 моделей***, считается слаженным, если каждая модель в нём расположена в пределах 1 дюйма по горизонтали и 6 дюймов по вертикали от по крайней мере 2 других моделей отряда. Если по окончании хода или после расстановки у отряда нет слаженности, вам нужно по одной удалять модели этого отряда из игры до тех пор, пока вы не добьётесь слаженности.

Отряды, выставленные вне поля битвы (напр., резервные отряды — см. 3.1), всегда считаются единой слаженной группой.

1.4 АРМИИ

В игре «Warhammer Age of Sigmar» каждый игрок является **командиром армии**. Все отряды в вашей армии должны относиться к выбранной вами фракции (см. 1.1). В боевых наборах, которые вы решите использовать, будет указано, как выбирать отряды в вашу армию (см. 28.0). В конце правил приведён **список армии**, в котором можно перечислять отряды в вашей армии.

Боевой свиток



1.4.1 ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ, СУЩНОСТИ И ЛАНДШАФТ ФРАКЦИЙ

Вы можете включить в свою армию 1 **длительное заклинание** (см. 19.3) за каждого **мага** в вашей армии и 1 **сущность** (см. 20.3) за каждого **жреца** в вашей армии. В дополнение, в вашей армии может быть 1 **элемент ландшафта фракции** (см. 23.0).

1.4.2 ВАШ ГЕНЕРАЛ

После составления армии вам нужно выбрать из армии 1 модель, которая станет вашим **генералом**. Генералы позволяют получать **очки командования** (см. 6.0).



Каждая модель в отряде Виндикторов должна располагаться в пределах 1 дюйма от по крайней мере 1 другой модели в этом отряде. Каждая модель в отряде Кишкадёров должна располагаться в пределах 1 дюйма от по крайней мере 2 других моделей в этом отряде (см. 1.3.3).

1.5 СРЕДСТВА ВЕДЕНИЯ ВОЙНЫ

Для проведения игр «Warhammer Age of Sigmar» вам понадобятся шестигранные кубики и линейка/рулетка для измерения расстояний в дюймах (").

1.5.1 ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ

Расстояния в «Warhammer Age of Sigmar» измеряются в дюймах ("). Расстояние между двумя моделями измеряется между ближайшими точками на поставках этих моделей. Если у модели нет подставки, вместо этого следует измерять расстояние от и до ближайшей точки этой модели. Вы можете измерять расстояния когда угодно.

При измерении расстояния между отрядами всегда проводите измерения между ближайшими моделями из этих отрядов. Например, отряд расположен в пределах 12 дюймов от другого отряда до тех пор, пока как минимум одна модель из этих отрядов расположена в пределах 12 дюймов от как минимум одной модели из другого отряда.

Иногда правило потребует от вас провести прямую линию между двумя моделями или двумя точками на поле битвы. В таком случае линия является воображаемой и считается, что её ширина составляет 1 мм.

Иногда в правиле будет указываться, что модель или отряд должны располагаться ***полностью в пределах*** *некоего расстояния.* ***Модель*** *полностью располагается в пределах некоего расстояния, если каждая часть её подставки находится в пределах указанного расстояния.* ***Отряд*** *полностью располагается в пределах некоего расстояния, если каждая часть подставок всех моделей этого отряда находится в пределах указанного расстояния.*

1.5.2 КУБИКИ

В игре «Warhammer Age of Sigmar» используются шестигранные кубики (иногда они обозначаются как **D6**). Зачастую при броске кубика результат должен равняться **нужному числу** или превышать его, чтобы засчитался **успех**. Нужное число обычно записывается как число, после которого идёт знак плюс. Например, если для успеха необходим результат броска, равный по крайней мере 3, то нужное число записывается как «3+».

В некоторые правилах встречаются понятия 2D6, 3D6 и так далее. В таких случаях имеется в виду сумма ***x*D6** бросков. При совершении *x*D6 бросков бросьте кубики, число которых равняется «*x*», и сложите полученные результаты. **Дуплет** — это бросок 2D6, в котором на используемых кубиках выпадает одно и то же число (до применения модификаторов). Если правило требует броска **D3**, бросьте кубик, разделите результат пополам и округлите его в большую сторону.

1.5.3 ВСТРЕЧНЫЙ БРОСОК

Иногда правило требует от игроков **встречного броска** кубиков. Для совершения встречного броска каждый игрок бросает кубик, и побеждает игрок с наибольшим результатом. Если произошла ничья, происходит повторный встречный бросок. При совершении встречного броска нельзя перебрасывать или модифицировать результаты броска.

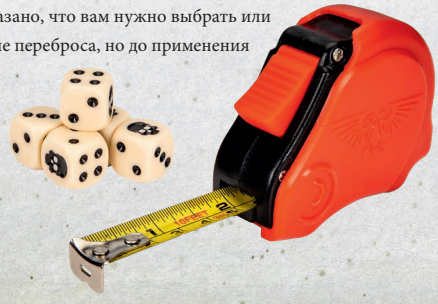
1.5.4 ПЕРЕБРОСЫ

В некоторых правилах встречаются **перебросы**. Для совершения переброса бросьте использованный при броске кубик повторно. Нельзя перебросить бросок кубика более одного раза. Если правило позволяет вам перебросить бросок *x*D6, вы должны перебросить все использованные при броске кубики.

В большинстве случаев модификаторы суммируются. Однако в некоторых бросках, таких как броски на попадание и ранение, будет указано, что бросок не может измениться более чем на +1 или -1. В таких случаях складывайте все применимые модификаторы и, если сумма будет превышать +1 или -1, считайте результат равным +1 или -1 соответственно.

1.5.5 МОДИФИКАТОРЫ БРОСКА КУБИКА

Иногда к результату броска кубика применяются **модификаторы**. Модификаторы применяются после перебросов. Правила, применяющиеся к результату броска **без модификаторов**, относятся к броску кубиков после переброса, но до применения модификаторов. Если в правиле сказано, что вам нужно выбрать или изменить бросок, сделайте это после переброса, но до применения модификаторов.



1.6 СПОСОБНОСТИ И ЭФФЕКТЫ

В каждом боевом свитке указываются **способности**, каждая из которых оказывает **эффект**. При использовании способности применяется её эффект. В дополнение, некоторые эффекты имеют **ограничения**. Способности также встречаются в перечнях способностей лояльности (см. 27.0) и в правилах для батальонов (см. 26.0). Пример способности приведён ниже:

Ястреб с Божественных Небес: *Парящая над полем битвы ангелоподобная Индраста наделяет своих воинов непоколебимой решимостью.*

Не совершайте проверки на мораль для дружественных **Вечных Грозорождённых** и отрядов из **Городов Сигмара**, полностью расположенных в пределах 12 дюймов от этого отряда.

Если эффект способности противоречит основным правилам, то преобладает этот эффект.

Эффект способности «Ястреб с Божественных Небес» гласит, что игрок, управляющий отрядом с этой способностью, не совершает проверки на мораль для указанных отрядов; ограничение касается лишь того, что эффект применяется только к тем отрядам, которые полностью расположены в пределах 12 дюймов от отряда с этой способностью.

1.6.1 СПОСОБНОСТИ И ФАЗЫ

Большинство способностей применяются во время одной из фаз хода (см. 5.0). Способности можно применять лишь во время фаз, указанных в их правилах.

Может быть написано, что способность используется в **начале фазы** или в **конце фазы**. Если ничего не указано, она используется **во время фазы**. Способности, используемые в начале фазы, применяются до всех прочих действий в этой фазе, в то время как способности, используемые в конце фазы, применяются после совершения всех прочих действий в этой фазе. Способности, используемые во время фазы, можно применять в любое время на протяжении фазы при условии, что они используются после способностей, которые используются в начале фазы, и перед способностями, которые используются в конце фазы.

Эффекты, позволяющие отряду сражаться в начале или конце фазы ближнего боя, называются **эффектами первого удара** *и* **эффектами последнего удара** *соответственно. Когда отряды с этими эффектами атакуют, применяются основные правила (см. 12.4).*

1.6.2 ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если эффекты по крайней мере двух способностей должны применяться одновременно во время хода, то совершающий ход игрок применяет эффекты своих способностей первым по очереди и в том порядке, в котором пожелает. Противник делает то же самое.

Если эффекты по крайней мере двух способностей должны применяться одновременно не во время хода, то игроки совершают встречный бросок и победитель применяет эффекты своих способностей первым по очереди и в том порядке, в котором пожелает. Противник делает то же самое.

Когда что-то **подвергается влиянию** *способности, это значит, что эффект этой способности применяется к указанному объекту.*

Если эффект способности модифицирует основное правило, то все ограничения основного правила до сих пор оказывают действие, если в эффекте не указано иное.

1.6.3 ПРОТИВОРЕЧАЩИЕ ЭФФЕКТЫ

Если эффекты по крайней мере двух способностей противоречат друг другу, эффект оказывает та, которая была применена последней.

1.6.4 АКТИВИРУЕМЫЕ ЭФФЕКТЫ

Эффекты некоторых способностей применяются, когда их **активирует** результат броска кубика. Например, эффект способности может активироваться, если бросок на попадание (без модификаторов) для атаки равен 6. Активированный эффект применяется немедленно после активировавшего его броска. Если один и тот же бросок активирует по крайней мере два эффекта, применяется лишь один эффект. Совершивший бросок игрок выбирает, какой эффект активируется.

У некоторых способностей есть область действия эффекта. Например, способность «Ястреб с Божественных Небес» Индрасты применяется ко всем дружественным **Вечным Грозорождённым** *и отрядам из* **Городов Сигмара**, *полностью расположенным в пределах 12 дюймов от неё. В таких случаях считается, что эффект способности применяется сразу же, как только отряд оказывается на указанном расстоянии, вне зависимости от того, получит ли он преимущество от эффекта или нет.*

1.6.5 СТРЕЛЬБА ИЛИ СРАЖЕНИЕ БОЛЕЕ ОДНОГО РАЗА

Эффекты некоторых способностей позволяют отряду стрелять (см. 10.1) или вступать в бой (см. 12.1.1) более одного раза за одну и ту же фазу. Однако эффект способности не может позволить отряду стрелять или вступать в бой более двух раз за одну и ту же фазу (это исключение из правила, согласно которому эффекты и способности преобладают над основными правилами).

Игроки могут по взаимному согласию использовать поле битвы, на котором присутствуют холмы и склоны. В таких случаях холмы и склоны считаются открытыми участками.

2.0 ПОЛЕ БИТВЫ

Поле битвы — это плоская поверхность (напр., стол или пол), на которой могут стоять модели. Размер поля битвы определяется, исходя из имеющегося у вас боевого набора, который вы решите использовать (см. 28.0). Ландшафт на поле битвы представлен элементами местности из линейки «Warhammer Age of Sigmar», которые в правилах называются **элементами ландшафта** (см. 17.0). В выбранных вами боевых наборах будет разъясняться, как расставить элементы ландшафта (см. 28.2.3). Остальное поле битвы считается **открытым участком**.

3.0 РАССТАНОВКА

После подготовки поля битвы вы и ваш противник должны будете **расставить** свои армии. В выбранных вами боевых наборах будет разъясняться, как расставлять отряды (см. 28.2.4).

3.1 РЕЗЕРВНЫЕ И ПРИЗВАННЫЕ ОТРЯДЫ

Резервные отряды включаются в вашу армию до начала битвы, а призванные отряды добавляются в вашу армию после начала битвы. Удалённые из игры модели можно использовать как часть призванного отряда.

Иногда правила позволяют вам выставить отряд в месте, отличном от поля битвы, в качестве **резервного отряда**. Отряд, добавленный в вашу армию в ходе битвы, называется **призванным отрядом**.

При расстановке резервного отряда во время расстановки или после начала битвы вы должны сказать своему противнику, что отряд находится **в резерве**, и разместить его в стороне от поля битвы. В начале четвёртого раунда битвы отряды, всё ещё находящиеся в резерве, уничтожаются. Отряды не могут сотворять заклинания или использовать способности, если они находятся в резерве, если только специально не уточнено, что заклинание или способность доступны отрядам в резерве.



4.0 РАУНДЫ БИТВЫ

Битва проводится в несколько **раундов битвы**. В **начале раунда битвы** игроки совершают **броски приоритета**, а затем каждый игрок совершает 1 **ход**. Каждый ход подразделяется на 6 **фаз**. По завершении второго хода **раунд битвы завершается** и наступает новый.

4.1 БРОСКИ ПРИОРИТЕТА

В начале каждого раунда битвы игроки совершают встречный бросок. Он называется **броском приоритета**. Победитель получает **приоритет** в этом раунде битвы и решает, кто будет ходить первым, а кто — вторым.

Если при броске приоритета возникает ничья, не совершайте повторный встречный бросок. Вместо этого, если речь идёт о первом раунде битвы, приоритетом обладает игрок, первым завершивший расстановку своей армии. В противном случае приоритетом обладает игрок, ходивший первым во время предыдущего раунда битвы.

4.1.1 НАЧАЛЬНЫЕ ОЧКИ КОМАНДОВАНИЯ

После определения очерёдности совершения ходов игрок, ходящий первым, получает 1 **очко командования** (см. 6.0), а игрок, ходящий вторым — 2 очка командования.

*Когда правило ссылается на одну из **ваших** фаз (например, на вашу героическую фазу), это означает фазу, протекающую во время вашего хода.*

*Когда правило относится к **этой** фазе или некой фазе (например, к этой героической фазе или героической фазе), это означает фазу во время хода любого игрока.*

Способности командующего, использующиеся во время героической фазы, перечислены на следующей странице. Те, которые используются во время прочих фаз, перечислены далее в основных правилах.

5.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ФАЗ ХОДА

Во время своего хода вы должны выполнить фазы в указанной ниже **последовательности хода**.

1. Героическая фаза (см. 7.0)
2. Фаза перемещения (см. 8.0)
3. Фаза стрельбы (см. 10.0)
4. Фаза атаки (см. 11.0)
5. Фаза ближнего боя (см. 12.0)
6. Фаза морали (см. 15.0)

6.0 ОЧКИ КОМАНДОВАНИЯ

Очки командования позволяют вам использовать **способности командующего**. Вы получаете очки командования в начале раунда битвы после определения приоритета (см. 4.1). В дополнение, если в начале героической фазы ваш генерал находится на поле битвы, вы получаете 1 очко командования. По завершении раунда битвы (см. 16.0) все неиспользованные очки командования пропадают.

6.1 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ КОМАНДУЮЩЕГО

Для использования способности командующего вам нужно потратить 1 очко командования, выбрать 1 дружественную модель, которая **отдаст** команду, и 1 дружественную модель, которая **получит** команду. Если не указано иное, отдавшая команду модель и отряды, которые могут её получить, перечислены ниже:

- Чемпионы в отряде могут отдавать команды собственному отряду (см. 22.3.2).
- **Герои** могут отдавать команды отрядам, полностью расположенным в пределах 12 дюймов от них.
- Генералы могут отдавать команды отрядам, полностью расположенным в пределах 18 дюймов от них.
- **Тотемы** могут отдавать команды отрядам, полностью расположенным в пределах 18 дюймов от них.

В каждой способности командующего указано, когда её можно использовать и какой эффект она окажет на получивший команду отряд. Модель не может отдать более 1 команды за фазу, а отряд не может получить более 1 команды за фазу. В дополнение, вы не можете использовать одну и ту же способность командующего более одного раза за фазу (даже если и для разных отрядов).

7.0 ГЕРОИЧЕСКАЯ ФАЗА

В начале **героической фазы**, начиная с игрока, совершающего ход, ***каждый*** игрок может выбрать 1 **героя** для выполнения героического деяния (см. 7.1). Также ***каждый*** игрок получает 1 очко командования, если его генерал находится на поле битвы (см. 6.0). В дополнение, во время вашей героической фазы ваши дружественные **маги** могут попытаться сотворить заклинания (см. 19.0), дружественные **жрецы** — прочитать молитвы и изгнать сущности (см. 20.0), а также и маги, и жрецы могут попытаться рассеять длительные заклинания (см. 19.3). Во время героической фазы врага ваши дружественные **маги** могут попытаться отменить заклинания (см. 19.2).

7.1 ГЕРОИ И ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЯНИЯ

Героем считается отряд, имеющий на своём боевом свитке ключевое слово «**Герой**». В начале героической фазы 1 ваш дружественный **герой** может совершить 1 **героическое деяние** из таблицы ниже. К эффектам героического деяния применяются те же правила, что и к эффектам способностей (см. 1.6).

ГЕРОИЧЕСКИЕ ДЕЯНИЯ	
	**Героическое Лидерство:** Выберите 1 дружественного **героя** и бросьте кубик. Прибавьте к результату броска 2, если ваш генерал был повержен. Если выпадет 4+, вы получите 1 очко командования, которое можно потратить лишь на этом ходу, чтобы позволить этому **герою** отдать команду.
	**Героическая Сила Воли:** Выберите 1 дружественного **героя**, который не является **магом**. Во время героической фазы врага **герой** может попытаться отменить 1 заклинание во время этой фазы так, словно он является **магом**. Во время вашей героической фазы этот **герой** может попытаться рассеять 1 длительное заклинание этой фазы так, словно он является **магом** (вы можете попытаться отменить или рассеять одно и то же заклинание или длительное заклинание только один раз за фазу).
	**Звёздный Час:** Выберите 1 дружественного **героя**. Прибавьте 1 к результату бросков на ранение для атак, совершённых этим **героем**, до конца этого хода и прибавьте 1 результату спас-бросков для атак, нацеленных на этого **героя**, до конца хода. Вы не можете выполнить это героическое деяние одним и тем же **героем** более одного раза за битву.
	**Героическое Восстановление:** Выберите 1 дружественного **героя** и совершите бросок на героическое восстановление, бросив 2D6. Если результат броска меньше показателя храбрости этого **героя**, вы можете исцелить до D3 ран, полученных этим **героем**. Если результат броска равняется показателю храбрости этого **героя**, вы можете исцелить 1 рану, полученную этим **героем**.

7.2 СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО ВО ВРЕМЯ ГЕРОИЧЕСКОЙ ФАЗЫ

Во время героической фазы вы можете использовать следующую способность командующего (см. 6.1):

Сплочение: *По команде раненые воины поднимаются на ноги и готовятся вновь вступить в бой.*

Эту способность командующего можно использовать в начале героической фазы. Отряд, получивший эту команду, должен располагаться на расстоянии более 3 дюймов от всех вражеских отрядов. Бросьте 1 кубик для каждой погибшей в этом отряде модели. За каждый результат броска, равный 6, вы можете вернуть в этот отряд 1 модель.

8.0 ФАЗА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Во время своей **фазы перемещения** вы можете выбрать 1 дружественный отряд, расположенный на расстоянии более 3 дюймов от всех вражеских отрядов, и сказать, что он совершит **обычное движение** или **побежит**. Или же вы можете выбрать 1 дружественный отряд, расположенный в пределах 3 дюймов от вражеского отряда и сказать, что он **отступит.**

После перемещения всех моделей в этом отряде вы можете выбрать следующий дружественный отряд, который совершит обычное движение, бег или отступление, и так далее до тех пор, пока столько отрядов, сколько вам нужно, не совершат обычное движение, бег или отступление. Когда ваш отряд закончит совершать обычное движение, бежать или отступать, его уже нельзя будет выбрать в этой фазе.

Правила, касающиеся совершения моделью движения, вы найдёте на следующей странице.

8.1 ОБЫЧНОЕ ДВИЖЕНИЕ

Выбрав отряд для совершения **обычного движения**, вы можете передвинуть каждую модель в этом отряде на расстояние в дюймах, которое не превышает показатель **движения**, указанный в боевом свитке отряда. При совершении обычного движения отряды не могут передвигаться в пределах 3 дюймов от вражеских отрядов.

8.2 ОТСТУПЛЕНИЕ

Выбрав отряд для **отступления**, вы можете передвинуть каждую модель в этом отряде на расстояние в дюймах, которое не превышает показатель движения, указанный в боевом свитке отряда. Отряд должен завершить движение на расстоянии более 3 дюймов от всех вражеских отрядов. Впоследствии отступивший отряд не может стрелять или нападать на этом ходу.

Ваш отряд моет либо бежать, либо стрелять. Оба действия он совершить не может.

8.3 БЕГ

При выборе отряда для **бега** вы должны совершить для него **бросок бега**. Прибавьте (до конца фазы) результат броска бега к показателю движения всех моделей в бегущем отряде. Затем вы можете передвинуть каждую модель в таком отряде на расстояние в дюймах, не превышающее его модифицированный показатель движения. Ни один отрезок пути бегущих не может проходить в пределах 3 дюймов от вражеского отряда. Впоследствии бежавший отряд не может стрелять или нападать на этом ходу.

8.4 СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ ПЕРЕМЕЩЕНИЯ

Во время фазы перемещения вы можете использовать следующие способности командующего (см. 6.1):

Бегом Марш: *Воинов одолевает жажда битвы, и они в ускоренном темпе устремляются к врагу.*

Эту способность командующего можно использовать после объявления того, что дружественный отряд побежит. Эту команду должен получить указанный отряд. Бросок бега для этого отряда не совершается. Вместо этого к его показателю движения в этом раунде прибавляется 6 дюймов. Всё равно считается, что этот отряд побежал.

Перестановка: *При приближении врага закалённые в боях воины перемещаются, оставляя врага в невыгодном положении.*

Эту способность командующего можно использовать во время вражеской фазы перемещения после того, как вражеский отряд завершил обычное движение, бег или отступление. Отряд, получивший эту команду, должен находиться в пределах 9 дюймов от этого вражеского отряда и более чем в 3 дюймах от всех вражеских отрядов. Получивший команду отряд может передвинуться на расстояние D6 дюймов, но он обязан завершить своё движение на расстоянии более 3 дюймов от всех вражеских моделей, а также на этом ходу он не сможет стрелять.

9.0 ДВИЖЕНИЕ

Положение модели на поле битвы можно изменять, совершая **движение** этой моделью. Модели можно передвигать во время фазы перемещения (см. 8.0), фазы атаки (см. 11.0) и фазы ближнего боя (см. 12.0), а некоторые способности позволяют вам передвигать модели в других случаях, например, во время героической фазы.

Для передвижения модели сначала проложите **путь**, который эта модель пройдёт по полю битвы. Путь можно проложить в любом направлении или комбинации направлений при условии, что он не проходит через иные модели или край поля битвы и его длина не превышает расстояние, на которое может передвинуться модель.

Затем передвиньте модель по выбранному пути в новое место. Вы можете свободно поворачивать модель во время её движения по пути. Ни одна из частей подставки модели не может пройти через основание другой модели или через край поля битвы, а по окончании движения ни одна из частей подставки модели не может располагаться дальше расстояния от начальной позиции, на которое может передвинуться модель.

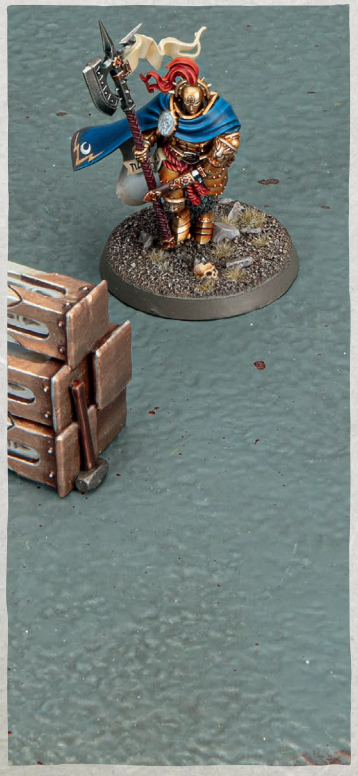
9.1 СЛАЖЕННОСТЬ ОТРЯДА

После передвижения отряда все модели в нём должны обладать слаженностью (см. 1.3.3). Если после передвижения отряд не может добиться слаженности, его передвигать нельзя.



9.2 СТОЯНИЕ НА МЕСТЕ

Если вы передвинули любую модель в отряде, то считается, что все модели в отряде совершили движение в этой фазе. При желании вы можете не передвигать отряд, и он останется **стоять на месте**. В таком случае вы не можете передвигать любые модели в этом отряде во время этой фазы, и считается, что ни одна из моделей в этом отряде не совершила движение в этой фазе.



Выберите модель, которую вы желаете передвинуть.



Определите путь, по которому передвинется модель. Путь не может превышать показатель движения (см. 9.0).



Передвиньте модель по выбранному пути. Ни одна из частей её подставки не может закончить движения дальше расстояния, равного показателю движения отряда, от начальной позиции (см. 9.0).

9.3 ЛАНДШАФТ

Когда вы передвигаете модель, путь её передвижения может проходить по **элементам ландшафта**, но не сквозь них. Когда вы двигаете модель, она следует по пути, проложенному по поверхности элементов ландшафта, но при этом считается, что её подставка остаётся параллельной поверхности поля битвы.

9.3.1 СПРЫГИВАНИЕ С ЭЛЕМЕНТОВ ЛАНДШАФТА

Когда вы передвигаете модель, расположенную на элементе ландшафта, вы можете сказать, что она спрыгнет с края элемента ландшафта и приземлится на более низкой части того же самого или иного элемента ландшафта или же на поле битвы. Для этого вам нужно проложить путь движения модели до края элемента ландшафта, а затем напрямую до поверхности ниже. Расстояние, на которое модель спрыгивает, засчитывается как пройдённое расстояние.

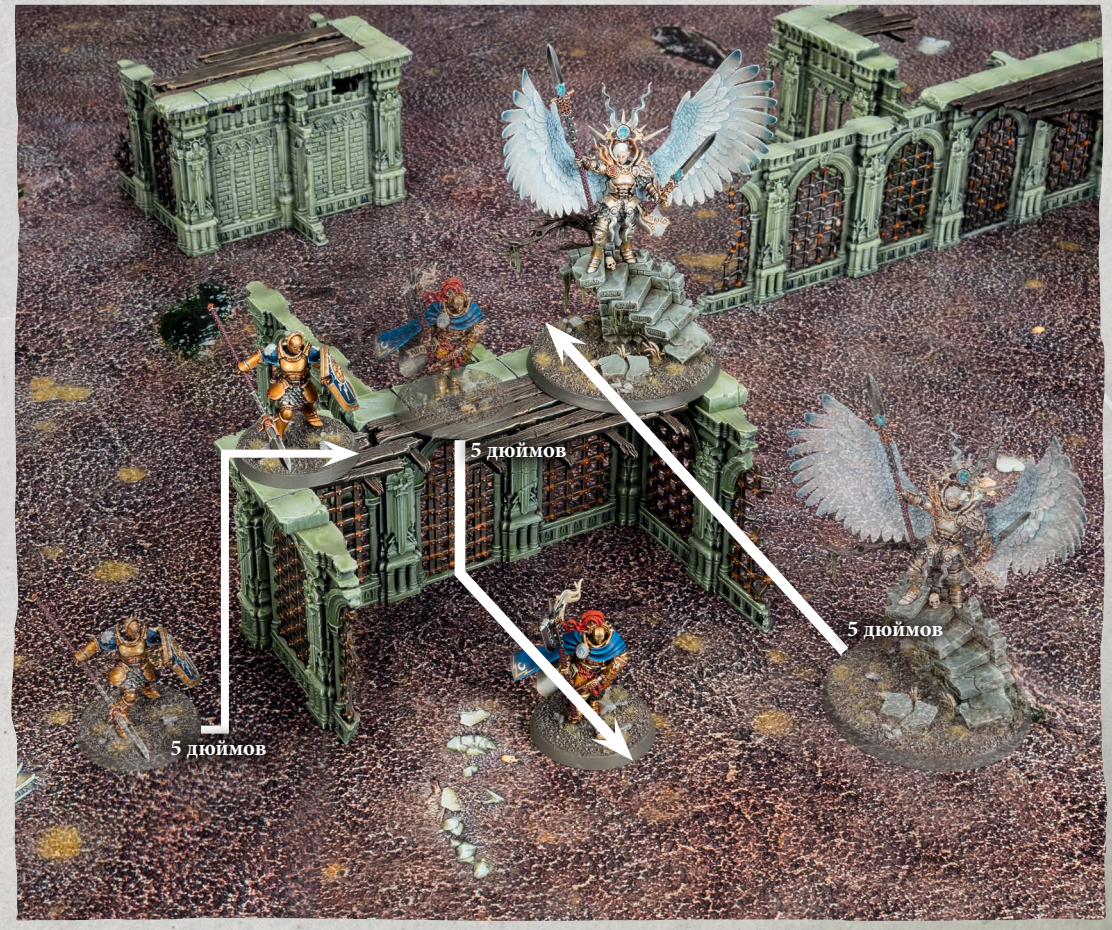
9.4 ПОЛЁТ

Если в боевом свитке модели сказано, что она может **летать**, вы можете игнорировать прочие модели и элементы ландшафта при прокладывании пути её передвижения по полю битвы (она перелетает через них). В дополнение, когда умеющая летать модель начинает или завершает движение на элементе ландшафта, вместо прокладывания пути её движения по полю битвы вы можете проложить его «по воздуху», как указано на изображении ниже.

Летающая модель не может завершить движение на другой модели или завершить обычное движение, бег или отступление в пределах 3 дюймов от вражеского отряда.

9.4.1 ПРОХОЖДЕНИЕ СКВОЗЬ

Некоторые способности требуют, чтобы летающая модель **проходила сквозь** другую модель. Чтобы модель прошла сквозь другую модель, путь движения летающей модели необходимо проложить через часть подставки другой модели.



Виндиктор слева взбирается по стене на руины (см. 9.3). Претор в центре спрыгивает с руин на землю (см. 9.3.1). Индраста перелетает с земли на руины (см. 9.4). Пусть проложенный для всех этих моделей путь одинаков, Индраста на самом деле передвигается на большее расстояние, поскольку во время полёта она движется напрямую (см. 9.4).

Правила совершения атаки можно найти в разделе 13.0.

Отряд может без штрафа стрелять во вражеский отряд, расположенный в пределах 3 дюймов от другого дружественного отряда.

Когда отряд стреляет, вы можете стрелять не всеми моделями в отряде, если пожелаете. Это не распространяется на случаи, когда отряд совершает атаки ближнего боя, когда все модели в таком отряде должны атаковать, если они на это способны (см. 12.3).

Отряд не может стрелять, если он ранее на этом ходу бежал или отступил.

Отряд не может пытаться нападать, если он ранее на этом ходу бежал или отступил или находится на расстоянии более 3 дюймов от вражеского отряда.

Вам не обязательно выбирать цель, которую вы попытаетесь атаковать, до совершения броска на дальность атаки.

10.0 ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Во время своей фазы стрельбы вы можете выбрать дружественный отряд, чтобы **стрелять**. Когда ваш отряд стреляет, вы совершаете **дальние атаки** каждой моделью в отряде до тех пор, пока не выстрелят все модели, какие хотите. Затем вы можете выбрать другой дружественный отряд, который ещё не стрелял, и стрелять им. Так продолжается до тех пор, пока не выстрелят все отряды, какие хотите.

10.1 ДАЛЬНИЕ АТАКИ

Когда модель совершает **дальние атаки**, она стреляет из любого имеющегося у неё оружия дальнего боя (см. 13.1.1).

10.1.1 СТРЕЛЬБА ВБЛИЗИ ОТ ВРАЖЕСКИХ ОТРЯДОВ

Отряд, расположенный в пределах 3 дюймов от любого вражеского отряда, может стрелять лишь во вражеские отряды, расположенные в пределах 3 дюймов от себя.

10.1.2 БЕРЕГИТЕСЬ, СЭР!

Вы должны вычесть 1 из броска на попадание (см. 13.3) для атак, совершённых оружием дальнего боя, если целью является вражеский **герой**, расположенный в пределах 3 дюймов от вражеского отряда, в котором имеется по крайней мере 3 модели. Правило **«Берегитесь, сэр!»** не применяется, когда показатель ран вражеского **героя** равняется по крайней мере 10.

11.0 ФАЗА АТАКИ

Во время своей фазы атаки вы можете выбрать дружественный отряд, расположенный в пределах 12 дюймов от вражеского отряда, для **попытки совершить нападение**. Затем вы можете выбрать другой дружественный отряд, расположенный в пределах 12 дюймов от вражеского отряда, для попытки совершить нападение, и так далее до тех пор, пока вы не попытались совершить нападение всеми отрядами, какими хотите. Отряд не может пытаться совершить нападение более одного раза за одну и ту же фазу.

11.1 ДВИЖЕНИЕ ПРИ АТАКЕ

Когда отряд пытается совершить нападение, совершите **бросок на дальность атаки** для этого отряда, используя кубики 2D6. Затем вы можете совершить **движение при атаке** каждой моделью в этом отряде, передвинув её на расстояние в дюймах, не превышающее значение броска на дальность атаки. Первая передвинутая вами модель из пытающегося совершить нападение отряда должна завершить движение в пределах ½ дюйма от вражеского отряда. Если это невозможно, ни одна из моделей в этом отряде не может совершить движение при атаке.

11.2 СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ АТАКИ

Во время фазы атаки вы можете использовать следующие способности командующего (см. 6.1):

К Победе: *Ничто не помешает этим свирепым воинам вступить в бой.*

Эту способность командующего можно использовать после броска нападения, совершённого для дружественного отряда. Эту команду должен получить указанный отряд. Вы можете перебросить бросок нападения для этого отряда.

Задать Жару: *Эти воины держат своё оружие дальнего боя наготове, чтобы в последний момент произвести разрушительный залп.*

Эту способность командующего можно использовать после того, как вражеский отряд завершит движение нападения. Отряд, получивший эту команду, должен находиться в пределах 9 дюймов от этого вражеского отряда и более чем в 3 дюймах от всех остальных вражеских отрядов. Получивший эту команду отряд может стрелять во время этой фазы, но во время этого действия вы должны вычесть 1 из броска на попадание для таких атак, а также их можно нацелить лишь на отряд, совершивший движение нападения.

12.0 ФАЗА БЛИЖНЕГО БОЯ

В фазе ближнего боя игроки по очереди выбирают дружественный отряд для **ведения боя**, начиная с игрока, который совершает ход.

Во время фазы ближнего боя сражаются обе стороны.

12.1 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ БОЯ

Когда наступает ваша очередь выбирать отряд для ведения **боя**, вы должны либо выбрать 1 доступный дружественный отряд, либо пропустить **ход**. Отряд доступен для ведения боя, если он располагается в пределах 3 дюймов от вражеского отряда и ещё не сражался в этой фазе или же совершил движение при атаке на том же ходу и ещё не сражался в этой фазе. Вы не можете пропустить ход, если у вас есть доступный для ведения боя отряд.

Отряд, который в начале фазы ближнего боя не расположен в пределах 3 дюймов от врага, может сразиться позднее во время этой фазы ближнего боя, если впоследствии во время этой фазы вражеский отряд завершит движение в пределах 3 дюймов от него. Это означает, что такие отряды с эффектами первого удара можно всё ещё выбирать для проведения боя позднее во время фазы, даже если в начале фазы они не были расположены в пределах 3 дюймов от вражеского отряда.

12.1.1 ВЕДЕНИЕ БОЯ

Выбирая отряд для ведения **боя**, сначала вы должны совершить движение при вступлении в бой каждой моделью в этом отряде (см. 12.2), а затем совершить атаки ближнего боя с помощью моделей этого отряда (см. 12.3). После этого считается, что отряд сразился.

12.1.2 ПРОПУСК ХОДА

Если вы **пропускаете ход**, вы не совершаете никаких действий, и наступает очередь противника решать, сразиться ему или пропустить ход. Если оба игрока пропускают ход подряд, фаза ближнего боя завершается, если только нет отрядов с эффектами последнего удара (см. 12.4).

12.2 ВСТУПЛЕНИЕ В БОЙ

Вы можете передвинуть модель, совершающую **движение при вступлении в бой**, на расстояние до 3 дюймов. Когда ваша модель совершает движение при вступлении в бой, она не может удаляться от ближайшего вражеского отряда.

Во время фазы ближнего боя вы должны выбрать доступный для проведения боя отряд (если таковой имеется), и модели в таком отряде должны атаковать из всего оружия, которое им разрешено использовать в пределах дальности вражеского отряда.

12.3 АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Когда ваш отряд совершит движение при вступлении в бой, вы должны совершить **атаки ближнего боя** каждой моделью в отряде, расположенном в пределах дальности от вражеской модели (13.1.2).

Правила совершения атаки можно найти на следующей странице.

12.4 ЭФФЕКТЫ ПЕРВОГО И ПОСЛЕДНЕГО УДАРОВ

Некоторые способности обладают эффектом, позволяющим отряду сражаться либо в начале, либо в конце фазы ближнего боя. Такие эффекты называются **эффектами первого удара** и **эффектами последнего удара** соответственно. Правила в разделах 1.6.1-1.6.3 к этим эффектам не применяются: вместо них следуйте правилам, указанным здесь.

Если к какому-либо отряду применяется эффект первого удара, такой отряд сражается до того, как сразятся все остальные отряды. Если эффект последнего удара применяется к какому-либо отряду, такой отряд сражается после того, как сразятся все остальные отряды.

Если эффект первого удара применяется к отрядам из армий обоих игроков, эти игроки сражаются этими отрядами по очереди, начиная с игрока, который совершает ход. И аналогично, если эффект последнего удара применяется к отрядам из армий обоих игроков, эти игроки сражаются этими отрядами по очереди, начиная с игрока, который совершает ход. Если к одному и тому же отряду одновременно применяется как эффект первого удара, так и эффект последнего удара, то они отменяют друг друга, так что к этому отряду не применяется ни один из этих эффектов.

12.5 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ ЭФФЕКТОВ ПЕРВОГО И ПОСЛЕДНЕГО УДАРОВ

1. Использование способностей в начале фазы ближнего боя
2. Атакуют отряды с эффектом первого удара
3. Атакуют отряды без эффектов первого/последнего ударов
4. Атакуют отряды с эффектом последнего удара
5. Использование способностей в конце фазы ближнего боя

Пример: У совершающего ход игрока есть два отряда с эффектами первого удара (отряды A и B) и один отряд с эффектом последнего удара (отряд C), а у его противника есть один отряд с эффектом первого удара (отряд v) и два отряда без эффектов первого или последнего ударов (отряды E и F). Игроки по очереди сражаются с помощью отрядов, атакующих первыми, начиная с игрока, совершающего ход, так что сначала сражается отряд A, затем отряд D и наконец отряд B. Затем сражаются отряды без эффектов первого или последнего ударов, то есть отряды E и F. И наконец сражаются отряды с эффектами последнего удара, так что в бой вступает отряд C.

13.0 СОВЕРШЕНИЕ АТАК

Когда ваш отряд стреляет или сражается в ближнем бою, вы совершаете **атаки** с помощью **оружия**, которым **вооружена** модель. Оружие, которым вооружена модель в отряде, перечислено в боевом списке отряда. **Оружие дальнего** боя применяется, когда модель стреляет, а **оружие ближнего боя** — когда модель сражается в ближнем бою.

13.1 ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

Когда ваш отряд стреляет или сражается в ближнем бою, до совершения любых атак вы сначала должны выбрать **целевой** отряд (или отряды) для всех атак, которые совершат модели из этого отряда. Целью атаки может стать только вражеский отряд. После выбора целей для атак отряда вы можете совершить атаки в том порядке, в каком пожелаете.

13.1.1 ДАЛЬНИЕ АТАКИ

Когда дружественный отряд стреляет, вы можете совершить **дальние атаки** с помощью любого оружия дальнего боя, которым вооружены модели из этого отряда и которое они имеют право использовать (включая оружие дальнего боя средств передвижения).

Цель дальней атаки должна находиться в пределах числа дюймов от атакующей модели, которое равняется показателю **дальности** атаки оружия, использующегося для совершения этой атаки. Дальность измеряется до ближайшей **видимой** модели в целевом отряде (если вы не уверены, видима ли модель, наклонитесь и выгляните из-за стреляющей модели). Модели могут смотреть сквозь остальные модели в своём отряде.

У некоторого оружия дальнего боя показатель дальности включает в себя **минимальное значение** (напр., от 6 до 48 дюймов). Отряды, полностью расположенные в пределах минимальной дальности, не могут стать целью атаки такого оружия.

13.1.2 АТАКИ БЛИЖНЕГО БОЯ

Когда дружественный отряд вступает в бой, вы можете совершить **атаки ближнего боя** с помощью всего оружия ближнего боя, которым вооружены модели из этого отряда и которое они имеют право использовать (включая оружие ближнего боя средств передвижения, если таковое имеется).

Цель атаки ближнего боя должна находиться в пределах числа дюймов от атакующей модели, которое равняется показателю дальности атаки оружия, использующегося для совершения этой атаки (цель не обязана быть видимой).

13.2 КОЛИЧЕСТВО АТАК

Количество атак, совершаемых оружием, равняется его показателю **количества атак**. Совершайте атаки по одной за раз, если только вы не совершаете комбинацию атак (см. 13.2.1). Если показатель количества атак оружия больше 1, можно разделить атаки между целевыми отрядами.

Некоторые модели вооружены двумя одинаковыми видами оружия (зачастую оно называется парным оружием). В таком случае показатель количества атак оружия уже учитывает наличие дополнительного оружия или же у модели есть способность, отражающая владение парным оружием.

13.2.1 КОМБИНАЦИЯ АТАК

Вы можете совершить **комбинацию атак**, если все атаки совершены моделями из одного отряда, одним видом оружия, направлены на один целевой отряд, а также к этим атакам применяются одни и те же перебросы и модификаторы. В таком случае сначала совершите одновременно все броски на попадание, затем — все броски на ранение и, наконец, все спас-броски.



Отряд Парней-Стреляк из племени Смертедробил готовится совершить выстрелы с ближней дистанции по отряду Уничтожителей.

13.3 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАКИ

Придерживайтесь следующей **последовательности атаки** каждый раз, когда дружественная модель совершает атаку. В некоторых случаях вы сможете бросать кубик для нескольких атак одновременно (см. 13.2.1).

1. Бросок на попадание

Бросьте кубик. Если результат броска равняется показателю **«попадает на»** атакующего оружия или превышает его, засчитывается **попадание** и вам нужно совершить **бросок на ранение**. В противном случае атака **проваливается** и последовательность завершается. Бросок на попадание (без модификаторов), равный 1, всегда проваливается, а бросок на попадание (без модификаторов), равный 6, всегда попадает. Бросок на попадание нельзя модифицировать на значение, превышающее +1 или -1 (это исключение из правила, согласно которому способности преобладают над основными правилами).

Иногда способность позволит единственному броску на попадание засчитать как минимум два попадания. В таком случае совершайте все броски на ранение и спас-броски для таких попаданий одновременно.

2. Бросок на ранение

Бросьте кубик. Если результат броска равняется показателю **«ранит на»** атакующего оружия или превышает его, то атака наносит цели **раны** и ваш противник должен совершить **спас-бросок**. В противном случае атака **проваливается** и последовательность завершается. Бросок на ранение (без модификаторов), равный 1, всегда проваливается, а бросок на ранение (без модификаторов), равный 6, всегда наносит раны. Бросок на ранение нельзя модифицировать на значение, превышающее +1 или -1 (это исключение из правила, согласно которому способности преобладают над основными правилами).

3. Спас-бросок

Ваш противник бросает кубик, модифицируя результат броска на показатель **«бронебойности»** атакующего оружия. Если результат броска равняется показателю **«спас»** целевого отряда или превышает его, цель **спасается** и последовательность атаки завершается. Если нет, атака считается **успешной**, и вы должны определить, какой **урон** вы нанесли цели. Спас-бросок (без модификаторов), равный 1, всегда проваливается. Спас-бросок нельзя модифицировать на значение, превышающее +1 (это исключение из правила, согласно которому способности преобладают над основными правилами).

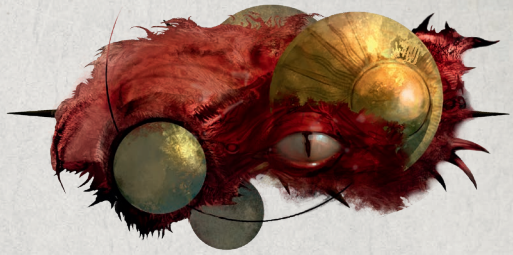
Примечание разработчика: *Спас-броски не всегда считаются успешными при результате (без модификаторов), равном 6, и их можно модифицировать более чем на -1.*

4. Урон

Каждая успешная атака наносит целевому отряду урон, равный показателю **«урона»** оружия, совершившего атаку.

13.3.1 НАНЕСЕНИЕ РАН

Когда дружественный отряд совершит атаки, сложите урон, нанесённый каждому отряду-цели. Игрок, управляющий каждым целевым отрядом, должен **нанести** этому отряду раны, количество которых равняется нанесённому ему урону (см. 14.1). Когда весь урон, полученный в ходе атак отряда, нанесён, атаки этого отряда считаются **выполненными**.



13.4 АТАКУЮЩИЕ СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО

При совершении атак вы можете использовать следующие способности командующего. Влияющие на атаку способности командующего необходимо использовать до начала выполнения последовательности атаки для этой атаки (это исключение из правила, согласно которому способности преобладают над основными правилами).

Сконцентрированная Атака: *Преследуя единственную цель, эти воины атакуют изо всех сил.*

Эту способность командующего можно использовать, когда вы выбираете дружественный отряд для дальней атаки во время фазы стрельбы или для сражения в фазе ближнего боя. Эту команду должен получить указанный отряд. Прибавляйте 1 к броскам на попадание для атак, совершённых этим отрядом, до конца фазы.

Сконцентрированная Защита: *Эти искусные воины защищаются от нападения благодаря своему непревзойдённому мастерству.*

Эту способность командующего можно использовать, когда дружественный отряд стал целью атаки во время фазы стрельбы или фазы ближнего боя. Эту команду должен получить указанный отряд. Прибавляйте 1 к спас-броскам для атак, нацеленных на этот отряд, до окончания этой фазы.

14.0 РАНЫ

Отряды получают **раны**, когда атаки наносят им урон (см. 13.0) или когда они получают **смертельные раны** (см. 14.5).

14.1 ПОЛУЧЕНИЕ РАН

Модели в отряде **получают** по 1 жетону раны за раз. Раны получают те модели из вашего отряда, которые вы выберете. Однако как только одна из моделей получит рану, другие модели в этом отряде не смогут получать раны, пока она не будет убита (см. 14.2). Если отряд уничтожен, то все раны, которые отряд должен был получить, становятся недействительными и игнорируются.

14.2 УБИТЫЕ МОДЕЛИ

Как только число ран на модели достигнет показателя **ран**, модель считается **убитой** и больше не может получать раны. Убитая модель выводится из игры (см. 1.2.2) после проведения всех атак, нанёсших цели урон, и нанесения всех ран, полученных отрядом.

14.2.1 ВОЗВРАЩЕНИЕ УБИТЫХ МОДЕЛЕЙ

Некоторые способности позволяют вам возвращать в отряд убитые модели. Расположите модели (по одной за раз) в радиусе 1 дюйма от другой модели этого отряда, которая ранее в этой фазе не возвращалась в отряд. Убитые модели можно располагать в пределах 3 дюймов от вражеского отряда лишь в случае, если модель возвращается в отряд, где присутствует модель, которая не была возвращена в бой ранее в этой фазе и уже находится в пределах 3 дюймов от этого вражеского отряда.

14.3 БАРЬЕРЫ

Некоторые способности позволяют вам бросить кубик перед нанесением ран, чтобы отменить их эффект. Способности такого рода называются **барьерами**, а бросок на их проверку называется **броском на барьер** Перед нанесением каждой раны или смертельной раны можно совершить 1 бросок на барьер. Если бросок успешен, то рана или смертельная рана никак не влияет на модель.

14.4 ИСЦЕЛЕНИЕ РАН

Некоторые способности позволяют вам **исцелять** полученные моделью раны. За каждую исцелённую рану уменьшите число ран, полученных моделью, на 1 до минимума в 0. Нельзя исцелять раны на убитых моделях.

14.5 СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые атаки, заклинания и способности наносят **смертельные раны**. Для смертельных ран не делают броски на попадание, на ранение или спас-броски. Вместо этого урон, нанесённый цели, приравнивается к количеству полученных смертельных ран.

Смертельные раны, полученные во время атаки отряда, наносятся одновременно с обычными ранами — после завершения всех атак отряда. Смертельные раны, полученные иным образом, наносятся сразу же. Смертельные раны наносятся и исцеляются по тем же правилам, что и обычные раны.



Одного из этих Преторов убил Босс-убивака. Его вывели из игры и разместили у одной из сторон поля битвы.

15.0 ФАЗА МОРАЛИ

В **фазе морали** игроки должны провести **проверку на мораль** для каждого дружественного отряда, в котором на этом ходу были убиты модели. Сперва проверку на мораль проходит игрок, которому принадлежит право хода, а затем другой игрок.

15.1 ПРОВЕРКА НА МОРАЛЬ

Вы должны совершить **бросок морали** для каждого отряда, которому нужно пройти проверку на мораль. Для совершения броска морали бросьте кубик и прибавьте к результату число моделей в отряде, погибших на этом ходу. Если бросок морали превышает показатель **храбрости** отряда, проверка на мораль считается **проваленной**. Если проверка провалена, 1 модель за каждое очко броска, превышающее значение показателя храбрости, **сбежит** с поля битвы. Вы сами решаете, какая модель сбежит. Сбежавшая модель удаляется из игры.

Если убитая модель возвращается в отряд на том же ходу, когда была убита, то при проверке на мораль она всё равно считается убитой.

15.2 РАЗДЕЛЕНИЕ ОТРЯДОВ

Если по окончании хода у отряда нет слаженности, вы должны по одной выводить из игры модели этого отряда до тех пор, пока не добьётесь слаженности (1.3.3).

15.3 СПОСОБНОСТИ КОМАНДУЮЩЕГО ВО ВРЕМЯ ФАЗЫ МОРАЛИ

Вы можете использовать следующие способности командующего во время фазы морали:

Личный пример: *Несгибаемые лидеры этих могучих воинов никогда не колеблются и вдохновляют своих товарищей сражаться несмотря ни на что.*

Эту способность командующего можно использовать в начале фазы морали. Отряд, получивший эту команду, не проходит проверку на мораль в этой фазе.

16.0 ОКОНЧАНИЕ РАУНДА БИТВЫ

Окончание раунда битвы наступает, когда заканчивается фаза морали игрока, который ходил вторым. Игроки должны проверить свои боевые наборы, чтобы узнать, заканчивается ли битва сейчас или имеются ли какие-то дополнительные действия, которые нужно выполнить. Если битва не закончилась, все оставшиеся у игроков очки командования сгорают и начинается новый раунд битвы.



Две модели из отряда Кишкадёров с показателем храбрости 5 были убиты. Результат броска морали для этого отряда — 3, и 2 прибавляется к результату броска. Итоговое значение броска не превышает 5, следовательно никакие модели не сбегают.

17.0 ЛАНДШАФТ

*Ландшафт представлен **элементами местности**, а воины вашей армии — **моделями**. Один или несколько элементов местности образуют **элемент ландшафта**, а одна или несколько моделей — **отряд**.*

Ландшафт, на котором происходят сражения, представлен **элементами местности** из списка **элементов ландшафта** для «Warhammer Age of Sigmar». В вашем боевом наборе будет написано, как размещать элементы ландшафта (см. 28.0), а правила перемещения объяснят, как модели могут двигаться по элементам ландшафта (см. 9.3). Элементы ландшафта нельзя выбрать в качестве цели для атаки, если не указано обратное.

*Ландшафт, который слишком мал, чтобы оказывать эффект на сражение, или просто незначителен, называется **декоративным ландшафтом**. Такой ландшафт имеет исключительно декоративную функцию, и вы можете полностью игнорировать его при перемещении отрядов, проведении атак и проверках видимости.*

17.0.1 ПОЛНОСТЬЮ НА ЭЛЕМЕНТЕ ЛАНДШАФТА

Иногда правило требует, чтобы модель **полностью** находилась на элементе ландшафта. Модель полностью находится на элементе ландшафта, если её подставка располагается на элементе ландшафта и никакая часть подставки не выходит за пределы этого элемента ландшафта. Модель без подставки находится полностью на элементе ландшафта, если она располагается на элементе ландшафта и никакая её часть не выходит за пределы этого элемента ландшафта.

17.0.2 ПОЗАДИ ЭЛЕМЕНТА ЛАНДШАФТА

Отряд считается расположенным **позади** элемента ландшафта, если выполнены следующие условия:

- Отряд-цель расположен на расстоянии более 3 дюймов от атакующего отряда.
- Все модели отряда-цели расположены в пределах 1 дюйма от элемента ландшафта.
- Невозможно провести прямую линию от ближайшей точки атакующего отряда до ближайшей точки отряда-цели без пересечения элемента ландшафта.

17.0.2 ЛАНДШАФТ ФРАКЦИИ

Ландшафт фракции — это особый тип ландшафта, который считается частью армии. **Элемент ландшафта фракции** имеет боевой свиток элемента ландшафта фракции (см. 23.0), где описаны правила его размещения и другие дополнительные правила.

Список элементов местности и правила ландшафта, которые мы составили для «Warhammer Age of Sigmar», можно найти на warhammer.com

17.1 ПРАВИЛА ЛАНДШАФТА

Элементы ландшафта имеют по крайней мере одно **правило ландшафта**. Правила ландшафта для элемента ландшафта определяются его размерами и внешним видом, как описано ниже.

17.1.1 УКРЫТИЕ

Отряд-цель находится в **укрытии**, если все его модели полностью находятся на элементе ландшафта или за ним. Прибавьте 1 к спас-броскам против атак, нацеленных на отряд в укрытии. Отряд, у которого показатель ран равен по крайней мере 10, или отряд, который совершил движение при атаке в этот же ход, не получает преимущество от укрытия.



Отряд получает бонус укрытия от элемента ландшафта, который находится спереди от него, а не сбоку.



Модель слева не полностью находится на элементе ландшафта, потому что её подставка выступает за его пределы.

17.1.2 ЗАЩИТНЫЙ ЛАНДШАФТ

Защитные элементы ландшафта — это сооружения, в которые отряды могут войти и закрепиться, например, в нетронутые здания или укрепления наподобие башен и бастионов. В защитных элементах ландшафта можно разместить гарнизон (см. 17.2). Вы не можете перемещать модели сквозь защитные элементы ландшафта (за исключением летающих моделей), а также вы не можете передвинуть модель на защитный элемент ландшафта (даже если она летающая), если она не входит в гарнизон элемента ландшафта.

17.1.3 БОЛЬШОЙ И ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ ЛАНДШАФТ

Элементы ландшафта очень больших размеров называются **большими** или **очень большими** элементами ландшафта. Элемент ландшафта, максимальная ширина которого составляет от 12 до 19 дюймов, считается большим. Элемент ландшафта, максимальная ширина которого составляет больше 19 дюймов, считается очень большим.

Большие и очень большие элементы ландшафта могут вмещать в себя больше моделей, чем обычные защитные элементы ландшафта (см. 17.2). Кроме того, если в вашем боевом наборе прописано количество доступных для использования элементов ландшафта, то большие элементы ландшафта считаются за 2, а очень большие — за 4 относительно общего количества элементов ландшафта на поле битвы.

17.1.4 ДИКИЙ ЛЕС

Древесные заросли в играх «Warhammer Age of Sigmar» называются **диким лесом**. Цели в диком лесу скрыты от глаз густой листвой. Если элементы местности, составляющие элемент ландшафта дикого леса, образуют кольцо вокруг открытого участка местности, то такой участок местности также считается частью элемента ландшафта дикого леса.

Если ближайшие точки двух моделей соединить прямой линией шириной 1 мм, которая будет пересекать по крайней мере 3 дюйма элемента ландшафта дикого леса, то будет считаться, что эти модели не видят друг друга. Модели с показателем ран, равным по крайней мере 10, всегда видимы в лесных элементах ландшафта. На обзор самих этих моделей дикий лес также не оказывает эффекта.



Этот отряд полностью находится на элементе ландшафта дикого леса, так как открытый участок, окружённый элементами местности дикого леса, тоже считается частью дикого леса.

17.2 ГАРНИЗОНЫ

Отряды могут **вставать гарнизоном** в защитных элементах ландшафта (см. 17.1.2). Очень большие защитные элементы ландшафта могут вмещать до 60 моделей, большие — до 30, прочие защитные элементы ландшафта — до 15. Модели с показателем ран, равным по крайней мере 10, не могут вставать гарнизоном на защитных элементах ландшафта. Отряды и модели, вставшие гарнизоном на элементе ландшафта, находятся в гарнизоне этого элемента ландшафта.

Если одна из моделей в отряде не может вставать гарнизоном на защитных элементах ландшафта, то весь отряд также не может этого делать.

17.2.1 ПРИСОЕДИНЕНИЕ К ГАРНИЗОНУ

Во время расстановки дружественный отряд может встать гарнизоном на защитном элементе ландшафта, если этот элемент ландшафта полностью находится внутри области, где могут размещаться дружественные отряды. Также дружественный отряд может встать гарнизоном на защитный элемент ландшафта вместо совершения обычного движения, если все модели отряда расположены в пределах 6 дюймов от этого элемента ландшафта и в нем нет вражеского гарнизона. Отряды, стоящие гарнизоном на элементе ландшафта, удаляются с поля битвы; подразумевается, что они находятся «внутри» элемента ландшафта. Дружественные отряды должны считать элемент ландшафта, занятый врагом, вражеской моделью.

Дружественные отряды могут вставать гарнизоном на защитных элементах ландшафта, расположенных в пределах 3 дюймов от любой вражеской модели, если там ещё нет вражеского гарнизона.

Вычитайте 1 из результатов бросков на попадание и прибавляйте 1 к результатам спас-бросков для отряда в гарнизоне. Дальность и видимость для моделей отряда определяются с использованием элементов ландшафта, а не самих моделей.

Модели в гарнизоне могут совершать все доступные им действия, кроме перемещения. Например, они могут использовать заклинания, отдавать команды и так далее. Для таких действий дальность и видимость отсчитывается от элемента ландшафта.

17.2.2 ВЫХОД ИЗ ГАРНИЗОНА

Дружественный отряд может **покинуть** гарнизон в конце фазы перемещения. В этом случае расположите отряд так, чтобы все его модели находились в пределах 6 дюймов от элемента ландшафта и более чем в 3 дюймах от любого вражеского отряда. Отряд не может встать гарнизоном и покинуть гарнизон в один и тот же ход.

17.2.3 РАЗРУШЕНИЕ

Иногда правила позволяют **разрушать** защитный элемент ландшафта. Когда защитный элемент ландшафта разрушается, все отряды гарнизона покидают его и ландшафт больше не считается защитными. Если во время разрушения на защитном элементе ландшафта был размещён гарнизон, бросьте кубик за каждую модель в гарнизоне. Если выпадет 1, модель убита. Выжившие модели необходимо расположить в пределах 6 дюймов от элемента ландшафта и более чем в 3 дюймах от любого вражеского отряда.

Уничтоженный защитный элемент ландшафта остаётся на поле битвы. В нём больше нельзя разместить гарнизон, но модели могут забираться на него и проходить сквозь него.

Большинство защитных элементов ландшафта имеют области, на которых можно размещать модели. Модели могут размещаться на этих областях, но они всё равно считаются гарнизоном.

18.0 ЦЕЛИ

Битвы ведутся за контроль над жизненно важными локациями. Такие локации называются **целями** и обозначаются **метками цели**.

18.1 МЕТКИ ЦЕЛИ

В используемом плане сражения будет рассказано и показано, как и где размещать цели (см. 28.2.3). Расстояние от цели и до цели всегда измеряется от и до центра метки. Если цель расположена на границе между двумя территориями, то считается, что она находится и на той, и на другой территории.



Метка цели — это объект, например, монетка или подходящая миниатюра, который вы используете, чтобы отметить расположение цели на поле битвы. Можно отодвинуть метку в сторону, если вы измеряете расстояние до цели от изначального положения этой метки.

18.1.1 КОНТРОЛЬ МЕТОК ЦЕЛИ

После расстановки и перед началом первого раунда битвы каждый игрок берёт под **контроль** все цели, расположенные в пределах 6 дюймов от любой дружественной модели и более 6 дюймов от любой вражеской модели. К тому же, в конце каждого хода (после фазы морали) вам нужно проверить, получили ли вы контроль над какими-либо целями. Для этого вы должны посчитать количество дружественных моделей, **захватывающих** каждую цель (см. 18.1.2). Вы получаете контроль над целью, если дружественных моделей, захватывающих эту цель, больше, чем вражеских. Когда вы получаете контроль над целью, она остаётся под вашим контролем до тех пор, пока противник не получит над ней контроль.

18.1.2 ЗАХВАТ ЦЕЛЕЙ

Модель должна находиться в пределах 6 дюймов от цели, чтобы захватить её. Если модели дружественного отряда находятся в пределах 6 дюймов от по крайней мере двух целей, то вам нужно выбрать 1 из этих целей, которую модели этого отряда будут захватывать. Если не сказано обратное, при захватывании целей каждый **монстр** считается за 5 моделей, а каждая модель, имеющая показатель ран, равный по крайней мере 5, и не являющаяся **монстром**, считается за 2 модели.

Если из-за расположения элементов ландшафта цель находится на каком-либо элементе ландшафта, то метка цели устанавливается так, что по горизонтали она соответствует указанной позиции, а по вертикали максимально приближена к полю битвы. Например, если точка размещения цели находится в многоуровневых руинах, то метка цели должна располагаться на их нижнем уровне.

18.2 КОНТРОЛЬ НАД ЭЛЕМЕНТОМ ЛАНДШАФТА

Иногда по плану сражения требуется установить контроль над определённым элементом ландшафта. Защитные элементы ландшафта контролируются тем игроком, чей гарнизон находится внутри (если в защитном элементе нет гарнизона, то никто из игроков его не контролирует). Другие виды элементов ландшафта контролируются по тем же правилам, что и цели (см. 18.1.1), за исключением того, что для захвата элемента ландшафта дружественные модели должны находиться в пределах 3 дюймов от него, а не 6.

Если у модели есть способность, которая позволяет считать её более чем за 1 модель при захвате цели, вы должны использовать эту способность вместо того, чтобы считать её за 5 моделей, если это **монстр**, *или за 2 модели, если её показатель ран равняется по крайней мере 5, и это не* **монстр**.



Вечные Грозорождённые контролируют цель. Считается, что у них 12 моделей расположены в пределах 6 дюймов от цели, так как Лорд-Небожитель на Звёздном Змее считается за 5 моделей, а Рыцарь-Арканум — за 2.

19.0 МАГИ

Магом считается отряд, имеющий на своём боевом свитке ключевое слово **«Маг»**. Вы можете использовать дружественных **магов** для **сотворения** заклинаний, которые они **знают**, во время своей героической фазы или **отмены** заклинания врага во время его героической фазы. Количество заклинаний, которое могут попытаться сотворить или отменить ваши **маги**, указано на их боевых свитках (см. 22.0). Все **маги** знают заклинания **«Магический Снаряд»** и **«Мистический Щит»** (см. 19.2). К тому же, **маги** знают все заклинания из их боевого свитка и боевых свитков длительных заклинаний (см. 19.3) для армии, в которой они находятся.

Иногда способность позволяет модели, не являющейся **магом**, *попытаться сотворить или отменить заклинание. Модели совершают данные действия в соответствии с нижеизложенными правилами, и на них действуют способности, модифицирующие броски на сотворение или отмену заклинания, но они не считаются* **магами** *в отношении остальных правил.*

19.1 СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Во время своей героической фазы вы можете **попытаться сотворить** заклинания с помощью дружественных **магов**. Нельзя попытаться сотворить одно и то же заклинание более одного раза за одну героическую фазу, даже разными **магами**. Чтобы попытаться сотворить заклинание, выберите дружественного **мага**, назовите известные ему заклинания, которые вы собираетесь сотворить, и совершите **бросок на сотворение заклинания** кубиками 2D6. Если бросок на сотворение заклинания больше или равен **сложности сотворения** этого заклинания, то заклинание **сотворено успешно**.

19.1.1 ПРОВАЛ ЗАКЛИНАНИЯ

Если результат (без модификаторов) броска на сотворение заклинания равен 2, заклинание **провалено**. Заклинание не сотворено, заклинатель получает D3 смертельных ран и не может больше пытаться сотворить какие-либо заклинания в этой героической фазе.

19.1.2 ОТМЕНА ЗАКЛИНАНИЙ

Если заклинание сотворено успешно, ваш противник может выбрать 1 из своих **магов** в пределах 30 дюймов от заклинателя, чтобы попытаться отменить сотворённое заклинание до того, как его эффекты вступят в силу. При попытке отменить заклинание сначала скажите, какой **маг** будет это делать. Затем совершите **бросок на отмену заклинания** кубиками 2D6. Если результат броска на отмену заклинания выше, чем результат броска на сотворение заклинания, то заклинание **отменяется** и его эффекты не применяются. Число заклинаний, доступных **магам** для отмены, указано на их боевом свитке. Каждое заклинание можно попытаться отменить лишь 1 раз.

19.2 ЗАКЛИНАНИЯ

У всех заклинаний есть **сложность сотворения** и **эффект**. К тому же, некоторые заклинания имеют **дальность**. К эффектам заклинаний применяются те же правила, что и к эффектам способностей (см. 1.6).

Первое предложение заклинания всегда показывает сложность сотворения заклинания. Оно также покажет дальность заклинания, если таковая имеется. Оставшаяся часть правила — это эффект заклинания.

Магический Снаряд: *Заклинатель вызывает шар потрескивающей магической энергии, который парит над его протянутой рукой, готовый в любой момент устремиться во врага.*

Магический Снаряд — это заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 12 дюймов. В случае успешного сотворения вы можете в начале любой 1 фазы перед вашей следующей героической фазой выбрать 1 вражеский отряд, расположенный в пределах дальности от заклинателя и видимый для него. Этот отряд получит 1 смертельную рану. Если этот отряд расположен в пределах 3 дюймов от заклинателя, он получает D3 смертельных ран вместо 1.

Дальность заклинания всегда измеряется от заклинателя.

Мистический Щит: *Заклинатель создаёт щит из мерцающей энергии для защиты себя или союзника.*

Мистический Щит — это заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 12 дюймов. Если оно успешно сотворено, выберите 1 дружественный отряд, расположенный полностью в пределах дальности заклинателя и видимый для него. Прибавляйте 1 к спас-броскам для атак, нацеленных на этот отряд, до наступления вашей следующей героической фазы.

19.3 ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Длительное заклинание — это магическая сущность, **призываемая** на поле битвы путём прочтения заклинания на её **боевом свитке длительного заклинания** (см. 24.0). Если не сказано обратное, длительное заклинание нельзя атаковать и оно не подвержено эффектам способностей. Вы можете перемещать модели сквозь длительное заклинание так, будто его нет, но модель не может остановиться в нем.

Используемый боевой набор определит, можете ли вы включать в свою армию длительные заклинания. Длительные заклинания, которые вы включаете в армию, не расставляются на поле битвы до тех пор, пока вы их не призовёте.

19.3.1 ПРИЗЫВ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

В вашей героической фазе вы можете попытаться **призвать** 1 длительное заклинание каждым из дружественных **магов**. Когда заклинание по призыву длительного заклинания сотворено успешно и не отменено противником, длительное заклинание размещается на поле битвы так, как описано в его боевом свитке. Если есть какие-то препятствия, не позволяющие разместить длительное заклинание, попытка сотворения считается неудачной.

Вы не можете попытаться призвать более 1 длительного заклинания одним и тем же **магом** *в один и тот же ход, даже если он может сотворить более 1 заклинания во время героической фазы.*

19.3.2 РАССЕИВАНИЕ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

В начале героической фазы каждый игрок может попытаться **рассеять** 1 длительное заклинание каждым из дружественных **магов** или **жрецов**. Игрок, которому принадлежит право хода, предпринимает попытку первым. Если **маг** предпринимает попытку рассеять длительное заклинание, то в этой героической фазе он может попытаться сотворить или отменить на 1 заклинание меньше. Если **жрец** предпринимает попытку рассеять длительное заклинание, то в этой героической фазе он может прочитать на 1 молитву меньше. Один и тот же игрок не может предпринять попытку рассеять одно и то же длительное заклинание больше 1 раза за фазу.

При попытке рассеять длительное заклинание выберите 1 длительное заклинание в пределах 30 дюймов от дружественного **мага** или **жреца**, который может его видеть. Затем совершите **бросок на рассеивание заклинания** кубиками 2D6. Если результат броска выше сложности сотворения этого длительного заклинания, то оно **рассеивается** и выводится из игры. Длительное заклинание нельзя вновь призвать в тот же ход, в который оно было выведено из игры.

Заклинание для призыва длительного заклинания считается заклинанием. Таким образом, оно считается 1 заклинанием, которое **маг** *может сотворить в вашей героической фазе.*

19.3.3 ВЫВЕДЕНИЕ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ ИЗ ИГРЫ

Длительное заклинание остаётся в игре до тех пор, пока оно не будет выведено из игры. Длительное заклинание выводится из игры, если:

а) Длительное заклинание было рассеяно.
б) Длительное заклинание соприкасается с краем поля битвы после того, как оно было передвинуто.
в) Используется метод из боевого свитка длительного заклинания, позволяющий вывести его из игры.

После того как длительное заклинание было выведено из игры, его можно призвать вновь, если заклинание из его боевого свитка будет успешно сотворено во время другой героической фазы (его нельзя разместить в тот же ход, когда оно было выведено из игры).

19.4 ОТРЯДЫ МАГОВ

Маги обычно являются отрядами, состоящими из 1 модели. Если в отряде с ключевым словом «**Маг**» состоит более 1 модели, то считается, что весь отряд состоит из одного **мага**. Также вам придётся выбирать 1 модель из отряда, которая будет пытаться сотворить или отменить заклинание. Определяйте дальность и видимость для попытки от этой модели.

Расстояние, которое может пройти хищное длительное заклинание, будет указано в его боевом свитке. Некоторые хищные длительные заклинания могут летать — это также будет указано в боевом свитке. Длительное заклинание передвигается как модель, если не сказано обратное.

19.5 ХИЩНЫЕ ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

Многие длительные заклинания неподвижны и после призыва не меняют своё местонахождение. Однако некоторые из них могут перемещаться по полю битвы. Они обозначены в своих боевых свитках как **хищные длительные заклинания**. Хищные длительные заклинания перемещаются в конце героической фазы. Если у игроков есть способности, которые можно использовать в конце героической фазы, то их следует использовать после того, как хищные длительные заклинания передвинутся.

19.5.1 УПРАВЛЕНИЕ ХИЩНЫМИ ДЛИТЕЛЬНЫМИ ЗАКЛИНАНИЯМИ

Перед перемещением хищных длительных заклинаний вам сперва нужно определить, какие из них являются **управляемыми**, а какие — **дикими**. Хищными длительными заклинаниями, расположенными в пределах 30 дюймов от призвавшей их модели, управляет эта модель. **Маг** может управлять 1 хищным длительным заклинанием за героическую фазу. Если имеется более 1 хищного длительного заклинания, которым может управлять дружественный **маг**, вам нужно будет выбрать одно из них. Неуправляемые хищные длительные заклинания являются дикими.

19.5.2 ДВИЖЕНИЕ ДИКИХ ХИЩНЫХ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ

После определения управляемости хищных длительных заклинаний тот игрок, которому принадлежит право хода, двигает все хищные длительные заклинания, которыми управляют его **маги**. Противник делает то же самое. Когда все управляемые хищные длительные заклинания передвинутся, игроки, начиная с того, кому принадлежит право хода, по очереди выбирают 1 дикое хищное длительное заклинание для перемещения, пока все дикие хищные длительные заклинания не будут перемещены. Игрок должен выбрать дикое хищное длительное заклинание для перемещения, если таковые имеются. Нельзя выбирать уже двигавшиеся в этой фазе заклинания.

Когда игрок выбирает дикое хищное длительное заклинание для перемещения, считается, что он управляет этим заклинанием до начала следующей героической фазы. Всеми прочими длительными заклинаниями управляет призвавший их игрок.

20.0 ЖРЕЦЫ

Жрецом считается отряд, на боевом свитке которого написано ключевое слово **«Жрец»**. Во время вашей героической фазы каждый дружественный **жрец** может **прочитать** 1 молитву, которую он **знает**. Все **жрецы** знают молитвы **«Благословение»** и **«Поражение»**. К тому же, **жрецы** знают все молитвы из их боевого свитка и боевых свитков сущностей (см. 20.3) для армии, в которой они находятся.

20.1 ЧТЕНИЕ МОЛИТВ

В вашей героической фазе дружественные **жрецы** могут **читать** молитвы. Нельзя пытаться прочитать одну и ту же молитву более одного раза за одну героическую фазу, даже разными **жрецами**. Чтобы прочитать молитву, выберите дружественного **жреца**, скажите, какую молитву он будет читать и затем совершите **бросок молитвы**. Если бросок молитвы равен или превышает **значение ответа** молитвы, то молитва **услышана**.

20.1.1 СВЯТОЙ ГНЕВ

Если результат броска молитвы (без модификаторов) равен 1, **жрец** подвергается действию **святого гнева**. Молитва остаётся без ответа, а зачитавший её **жрец** получает 1 смертельную рану.

20.2 МОЛИТВЫ

У всех молитв есть **значение ответа** и **эффект**. К тому же, некоторые молитвы имеют **дальность**. К эффектам молитвы применяются те же правила, что и к эффектам способностей (см. 1.6).

Дальность молитвы всегда измеряется от молящегося.

Благословение: *Жрец взывает к богам, моля о защите верующих.*

Благословение — это молитва со значением ответа, равным 4, и дальностью 12 дюймов. Если молитва успешно услышана, выберите 1 дружественный отряд, расположенный полностью в пределах дальности молящегося и видимый для него. До начала вашей следующей героической фазы у этого отряда есть барьер со значением 6+.

Поражение: *Жрец взывает к богам, чтобы уничтожить еретика.*

Поражение — это молитва со значением ответа, равным 2, и дальностью 48 дюймов. Если молитва услышана, выберите 1 вражеского **жреца**, расположенного в пределах дальности молящегося и видимого для него. Этот вражеский **жрец** получает 1 смертельную рану. Если результат броска молитвы равен по крайней мере 6, вражеский **жрец** получает D3 смертельных ран вместо 1.

20.3 СУЩНОСТИ

Сущность — это святая сила, **призываемая** на поле битвы чтением молитв на её **боевом свитке сущности** (см. 24.0). Если не сказано обратное, сущность нельзя атаковать и она не подвержена эффектам способностей. Вы можете перемещать модели сквозь сущность так, будто её нет, но модель не может остановиться в ней. Сущности находятся под контролем призвавшего их игрока.

20.3.1 ПРИЗЫВ СУЩНОСТЕЙ

В вашей героической фазе вы можете попытаться **призвать** 1 сущность каждым из дружественных **жрецов**. Когда молитва призыва сущности услышана, сущность располагается на поле битвы так, как написано в её боевом свитке. Если есть какие-то препятствия, не позволяющие разместить сущность, считается, что молитва осталась без ответа.

20.3.2 ИЗГНАНИЕ СУЩНОСТЕЙ

В начале вашей героической фазы вы можете попытаться **изгнать** 1 сущность с помощью каждого дружественного **жреца** вместо прочтения молитвы этим **жрецом** в этой фазе. Один и тот же игрок не может предпринять попытку изгнания одной и той же сущности больше одного раза за фазу.

Жрецы *могут пытаться рассеять вражеские длительные заклинания и изгнать сущности, но* **маги** *могут только рассеивать вражеские длительные заклинания.*

При попытке изгнать сущность, выберите 1 сущность в пределах 48 дюймов от дружественного **жреца**, который может её видеть. Затем совершите **бросок на изгнание**. Если результат броска выше значения ответа этой сущности, то она **изгоняется** и выводится из игры. Сущность нельзя вновь призвать в тот же ход, в который она была выведена из игры.

20.3.3 ВЫВЕДЕНИЕ СУЩНОСТЕЙ ИЗ ИГРЫ

Сущность остаётся в игре до тех пор, пока она не будет выведена из игры. Сущность выводится из игры, если:

а) Сущность была изгнана.
б) Сущность соприкасается с краем поля битвы после того, как она была передвинута.
в) Используется метод из боевого свитка способности лояльности, позволяющий вывести её из игры.

Вы не можете использовать одно и то же неистовство монстра более 1 раза в одной и той же фазе, но вы можете использовать максимум 4 неистовства монстра за 1 фазу (если у вас достаточно **монстров** *в армии).*

21.0 МОНСТРЫ

Монстром считается отряд, на боевом свитке которого написано ключевое слово **«Монстр»**.

21.1 НЕИСТОВСТВО МОНСТРА

В конце фазы атаки каждый игрок может применить 1 **неистовство монстра** из списка внизу с использованием каждого дружественного **монстра**. Игрок, которому принадлежит право хода, применяет все доступные неистовства монстра первым. Один и тот же игрок не может применить одно и то же неистовство монстра более 1 раза за одну фазу. К эффектам неистовства монстра применяются те же правила, что и к эффектам способностей (см. 1.6).

НЕИСТОВСТВА МОНСТРОВ



Рык: Выберите 1 вражеский отряд, расположенный в пределах 3 дюймов от этой модели, и бросьте кубик. Если выпадет 3+, то этот отряд не может отдавать или получать приказы в текущей фазе ближнего боя.



Растаптывание: Выберите 1 вражеский отряд, не являющийся **монстром** и расположенный в пределах 3 дюймов от этой модели, и бросьте кубик. Если выпадает 2+, этот отряд получает D3 смертельных ран.



Дуэль титанов: Выберите 1 вражеского **монстра**, расположенного в пределах 3 дюймов от этой модели. Прибавьте 1 к броскам на попадание этой модели, которые направлены на выбранного вражеского **монстра**, до конца текущей фазы ближнего боя.



Разбить вдребезги: Выберите 1 элемент ландшафта фракции или защитный элемент ландшафта, расположенный в пределах 3 дюймов от этой модели, и бросьте кубик. Если выпадет 3+, защитный элемент ландшафта разрушается (см. 17.2.3), а на элементе ландшафта фракции перестают применяться правила боевого свитка до конца битвы.

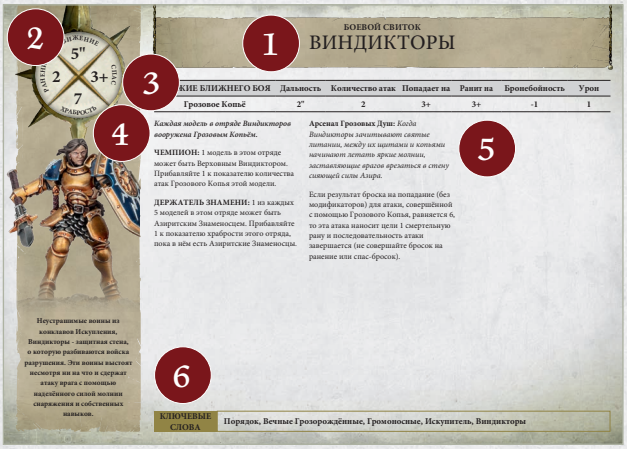


Правила неистовства монстра отражают то, что тело некоторых существ само по себе является оружием. Некоторых из этих Ангоров однозначно раздавит Бастиладон, если он понесётся на них!

22.0 БОЕВЫЕ СВИТКИ

Каждый набор миниатюр «Citadel Miniatures» из игр «Warhammer Age of Sigmar» имеет свой **боевой свиток**, в котором содержится вся информация, необходимая для использования этих миниатюр в игре в качестве отряда.

22.1



При перевыпуске боевого свитка новая версия имеет преимущество перед всеми версиями с более ранней датой публикации или без даты публикации.

1. Название
2. Показатели (модель)
3. Показатели (оружие)
4. Описание
5. Способности
6. Ключевые слова

НАЗВАНИЕ И ТИП

В верхней части каждого боевого свитка указано **название**, которое соответствует названию моделей, образующих отряд. Отряды, использующие один и тот же боевой свиток, считаются относящимися к одному **типу**.

Если для показателя указано «См. ниже», значит, в боевой свиток включена способность, объясняющая, как определить данный показатель или что нужно сделать вместо использования данного показателя.

22.2 ПОКАЗАТЕЛИ

Боевые свитки содержат набор **показателей**, связанных с правилами, определяющими использование модели в игре.

22.2.1 МОДИФИКАТОРЫ ПОКАЗАТЕЛЕЙ

Результат показателя после использования модификаторов не может быть меньше 0.

22.2.2 МОДИФИКАТОРЫ БРОНЕБОЙНОСТИ

В то время как большинство модификаторов прибавляются к значению показателя или отнимаются от него, показатель бронебойности **улучшается** либо **ухудшается**. Результат показателя после использования модификаторов не может быть хуже чем «-».

Пример: Показатель бронебойности -1, который улучшается на 1, станет показателем бронебойности -2. Показатель бронебойности -1, который ухудшается на 1, станет показателем бронебойности «-».

22.2.3 ПОКАЗАТЕЛЬ «СПАС», РАВНЫЙ «-»

Показатель «Спас», равный «-», означает, что при совершении спас-броска нужно, чтобы вам выпало значение «7» или более. В большинстве случаев это невозможно, поэтому бросок совершать не требуется. Но иногда благодаря модификаторам получение значения «7» возможно, в таких случаях вы можете попытаться совершить бросок.

22.2.4 СЛУЧАЙНЫЕ ПОКАЗАТЕЛИ

Иногда для показателей движения, дальности, количества атак или урона в боевом свитке может быть указано значение **броска на случайный показатель** вместо фиксированного значения. В таком случае значение показателя будет генерироваться каждый раз, когда вам понадобится этот показатель, как описано ниже. Если к такому случайному показателю применяется модификатор, сначала определите значение показателя, а затем примените к нему требуемый модификатор.

Сначала используйте модификаторы, на которые значение делится или умножается, а затем — модификаторы, которые прибавляются к значению или отнимаются от него.

Случайный показатель движения: Если вам нужно узнать случайный показатель движения отряда, совершите бросок на случайный показатель, указанный в боевом свитке отряда. Результат этого броска будет считаться показателем движения для всех моделей отряда до конца текущей фазы.

Пример: Для показателя движения отряда может быть указано 2D6 дюймов или для показателя урона оружия может быть указано D3.

Если вы совершаете несколько атак со случайными значениями показателей количества атак или урона, сгенерируйте показатели по отдельности для каждого оружия, а затем сложите их вместе.

Случайный показатель дальности: Если вам нужно узнать случайный показатель дальности для оружия, используемого отрядом, совершите бросок на случайный показатель, указанный в боевом свитке отряда. Результат этого броска будет считаться показателем дальности для каждой единицы оружия данного типа, используемой каждой моделью отряда до конца текущей фазы.

Случайный показатель количества атак или урона: Если вам нужно узнать случайный показатель количества атак или урона для оружия, используемого отрядом при совершении атаки, совершите бросок на случайный показатель, указанный в боевом свитке отряда. Результат этого броска будет считаться соответствующим показателем ***для совершаемой атаки***. Если вам нужно узнать значение случайного показателя количества атак или урона для оружия не во время его использования при совершении атаки, примите его за 1.

22.3 ОПИСАНИЕ

Все боевые свитки включают в себя **описание**, которое укажет вам, какое оружие используют модели в отряде. Оно также может содержать в себе другую важную информацию, например, указание на то, является ли отряд **магом**.

22.3.1 СРЕДСТВА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ, КОМПАНЬОНЫ И КОМАНДА

Иногда в описаниях боевого свитка может быть указано наличие у моделей в отряде **средств передвижения**, **компаньонов** или **команды**. Когда модель атакует, её средство передвижения, компаньоны или команда также совершают атаку, а когда модель выводится из игры, то это же касается и её средства передвижения, компаньонов и команды. К компаньонам и команде применяются те же правила, что и к средствам передвижения.

Модели-командиры должны быть представлены соответствующими миниатюрами «Citadel Miniatures». Предполагается, что такие модели вооружены таким же оружием, как и остальные модели отряда, если не указано иное, даже в том случае, когда оружие не показано на самой модели.

22.3.2 МОДЕЛИ-КОМАНДИРЫ

В состав некоторых отрядов могут входить **чемпионы с уникальными именами**, **знаменосцы** или **музыканты**. Они все именуются **моделями-командирами**, и в боевом свитке могут быть указаны улучшения или способности, применимые к ним, только если они входят в состав отряда.

22.3.3 ВАРИАНТЫ ОРУЖИЯ И УЛУЧШЕНИЙ

Во многих боевых свитках указаны **варианты оружия** или **улучшений** для «1 из каждых *x*» моделей. В таком случае такое оружие или улучшение не может быть применено, если в отряде меньше «*x*» моделей.

22.4 СПОСОБНОСТИ

Большинство боевых свитков включают одну **способность** или более (см. 1.6). Вы должны применять правила, указанные в боевом свитке отряда, если такой отряд является частью вашей армии. Раздел способностей также будет включать в себя информацию о любых способностях командующего или о магии, которую может использовать отряд.

22.5 ТАБЛИЦЫ УРОНА

Некоторые боевые свитки включают в себя **таблицы урона**, которые используются для определения одного или нескольких значений для модели, например, значений показателей модели и её оружия или значений способностей, указанных в её боевом свитке. Для определения таких значений сверяйтесь с количеством ран, нанесённых данной модели.

Полученные раны	Движение
0-4	12 дюймов
5-8	11 дюймов
9-12	10 дюймов
13-16+	8 дюймов

22.6 КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Каждый боевой свиток включает в себя перечень **ключевых слов**, применимых к отряду, описываемому этим свитком, а также к каждой модели в отряде (см. 1.3.2). Иногда у вас будет возможность давать отряду новое ключевое слово на время битвы. В таком случае во время битвы с отрядом следует обращаться так, будто в его боевом свитке есть это ключевое слово.

23.0 БОЕВЫЕ СВИТКИ ЛАНДШАФТА ФРАКЦИИ

Информация, необходимая для использования элемента ландшафта фракции в битве, содержится в его **боевом свитке ландшафта фракции**.

23.1 НАЗВАНИЕ

В верхней части каждого боевого свитка ландшафта фракции указано **название**, которое соответствует названию элемента или группы элементов местности, представляющих собой этот элемент ландшафта.

23.2 РАССТАНОВКА

Все боевые свитки ландшафта фракции включают инструкции по **расстановке**. В них описывается, состоит ли элемент ландшафта из одного или нескольких элементов местности, а также указывается, как их нужно расставлять на поле битвы. Инструкции по расстановке могут также включать в себя и другую важную информацию о том, как использовать данный элемент ландшафта фракции в игре.

23.3 ПРАВИЛА ЛАНДШАФТА

Боевые свитки ландшафта фракции включают в себя список **правил ландшафта**, относящихся к данному элементу ландшафта помимо любых других правил ландшафта, которые могут к нему относиться. К эффектам правил ландшафта применяются те же правила, что и к эффектам способностей (см. 1.6).



1. Название
2. Расстановка
3. Правила ландшафта

24.0 БОЕВЫЕ СВИТКИ ДЛИТЕЛЬНЫХ ЗАКЛИНАНИЙ И СУЩНОСТЕЙ

Информация, необходимая для использования длительного заклинания в битве, содержится в его **боевом свитке длительного заклинания**. Точно так же информация, необходимая для использования сущности в битве, содержится в её **боевом свитке сущности**.

24.1 НАЗВАНИЕ

В верхней части каждого боевого свитка длительного заклинания или сущности указано **название**, которое соответствует названию миниатюры или группы миниатюр, представляющих собой длительное заклинание или сущность.

24.2 ЧАСТИ

Здесь указано, состоит ли длительное заклинание или сущность из нескольких **частей**. У каждой такой части будет собственная подставка, и все части вместе будут считаться одним длительным заклинанием или одной сущностью. В боевом свитке будет разъяснено, как такие части должны расставляться.

24.3 ПРИЗЫВ

В этой части боевого свитка указаны заклинание или молитва, используемые для призыва этого длительного заклинания или сущности.

24.4 СПОСОБНОСТИ

Боевые свитки длительных заклинаний и сущностей включают в себя **способности**, которыми обладают длительное заклинание или сущность.



1. Название
2. Части
3. Призыв
4. Способности

Эффекты способностей длительного заклинания или сущности — это не то же самое, что эффекты от заклинаний или молитв. Следовательно, способности, позволяющие отряду игнорировать эффекты заклинания или молитвы, не будут на них действовать. Например, могущественный артефакт, позволяющий владельцу игнорировать эффекты заклинаний, не позволит ему игнорировать эффекты способностей длительных заклинаний.

При перевыпуске профилей Генерального Сражения новая версия имеет преимущество перед версиями с более ранней датой публикации или без даты публикации.

1. Фракция
2. Тип
3. Размер отряда
4. Очки
5. Роль на поле битвы
6. Примечания

Профиль Генерального Сражения Освободителей можно найти в таблице фракции Вечных Грозорождённых.

Если отряд достиг своего максимального размера, то во время битвы в него не могут быть включены новые модели, и любые модели, которые должны были быть в него включены, будут выведены их игры.

25.0 ПРОФИЛИ ГЕНЕРАЛЬНОГО СРАЖЕНИЯ

У каждого отряда из игр «Warhammer Age of Sigmar» есть свой **профиль Генерального Сражения**. Профили Генерального Сражения можно найти в последнем выпуске книги «Профили Генерального Сражения». Кроме того, каждая книга войны включает в себя профили Генерального Сражения для всех описываемых в ней отрядов. Профили Генерального Сражения понадобятся вам при формировании армии (см. 1.4).

1 STORMCAST ETERNALS				
WARSCROLL (2)	UNIT SIZE (3)	POINTS (4)	BATTLEFIELD ROLE (5)	NOTES (6)
Vindictors	5	140	Battleline	
Yndrasta, the Celestial Spear	1	300	Leader	Single, Unique
Knight-Arcanum	1	150	Leader	Single
Knight-Vexillor with Banner of Apotheosis	1	125	Leader	Single
Lord-Imperatant	1	160	Leader	Single
Annihilators	3	190		
Praetors	3	155		

25.1 ФРАКЦИЯ

Профили Генерального Сражения представлены в виде таблиц, каждая из которых содержит профили для одной **фракции** (см. 1.1).

25.2 ТИП

В первой ячейке профиля Генерального Сражения указывается **тип** отряда, для которого предназначен данный профиль (см. 22.1).

25.3 РАЗМЕР ОТРЯДА

В данной ячейке указывается минимальное число моделей в отряде. Когда вы выбираете отряд для своей армии, число моделей в нем должно соответствовать указанному здесь минимальному числу моделей, в противном случае он может быть включён только в качестве **слабого** отряда либо **усиленного** отряда (см. ниже).

25.3.1 СЛАБЫЕ ОТРЯДЫ

Слабый отряд — это отряд, число моделей в котором меньше минимального числа моделей для данного отряда.

25.3.2 УСИЛЕННЫЕ ОТРЯДЫ

Усиленный отряд — это отряд, число моделей в котором в 2 раза превышает минимальное число моделей для данного отряда. Если вы можете включить усиленный отряд в свою армию, вы можете дважды усилить отряды с ролью «Основной отряд». **Дважды усиленный** отряд — это отряд, в котором число моделей в 3 раза превышает минимальное число моделей для данного отряда. Такой отряд считается за 2 при подсчёте числа усиленных отрядов, которые вы можете включить в свою армию. Если в описании отряда говорится, что он представлен единственной моделью, такой отряд нельзя усилить.

25.4 СТОИМОСТЬ В ОЧКАХ

В данной ячейке указана **стоимость в очках** для отряда с данным профилем Генерального Сражения. Очки стоимости используются в некоторых боевых наборах при формировании армии. Например, в боевом наборе может говориться, что вы можете включить в свою армию отряды общей стоимостью 1000 очков.

В таком случае, потратив соответствующее число очков, вы сможете включить в армию 1 отряд данного типа с любыми указанными для него вариантами улучшений на ваш выбор. Если вы включаете в армию усиленный отряд, удвойте значение стоимости такого отряда. Если же вы включаете дважды усиленный отряд, умножьте значение стоимости такого отряда на 3. Если же вы хотите включить в армию слабый отряд, вы всё равно должны потратить то же число очков, что и для отряда с минимальным числом моделей.

25.5 РОЛЬ НА ПОЛЕ БИТВЫ

Некоторым отрядам может быть назначена одна или несколько **ролей на поле битвы**, что отражено в данной ячейке профиля Генерального Сражения отряда. Иногда в боевом наборе или в плане сражения может быть указано ограничение на количество отрядов с определённой ролью на поле битвы или требование включить в армию отряд с определённой ролью на поле битвы. Например, в боевом наборе может говориться, что у вас должен быть как минимум 1 отряд с ролью «Лидер» и не может быть более 3 отрядов с ролью «Исполин».

25.5.1 РОЛИ НА ПОЛЕ БИТВЫ С УСЛОВИЯМИ

Иногда в колонке «Примечания» профиля Генерального Сражения может содержаться указание изменить роль отрядов данного типа на поле битвы при достижении определённых условий. Например, выбор определённой модели в качестве генерала может означать, что роль определённого отряда на поле битвы будет изменена на «Основной отряд». В таких случаях, если не указано иное, отряд теряет все свои роли, указанные в колонке «Роль на поле битвы» в профиле Генерального Сражения, и вместо этого получает роль на поле битвы, указанную в Примечаниях.

Пример: Королевские Террогейсты в армии Дворов Пожирателей Плоти из подфракции Хрящекровов становятся «Основным отрядом». Их отряд больше не является «Исполином», как указано в колонке «Роль на поле битвы» их профиля Генерального Сражения.

Отряд, получивший роль на поле битвы с условием, сохраняет её на всём протяжении битвы, даже если условия, требуемые для получения этой роли, изменились (например, ваш генерал был убит).

25.6 ПРИМЕЧАНИЯ

Данная ячейка содержит любые особые правила, применяемые, если вы хотите включить отряд, использующий данный профиль Генерального Сражения, в свою армию.

25.6.1 УНИКАЛЬНЫЙ И ОДИНОЧНЫЙ ОТРЯДЫ

Если в профиле Генерального Сражения в колонке «Примечания» говорится, что отряд «**уникальный**», это значит, что вы не можете включить более 1 отряда данного типа в свою армию. Если же говорится, что отряд «**одиночный**», это значит, что отряд данного типа не может быть усилен.

25.7 ЛАНДШАФТ, ДЛИТЕЛЬНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И СУЩНОСТИ

Таблицы профилей Генерального Сражения фракции также включают в себя ландшафт фракции, длительные заклинания и сущности, являющиеся частью данной фракции (при их наличии).

25.8 СОЮЗНИКИ

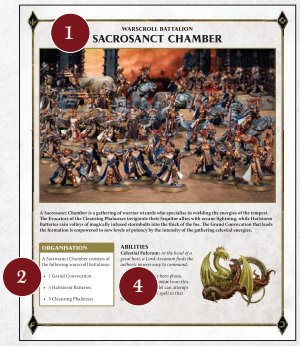
Под таблицей профилей Генерального Сражения фракции находится список **союзников**, которые могут быть включены в армию данной фракции (см. 27.1). В списке союзников указывается, из каких фракций вы можете набирать союзные отряды, а также какие возможные ограничения применяются при их использовании. Союзные отряды не могут быть генералами.

26.0 БАТАЛЬОНЫ

Батальоны — это формирования, состоящие из особых отрядов и дающие вам доступ к дополнительным способностям. Выделяют два типа батальонов: **батальоны боевых свитков** и **основные батальоны**. В используемом вами боевом наборе будет сказано, можете ли вы использовать батальоны, и если да, какие типы батальонов вы можете использовать. Батальоны формируются после того, как вы сформировали свою армию.

При перевыпуске батальона боевых свитков новая версия имеет преимущество перед версиями с более ранней датой публикации или без даты публикации.

Батальон боевых свитков



1. Название
2. Организация
3. Значки отряда
4. Способности
5. Значок способности

Основной батальон



Как правило, один отряд может входить в состав только одного батальона. Однако некоторые очень большие батальоны могут включать в себя другие, меньшие батальоны. В таком случае один и тот же отряд может оказаться в двух разных батальонах одновременно.

26.1 ОРГАНИЗАЦИЯ

Каждый батальон состоит из отрядов вашей армии и может использоваться, только если соответствующие отряды вашей армии доступны. В разделе **организация** перечисляются отряды, которые могут или должны быть включены в батальон.

В батальоне боевых свитков отряды перечисляются в виде типов отрядов или ключевых слов. Например, «1 отряд Освободителей» означает отряд, использующий боевой свиток Освободителей, в то время как «1 отряд **Паладинов**» означает отряд, в боевом свитке которого есть ключевое слово **«Паладин»**.

В основном батальоне отряды указываются с помощью **значков отрядов**. Чтобы определить, какими значками обозначен какой отряд, обратитесь к подсказке справа. Отряды, которые должны быть включены в батальон, обозначены значками **обязательных** отрядов, а отряды, которые могу быть включены в батальон, обозначены значками **дополнительных** отрядов.

26.2 СПОСОБНОСТИ БАТАЛЬОНА

У каждого батальона есть одна **способность батальона** или более. Способности батальона используются таким же образом, как и способности в боевых свитках (см. 1.6).

Способности батальона боевых свитков указаны в боевом свитке батальона. Способности основного батальона обозначаются с помощью **значков способностей батальона**. Чтобы определить, какими значками обозначена какая способность батальона, обратитесь к подсказке справа. Если несколько значков способностей батальона разделены знаком «/», вы должны выбрать, какой из способностей будет обладать батальон, когда включаете батальон в свою армию.

Правило одновременной расстановки применяется только к основным батальонам, имеющим значок способности батальона «Единые».

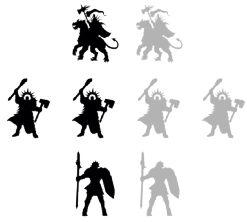
26.2.1 ОДНОВРЕМЕННАЯ РАССТАНОВКА

Если у основного батальона есть значок **«Единые»** (см. справа), тогда после того как вы выставили один отряд из батальона, вы должны будете затем выставить ***все*** остальные отряды батальона один за другим. Вы не можете выставлять отряды, не входящие в батальон, пока все отряды батальона не будут выставлены. Кроме того, если в инструкциях расстановки битвы говорится, что игроки должны по очереди выставлять отряды по одному, то после того как вы выставили один отряд из батальона, вы также должны будете выставить ***все*** остальные отряды батальона один за другим до того, как ваш противник сможет выставить следующий отряд.

26.3 ОСНОВНЫЕ БАТАЛЬОНЫ

Вы можете включать в свою армию любые из следующих батальонов, если в используемом вами боевом наборе говорится, что вы можете использовать основные батальоны.

ВОЕНАЧАЛЬНИК



БОЕВОЕ ПОДРАЗДЕЛЕНИЕ



МОЩНАЯ АРТИЛЛЕРИЯ



АВАНГАРД



НАРУШИВШИЙ ГРАНИЦУ



СВИТА КОМАНДУЮЩЕГО



ЗНАЧКИ ОТРЯДОВ *(Обязательный/ дополнительный)*

Командир: Лидер

Помощник командира: Лидер с показателем ран меньше 10

Войско: Отряд, не являющийся Лидером, Артиллерией или Исполином

Артиллерия: Артиллерия

Монстр: Исполин, не являющийся Лидером

ЗНАЧКИ СПОСОБНОСТЕЙ БАТАЛЬОНА

Единые: Одновременная расстановка (см. 26.2.1).

Эксперт: Один раз за битву 1 отряд из батальона может получить команду «Сконцентрированная атака» или «Сконцентрированная защита» без отдачи приказа и без затраты очков командования.

Великолепные: Когда вы выбираете усилители для своей армии (см. 27.3), вы можете выбрать 1 дополнительный усилитель.

Убийцы: Один раз за битву 1 отряд из этого батальона может получить команду «Сконцентрированная атака» или «Задать жару» без отдачи приказа и без затраты очков командования.

Стратеги: Один раз за битву, когда вы получаете очки командования в начале вашей героической фазы, вы можете получить 1 дополнительное очко командования.

Быстрые: Один раз за битву 1 отряд из этого батальона может получить команду «Бегом марш» или «К победе» без отдачи приказа и без затраты очков командования.

27.0 СПОСОБНОСТИ ЛОЯЛЬНОСТИ

Если все отряды вашей армии относятся к одной фракции, вы можете использовать **способности лояльности** данной фракции. Способности лояльности подразделяются на два типа: **боевые черты** и **усилители**. Списки способностей лояльности включены в книги войны, выпущенные для «Warhammer Age of Sigmar», а списки **универсальных усилителей**, которые могут использоваться любой армией, включены в секцию 27.5.

Армия, состоящая из двух или более фракций (не включая союзников), не может использовать способности лояльности, если не указано иное.

27.1 СОЮЗНЫЕ ОТРЯДЫ

Каждый 1 из 4 отрядов вашей армии может быть союзным (см. 25.8). Союзные отряды игнорируются при определении того, относятся ли отряды вашей армии к одной фракции.

Если все отряды в вашей армии относятся к фракции Вечных Грозорождённых, то вашу армию можно назвать армией «Вечных Грозорождённых». Точно так же, если все отряды в вашей армии относятся к фракции Оссиархских Костяных Жнецов, вашу армию можно будет назвать «армией Оссиархских Костяных Жнецов» и т. д.

27.2 БОЕВЫЕ ЧЕРТЫ

Большинство **боевых черт** — это способности, которые могут использоваться всеми или некоторыми отрядами армии. Однако у многих боевых черт есть и другие эффекты, например, изменение способа формирования армии или разрешение игроку призвать новые отряды во время битвы.

27.2.1 ПОДФРАКЦИИ

В некоторые фракции входит одна или несколько **подфракций**. В боевых чертах фракции говорится, можете ли вы выбрать подфракцию для своей армии, и как это сделать.

Если вы выберете для своей армии определённую подфракцию, ваша армия всё ещё будет считаться армией той фракции, к которой относится выбранная вами подфракция. Например, если вы выберете для своей армии подфракцию «Молоты Сигмара», ваша армия будет одновременно армией Вечных Грозорождённых и армией Молотов Сигмара.

27.3 УСИЛИТЕЛИ

В каждый список способностей лояльности входит определённое число **усилителей**, которые даются определённым отрядам армии. Усилители включают в себя **черты командующего**, **могущественные артефакты**, **ветви заклинаний**, **книги молитв**, **черты средств передвижения**, **триумфы**, а также один или несколько списков **уникальных усилителей**.

Усилители выбираются после того, как вы выбрали батальоны для своей армии (см. 26.0). Вы всегда можете взять по 1 усилителю для каждого типа отрядов своей армии, а также батальоны или используемые вами боевые наборы могут позволить вам использовать дополнительные усилители для своей армии.

Если согласно правилу вы должны дать уникальному отряду усилитель, такой отряд не сможет использовать его во время битвы, и усилитель не возымеет эффекта.

27.3.1 ОГРАНИЧЕНИЯ НА ИСПОЛЬЗОВАНИЕ УСИЛИТЕЛЕЙ

Если не сказано иное, усилители не могут даваться уникальным (см. 25.6.1) или союзным отрядам. Кроме того, если не сказано иное, могущественные артефакты и черты командующего, влияющие на атаки, совершаемые дружественными моделями, не влияют на атаки, совершаемые их средствами передвижения.

27.3.2 ЧЕРТЫ КОМАНДУЮЩЕГО

Каждый раз, когда вы получаете усилитель — **черту командующего**, вы можете выбрать 1 черту командующего и дать её своему генералу. Вы никогда не сможете выбрать более 1 черты командующего для своей армии, и черта командующего может даваться только генералу, являющемуся **героем**.

27.3.3 МОГУЩЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ

Каждый раз, когда вы получаете усилитель — **могущественный артефакт**, вы можете выбрать 1 могущественный артефакт и дать его **герою** в своей армии. У **героя** не может быть более 1 могущественного артефакта.

*В большей части правил для могущественных артефактов говорится о его **владельце**. Владелец — это модель, которой был дан этот могущественный артефакт (см. примеры в разделе 27.5.2).*

27.3.4 ВЕТВИ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждый раз, когда вы получаете усилитель — **ветвь заклинаний**, вы можете выбрать по 1 заклинанию для каждого **мага** в своей армии из любой ветви заклинаний, доступной для этого **мага** (вы можете выбрать разные заклинания из разных ветвей заклинаний для разных **магов**). Каждый **маг** будет знать выбранное вами для него заклинание в дополнение к другим известным ему заклинаниям.

*Получение усиления — ветви заклинаний позволяет **каждому** **магу** в вашей армии узнать 1 заклинание из ветви заклинаний.*

27.3.5 КНИГИ МОЛИТВ

Каждый раз, когда вы получаете усилитель — **книгу молитв**, вы можете выбрать по 1 молитве для каждого **жреца** в своей армии из любой книги молитв, доступной для этого **жреца** (вы можете выбрать разные молитвы из разных книг молитв для разных **жрецов**). Каждый **жрец** будет знать выбранную вами для него молитву в дополнение к другим известным ему молитвам.

*Получение усиления — книги молитв позволяет **каждому** **жрецу** в вашей армии узнать 1 молитву из книги молитв.*

27.3.6 ТРИУМФЫ

Каждый раз, когда вы получаете усилитель — **триумф**, вы можете выбрать 1 триумф для своей армии. Каждый выбранный вами триумф может быть использован только один раз за битву, и может использоваться только в том случае, если общее количество очков вашей армии меньше, чем у вашего противника.

Если вам разрешено взять более 1 триумфа, то вы можете при желании выбрать один и тот же триумф несколько раз.

27.3.7 УНИКАЛЬНЫЕ УСИЛИТЕЛИ

Некоторые списки способностей лояльности включают в себя **уникальные усилители**. В каждом списке уникальных усилителей объясняется, как вы можете использовать один или несколько из них в своей армии.

27.4 СПОСОБНОСТИ ЛОЯЛЬНОСТИ ПОДФРАКЦИИ

Иногда правила подфракции могут дать вам доступ к новому списку способностей лояльности. Если способности лояльности подфракции включают в себя черту командующего и у генерала вашей армии есть ключевое слово данной подфракции, то вы должны дать такую черту командующего своему генералу. Если способности лояльности подфракции включают в себя могущественный артефакт и у кого-либо из **героев** вашей армии есть ключевое слово данной подфракции, то такой артефакт должен стать первым могущественным артефактом, который вы дадите одному из таких **героев**.

Многие фракции в «Warhammer Age of Sigmar» отличаются большим размером и разнообразием. Например, Оссиархские Костяные Жнецы объединены в различные «легионы», каждый из которых обладает собственным боевым стилем, реликвиями и отличительными особенностями. Способности лояльности подфракции позволят вам при желании сделать свою армию ещё более тематической и отразить её отличительные черты в битве.

27.5 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ УСИЛИТЕЛИ

Следующие усилители могут использоваться любой армией.

27.5.1 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ЧЕРТЫ КОМАНДУЮЩЕГО

Жажда Битвы: *Этот генерал всегда готов вступить в бой.*

Вы можете перебрасывать броски бега и броски на дальность атаки для этого генерала.

Умелый Лидер: *Этот генерал командует своим войском с виртуозным мастерством.*

Если этот генерал находится на поле битвы в начале вашей героической фазы, бросьте кубик. При выпадении 5+ вы получите 1 дополнительное очко командования.

Верховный Жрец: *Этот генерал — мудрый и опытный священник.*

Вы можете перебрасывать броски молитвы для этого генерала.

Героическая Стать: *Этот могучий генерал грозно возвышается над своими подчинёнными.*

Прибавьте 1 к показателям ран этого генерала.

Мастер Магии: *Этот генерал обладает необычайно глубокими познаниями в магии.*

Один раз за героическую фазу вы можете перебросить 1 бросок на сотворение заклинания, на рассеивание заклинания или на отмену заклинания для этого генерала.

27.5.2 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ МОГУЩЕСТВЕННЫЕ АРТЕФАКТЫ

Амулет Судьбы: *Этот амулет неуловимо воздействует на судьбу своего владельца.*

Владелец получает барьер 5+.

Склянка с Ядом Мантикоры: *Этот мощный яд можно нанести на лезвие клинка, что сделает оружие ещё более смертоносным.*

Выберите 1 оружие ближнего боя владельца. Прибавьте 1 к броскам на ранение для атак, совершённых этим оружием.

Магический Фолиант: *Страницы этого древнего гримуара способны наделить владельца магической силой.*

Владелец становится **магом**, знающим заклинания «Магический Снаряд» и «Мистический Щит». Он может попытаться сотворить 1 заклинание во время вашей героической фазы и отменить 1 заклинание во время героической фазы врага. Если владелец уже является **магом**, он может вместо этого попытаться сотворить 1 дополнительное заклинание.

Семя Возрождения: *Этот самоцвет в форме семени происходит из Гирана, Владения Жизни.*

Вы можете перебрасывать броски на героическое восстановление для его владельца.

27.5.3 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ВЕТВИ ЗАКЛИНАНИЙ

Пылающее Оружие: *Одно из оружий заклинателя охватывается магическим пламенем.*

Пылающее Оружие — это заклинание со сложностью сотворения, равной 4. При успешном сотворении выберите 1 из типов оружия ближнего боя заклинателя. Прибавьте 1 к показателю урона данного оружия до вашей следующей героической фазы.

Левитация: *Заклинатель делает себя или любого союзника легче воздуха.*

Левитация — это заклинание со сложностью сотворения, равной 8, и дальностью 18 дюймов. Если оно успешно сотворено, выберите 1 дружественный отряд, расположенный полностью в пределах дальности заклинателя и видимый для него. Выбранный отряд сможет летать до вашей следующей героической фазы.

Призрачный Туман: *По команде мага над полем битвы собирается густой туман.*

Призрачный Туман — это заклинание со сложностью сотворения, равной 5, и дальностью 6 дюймов. В случае успешного сотворения выберите 1 элемент ландшафта в пределах дальности и видимости заклинателя. Если ближайшие точки двух моделей соединить прямой линией шириной 1 мм, которая будет пересекать по крайней мере 3 дюйма элемента ландшафта, то будет считаться, что эти модели не видят друг друга до вашей следующей героической фазы. Этот эффект не блокирует видимость моделей (для них и на них) с показателем ран, равным 10 или более.

27.5.4 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ КНИГИ МОЛИТВ

Руководство: *Боги отвечают своим верующим, ведя их к победе.*

Руководство — это молитва со значением ответа, равным 5. Если молитва успешно услышана, вы получаете 1 очко командования.

Лечение: *Боги слушают молитвы своих последователей, исцеляя нанесённые им раны.*

Лечение — это молитва со значением ответа, равным 3, и дальностью 12 дюймов. Если молитва успешно услышана, выберите 1 дружественную модель в пределах дальности и видимости молящегося. Вы можете исцелить до D3 ран, нанесённых выбранной модели.

Проклятие: *Жрец молит богов сделать врагов беспомощными перед боевым рвением их последователей.*

Проклятие — это молитва со значением ответа, равным 4, и дальностью 9 дюймов. Если молитва успешно услышана, выберите 1 вражеский отряд, расположенный в пределах дальности и видимости молящегося. До вашей следующей героической фазы, если немодифицированный бросок на попадание для атаки, нацеленной на выбранный отряд, равен 6, выбранный отряд получает 1 смертельную рану в дополнение к любому обычному урону.

27.5.5 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ТРИУМФЫ

Кровожадность: *Победа делает армию жадной до битвы.*

Один раз за битву, после того как вы совершили бросок на дальность атаки для дружественного отряда, вы можете сказать, что этот отряд обуяла кровожадность. В таком случае вы можете перебросить бросок на дальность атаки.

Вдохновение: *Воины этой армии переполнены такой уверенностью, что они рубят своих врагов без остановки, не проявляя ни капли жалости.*

Один раз за битву, после того как вы выбрали дружественный отряд для стрельбы или ближнего боя, вы можете сказать, что он вдохновлён. В таком случае прибавляйте 1 к броскам на ранение для атак, совершаемых этим отрядом до конца фазы.

Неукротимость: *Неустрашимые воины, составляющие эту армию, устоят перед лицом любых препятствий.*

Один раз за битву, после прохождения проверки на мораль для дружественного отряда, вы можете сказать, что он неукротим. В таком случае ни одна из моделей из этого отряда не сбежит в текущую фазу морали.



Иногда план сражения потребует от вас выбрать место во Владениях Смертных, где проводится битва. В зависимости от того, какое место вы выберете, в битве будет действовать одно или несколько **правил владения**. *Эти правила будут включены в используемый боевой набор.*

28.0 БОЕВЫЕ НАБОРЫ

Прежде чем отправиться на войну в игре «Warhammer Age of Sigmar», вам нужно выбрать боевой набор.

28.1 ИНСТРУКЦИИ К БОЕВЫМ НАБОРАМ

Все боевые наборы включают в себя разделы, объясняющие, как выбрать отряды в вашей армии и какие **особые правила** будут применяться в битвах, разыгрываемых при использовании боевого набора. За этими разделами следуют **планы сражений**, применяемые в битвах, разыгрываемых при использовании боевого набора.

28.1.1 ВЫБОР АРМИИ

Данный раздел боевого набора объясняет вам, как сформировать армию для битвы, разыгрываемой при использовании боевого набора.

28.1.2 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Из данного раздела боевого набора вы узнаете, какие основные правила на выбор, такие как способности лояльности и способности батальона, вы должны будете использовать. Сюда также могут входить дополнительные особые правила, применяемые в битвах, разыгрываемых при использовании боевого набора.

28.1.3 ЗАГАДОЧНЫЙ ЛАНДШАФТ

В некоторых боевых наборах будет сказано, что один или оба игрока должны совершить бросок по представленной ниже **таблице загадочного ландшафта**, чтобы определить, какие дополнительные правила ландшафта будут применяться к конкретным элементам ландшафта. В таких случаях правила боевого набора будут определять, кто совершает бросок по таблице и для каких элементов ландшафта.

D6	Правило ландшафта
1	**Проклятый:** В свою героическую фазу вы можете выбрать 1 дружественный отряд, находящийся в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом. Такой отряд получит D3 смертельных ран, но вы сможете прибавить 1 к броскам на попадание для атак, совершаемых этим отрядом, до конца вашей следующей героической фазы.
2	**Магический:** Прибавляйте 1 к броскам на сотворение, на рассеивание и на отмену заклинания для моделей, когда они находятся в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом.
3	**Вдохновляющий:** Прибавляйте 1 к показателю храбрости отряда, оказавшегося полностью в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом.
4	**Смертоносный:** Каждый раз, когда отряд расставляется или завершает обычное движение, бег, отступление или движение при атаке в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом, бросьте кубик. Если выпадает 1, этот отряд получает D3 смертельных ран.
5	**Мистический:** Прибавляйте 1 к броскам молитвы и броскам на изгнание для моделей, когда они находятся в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом. Кроме того, модели получают барьер 6+, когда они находятся в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом.
6	**Зловещий:** Вычитайте 1 из показателя храбрости отряда, оказавшегося полностью в пределах 1 дюйма от любого элемента ландшафта с этим правилом.

28.2 ПЛАНЫ СРАЖЕНИЙ

Каждый боевой набор включает один или несколько планов сражений. Вы должны будете выбрать один из этих планов сражений для своей битвы. В плане сражений объясняется, как расставлять армии на поле битвы, как долго продлится битва и как определится победитель. Боевой план также может включать дополнительные особые правила, применяемые в битвах, разыгрываемых при использовании такого боевого плана.

28.2.1 НАЗВАНИЕ

У каждого боевого плана есть уникальное название, указанное сверху. Сюда также включается краткое описание обстоятельств, при которых разгорелась битва, призванное дать вам представление о том, чего сражающиеся армии пытаются достичь.

28.2.2 АРМИИ

Некоторые планы сражений включают в себя дополнительные ограничения, применяемые, когда игроки формируют свои армии.

28.2.3 ПОЛЕ БИТВЫ

Каждый план сражения включает в себя инструкции, объясняющие, как вам размещать элементы ландшафта и цели (при их наличии) на поле битвы. Эти инструкции используются в дополнение к инструкциям, указанным в используемом боевом наборе.

28.2.4 РАССТАНОВКА

Каждый план сражения включает в себя список инструкций, объясняющих, как игроки должны расставлять свои армии.

28.2.5 ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

Многие планы сражений включают в себя одно или несколько особых правил. Это могут быть уникальные способности, которые конкретные отряды могут использовать во время битвы.

28.2.6 ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

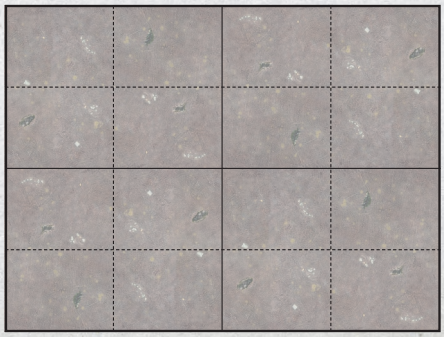
В каждом плане сражения сообщается, длится ли битва до определённого количества раундов, или же она завершается при наступлении определённых условий.

28.2.7 СЛАВНАЯ ПОБЕДА

В каждом плане сражения указывается, как определяется победитель.

28.2.8 КАРТА

Каждый план сражения включает в себя карту, показывающую расположение территории каждого игрока и целей, за которые сражаются бойцы. Вместо указания измерений площадь поля битвы каждой карты разделяется на 4 четверти, каждая из которых делится ещё на 4 четверти. Это позволяет вам использовать одну и ту же карту на полях битвы разных размеров. Некоторые карты могут также включать дополнительную информацию, такую как расположение определённых элементов ландшафта или места расстановки конкретных моделей.





1. Название
2. Армии
3. Поле битвы
4. Расстановка
5. Особые правила
6. Длительность битвы
7. Славная победа
8. Карта

За все годы нашей работы мы опубликовали множество планов сражений для «Warhammer Age of Sigmar». Многие из более ранних планов сражений не соответствуют формату, описанному здесь, но это не должно вас останавливать, если вы хотите использовать их. Вы увидите, что можно легко приспособить старые планы сражений для их использования в новейшей версии правил «Warhammer Age of Sigmar».

При размещении поля битвы или армии, если игроки следуют разным правилам, которые должны применяться в одно и то же время, они должны совершить встречный бросок. Победитель первым применяет все необходимые инструкции в любом порядке. Затем то же самое делает его противник.

УКАЗАТЕЛЬ ПРАВИЛ

D

D3 4
D6 4

А

активирует 5
армия 3
атаки ближнего боя 14



Б

барьер 16
батальон боевых свитков 32
батальоны 32
бег 9
Берегитесь, сэр! 12
Благословение 24
боевая черта 34
боевой набор 38
боевой свиток длительного заклинания 29
боевой свиток ландшафта фракции 29
боевой свиток сущности 29
боевой свиток 27
бой 13
большой элемент ландшафта 19
бросок бега 9
бросок без модификаторов 4
бросок молитвы 24
бросок морали 17
бросок на барьер 16
бросок на изгнание 25
бросок на отмену заклинания 22
бросок на ранение 15
бросок на рассеивание 23
бросок на сотворение заклинания 22
бросок нападения 12
бросок приоритета 7

В

в резерве 6
вариант оружия 28
ветвь заклинаний 34
видимость 14
влияет/под влиянием 5
во время фазы 5
вражеская модель 2
встречный бросок 4
выполненные (атаки) 15

Г

гарнизон 20
генерал 3
героическая фаза 8
героическое деяние 8
ГЕРОЙ 8

Д

дальность (заклинания и молитвы) 22, 25
дальняя атака 12, 14
движение нападения 12
движение при вступлении в бой 13
движение 10
дикий лес 19
дикое (длительные заклинания) 24
длительное заклинание 23
дружественная модель 2
дуплет 4

Е

Единые 32, 33

Ж

ЖРЕЦ 24

З

захват целей 21
защитный ландшафт 19
знаменосец 28
знать (заклинания и молитвы) 22, 24
значение ответа 25
значок дополнительного отряда 32
значок обязательного отряда 32
значок отряда 32
значок способности батальона 32

И

изгнание 25
имя 27, 29
исцеление 16

К

ключевое слово 3
книга войны 2
книга молитв 34
количество атак 14
команда 28
командир 3
комбинация атак 14
компаньон 28
конец фазы 5
контролирование целей 21

М

МАГ 22
Магический Снаряд 22
метка цели 21
минимальная дальность 14
Мистический Щит 22
могущественный артефакт 34
модель 2
модель-командир 28
модификатор 4, 27
Модификаторы бронебойности 27
молиться 24
МОНСТР 26
музыкант 28

Н

начало фазы 5
неистовство монстра 26
нужное число 4

О

обычное движение 9
ограничения (способности) 5
одновременная расстановка 32
описание (боевые свитки) 28
организация (батальон) 32
оружие ближнего боя 14
оружие дальнего боя 14
оружие 14
основной батальон 32
особое правило 38
отдать команду 7
открытый участок 6
отмена 22
отряд 2
отступление 9
очень большой элемент ландшафта 19
очко командования 7

П

переброс 4
план сражения 39
побег 17

подставка 2
подфракция 34
позади элемента ландшафта 18
Показатель «Спас» 15
Показатель «Спас», равный «-» 27
Показатель атаки 14
Показатель бронебойности 15
показатель дальности 14
Показатель движения 9
Показатель ран 16
показатель урона 15
Показатель храбрости 17
показатель 27
покинуть гарнизон 20
поле битвы 2, 6
полёт 11
полностью в пределах 4
полностью на ландшафте 18
получение ран 15
получить приказ 7
Попадает на 15
попадание 15
Поражение 24
последовательность атаки 15
последовательность хода 7
правило ландшафта 18, 29
призванный отряд 6
призыв (длительных заклинаний и сущностей) 23, 25
провал заклинания 22
проверка на мораль 17
пройти через 11
пропуск хода (последовательность боя) 13
Профиль Генерального Сражения 30
путь (движущиеся модели) 10

Р

разрушение ландшафта 20
рана 15
Ранит на 15
рассеивание 23
расстановка 6
расстояния 4
раунд битвы 7
резервный отряд 6
роль на поле битвы 31

С

святой гнев 24
Синглет 31
слабый отряд 30
слаженность отряда 3
слаженность 3
сложность сотворения 22
случайный показатель 27
смертельная рана 16
сотворение заклинания 22
сотворено успешно 22
союзники 34
спас-бросок 15
способности лояльности 34
способности 5
способность батальона 32
способность командующего 7
средство передвижения 28
стоимость в очках 31
стояние на месте 10
стрельба 12
сущность 25

Т

Таблица загадочного ландшафта . . . 38
таблица урона 28
тип 27, 30
триумф 35

У

убит 16
удалён из игры 2
укрытие 18
улучшение отряда 28
универсальный усилитель 34
Уникальный отряд 31
уникальный усилитель 34
управляемые (длительные заклинания) 24
урон 15
усиленный отряд 30
усилитель 34

Ф

фаза морали 17
фаза перемещения 9
фаза 7
фракция 2, 34

Х

хищное длительное заклинание . . . 24
ход 7

Ц

целевой отряд 14
цель 21

Ч

части 29
чемпион 28
черта средства передвижения 34
черты командующего 34

Э

элемент ландшафта фракции 18
элемент ландшафта 11, 18
элемент местности 18
эффект первого/последнего удара 13
эффект 5

СПИСОК АРМИИ

Игрок		Фракция	

Отряд	Подкрепление		Примечания (роль на поле битвы, черта командующего, заклинания, могущественные артефакты и пр.)	Очки
	Один раз	Два раза		

Длительные заклинания/Сущности		
Основные батальоны		
Батальоны боевых свитков		
Ландшафт фракции		

ВСЕГО ОЧКОВ

ЗАМЕТКИ АРМИИ

(подфракция, боевые черты и пр.)

Использование фотокопии разрешено только для личного использования. © Copyright Games Workshop Limited 2021