

ПРАВИЛА

ПРАВИЛА: ЦИФРОВОЙ ИСТОЧНИК

В этом файле описано, как играть в настольную игру Warhammer Age of Sigmar с использованием вашей коллекции миниатюр Citadel. Он состоит из 4-х разделов:

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА (стр. 5-27)

Основные правила объясняют базовые понятия игры, включая то, как ваши юниты двигаются, стреляют, атакуют и сражаются. Эти правила используются во всех играх **Warhammer Age of Sigmar.**

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА (стр. 28-40)

Расширенные Правила объясняют, как использовать особые типы юнитов, таких как **Волшебники** и **Жрецы**, как формировать список армии, как выполнять боевые тактики и многое другое. В этом разделе также представлены дополненные правила для ландшафта.

СЛОВАРЬ (стр. 59-64)

Словарь представляет собой список важных терминов правил в алфавитном порядке с их кратким описанием. Это удобный справочник, позволяющий вам быстро вспомнить о том, что делает то или иное правило.

СПИСОК ЛАНДШАФТА ОТ CITADEL (стр. 65-66)

Список Ландшафта от Citadel позволяет узнать, какие типы ланшафта относятся к тем или иным наборам Ланшафта от Citadel, а также уточнить, сколько частей ландшафта включает в себя каждый элемент ландшафта.

Правила пронумерованы, чтобы облегчить их поиск, когда на них ссылаются в другом месте. Например, если правило указывает, что вам нужно посмотреть «Основные Правила, 1.0», то вы найдете правило под номером 1.0 в Основных Правилах, которое известно как «Основные Понятия».





БОЕВОЙ НАБОР

В то время как правила объясняют, как играть в Warhammer Age of Sigmar, боевые наборы обеспечивают уникальный опыт для каждой из ваших игр.

Выбранный вами **боевой набор** подскажет, какие Продвинутые Правила следует использовать, и может включать дополнительные специальные правила. Кроме того, каждый **боевой набор** содержит комплект сценариев, называемых планами битвы, в которых описывается, как разместить армии и как выиграть битву. Мы рекомендуем сначала прочитать Основные Правила, чтобы понять механику игры, а затем выбрать для себя боевой набор.

ОСТРИЁ: ОГОНЬ И НЕФРИТ (стр. 43-58)

Остриё - это самый простой способ играть в Warhammer Age of Sigmar, но при этом он обладает потрясающей тактической глубиной и реиграбельностью. Армии, используемые в играх Острия, уже созданы, так что вы можете зайти в ближайший магазин Warhammer и взять с полки армию Острия!

В боевой набор Острия *Огонь и Нефрит* входят правила, по которым вы и ваш противник сможете сражаться в пышных, заросших джунглях Гирана и на раскаленных лавовых равнинах Акши.

СОРЕВНОВАТЕЛЬНАЯ ИГРА: ПОГРАНИЧНАЯ ВОЙНА (стр. 41-42)

Соревновательная Игра - это игровой режим, разработанный для обеспечения баланса и равных условий победы для обоих игроков. *Боевой набор Пограничная Война* (сокращённая версия боевого набора *Первая Кровь* из Основной Книги) познакомит вас с режимом Соревновательной Игры, предоставляющий условия, которые не дают особого преимущества ни одной из сторон, для того, чтобы выяснить, кто из игроков самый находчивый командир.



В то время как одни боевые наборы сосредоточены на балансе и сопернической игре, а другие делают акцент на сюжете, но каждая битва в Warhammer Age of Sigmar - это захватывающее зрелище с полностью покрашенными армиями и ландшафтом.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

САМОЕ ВАЖНОЕ ПРАВИЛО

Во время игры в Warhammer Age of Sigmar вы можете столкнуться с ситуацией, когда правила создают сложную ситуацию, и вы не знаете как её решить. Если вы новичок, мы рекомендуем обсудить это с вашим оппонентом и договориться о справедливом и разумном решении, чтобы продолжить игру как можно быстрее. В противном случае, раздел **Специальные правила** содержит подробные инструкции по разрешению таких ситуаций.

ОБНОВЛЕНИЯ ПРАВИЛ

Мы стремимся поддерживать правила Warhammer Age of Sigmar в актуальном состоянии с помощью регулярных бесплатных обновлений на основе отзывов сообщества. Пожалуйста, посетите **warhammer-community.com**, чтобы загрузить последние обновления и часто задаваемые вопросы (FAQ).

КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ О ПРАВИЛАХ

- На многих страницах правил есть красные боковые панели, например, эта.
- Они содержат краткие сводки важных правил.
- Если вам нужно ознакомиться с полным правилом, обратитесь к основному тексту.

ЗАМЕТКИ ДИЗАЙНЕРОВ

На многих страницах есть серые боковые панели, как эта например. Они предоставляют комментарии к правилам или другую дополнительную информацию. Эти блоки предоставляют дополнительные сведения или контекст, но не содержат правил, необходимых для игры.

1.0 ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

Сражения в Warhammer Age of Sigmar происходят в пределах игрового поля, которое называется **полем битвы**. Каждое сражение использует сценарий, называемый **планом битвы**, который объясняет, как организовать поле боя и как определить победителя.

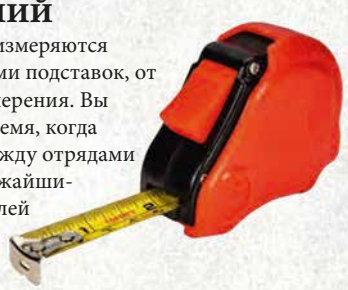
Игрок является **командующим армией**. Каждая армия принадлежит к **фракции** и состоит из групп моделей, называемых **юнитами** (под которыми поднимаются отряды и персонажи). Модели и юниты в вашей армии называются **дружественными** моделями и юнитами, а модели и юниты в армии вашего оппонента называются **вражескими**.

2.0 ИНСТРУМЕНТЫ ВОЙНЫ

Для того, чтобы сразиться, вам понадобится:

- Инструмент измерения расстояний (линейка, рулетка)
- Несколько кубиков • Поверхность для игры (поле боя)
- 2 армии миниатюр Citadel

2.1 ИЗМЕРЕНИЕ РАССТОЯНИЙ



Расстояния в Warhammer Age of Sigmar измеряются **в дюймах** (") между ближайшими точками подставок, от которых и до которых вы проводите измерения. Вы можете измерять расстояния в любое время, когда захотите. При измерении расстояния между отрядами всегда измеряйте расстояние между ближайшими точками подставок ближайших моделей в каждом отряде. Если у модели нет подставки, измеряйте от и до ближайших точек самой модели.

2.1.1 "В ПРЕДЕЛАХ" И "ПОЛНОСТЬЮ В ПРЕДЕЛАХ"

Модель находится **в пределах** определенного расстояния от чего-либо (например, другого юнита, части территории или цели), если какая-либо часть ее подставки находится на указанной дистанции. **Модель** находится **полностью в пределах** определённого расстояния от чего-либо, если каждая часть ее подставки находится в пределах указанной дистанции. **Юнит** находится **в пределах** определённого расстояния, если какая-либо часть подставки любой модели в отряде находится на указанной дистанции. **Юнит** находится **полностью в пределах** определённого расстояния от чего-либо, если каждая часть подставки всех моделей в отряде не выходит за пределы указанной дистанции.

2.2 КУБИКИ



Warhammer Age of Sigmar использует шестигранные кубики, что часто имеют сокращение как **D6**.

- Некоторые правила ссылаются на “2D6”, “3D6” и так далее - в таких случаях бросьте столько кубиков, сколько указано перед “D6”, и сложите результаты вместе.
- Бросок на “2+” означает, что на кубике должно выпасть 2 или более, бросок на “3+” минимально должен иметь значение 3 и выше для успеха, и так далее.
- Если правило требует бросить D3, бросьте один кубик и разделите полученное число пополам, округляя вверх. В случае D3 бросок “2+” означает результат 2 или более после деления пополам и округления вверх.
- Эффекты, позволяющие изменить бросок кубика, называются **модификаторами**.
- Некоторые правила позволяют вам перебросить выпавший результат. Это означает, что вы можете перебросить некоторые или все кубики еще раз. Вы не можете перебросить кубик больше одного раза, а перебросы происходят до того, как к броску применяются какие-либо модификаторы (если они есть).
- Если правила говорят, что нужно сделать **встречный бросок** - каждый игрок должен бросить кубик. Побеждает игрок, выбросивший наибольшее значение. В случае ничьи, игроки должны повторить бросок, пока не будет явного победителя, если не оговорено иное.

3.0 ФРАКЦИИ

Каждая армия принадлежит к определенной **фракции**, например, Грозорождённым Вечным или Скавенам. Каждая фракция имеет набор **фракционных правил**, которые включают в себя **боевые особенности, боевые построения, улучшения, знания**. Все это можно найти в различных публикациях, но чаще всего в **боевом томе** фракции.

4.0 БОЕВЫЕ СВИТКИ

Правила для каждого юнита содержатся в боевом свитке:



1. Характеристика **ДВИЖЕНИЕ** определяет, как быстро отряд может передвигаться по полю боя (см. 15.0).
2. Характеристика **ЗДОРОВЬЕ** определяет, сколько очков урона может быть занесено юниту до того, как модель в этом юните будет убита (см. 18.2).
3. Характеристика **КОНТРОЛЬ** определяет, насколько хорошо каждая модель в юните оспаривает цель (см. 32.2).
4. Характеристика **ЗАЩИТА** определяет, насколько хорошо защищен юнит. Эта характеристика представляет собой бросок, который необходимо выкинуть или превысить, чтобы защитить модель от повреждений, поэтому чем меньше это значение, тем лучше (см. 17.0).
5. **ТИП ЮНИТА** .
6. **КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА,** которые есть у юнита (см. 5.1)
7. **ОРУЖИЕ,** которым вооружен юнит. Оружие может быть ближнего боя, используемое для ближних атак, или дальнего боя, используемое для стрелковых атак. Каждое оружие имеет свои характеристики (см. раздел 16.0).
8. Любые особенные **СПОСОБНОСТИ,** которые может использовать юнит (см. 5.0).



5.0 СПОСОБНОСТИ

Подавляющее большинство действий, которые могут выполнять юниты в Warhammer Age of Sigmar, называются способностями. Вот пример способности:

Иконки способностей позволяют быстро понять, какой эффект оказывает та или иная способность

- **Способности Движения**
- **Способности Атаки**
- **Способности Защиты**
- **Способности Стрельбы**
- **Способности Восстановления**
- **Способности Особые**
- **Способности Контроля**

1 **Ваша Фаза Стрельбы**

2 **СТРЕЛЯТЬ:** *Воины прицеливаются и выпускают смертоносный залп.*

3 **Выполнить:** Выберите дружественный юнит, который не использовал в этом ход способность **Бег** или **Отступление**, чтобы использовать эту способность. Затем выберите один или несколько вражеских юнитов в качестве целей атак этого юнита (см. 16.0).

4 **Эффект:** Разыграйте **стрелковые атаки** против выбранной цели(ей).

5 **Ключевые слова** | **Основная, Атака, Стрельба**

1. **Время выполнения**
2. **Название и описание**
3. **Инструкции к исполнению**
4. **Эффект**
5. **Ключевые слова**

5.1 КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

Некоторые способности имеют одно или несколько **ключевых слов**, перечисленных внизу способности в **соответствующем поле**. Например, способность «Стрельба», показанная выше, имеет ключевые слова **Основная, Атака** и **Стрельба**. У юнитов также есть поле для ключевых слов в их боевом свитке.

Ключевые слова позволяют вам узнать, какие способности можно использовать, или какие юниты можно выбрать в качестве целей для способности. Например, способность «Наступление» может быть использована только юнитом, который не использовал в этом раунде способности с ключевым словом **Бег** или **Отступление**. Ключевые слова могут быть в единственном и множественном числе и являются синонимами в этом случае.

5.2 ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СПОСОБНОСТЕЙ

Время применения способности указывает, когда ее можно использовать. При использовании способности выполните следующие действия:

1. Исполнение способности: Сообщите своему оппоненту, какая способность используется. Если способность имеет инструкции по **исполнению**, разыграйте их на этом этапе.

2. Использование Реакций: Начиная с активного игрока (см. 12.0), игроки по очереди используют любые способности с соответствующим временем использования **Реакции**.

3. Разыгрывание эффекта: Следуйте инструкциям указанным в части «**Эффект**».

5.3 ПРАВИЛО ОДНОГО

- Юнит не может использовать больше **1 Основной** способности в фазу (см. 14.0).
- Юнит не может использовать **одну и ту же способность** больше одного раза за фазу, если не указано иное.
- Юнит не может быть затронут одной и той же **пассивной способностью** больше одного раза одномоментно. Например, если юнит находится в зоне действия двух разных элементов ландшафта, обладающих пассивной способностью «Укрытие», эффект применяется к нему только один раз.

5.4 ПАССИВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Способности у которых во времени исполнения стоит значение **«Пассивные»** называются **пассивными способностями**. Пассивные способности не объявляются. Эффекты пассивных способностей всегда применяются, и если выполняются условия способности, их необходимо применять, если это возможно.

ПРИМЕР ИСПОЛЬЗОВАНИЯ СПОСОБНОСТЕЙ

Бен и Джес ведут бой, и Крысоогоры Бена атаковали Освободителей Джес. Очередь Бена выбирать юнит для боя. Следующий пример показывает, как используются способности, но не беспокойтесь слишком сильно о конкретных способностях, так как они будут объяснены позже в правилах.

1 Бен использует способность «Бой». Первый шаг - Исполнить любые инструкции по объявлению этой способности. В данном случае Бен выбирает свой юнит Крысоогоров для использования способности, затем они совершают движение «сближения», которое позволяет им подобраться ближе, чтобы сразиться с Освободителями в ближнем бою. Наконец, Бен выбирает юнит Освободителей в качестве цели для всех атак Крысоогоров.

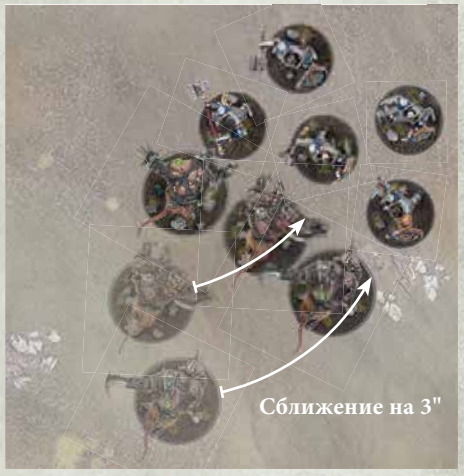
Любая Фаза Сражения

БОЙ: *Сцепившись в смертельной схватке, бойцы наносят удары своим врагам.*

Выполнить: Выберите дружественный юнит, который совершал **наступление** в этом ходу, или уже **находится в бою**. Этот юнит может совершить **движение сближения**. Затем, если этот юнит **находится в бою**, вы должны выбрать один или несколько вражеских юнитов в качестве целей атак этого юнита.

Эффект: Разыграйте **атаки ближнего боя** против выбранного юнита (юнитов).

Ключевые слова **Основная, Атака, Бой**



2 После объявления способности у Бена появляется первая возможность использовать любые **реакции**. Поскольку у способности «Бой» есть ключевое слово **«Атака»**, Бен может использовать способность «Всеобщая атака», чтобы улучшить атаки своих Крысоогоров.

Реакция: Вы заявили способность Атаки 1

ВСЕОБЩАЯ АТАКА: *Воины сражаются с неистовой яростью.*

Используется: юнитом, что использовал способность **Атака**.

Эффект: Добавьте 1 к **броскам на попадание**, совершаемых в рамках этой **Атакующей** способности. Этот эффект также влияет **на атаки Спутников.**

После того, как Бен использует «Всеобщую атаку», Джес решает использовать способность «Всеобщая оборона», чтобы попытаться защитить своих Освободителей от надвигающегося натиска. Затем Бен отказывается от использования дальнейших реакций, и Джес тоже ничего не делает.

Реакция: Противник заявил способность Атаки 1

ВСЕОБЩАЯ ОБОРОНА: *Солдаты смыкают ряды, чтобы отразить атаку.*

Используется: юнитом, ставшим целью способности Атаки.

Эффект: Добавьте 1 к **броскам на Защиту** этого юнита в этой фазе.

«Всеобщая атака» и «Всеобщая оборона» являются примерами **Расширенных Правил**, которые используются в некоторых боевых наборах.

3 Теперь, когда все предписания по объявлению разрешены, и оба игрока имели возможность использовать реакции, Бен может разыграть эффект способности «Бой». Что ведёт к смерти двух Освободителей (см. раздел 18.3 книги правил для получения подробной информации о разыгрывании атак ближнего боя).

Любая Фаза Сражения

БОЙ: *Сцепившись в смертельной схватке, бойцы наносят удары своим врагам.*

Выполнить: Выберите дружественный юнит, который совершал **наступление** в этом ходу, или уже **находится в бою**. Этот юнит может совершить **движение сближения**. Затем, если этот юнит **находится в бою**, вы должны выбрать один или несколько вражеских юнитов в качестве целей атак этого юнита.

Эффект: Разыграйте **атаки ближнего боя** против выбранного юнита (юнитов).

Ключевые слова **Основная, Атака, Бой**



6.0 ВИДИМОСТЬ

Целевая модель видна другой модели (которую мы будем называть наблюдающей моделью), если вы можете провести прямую линию в пространстве (горизонтальную, диагональную или вертикальную) из любой точки наблюдающей модели в любую точку целевой модели, которая не пересекает никаких объектов, кроме других моделей в юните наблюдающей модели. Целевой юнит виден наблюдающему юниту, если по меньшей мере 1 модель в целевом юните видна 1 модели в наблюдающем юните. Модель всегда считается видимой для себя самой.

- Если какая-либо часть модели видима для наблюдающей модели, то и целевая модель, и весь ее юнит считаются **видимыми** для этой наблюдающей модели.

В некоторых случаях определение видимости может быть неочевидным. В этом случае — пригнитесь, и взглянете «из-за плеча» наблюдающей модели.
Если любая часть другой модели видима, даже если это всего лишь кончик копья, то эта модель считается видимой для правил игры.



Несмотря на то, что видна только часть Освободителя, он считается видимым. Модель считается видимой даже если какая-нибудь её часть скрыта или, наоборот — видна лишь малая часть модели; если какая-либо часть модели видна, то она считается видимой.



Видимость может быть заблокирована вражескими моделями. Крысоогор на этом снимке виден Освободителю справа, но не виден Освободителю слева, потому что его скрывает Чумная Топка.



Освободитель находящийся в тыловой части этого юнита может видеть сквозь своих товарищей. Модели не блокируют видимость других моделей в своем юните - считается, что они сражаются таким образом, чтобы не мешать друг другу.

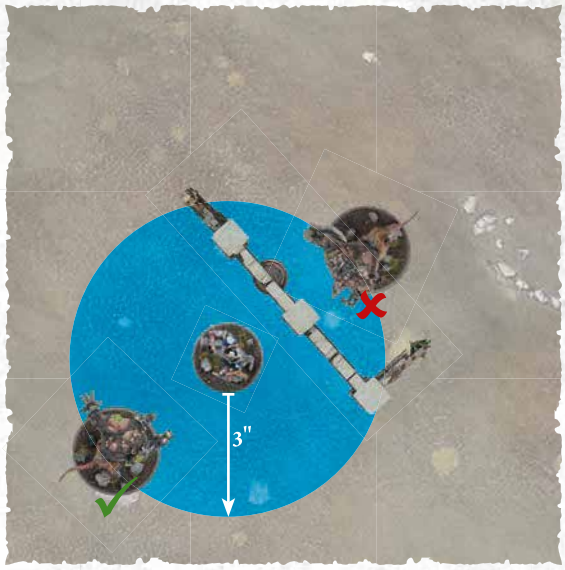
7.0. ЗОНА АТАКИ

Каждая модель имеет **зону атаки**, которая простирается на 3" по горизонтали от подставки и на любое расстояние по вертикали от окружности, образуя цилиндр. Зона атаки юнита простирается на 3 дюйма по горизонтали и на любое расстояние по вертикали от каждой модели в этом юните. Юниты противоборствующих армий, находящиеся в пределах зоны атаки друг друга и **видимые** друг другу, **вступают в бой** друг с другом. Когда юнит, не участвующий в бою, входит в зону атаки видимого вражеского юнита, он **вступает в бой**.

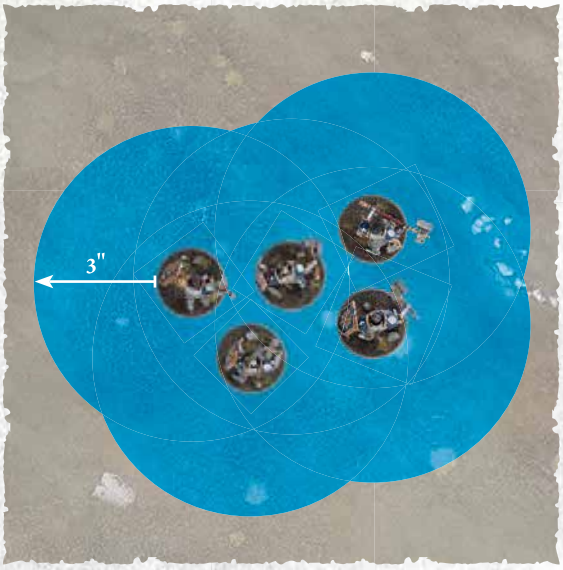
- Зона атаки юнита простирается на 3" от любой модели этого юнита.
- Если какие-либо вражеские модели находятся в пределах зоны атаки юнита и видны ему, этот юнит участвует в сражении.



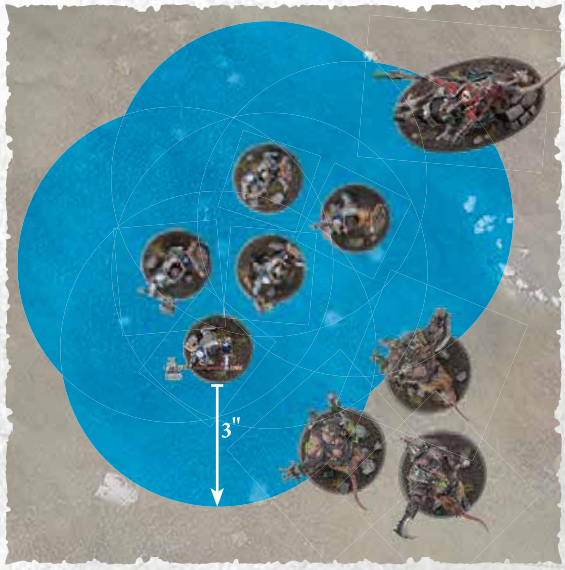
Зона атаки модели простирается на 3" по горизонтали во все стороны и на бесконечное расстояние по вертикали. Обратите внимание, что она измеряется от края основания, а не от центра.



Несмотря на то, что оба Крысоогора находятся в пределах зоны атаки Освободителя, Крысоогор за стеной не виден Освободителю и, следовательно, не участвует в сражении.



Зона атаки юнита простирается на 3 дюйма по горизонтали и на любое расстояние по вертикали от всех моделей в отряде. Как вы можете видеть, это образует своего рода "облако".



Юнит в бою с видимым вражеским юнитом, если какая-либо из его моделей находится в пределах зоны атаки этого вражеского юнита.
Несмотря на то, что 1 Крысоогор находится вне зоны атаки Освободителей, его юнит все еще находится в бою.

Если в Боевом Наборе или Плане Битвы не указано иное:

- Расставьте цели.
- Расставьте элементы ландшафта.
- Определите территории.
- Расставьте армии.
- Игрок, проигравший встречный бросок за выбор территории, решает, кто начинает расстановку.

ГОТОВИМСЯ К БОЮ

8.0 АРМИИ

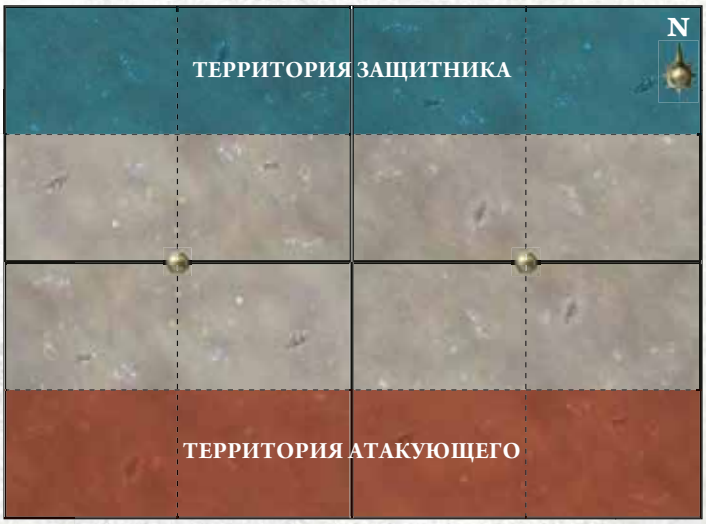
Перед началом битвы обоим игрокам понадобится **армия**. В некоторых наборах битвы используются готовые армии, в то время как в других содержатся правила заполнения списка вашей армии.

9.0 ПЛАН БИТВЫ

Перед любым сражением вам нужно выбрать сценарий — **план битвы**. Различные Планы Битвы доступны в каждом **Боевом Наборе**, а дополнительные Планы Битвы можно найти в других публикациях. Каждый План Битвы представляет собой отдельный сценарий для игры - он описывает **территории**, **цели** и **условия победы**, а также любые специальные правила, которые применяются к этому сражению.

9.1 КАРТА ПОЛЯ БОЯ

Каждый План Битвы включает **карту поля боя**, разделенную на **четверти**. На карте будут показаны расположения любых **целей** и **территории** игроков. Каждый Боевой Набор или План Битвы указывает рекомендуемый размер поля боя в зависимости от размера игры.



9.1.1 РАССТАНОВКА ЦЕЛЕЙ И ЭЛЕМЕНТОВ ЛАНДШАФТА

На многих полях сражений есть ключевые места, называемые **целями**, и почти на всех полях есть **элементы ландшафта**, такие как здания, руины и леса. Если не указано иное, игроки сначала должны установить маркеры целей в местах, обозначенных золотыми кружками ( ) на карте, а затем установить элементы ландшафта по обоюдному согласию. Многие Боевые Наборы и Планы Битвы содержат дополнительные инструкции по установке ландшафта.

9.1.2 ТЕРРИТОРИИ

Если в Боевом Наборе или Плане Битвы не указано иное, то после того, как ландшафт будет установлен, игроки должны сделать встречный бросок. Победитель решает, какая территория принадлежит какому игроку. Его оппонент решает, кто из игроков начинает размещение.

- Юнит находится в **пределах территории**, если какая-либо часть подставки любой модели в юните находится на этой территории.
- Юнит находится **полностью в пределах территории**, если каждая часть подставки каждой модели в юните находится на этой территории.
- Область на поле боя, которая не является территорией ни одного из игроков, является **нейтральной территорией**.

10.0 ФАЗА РАЗМЕЩЕНИЯ

Как только поле боя готово, игроки должны **разместить** свои армии. Это делается в специальной фазе, называемой **фазой размещения**. Фаза размещения происходит один раз за битву, перед началом первого раунда битвы (см. 12.0)

ШАГ 1 – РАЗМЕЩЕНИЕ ФРАКЦИОННОГО ЛАНДШАФТА

У некоторых фракций есть **фракционный ландшафт**, который имеет свой собственный боевой свиток и ставится с использованием способности **Размещение Ландшафта**. Игрок, который начинает размещение, должен использовать способность **Размещение Ландшафта** первым, а за тем его противник.

ШАГ 2 – РАЗМЕЩЕНИЕ АРМИЙ

Если в плане битвы не указано иное, игроки поочередно используют способность **Размещение** для размещения своих юнитов, начиная с того игрока, который начинает размещение. Как только у одного игрока больше нет возможностей использовать **Размещение**, его противник должен продолжать использовать способность **Размещение** до тех пор, пока у него тоже больше не останется возможностей использовать эту способность.

ШАГ 3 – ИСПОЛЬЗУЙТЕ СПОСОБНОСТИ ЭТАПА РАЗМЕЩЕНИЯ

После того, как оба игрока завершат размещение своих юнитов, игрок, который начинает размещение, может использовать любые способности **Этапа размещения**, кроме способностей **Размещение** или **Размещение Ландшафта**, в порядке по своему выбору, затем его противник может сделать то же самое.

- Игрок, который начинает размещение, может использовать любые способности **Размещения Ландшафта**, за ним это делает его противник.
- Игроки чередуются, используя способности **Размещения**.
- Игрок, который начинает размещение, обязан использовать любые другие Способности Размещения, после чего это может сделать его оппонент.

10.1 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ФАЗЫ РАЗМЕЩЕНИЯ

Фаза размещения

РАЗМЕСТИТЬ ЮНИТ: *Дополнительные силы направляются на поле боя.*

Выполнить: Выберите **юнит** из списка вашей армии, который еще не был **размещен** в качестве цели.

Эффект: Выставите выбранный юнит полностью в пределах дружественной территории и более 9" от территории противника. После того, как вы это сделаете, он будет **размещен**.

Ключевые слова	Размещение

Фаза размещения

РАЗМЕСТИТЬ ФРАКЦИОННЫЙ ЛАНДШАФТ: *Армия вышла на поле боя, окружив важный и могущественный ориентир.*

Выполнить: Выберите **ландшафт** дружественной фракции, который не был задействован в качестве цели.

Эффект: Выставите выбранный фракционный ландшафт полностью в пределах дружественной территории, на расстоянии более 3" от всех целей и других ландшафтов. После того, как вы это сделаете, ландшафт будет **размещен**.

Ключевые слова	Размещение Ландшафта

Фаза размещения

РАЗМЕСТИТЬ ПОЛК: *Могучий герой ведет свою свиту в бой.*

Выполнить: Выберите **полк** из списка вашей армии в качестве цели. Юниты этого полка не могут быть уже **размещены**.

Эффект: Продолжайте использовать способность размещение без чередования, пока не будут задействованы все юниты в этом полку. Вы не можете выбрать юниты, которых нет в этом полку, в качестве цели для любой из этих способностей к **размещению**.

Ключевые слова	Размещение

Полк - это совокупность юнитов. Это один из основных элементов армии (смотрите Состав армии в Расширенных правилах).
Некоторые фракции обладают особыми способностями к **Размещению**, такие как способность "Наследники бури" у Грозорожденных Вечных.

БИТВА

- Битва длится фиксированное количество раундов битвы.
- Каждый раунд битвы состоит из 2 ходов.
- Игрок, чей ход идёт в данный момент, является активным игроком.
- Каждый ход состоит из 7 фаз.
- В каждой фазе активный игрок первым использует способности, затем его оппонент делает то же самое.

11.0 ХОД БИТВЫ

Каждая битва длится определенное количество **боевых раундов**, указанное в сценарии сражения — Плане Битвы. Во время каждого раунда битвы, каждый игрок совершает свой **ход**. Каждый ход делится на несколько **фаз** (см. 13.0)

12.0 НАЧАЛО РАУНДА БИТВЫ

В начале каждого раунда битвы выполните следующие действия:

1. **Определение активного игрока:** Если это **первый** раунд битвы, игрок, который первым закончил расстановку своей армии, решает, кто первым сделает ход (если в Наборе Битвы или Плане Битвы не указано иное).
   Если это **не** первый раунд битвы, игроки делают **встречный бросок**. Победитель решает, кто будет ходить первым. Если бросок завершается **ничьей**, то игрок, ходивший первым в **предыдущем** раунде битвы, решает, кто будет ходить первым в **текущем** раунде.
   Когда наступает очередь игрока, независимо от того, ходит ли он первым или вторым, он считается **активным игроком**.
2. **Определение отстающего игрока:** Игрок, у которого меньше победных очков, считается **отстающим** в текущем раунде битвы. Если у игроков одинаковое количество очков (например, в первом раунде), то отстающего нет, если не указано иное.
3. **Способности Начала Раунда:** Активный игрок может первым использовать любые способности помеченные для выполнения на **Начало Раунда битвы**, затем то же самое может сделать его оппонент.

13.0 ФАЗЫ ХОДА

Ход каждого игрока разбит на **7 фаз**, как показано слева. В каждой фазе активный игрок может использовать любые способности на которых указаны тайминги **"Ваша фаза (...)"** или **"Любая фаза (...)"** в выбранном им порядке. Например, в **Фазе Движения** активный игрок может использовать способности с таймингом **Ваша Фаза Движения** или **Любая Фаза Движения**.

После того, как активный игрок закончит использовать способности, его оппонент может использовать любые способности с таймингом **"Фаза противника (...)"** или **"Любая фаза (...)"** в выбранном им порядке.

Начало хода
Героическая фаза
Фаза Движения
Фаза Стрельбы
Фаза Наступления
Фаза Сражения
Конец хода

13.1 БОЕВЫЕ СПОСОБНОСТИ

Способности с ключевым словом **Бой** следуют иной последовательности. Когда игроки используют способности **Фазы Сражения**, как описано в 13.0, они не могут использовать способности с пометкой **Бой**.

После того, как игроки закончат использовать способности **Фазы Сражения**, которые **не имеют пометки Бой**, они должны по очереди выбирать по 1 подходящему юниту для использования способности **Бой**, начиная с активного игрока. Каждый юнит находящийся в сражении должен использовать способность **Бой**, если может.

Когда у игрока не остаётся юнитов, что могут использовать способность **Бой**, другой игрок продолжает выбирать юнитов, которые могут использовать эту способность, один за другим, до тех пор, пока не останется ни одного юнита, что не использовал способностью **Бой**.

- Активный игрок использует способности Фазы Сражения, которые не являются способностями "Бой", затем то же самое делает оппонент.
- Игроки по очереди выбирают юнит, чтобы использовать способности с пометкой "Бой", начиная с активного игрока.
- Каждый юнит должен использовать способность "Бой", если способен.

Способности **Фазы Сражения** активного игрока **(не Бой)**

Способности **Фазы Сражения** оппонента **(не Бой)**

Игроки по очереди используют способности **Бой**, начиная с активного игрока

14.0 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ ОСНОВНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Следующие **Основные** способности могут использоваться любым юнитом. Помните, что каждый юнит может использовать максимум 1 основную способность за фазу (см. 5.3).

14.1 ФАЗА ДВИЖЕНИЯ

Ваша фаза движения

НОРМАЛЬНОЕ ДВИЖЕНИЕ: *Воины продвигаются по полю боя.*

Выполнить: Для использования способности выберите дружественный юнит, который не находится в бою.

Эффект: Этот юнит может переместиться на расстояние, вплоть до его характеристики **Движения**. Во время этого перемещения юнит **не может** вступить в бой.

Ключевые слова: **Основная, Движение**

Ваша фаза движения

БЕГ: *Юнит стремится занять позицию.*

Выполнить: Для использования способности выберите дружественный юнит, который **находится в бою**.

Эффект: Бросьте кубик D6. Этот юнит может переместиться на расстояние, равное его характеристике **Движение**, плюс результат **броска на бег**. Во время этого перемещения юнит **не может** вступить в бой.

Ключевые слова: **Основная, Движение, Бег**

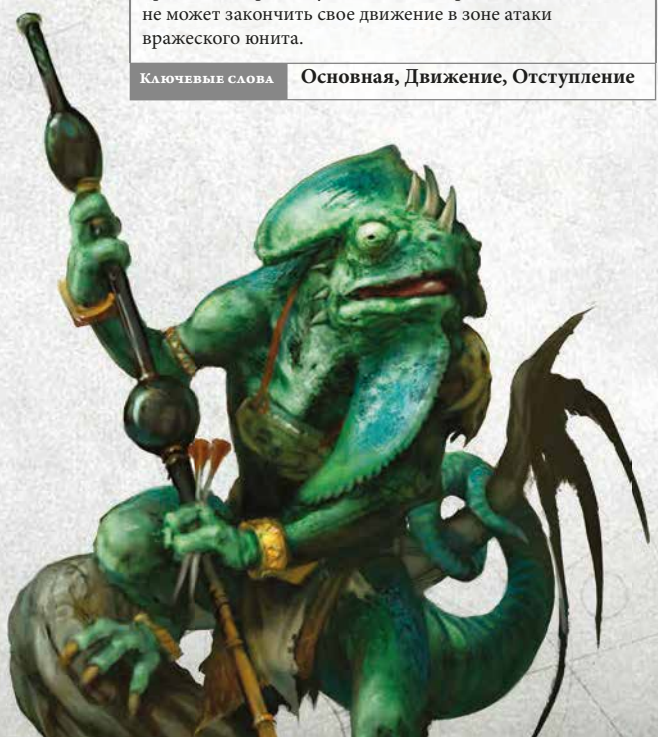
Ваша фаза движения

ОТСТУПЛЕНИЕ: *Бойцы выходят из боя, снижая свою защиту.*

Выполнить: Для использования способности выберите дружественный юнит, который не находится в бою

Эффект: Нанесите этому юниту D3 **смертельных ранений**. Этот юнит может переместиться на расстояние, равное его характеристике **Движения**. Юнит может проходить через зону атаки любых вражеских юнитов, но не может закончить свое движение в зоне атаки вражеского юнита.

Ключевые слова: **Основная, Движение, Отступление**



14.2 ФАЗА СТРЕЛЬБЫ

Ваша Фаза Стрельбы

СТРЕЛЯТЬ: *Воины прицеливаются и выпускают смертоносный залп.*

Выполнить: Выберите дружественный юнит, который не использовал в этот ход способность **Бег** или **Отступление**, чтобы использовать эту способность. Затем выберите один или несколько вражеских юнитов в качестве целей атак этого юнита (см. 16.0).

Эффект: Совершите стрелковые атаки против выбранной цели(ей).

Ключевые слова: **Основная, Атака, Стрельба**

14.3 ФАЗА НАСТУПЛЕНИЯ

Ваша фаза наступления

НАСТУПАТЬ: *С могучим боевым кличем воины бросаются в бой с врагом.*

Выполнить: Для разыгрывания этой способности, выберите дружественный юнит, который **не находится в бою** и не использовал в этот ход способности **Бег** или **Отступление**. Затем **совершите бросок** 2D6 для наступления.

Эффект: Этот юнит может переместиться на расстояние, равное результату **броска наступления**. Юнит **может** пройти сквозь зоны атаки любых вражеских юнитов и **должен** закончить свое движение на расстоянии до ½ дюйма от видимого вражеского юнита. Если условия исполнены, то юнит, использующий эту способность, совершил **наступление**.

Ключевые слова: **Основная, Движение, Наступление**

Любая Фаза Сражения

БОЙ: *Сцепившись в смертельной схватке, бойцы наносят удары своим врагам*

Выполнить: Выберите дружественный юнит, который совершал **наступление** в этом раунде, или уже находится в бою. Этот юнит может совершить **движение сближения** (см 15.3). Затем, если этот юнит **находится в бою**, вы должны выбрать один или несколько вражеских юнитов в качестве целей атак этого юнита (см. 16.0).

Эффект: Совершите **атаки ближнего боя** против выбранного юнита (юнитов).

Ключевые слова: **Основная, Атака, Бой**

ДВИЖЕНИЕ

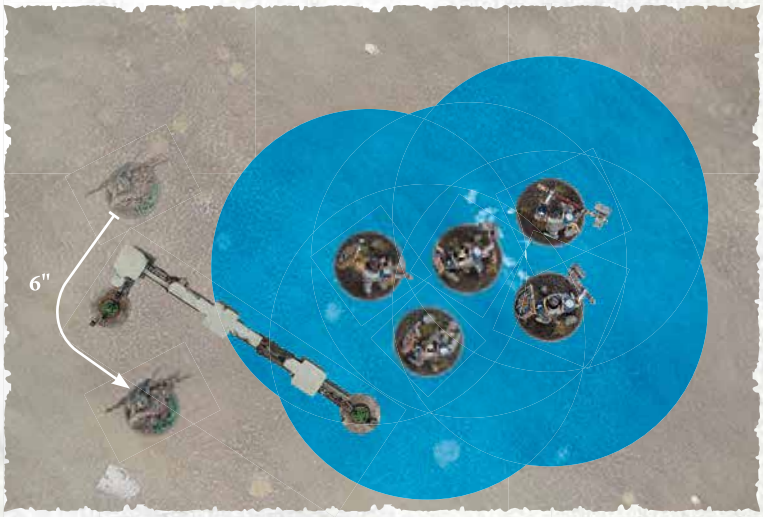
15.0 ДВИЖЕНИЕ

- При передвижении юнита вы можете перемещать любое количество моделей в этом юните.
- Каждая модель может поворачиваться и разворачиваться, но ни одна часть её подставки не может переместиться дальше максимального расстояния, указанного в используемой способности.
- Юниты могут перемещаться на любое расстояние до указанного максимума в используемой способности.
- В конце движения юнит должен сохранить когеренцию.

Некоторые способности позволяют юниту перемещаться. Когда юнит перемещается, каждая модель в этом юните может двигаться по очереди, в порядке, выбранном командиром юнита.

Во время движения модель может разворачиваться и менять направление столько раз, сколько захочет, но ни одна часть подставки этой модели не может преодолеть большее расстояние чем указано в характеристике использованной способности. Модели не могут перемещаться за пределы поля боя или сквозь другие модели, и они никогда не могут закончить движение, стоя на другой модели (подставка считается частью модели).

Считается, что подставка модели параллельна полю боя во время движения. Если модель заканчивает движение на неровной поверхности, она должна быть способна стоять на месте подставкой, максимально параллельно полю боя (другими словами, модели не могут лежать на поле боя или опираться на элементы ландшафта, чтобы не упасть).



Этот Серый Провидец использует способность "Обычное перемещение", чтобы изменить свое местоположение на поле боя. Никакая часть этого движения не может находиться в пределах зоны атаки Освободителей, поэтому Серому Провидцу придется оставаться за пределами области, отмеченной синим цветом.

- После завершения движения юнит должен быть в единой группе.
- Дистанция когеренции составляет ½ дюйма по горизонтали.
- Каждая модель должна находиться на дистанции когеренции от другой модели из того же юнита.
- Пока в юните 7 и более моделей, каждая модель должна быть в когеренции с 2 другими моделями в юните.

15.1 КОГЕРЕНЦИЯ

В любое время, при **размещении** и при **завершении передвижения**, юнит всегда действует как единая группа. Юнит считается когерентной группой, если каждая модель в этом юните находится в пределах **дистанции** когеренции, что измеряется горизонтально, и находится **рядом с 1 другой моделью** этого юнита (игнорируйте разницу в высоте между двумя моделями).

Для большинства юнитов **дистанция когеренции** составляет ½ дюйма. Однако некоторые юниты (особенно те, у которых большие модели с выступающими частями) имеют большую дистанцию когеренции, отмеченную в их боевом свитке для удобства игры. Пока в юните **7 или более** моделей, этот юнит считается когерентной группой, если каждая модель в этом юните находится на дистанции когеренции **по крайней мере с 2 другими моделями** в этом юните.

Если юниту не удается закончить движение в единой когерентной группе, то такое движение не может быть выполнено.

15.2 ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ЛАНДШАФТУ

Когда модель передвигается, она может перемещаться по **элементам ландшафта**, но не сквозь них. Модели могут пересекать элементы ландшафта высотой **1 дюйм** или ниже, как будто их там нет. Для того чтобы **подняться или спуститься** по элементам ландшафта выше 1 дюйма, модель может совершить вертикальное перемещение, при этом вертикальное расстояние учитывается как часть ее движения. Находясь посреди подъема или спуска завершать движение нельзя.

- Модели могут свободно перемещаться по элементам ландшафта высотой 1” или менее.
- Модели могут подниматься и спускаться по элементам ландшафта, а также прыгать вниз с более высокого выступа.
- Нельзя завершать движение, находясь посреди подъема или прыжка.

15.2.1 ПРЫЖОК ВНИЗ

Когда модель, находящаяся на элементе ландшафта, перемещается, она может **спрыгнуть** с края элемента ландшафта, чтобы приземлиться на более низкую часть того же элемента: или на другой элемент ландшафта, или поле боя. Для этого необходимо проложить путь движения модели до края элемента ландшафта. Затем эта модель может прыгнуть на любое расстояние, но при этом ее движение сразу же заканчивается. Модели не могут заканчивать тип движения в середине прыжка - если невозможно завершить движение, то такое перемещение не может быть выполнено.



Когда модель перемещается по ландшафту, предполагается, что её подставка остается в контакте с объектом ландшафта и параллельно полю боя. Модели могут подниматься вверх или спускаться по ландшафту. Они также могут спрыгивать вниз, но на этом их движение заканчивается.

15.3 ДВИЖЕНИЕ СБЛИЖЕНИЯ

Некоторые способности, такие как **Бой**, позволяют юниту совершать короткое движение, называемое **движением сближения**, чтобы занять более выгодную позицию для атак ближнего боя. Для этого:

- Движение Сближения: Переместите модели юнита на расстояние до 3”.
- Если юнит находится в бою, то по завершении движения он должен оказаться ближе, или по крайней мере на том же расстоянии, по отношению к целевому вражескому юниту .

Если ваш юнит находится в бою: Выберите вражеский юнит, с которым ваш юнит **находится в бою**, в качестве **цели** движения сближение. Каждая модель в вашем юните может переместиться на расстояние до 3". Это движение может проходить через зону атаки любых вражеских юнитов, но каждая модель должна закончить это движение **не дальше** от **целевого юнита**. В конце движения ваш юнит по-прежнему должен находиться в бою со всеми юнитами, с которыми он находился в бою в начале движения.

Если ваш юнит не находится в бою: Каждая модель в вашем юните может переместиться на 3" в любом направлении. Это движение может проходить через и заканчиваться в зонах атаки любых вражеских юнитов.

15.4 ПОЛЕТ

Юниты с ключевым словом **Полет** имеют следующую пассивную способность:

Пассивная

ПОЛЕТ: *Поднимаясь над полем боя, этот юнит может достигать целей, недоступных для других войск.*

Эффект: При движении этот юнит игнорирует другие модели, элементы ландшафта и зоны атаки вражеских юнитов. Он не может закончить движение в бою, если это не указано в способности, которая позволила ему перемещаться. При измерении расстояния, пройденного этим юнитом, не учитывайте перепады высоты.

Передвижение летающих юнитов может быть горизонтальным и в любом направлении, игнорирует расположенные на пути модели и ландшафт, и может заканчиваться в любом месте, при условии, что им разрешено завершить движение в этой точке. Обратите внимание, что некоторые юниты имеют ключевое слово "Полёт", даже если они на самом деле не летают. Часто это относится к юнитам, которые так ловко прыгают, скачут или скользят по полю боя, что их можно принять за летающих!

АТАКА

16.0 ВЫБОР ЦЕЛЕЙ

При объявлении **Атакующей** способности юнита, вы должны выбрать юнит(ы) целью для **атак**. Количество атак, которое может совершить каждая модель, равно характеристике **Атака** у **оружия**, что эта модель использует. В большинстве случаев модели атакуют каждым оружием со своего боевого свитка (холодное оружие для атак ближнего боя, стрелковое оружие для атак дальнего боя), однако некоторые боевые свитки указывают, что определенные модели в юните вооружены специальным оружием или что юнит должен выбирать между несколькими видами оружия при атаке.

Если юнит находится **в сражении**, он может атаковать только те юниты, которые находятся в бою с ним. Если у модели больше одной атаки, вы можете разделить атаки между подходящими целями по своему усмотрению.

- **Атаки ближнего боя** совершаются с помощью **холодного оружия**. Целевой юнит(ы) должен находиться в пределах **зоны атаки** атакующей модели и быть **видимым** для нее. Модель должна атаковать всем оружием ближнего боя, которым она вооружена.
- **Атаки дальнего боя** совершаются с помощью стрелкового оружия. Целевой юнит(ы) должен находиться на расстоянии, равном характеристике **Дальность** оружия, которое используется для атаки, и быть **видимым** для атакующей модели. Модели **не могут** совершать стрельбу, если их юнит находится **в ближнем бою**, если не указано иное (см. 20.0 Способности оружия).

17. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ АТАКИ

Выполните шаги 1-4 указанные ниже для каждой атаки, совершаемой против целевого юнита, по одной атаке за раз. Если вы выбрали несколько целевых юнитов для способности Атака, разыграйте все атаки, совершенные против одного юнита, прежде чем переходить к следующему, в выбранном вами порядке. После того, как вы освоите последовательность атаки, вы можете использовать"Быстрый бросок кубиков" (см. 17.3), если хотите ускорить игру.

1. **Бросок на попадание:** Бросьте кубик. Если результат равен или превышает характеристику **Попасть** атакующего оружия, атака считается **успешно попавшей**: переходите к следующему шагу. Если нет, атака **проваливается**, и последовательность действий заканчивается. Немодифицированный результат при броске на попадание в виде 1 всегда приводит к промаху. Если немодифицированный бросок на попадание для атаки, совершенной оружием, равен **6**, эта атака считается **критическим ударом**.
2. **Бросок на ранение:** Бросьте кубик. Если результат равен или превышает характеристику **Ранить** атакующего оружия, атака **успешно ранит**: переходите к следующему шагу. Если нет, атака **проваливается**, и последовательность действия заканчивается. Немодифицированный результат броска на ранение в виде 1 всегда приводит к промаху.
3. **Бросок на защиту:** Командир **целевого** юнита бросает кубик, вычитая характеристику **Пробитие** у атакующего оружия из совершаемого броска. Немодифицированные броски на защиту в виде 1 всегда приводят к провалу. Если результат равен или превышает характеристику **Защиты** целевого юнита, атака проваливается, и последовательность атаки заканчивается. В противном случае — это **успешная атака**: переходите к следующему шагу.
4. **Определение урона:** Атака **наносит** юниту количество **единиц повреждения**, равное характеристике **Урон** у оружия. Нанесенные очки урона добавляются во временный **пул повреждений** целевого юнита.

Завершив эти шаги для всех остальных атак, совершенных в рамках Атакующей способности, атаки считаются **разыгранными**, и вы можете перейти к **последовательности нанесения урона** (см. 18.0).

- При объявлении способности **Атака** сразу выберите цели для **всех** атак.
- Если юнит **находится в сражении**, он может атаковать только те юниты, с которыми он **находится в бою**, и которые **видимы** для него.
- При совершении **атаки ближнего боя** цель должна находиться в пределах **зоны атаки** атакующей модели.
- При совершении **атаки дальнего боя** цель должна быть **видна** и находиться в пределах **дальности** оружия.
- Юнит не может совершать атаки дальнего боя, если он находится в ближнем бою, если не указано обратное.

Критические попадания сами по себе не имеют никакого эффекта, но часто вызывают дополнительные эффекты (см. 20.0 Способности оружия).

Ведите учет количества очков урона в пулах урона целевых юнитов. Удобный способ сделать это - положить кубики рядом с этими юнитами.

17.1 МОДИФИКАТОРЫ АТАКИ И ОГРАНИЧЕНИЯ

Модификаторы к **броскам на попадание**, **броскам на ранение** и **броскам на защиту** имеют **ограничения**, чтобы избежать чрезмерно мощных комбинаций способностей. При совершении **броска на попадание** или **броска на ранение** добавьте все положительные и отрицательные модификаторы, которые применяются к броску, а затем — ограничьте результат в виде пределов, **максимум +1** (если положительный) или **минимум -1** (если отрицательный).

При совершении **броска на защиту** добавьте все положительные и отрицательные модификаторы, которые применяются к броску, а затем — ограничьте результат **максимумом в +1**. В отличие от бросков **на попадание** и **на ранение**, на величину модификатора к броску на защиту, н**ет ограничений по негативным значениям**.

17.2 СМЕРТЕЛЬНЫЕ РАНЫ

Некоторые способности наносят **смертельные раны**. Если способность наносит смертельные раны юниту, добавьте это количество очков урона в пул урона юнита для этой способности (см. 18.2 Распределение урона).

17.3 БЫСТРЫЙ БРОСОК КУБИКОВ

Для ускорения игры можно совершать несколько атак одновременно. Если вы решите это сделать, все атаки должны иметь одинаковые характеристики для параметров **Попасть, Ранить, Пробитие** и **Урон**, одинаковые **особенности оружия** (если они есть, см. 20.0) и должны быть направлены на один и тот же вражеский юнит. Если все эти условия выполнены — вы можете сделать все броски на попадание одновременно, затем все броски на ранение и, наконец, все броски на защиту. Затем — сложите все очки урона, нанесенные целевому юниту, и перейдите к последовательности нанесения урона (см. 18.0).

Если последовательность атаки прерывается для какой-либо атаки, сделанной с использованием быстрого броска кубиков, то это не останавливает последовательность для всех остальных атак, и распространяется только на эту конкретную атаку.



Смелое продвижение Грозорожденных Вечных приводит в ярость стаю Крысоогоров, вызывая их безумное наступление. Эти неуклюжие Скавены стремятся разорвать своих врагов на части грубой силой и свирепостью, прежде чем можно будет начать контратаку.



18.0 ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОСТЬ НАНЕСЕНИЯ УРОНА

После использования эффекта любой способности, наносящей единицы урона юниту, выполните следующие шаги. Если способность нанесла урон нескольким юнитам, выполните эти шаги для каждого юнита по очереди. Командующие распределяют единицы урона своим юнитам в выбранном ими порядке, начиная с активного игрока.

1. **Разыграйте Оберегающие броски** за все единицы урона в пуле повреждений юнита, если применимо (см. 17.0).
2. **Распределите единицы урона** в пуле повреждений юнита и уберите убитые модели (см. 18.3).

18.1 ЗАЩИТА ОБЕРЕГА

Юниты с ключевым словом **Оберег** обладают пассивной способностью "Защита Оберега". Цифра после ключевого слова **Оберег** указывает **значение оберега** для оберегающего броска. Например, если у юнита есть **Оберег (5+)**, его значение оберега будет равняться 5. Если у юнита несколько оберегов, то применяется только тот, у которого значение оберега самое низкое; остальные не действуют.

Пассивная

ЗАЩИТА ОБЕРЕГА: *Благодаря невероятной реакции, неестественной стойкости или мистической защите, эти воины могут избежать смертельных атак.*

Эффект: На 1-ом шаге последовательности нанесения урона (см. 18.0) сделайте **оберегающий бросок** D6 за каждую **единицу урона в пуле повреждений** этого юнита. Если результат броска равен или превышает **значение оберега** юнита, удалите эту единицу урона из пула повреждений.

18.2 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ УРОНА

После разрешения эффекта любой способности, наносящей единицы урона (будь то атаки, смертельный урон или оба этих явления), вы должны **распределить** единицы урона.

При **распределении** урона юниту, единицы урона из его пула повреждений распределяются по одной. Каждый раз, когда количество единиц урона, достигает значения характеристики **Здоровье** этого юнита, 1 модель в этом юните считается убитой (и убирается с поля боя), а количество распределенных юниту единиц урона сбрасывается до 0. Продолжайте распределять единицы урона таким образом, пока в пуле повреждений ничего не останется.

Если количество распределённых единиц урона, недостаточно для того, чтобы убить модель, отслеживайте текущее количество нанесённых повреждений (большинство игроков кладут кубик или маркеры рядом с юнитом). Пока у юнита есть распределенные единицы урона, он считается **поврежденным.**

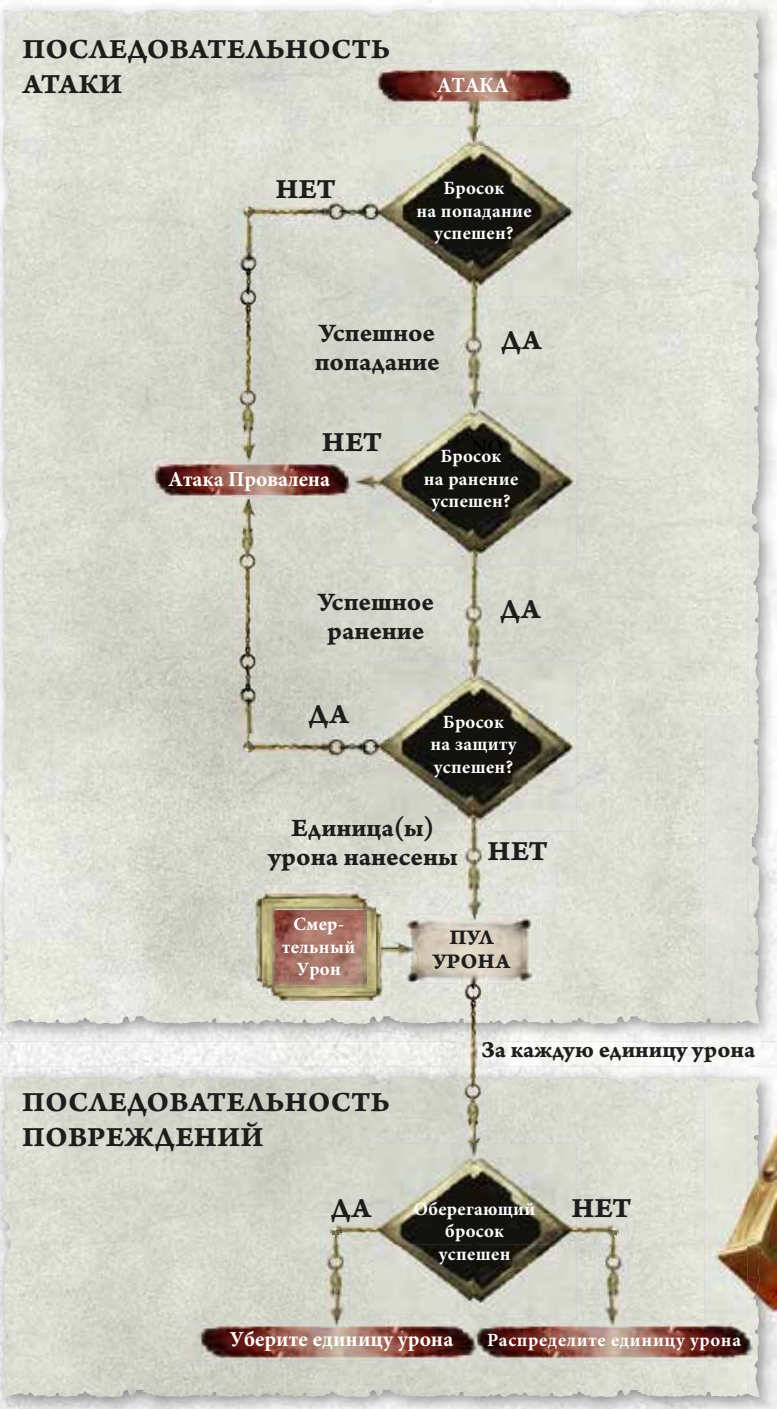
18.3 УБИТЫЕ МОДЕЛИ

Командир юнита должен выбрать, какие модели будут убиты. Однако после того, как каждая убитая модель будет убрана, юнит всё еще должен сохранять когеренцию и быть единой боеспособной группой (см. 15.1). Если это невозможно — продолжайте убирать модели по одной, пока юнит не начнёт быть когерентной группой. Вы должны убирать как можно меньше моделей, чтобы превратить юнит в единую когерентную группу.

18.4 УНИЧТОЖЕННЫЕ ЮНИТЫ

Когда последняя модель в юните убита, юнит считается уничтоженным, и все оставшиеся единицы урона не имеют никакого эффекта. Обратная ситуация тоже допустима, если что-то приводит к уничтожению всего юнита, то все модели в юните считаются убитыми и убираются с поля боя.

СХЕМА АТАКИ



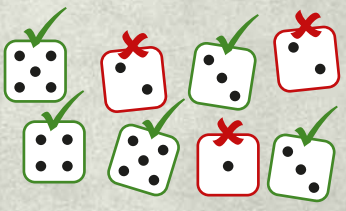
- Нападающий делает **бросок на попадание** D6. Если результат броска равен или превышает значение характеристики **Попасть** у оружия, это **успешное попадание**.
- Нападающий делает **бросок на ранение** D6. Если результат броска равен или превышает значение характеристики **Ранить** у оружия, это **успешное ранение**.
- Защищающийся делает **бросок на защиту** D6. Вычтите значение характеристики **Пробитие** у атакующего оружия из результата броска. Если результат меньше значения характеристики **Защита** защищающегося юнита, это успешная атака.
- **Нанесите** цели урон, равный значению характеристики **Урон** у атакующего оружия.
- Разыграйте оберегающие броски.
- Распределите единицы урона.
- Немодифицированные результаты **бросков на попадание, ранение** и **защиту** в виде 1 всегда являются провальными.



ПРИМЕР АТАКИ

Грозорождённые Вечные Эрика сражаются со Скавенами Эммы во время напряженной парти в Spearhead. Освободители Эрика выполнили наступление (см. 14.3), и в фазе объявления способности "Бой" они совершили сближение с Лордом Когтя Эммы (см. 15.3) и направили все свои атаки на этот юнит (см. 16.0). В этом примере мы будем использовать быстрый бросок кубиков, чтобы ускорить игру.

1 Сначала атаку совершают 4 Освободителя Эрика, вооруженные боевыми молотами. Каждый из них может совершить по 2 атаки (поскольку у боевого молота характеристика **Атаки** равна 2), и Эрику нужно чтобы **броски на попадание**, были равны или превышали их характеристику **Попасть** 3+. Освободители наносят 5 успешных попаданий из 8 атак.

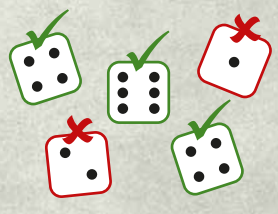


Броски на попадание Эрика



MELEE WEAPONS	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage	Ability
Warhammer	2	3+	3+	1	1	Crit (Mortal)

2 Затем Эрик совершает **бросок на ранение** для каждого из 5 попаданий. У боевых молотов характеристика **Ранить** равна 3+. Освободители успешно ранят противника 3 атаками.

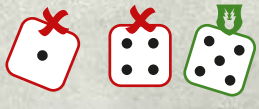


Броски на ранение Эрика



3 Эмма делает **бросок на защиту** для каждого успешного ранения, количество которых составляет 3. У ее Лорда Когтя характеристика **Защита** равна 4+, но у боевых молотов характеристика **Пробитие** равна 1, поэтому Эмма должна вычесть 1 из каждого своего броска, а значит, ей теперь нужно выбросить 5 или больше.

Повелитель Когтей успешно защищаеися от 1 из 3 атак, в результате чего в его **пул повреждений** добавляются 2 единицы урона (по 1 за каждый боевой молот, поскольку у них характеристика **Урон** равна 1).



Броски на защиту Эммы



Пул повреждений Повелителя Когтей

4

Эрик повторяет этот процесс с оставшимся Освободителем в юните, который владеет могучим Великим Молотом. Он успешно наносит 2 попадания, одно из которых является **критическим ударом** - выпало 6. Этот результат активирует способность у оружия Великий Молот **Критический удар (Смертельный)**, которая наносит 2 единицы смертельного урона (см. 17.2), напрямую добавляя 2 единицы урона в пул повреждений.

Затем Эрик делает бросок на ранение для другого попадания, которое **успешно ранит** цель.



Броски на попадание Эрика



Бросок на ранение Эрика



Пул повреждений Повелителя Когтей

MELEE WEAPONS	Attacks	Hit	Wound	Rend	Damage	Ability
Grandhammer	2	3+	2+	1	2	Crit (Mortal)

5

Эмма делает **бросок на защиту** за успешное ранение, и ей снова нужно вычесть 1 из броска из-за характеристики **Пробитие** у Великого Молота, что равно 1. К сожалению, ее **бросок на защиту** неудачен, что приводит к добавлению еще 2 единиц урона в **пул повреждений**, так как у Великого Молота характеристика **Урон** равна 2.

Атаки Освободителей **разыграны**, поэтому Эмма должна перейти к распределению урона.



Бросок на защиту Эммы



Пул повреждений Повелителя Когтей

6

Лорд Коготь находится в большой опасности, так как в его пуле повреждений находится 6 единиц урона (а его характеристика **Здоровье** составляет всего 7!). К счастью, у него есть Оберег (6+), что дает ему последний шанс избежать урона. Эмма делает **оберегающий бросок** за каждую из 6 единиц урона в резерве урона, и два из шести кубиков выпадают шестёрками, что означает, что 2 единицы урона удаляются из пула повреждений.

Оставшиеся 4 единицы урона **распределяются** Лорду Когтю. Эмма кладет кубик рядом с Лордом Когтем, чтобы отслеживать количество единиц урона, которые в данный момент нанесены этому юниту.

Теперь Лорд Коготь **поврежден** - к счастью для Эммы, это позволяет ее Лорду Когтю использовать свою способность "Загнанная в угол Крыса", чтобы отомстить подлым Освободителям...



Оберегающие броски Эммы



СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

19.0 ПЕРВЫЙ-УДАР И ПОСЛЕДНИЙ-УДАР

Если в начале фазы сражения в бою есть юниты со свойством **Первый-удар**, другие юниты не могут быть выбраны для использования способности **Бой** до тех пор, пока юниты с этим свойством не разыграют свои способности **Боя**. После того, как все юниты с правилом **Первый-Удар** успешно отыграли свои атаки, активный игрок выбирает следующий юнит для боя.

Если в бою участвуют юинты с правилом **Последний-Удар**, то их нельзя выбирать для использования способности **Бой**, если в сражении всё еще есть юниты, не обладающие свойством **Последний-Удар**, которые ещё не использовали способность **Бой**.

Если у юнита есть сразу оба свойства — **Первый-Удар** и **Последний-Удар**, считается, что у него нет ни того, ни другого.

Иногда юнит с правилом **Первый-Удар** может не находиться в бою в начале фазы, но позже, может "втянуться" в бой из-за разных перемещений, таких как Сближение. В таких случаях свойство Первый-Удар не влияет на этот юнит, поскольку он не находился в бою в начале фазы.

Способности, позволяющие юниту использовать способность **Бой** сразу после другого юнита, не отменяют ограничений в свойстве **Первый-Удар** или **Последний-Удар**. Таким образом, нельзя выбрать юнит со свойством **Последний-Удар** для боя сразу после юнита с правилом **Первый-Удар**.

20.0 ПЕРВЫЙ-УДАР И ПОСЛЕДНИЙ-УДАР

Некоторые виды оружия обладают одной или несколькими из перечисленных ниже **пассивных способностей оружия**. Если у оружия есть несколько способностей, применимых при критическом попадании, командир атакующей модели должен выбрать одну из них для использования до начала атаки.

УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ОРУЖИЯ
Анти-Х (+1 Пробитие): Добавьте 1 к значению **Пробития** этого оружия, если у цели есть ключевое слово после "Анти-" или она соответствует условию после "Анти-". Эффекты этой способности суммируются. Например, если у оружия есть оба свойства **Анти-наступление (+1 Пробитие)** и **Анти-герой (+1 Пробитие)**, то к значению Пробития этого оружия добавляется 2 при атаках по ГЕРОЮ, который совершил наступление в этот ход.
Наступление (+1 Урон): Добавьте 1 к значению **Урона** этого оружия, если атакующий юнит совершил **наступление** в этот ход.
Спутник: На это оружие не влияют дружественные способности, которые влияют на характеристики оружия или последовательность атаки.
Крит (2 Попадания): Если атака, совершённая этим оружием, становится **критическим попаданием**, то вместо 1, эта атака наносит 2 попадания по целевому юниту. Совершите **бросок на ранение** для каждого попадания.
Крит (Авто-Ранение): Если атака, совершённая этим оружием, становится **критическим попаданием**, то эта атака автоматически ранит цель. Совершите **бросок на защиту как** обычно.
Крит (Смертельные Раны): Если атака, совершённая этим оружием, становится **критическим попаданием**, то эта атака наносит целевому юниту **смертельные ранения** в размере значения **Урона** этого оружия, и последовательность атаки заканчивается.
Стрельба в Ближнем Бою: Это оружие может использоваться для совершения атак стрельбой, даже если атакующий юнит находится в ближнем бою.

Оружие **Спутника** имеет ограничения на получение большинства усиливающих эффектов, расширяющих способности юнита.

21.0 ЛЕЧЕНИЕ

Некоторые способности позволяют вам **лечить** юнит. Для этого, удалите с него количество единиц урона, равное числу в скобках после термина **Лечение**, например, **Лечение (2)**.



22.0 ВЕРНУВШИЕСЯ И ДОБАВЛЕННЫЕ МОДЕЛИ

Некоторые способности позволяют **вернуть** убитые модели в юнит или **добавить** новые. В обоих случаях выставляйте эти модели по одной, соблюдая принцип когеренции(см. 15.1) с моделями в этом юните, которые не были возвращены или добавлены в этот ход. Новые модели можно выставлять в бой с вражеским юнитом только в том случае, если этот юнит уже находился в бою с вражеским юнитом..

- Вернувшиеся модели должны быть расставлены в соответствии с правилами **когеренции** с моделями в своем юните, которые не были возвращены с помощью этой способности.
- Вернувшиеся модели могут быть поставлены в бой с вражеским юнитом только в том случае, если юнит уже находился в бою.

23. ЖЕТОНЫ

Жетоны не считаются моделями с точки зрения правил и могут быть проигнорированы или перемещены для проверки видимости, когеренции юнита и применения способностей. Они не могут быть выбраны в качестве цели для способностей. Их задача - указывать на постоянные эффекты юнита, рядом с которыми они размещены. Каждый раз, когда юнит с жетоном завершает движение или размещается, поместите жетон рядом с юнитом.



Этот грифопёс является жетоном

24.0 ВЫСТАВЛЕНИЕ ЮНИТОВ

Некоторые способности позволяют вам выставить юнит **в резерв**. Такие юниты размещаются в стороне вместо того, чтобы быть выставленными на поле боя. В начале четвертого боевого раунда юниты, которые были выставлены в резерв с помощью способности **Размещения** и которые все еще находятся в резерве, уничтожаются.

24.1 РЕЗЕРВНЫЕ ЮНИТЫ

Некоторые способности позволяют вам выставить юнит **в резерв**. Такие юниты размещаются в стороне вместо того, чтобы быть выставленными на поле боя. В начале четвертого боевого раунда юниты, которые были выставлены в резерв с помощью способности **Размещения** и которые все еще находятся в резерве, уничтожаются.

24.2 ЗАМЕНЯЮЩИЕ ЮНИТЫ

Некоторые способности позволяют вам выставить **заменяющий юнит**. При выставлении такого юнита он должен иметь тот же тип боевого свитка, то же вооружение и такое же количество моделей, что и исходный юнит, если иное не указано в способности. Многие из способностей указывают на долю моделей в заменяющем юните (например, половина количества моделей из исходного юнита). В этих случаях вы можете выбрать, какие модели из исходного юнита будут выставлены.

Заменяющий юнит в остальном рассматривается как новый юнит; любые ключевые слова или способности, полученные исходным юнитом во время битвы, а также любые сохраняющиеся эффекты, которые к нему применялись, не применяются к заменяющему юниту. Каждый юнит может быть заменен только один раз, и вы не можете заменять заменяющие юниты.

Поскольку замененный юнит считается абсолютно новым, он может использовать способность **Один раз за битву** на своем боевом свитке, даже если замененный им юнит уже использовал эту способность в битве.

25.0 ЗАЩИЩЕННЫЕ ГЕРОИ

Все Герои, что не являются **Монстрами** или **Боевыми Машинами**, обладают пассивной способностью "Защищенный герой".

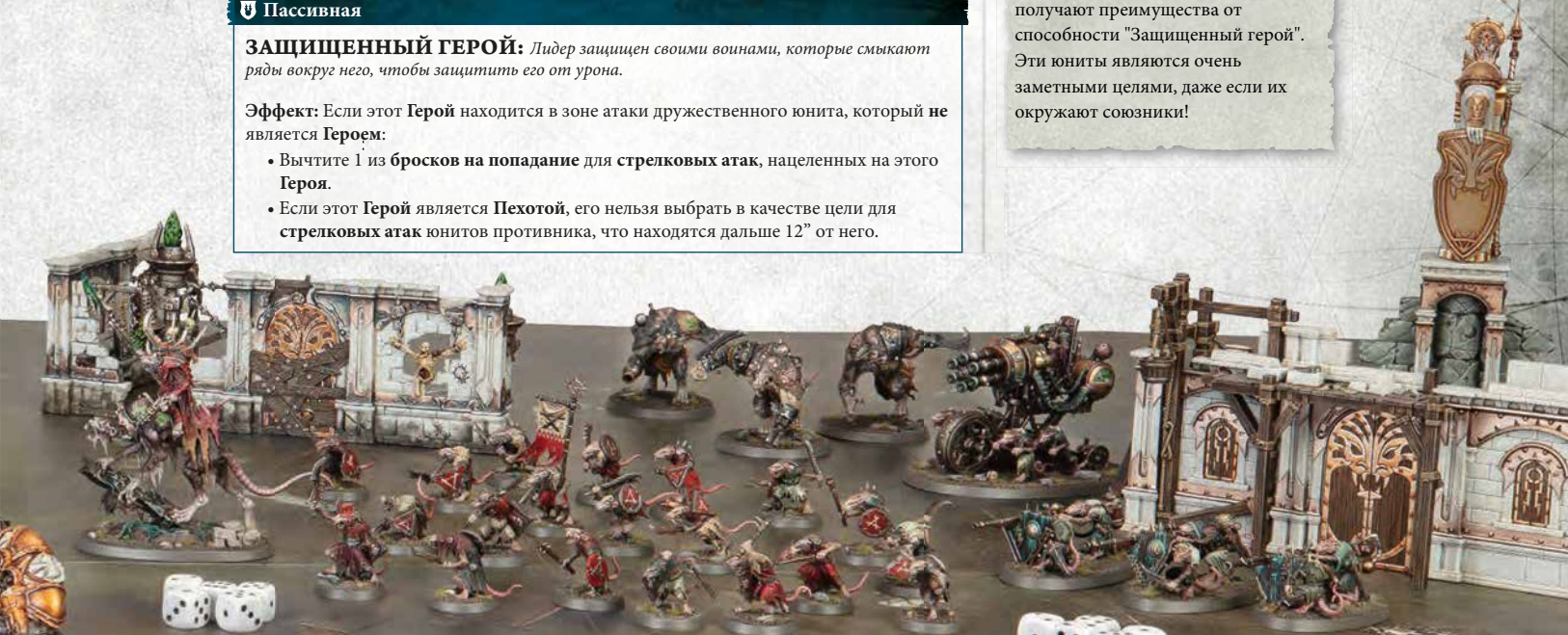
Пассивная

ЗАЩИЩЕННЫЙ ГЕРОЙ: *Лидер защищен своими воинами, которые смыкают ряды вокруг него, чтобы защитить его от урона.*

Эффект: Если этот **Герой** находится в зоне атаки дружественного юнита, который **не** является **Героем**:

- Вычтите 1 из **бросков на попадание** для **стрелковых атак**, нацеленных на этого **Героя**.
- Если этот **Герой** является **Пехотой**, его нельзя выбрать в качестве цели для **стрелковых атак** юнитов противника, что находятся дальше 12" от него.

По понятным причинам, **Монстры** и **Боевые Машины** не получают преимущества от способности "Защищенный герой". Эти юниты являются очень заметными целями, даже если их окружают союзники!



- Когда требуется **случайная характеристика**, определяйте её каждый раз
- Когда используется **случайный Урон**, определяйте его для каждой атаки.

26.0 СЛУЧАЙНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Некоторые боевые свитки требуют **броска кубика для определения характеристики** вместо фиксированного значения. В этом случае значение характеристики генерируется командиром соответствующего отряда каждый раз, когда способность требует эту характеристику.

В случае случайных характеристик оружия, бросайте кубик для определения **случайных Атак** каждой модели в атакующем юните каждый раз, когда вы объявляете способность **Атака**. Таким же образом генерируйте **случайный Урон** каждый раз, когда вы наносите урон этим оружием (бросайте один раз для каждой атаки).

27.0 ПОРЯДОК МОДИФИКАТОРОВ

Некоторые способности своим эффектом изменяют характеристику или бросок. Если не указано иное, характеристика или бросок не могут быть изменены до значения меньше 1. Исключением является Пробитие, которое может быть уменьшено до минимума 0 ("-").

Если характеристика использует **случайный бросок** (см. выше), применяйте модификаторы характеристики **после** того, как эта характеристика была определена.

Если характеристика или бросок делятся пополам или должны быть изменены до значения, которое не является целым числом, **округлите его вниз** до ближайшего целого

Применяйте модификаторы характеристик в следующем порядке:

1. Модификаторы, которые **задают** характеристику с фиксированным значением.

2. Модификаторы, которые **умножают** или **делят** характеристику.

3. Модификаторы, которые **добавляют** к характеристике или вычитают из нее.

Если есть несколько модификаторов одного типа (например, устанавливающих характеристику), применяйте их в **Порядке Действий** (см. 30.0).



Технологии скавенов печально известны своей непредсказуемостью. Их оружие, оснащенное варп-порохом, с одинаковой вероятностью произведет оглушительный залп, как и одиночный неудачный выстрел, а может просто взорваться без предупреждения!

28.0 РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА СПОСОБНОСТЕЙ

- Если не указано иное, юниты, использующие способность или выбранные в качестве части её розыгрыша, должны находиться на поле боя.
- Если эффект гласит, что юнит **может** что-то сделать, его командир должен решить, стоит ли применять эффект, или нет.
- Если эффект гласит, что юнит **должен** что-то сделать, у его командира нет выбора, и он должен выполнить эту часть эффекта. Если это невозможно, ни одна часть эффекта не применяется, но способность по-прежнему считается использованной.
- Когда в тексте способности появляется формулировка «этот юнит» (чаще всего на боевых свитках), имеется в виду юнит, использующий эту способность.
- Если способность влияет на несколько юнитов, то игрок, использовавший эту способность, может выбрать порядок согласно которому она влияет на юниты.
- При разыгрывании эффекта, если вам нужно бросить кубик для нескольких юнитов, что были затронуты способностью - бросьте и полностью разыграйте эффект для одного юнита, после чего переходите к следующему.
- Если способность предписывает вам выбрать более 1 юнита, каждый выбранный вами юнит должен быть другим, если не указано иное.

28.1 ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Некоторые способности имеют эффекты, которые не разрешаются мгновенно (например, «+1 к броскам на защиту для этого юнита до конца хода» или «у этого юнита есть Оберег (5+) до конца хода»). Эти эффекты считаются эффектами пассивных способностей (см. 5.4) на протяжении их действия.

28.2 "ОДИН РАЗ ЗА" ВРЕМЕННЫЕ РАМКИ

Временные рамки применения некоторых способностей обозначаются как **Один раз за фазу**, **Один раз за ход** или **Один раз за битву**. Если способность используется юнитом, ее можно использовать максимум один раз в этой фазе, ходу или битве каждым юнитом, который может использовать эту способность. Если способность использует игрок, ее можно использовать максимум один раз в этом временном окне этим игроком.

Некоторые способности, используемые юнитами декламируют **Один раз за фазу (Армия)**, **Один раз за ход (Армия)** или **Один раз за Битву (Армия)**. Эти способности могут быть использованы один раз за указанное время в эту фазу, ход или битву, вне зависимости от количества юнитов в армии, что могут использовать эту способность.

29.0 ПРОТИВОРЕЧИВЫЕ ПРАВИЛА

Если два или более правил противоречат друг другу, и одно из этих правил гласит, что что-то **не может** быть сделано, то оно имеет приоритет над другими, которые гласят, что что-то **может** или **должно** быть сделано, только если второе правило не отменяет условия первого специально. Например, в то время как способность «Нормальное движение» гласит, что вы не можете войти в бой во время этого движения, способность «Полет» указывает на то, что нужно игнорировать зоны атаки вражеских моделей во время движения.

За исключением вышесказанного, приоритет имеет эффект самой поздней способности, что была использована.

30.0 ПОРЯДОК ЭФФЕКТОВ

Эффекты пассивных способностей считаются примененными раньше, чем эффекты других способностей и правил.

Эффекты пассивных способностей активного игрока, считаются примененными раньше, чем эффекты пассивных способностей его оппонента. Эффекты пассивных способностей оппонента считаются примененными раньше, чем эффекты нейтральных пассивных способностей (например, пассивные способности элементов ландшафта, который не принадлежит ни одной из армий). Активный игрок, выбирает порядок применения нейтральных пассивных эффектов.

Некоторые способности имеют отложенный эффект (например, «каждый раз, когда дружественный юнит использует способность «Бой», после разыгрывания этой способности, этот юнит применяет Лечение (D3) на себя»). Если несколько таких эффектов должны быть применены одновременно, действующий игрок первым применяет отложенные эффекты своих способностей в выбранном им порядке, затем то же самое делает его оппонент.

КТО ИСПОЛЬЗУЕТ СПОСОБНОСТЬ?

Большинство способностей находятся на боевых свитках, но другие встречаются и в иных местах - лучшими примерами являются Универсальные Основные Способности (см. 14.0).

В то время как способности на боевых свитках всегда используются юнитом, которому этот свиток принадлежит, некоторые способности, которые не указаны на боевых свитках, прямо предложат вам выбрать юнит для использования способности. В обоих случаях должно быть ясно, какой юнит использует способность.

Некоторые способности, что не появляются на боевых свитках, чаще всего улучшения (см. Состав Армии, 4.1), предоставляются определенным юнитам в вашей армии. В таких случаях юнит, которому было дано улучшение, является тем, кто использует способность.

Способности, которые не появляются на боевом свитке и не говорят вам выбирать юнит для использования способности, используете вы, игрок.

Наконец, когда правило относится к игроку, использующему способность, это включает способности, используемые юнитами в армии этого игрока.

КОНЕЦ ХОДА

31.0 ОБЗОР КОНЦА ХОДА

В конце каждого хода выполняйте следующие действия

1. Активный игрок может использовать любые способности с указанием времени применения **Конец вашего хода** или **Конец любого хода** в выбранном им порядке. Затем его оппонент может использовать любые способности с указанием времени применения **Конец вражеского хода** или **Конец любого хода** в выбранном им порядке.
2. Определите, какой игрок **контролирует** каждую цель (если таковые имеются).
3. Активный игрок получает **победные очки**, как описано в плане битвы.

Если есть несколько модификаторов одного типа (например, устанавливающих характеристику), применяйте их в **Порядке Действий** (см. 30.0).

32.0 ЦЕЛИ

Многие планы битвы присуждают победные очки за контроль над **целями**, которые представлены **маркерами целей**. Если не указано иное, то маркеры целей - круглые и имеют радиус 40 мм. Модели могут перемещаться через маркеры целей и завершать свое движение на них. Если маркер цели находится на границе, то он находится в пределах обеих территорий, но при этом, он не находится полностью в пределах этих территорий. Маркеры целей не блокируют видимость.

- Маркер цели представляет собой круглую метку диаметром 40мм.
- Модель оспаривает цель, если маркер цели находится в зоне атаки этой модели.
- Игрок получает контроль над целью, если сумма значений характеристик Контроля дружественных моделей, оспаривающих эту цель, выше, чем сумма значений у вражеских моделей.
- Проверяйте контроль над целями в начале первого боевого раунда и в конце каждого хода.
- Цель остается под вашим контролем, пока ваш оппонент не захватит ее.
- Контроль над элементами ландшафта осуществляется так же, как и контроль над маркерами целей, но контроль над ними не сохраняется, если их не оспаривает ни одна из ваших моделей.

Иногда маркеры целей могут случайно сдвинуться во время перемещения моделей. Это нормально - просто помните, что нужно ставить их обратно на правильные позиции при определении контроля над целями.

32.1 ОСПАРИВАНИЕ ЦЕЛЕЙ

Если не указано иное, то если цель находится в зоне атаки модели, то она **оспаривает** эту цель. Если какие-либо модели в юните оспаривают цель, то этот юнит оспаривает цель.

Каждый юнит может оспаривать только **одну цель** в момент определения контроля целей (подробнее см. пункт 32.2). Перед тем, как определить контроль над целями, для каждого своего юнита, который может оспорить две или более цели, активный игрок должен выбрать **одну цель**, которую этот юнит будет оспаривать. Затем то же самое делает оппонент для своих юнитов, претендующих на контроль более чем одной цели.

Заметка Дизайнера: *Для значений отличных от определения контроля над целью, юнит может оспаривать более одной цели.*

32.2 КОНТРОЛЬ НАД ЦЕЛЯМИ

В начале первого боевого раунда и **в конце каждого хода** выполняйте следующую последовательность **для каждой цели** в порядке, выбранном действующим игроком:

1. Начиная с активного игрока, каждый игрок определяет **значение контроля** каждого из своих юнитов, оспаривающих эту цель. Значение контроля юнита - это суммарная характеристика **Контроля** всех моделей в этом юните, оспаривающих цель. Некоторые способности изменяют значение контроля юнита, но оно не может быть уменьшено ниже 1.
2. Каждый игрок складывает значения контроля всех своих юнитов, оспаривающих эту цель. Это **значение контроля армии** для этой цели.
3. Игроки сравнивают свои значения контроля армии для этой цели. Если у одного игрока значение выше, этот игрок **получает контроль** над этой целью. Как только игрок получает контроль над целью, она **остается под его контролем**, пока его оппонент не возьмет ее под свой контроль.

32.3 КОНТРОЛЬ НАД ЭЛЕМЕНТАМИ ЛАНДШАФТА

Некоторые планы битвы требуют от вас захвата контроля над элементом ландшафта. Контроль над элементами ландшафта осуществляется так же, как и контроль над целями, но **контроль над ними не сохраняется**, если ваши юниты больше не оспаривают их. Каждый юнит может одновременно оспаривать 1 цель и 1 элемент ландшафта.

33.0 ЗАВЕРШЕНИЕ БОЕВОГО РАУНДА

В конце каждого боевого раунда действующий игрок может использовать любые способности с указанием времени применения **Конец боевого раунда** затем его оппонент может сделать то же самое. Каждый план битвы указывает количество боевых раундов, которые должны быть сыграны. Если вы сыграли количество боевых раундов, указанное в вашем плане битвы, сражение заканчивается, и вам необходимо следовать правилам из этого плана битвы, чтобы определить победителя.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА

Каждый раздел «Расширенных правил» имеет модульную структуру, что позволяет каждому Боевому Набору указывать, какие именно типы модулей следует использовать. Это руководство содержит следующие разделы **Расширенных правил**:

КОМАНДЫ (стр. 29-30)

Эти правила объясняют, как вы можете зарабатывать **командные очки**, чтобы использовать мощные **команды**, которые позволяют вам реагировать на способности противника и проявлять активность в его ход. Если вы не используете модуль **Команды**, игнорируйте любые способности, имеющие символ стоимости в углу.

ЛАНДШАФТ (стр. 31-32)

Эти правила более подробно рассказывают о том, как ваши модели взаимодействуют с элементами ландшафта, например, как они могут укрываться или черпать энергию из точек силы.

МАГИЯ (стр. 33-34)

Если вы хотите использовать неограниченную магическую силу, включая в свои битвы **Волшебников**, **Жрецов** и **воплощения**, обратитесь к разделу **Магия**.

СОСТАВЛЕНИЕ АРМИИ (стр. 35-38)

Если вы готовы создать свой собственный **лист армии** или разнообразить уже имеющуюся с помощью **полков**, **боевых формирований** и **усилений**, см. раздел **Составление армии**.

КОМАНДНЫЕ МОДЕЛИ (стр. 39)

Здесь вы найдете правила для особых моделей, таких как **чемпионы**, **знаменосцы** и **музыканты**, которые встречаются во многих юнитах Warhammer Age of Sigmar.

БОЕВЫЕ ТАКТИКИ (стр. 40)

Добавьте дополнительную тактическую глубину в свои игры, включив дополнительные цели, что называются **Боевыми тактиками**.

СОЗДАЙТЕ СВОЙ БОЕВОЙ НАБОР

Существует множество способов играть в Warhammer Age of Sigmar, начиная с Боевых Наборов **Путь к Славе**, которые фокусируются на повествовательных битвах, связанных с текущей кампанией, и заканчивая Наборами **Остриё** и **Соревновательная игра**, в которых сделан акцент на балансе и соревновательной игре.

Помимо использования официальных Боевых Наборов, мы рекомендуем вам использовать правила этого раздела в качестве инструментария, смешивая и сопоставляя элементы внутри него, чтобы создать свой собственный План Битвы или Боевой Набор для игры с друзьями.

Хотите ли вы выставить на поле боя всю свою коллекцию против друзей или посмотреть, какое чудовище окажется самым крутым? Возможно, вы захотите разработать свои собственные планы битвы и специальные правила, или, может быть, вы хотите упростить игру, чтобы научить играть младшего брата или сестру. Эти правила предоставляют вам открытую структуру, которая делает возможным любой вариант из вышеперечисленных.

Вот несколько идей, чтобы начать:

- Вместо того, чтобы использовать расширенные правила для составления армии, создайте армию на основе вашего любимого рассказа Black Library или на основе придуманного вами сценария, который вам кажется захватывающим. Например, как бы справились 5 разных героев Грозорождённых Вечных против пары огромных монстров Хаоса?
- Разработайте свой собственный план битвы, разделив участки территорий для каждого игрока, разместив цели и придумав интересный твист для битвы. Получайте удовольствие и экспериментируйте с разными идеями - почему бы не попробовать поочередное размещение целей вместо фиксированных расположений, или использовать два меньших поля битвы, что соединены вратами владений?
- Изучите расширенные правила, последовательно вводя каждый модуль в свои битвы - например, начните с экспериментов с Командами, затем попробуйте добавить Магию в свои битвы и, наконец, объедините их, чтобы перехитрить противника и выполнить Боевые Тактики



КОМАНДЫ

- Любая способность со стоимостью в очках командования ( ) является командой.
- Каждый игрок получает 4 очка командования в начале каждого боевого раунда.
- Отстающий получает 1 дополнительное очко командования.
- Каждый юнит может использовать только 1 команду в каждой фазе.
- Каждая команда может использоваться только 1 раз каждой армией в каждой фазе.
- Вы должны заплатить стоимость в очках командования, чтобы использовать команду.

1. ОБЗОР КОМАНД

Некоторые способности, называемые **командами**, требуют оплату в виде одного или нескольких **очков командования** ( ) для использования. Любая способность, что имеет **стоимость в очках командования** (цифра в правом верхнем углу карточки), является командой.

1.1. ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ КОМАНДОВАНИЯ

В начале каждого раунда битвы, после определения **отстающего**, каждый игрок получает **4 командных очка**. Если есть отстающий, он получает **1 дополнительное очко командования**. В конце боевого раунда очки командования игроков сбрасываются до 0 (все неиспользованные очки теряются).

1.2. ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМАНД

Команды используются аналогично любым другим способностям. Однако, каждый юнит может использовать только 1 команду в каждой фазе, каждая команда может использоваться только 1 раз каждой армией в каждой фазе, и вы должны оплатить стоимость команды соответствующей величиной **командных очков**, чтобы ее использовать.

2.0. КОМАНДЫ ГЕРОИЧЕСКОЙ ФАЗЫ

Любая Героическая Фаза — 1

СПЛОЧЕНИЕ: *Вдохновлённые призывом к действию раненые солдаты получают второе дыхание, а свежие войска выходят на поле боя, чтобы заменить павших товарищей.*

Выполнить: Для использования этой способности выберите дружественный юнит, который не находится в бою.

Эффект: Сделайте 6 **бросков D6 на сплочение**. За каждый результат 4+ вы получаете 1 очко сплочения. Очки сплочения можно потратить следующим образом:

- За каждое потраченное очко сплочения **Лечите (1)** этот юнит.
- Вы можете потратить количество очков сплочения, равное характеристике **здоровья** этого юнита, чтобы **вернуть** убитую модель в этот юнит.

Вы можете тратить очки сплочения в любой комбинации вышеперечисленных пунктов. Неиспользованные очки сплочения теряются.

Вражеская Героическая Фаза — 1

МАГИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО: *Воин, обученный магическим искусствам, произносит быстрое заклинание, чтобы сорвать планы врага.*

Выполнить: Чтобы использовать эту способность выберите дружественного **Волшебника** или **Жреца**.

Эффект: Этот дружественный юнит может использовать способность **ЗАКЛИНАНИЕ** или **МОЛИТВУ** (соответственно) так, как будто это ваша Героическая Фаза. Если вы выполняете это действие, вычтите 1 из **бросков на сотворение заклинания** или **песнопение**, совершённых как часть этой способности.

3.0. КОМАНДЫ ФАЗЫ ДВИЖЕНИЯ

Вражеская Фаза Движения — 1

ПЕРЕДИСЛОКАЦИЯ: *По своей инициативе воины спешно перегруппировываются, чтобы реагировать на вражеские передвижения.*
Выполнить: По своей инициативе воины спешно перегруппировываются, чтобы реагировать на вражеские передвижения.
Эффект: Каждая модель в этом юните может переместиться на D6 дюймов. Это перемещение не может проходить через зону атаки вражеского юнита и не может в ней завершаться.

Ключевые слова: **Движение, Бег**

Реакция: Вы объявили способность БЕГ — 1

УСКОРИТЬ ПЕРЕДВИЖЕНИЕ: *По команде своего генерала воины бросаются к ключевым позициям на поле боя.*

Выполнить: Юнит, который активирует эту способность (совершает **Бег**).

Эффект: Вам не нужно совершать **бросок на бег** как часть способности **БЕГ**. Вместо этого добавьте 6 дюймов к характеристике движения этого юнита, чтобы точно определить расстояние, на которое каждая модель в этом юните может переместиться как часть способности **БЕГ**.

4.0. КОМАНДЫ ФАЗЫ СТРЕЛЬБЫ

Вражеская фаза стрельбы 1

ПРИКРЫВАЮЩИЙ ОГОНЬ: *Воины выпускают быстрый залп по находящемуся поблизости вражескому отряду, прежде чем он ринется в бой.*

Выполнить: Для использования этой способности выберите дружественный юнит, который не находится в бою.

Эффект: Разыграйте стрелковые атаки за этот юнит, однако, все атаки должны быть направлены на **ближайший видимый вражеский юнит**, при этом вы должны вычесть 1 из **бросков на попадание** для этих атак.

Ключевые слова Стрельба, Атака

5.0 КОМАНДЫ ФАЗЫ НАСТУПЛЕНИЯ

Вражеская Фаза Наступления 2

КОНТРНАСТУПЛЕНИЕ: *Видя необходимость в решительных действиях, воины бросаются вперед, чтобы остановить вражеское наступление или нанести контрудар.*

Выполнить: Для использования этой способности выберите дружественный юнит, который не находится в бою.

Эффект: Этот юнит может использовать способность **Наступление**, как будто это ваша Фаза Наступления.

Реакция: Вы объявили способность НАСТУПЛЕНИЕ 1

ВПЕРЕД К ПОБЕДЕ: *Если атака захлебнулась, воодушевляющая команда дает отряду новую энергию, чтобы добраться до врагов.*

Выполнить: Юнит, что использует эту способность **Наступления**.

Эффект: Вы можете перебросить бросок **Наступления.**

6.0 АТАКУЮЩИЕ КОМАНДЫ (СТРЕЛЬБА И СРАЖЕНИЕ)

Реакция: Вы заявили способность АТАКИ 1

ВСЕОБЩАЯ АТАКА: *Воины сражаются с неистовой яростью.*

Выполнить: Юнит, что использовал способность **Атака**.

Эффект: Добавьте 1 к **броскам на попадание**, совершаемых в рамках этой **Атакующей** способности. Этот эффект также влияет на атаки **Спутников**.

7.0. ЗАЩИТНЫЕ КОМАНДЫ

Реакция: Противник заявил способность АТАКИ 1

ВСЕОБЩАЯ ОБОРОНА: *Солдаты смыкают ряды, чтобы отразить атаку.*

Выполнить: Юнит, ставшим целью способности **Атаки.**

Эффект: Добавьте 1 к **броскам на Защиту** этого юнита в этой фазе.

8.0. КОМАНДЫ КОНЦА ХОДА

Конец любого хода 1

НАПРОЛОМ: *Воины используют инерцию и стойкость, чтобы прорваться сквозь группу более слабых врагов, оставляя после себя лишь раздавленные тела.*

Выполнить: Для использования этой способности выберите дружественный юнит, который совершил наступление в этот ход, затем выберите вражеский юнит, что находится с ним **в бою**, в качестве цели. Цель должна иметь характеристику здоровья ниже, чем у юнита, использующего эту способность.

Эффект: Нанесите **D3 смертельного урона** по цели. Затем юнит, использующий эту способность, может переместиться на расстояние, равное его характеристике **движения**. Он может пройти сквозь зону атаки вражеских юнитов, которые находились в бою с ним в начале перемещения, и закончить перемещение в зоне атаки этих вражеских юнитов, но не других вражеских юнитов. Ему не обязательно заканчивать перемещение в бою.

Ключевые слова Движение



ЛАНДШАФТ

В Списке Ландшафта Citadel (стр. 65) приведен список элементов ландшафта для Warhammer Age of Sigmar, где указано, какими способностями обладает каждый из них.

1.0 ОСНОВНЫЕ СВОЙСТВА ЛАНДШАФТА

Элементы ландшафта придают полю боя интерес и создают тактические трудности. План битвы или боевой набор, который вы используете, объясняет, как выставлять ландшафт.

1.1 ПОЛНОСТЬЮ НА ЛАНДШАФТЕ И ЗА ЛАНДШАФТОМ

Модель **полностью находится на элементе ландшафта**, если её подставка находится на этом элементе ландшафта и ни одна часть её подставки не выходит за край этого элемента ландшафта. Юнит полностью находится на элементе ландшафта, если каждая модель в этом юните полностью находится на этом элементе ландшафта.

Когда юнит становится целью атаки, считается, что он находится **за элементом ландшафта**, если невозможно провести прямую линию от модели атакующего юнита к модели целевого юнита без того, чтобы эта линия не проходила через этот элемент ландшафта. Для определения того, находится ли цель за этим элементом ландшафта, игнорируйте части элемента ландшафта в пределах зоны атаки атакующего юнита.

1.2 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ ЛАНДШАФТА

Каждый элемент ландшафта обладает одной или несколькими из перечисленных ниже пассивных способностей:

Укрытие: Вычитайте 1 из **бросков на попадание** при атаках, направленных на юнит, который находится за или полностью на этом элементе ландшафта, если только этот юнит не наступал в этот ход или не имеет ключевое слова **Полёт**.

Непроходимый: Юниты не могут двигаться через, выставляться на или заканчивать движение на этом элементе ландшафта.

Заслоняющий: Юнит не может быть выбран целью атак дальнего боя, если он находится позади или полностью на этом элементе ландшафта, если только у него нет ключевого слова **Полёт.**

Место Силы: Герои в пределах 3" от этого элемента ландшафта могут использовать способность "Активировать Место Силы“ (см. ниже).

Неустойчивый: Модели могут двигаться через, но не могут выставляться или завершать любой тип движения на любой части этого элемента ландшафта высотой более 1".

☼ Начало Любого Хода

АКТИВИРОВАТЬ МЕСТО СИЛЫ: *Герой использует силу близлежащей мифической области.*
Выполнить: Выберите дружественного **Героя** в пределах 3" от любого **Места Силы**, чтобы использовать эту способность.
Эффект: Бросьте кубик. При выпадении 1 нанесите этому **Герою** D3 смертельного урона. При выпадении 2+:

- Если этот Герой - **Волшебник** или **Жрец**, добавьте 1 к броскам на сотворение или воспевание для этого **Героя** в этом Ходу.
- Если этот герой не является **Волшебником** или **Жрецом**, он может использовать способность «Развеять» или «Изгнать Воплощение» в этом ходу, как если бы у него был **Волшебник (1)**.

Ключевые слова	Основная

1.3 РАЗМЕРЫ ЛАНДШАФТА

- Ландшафт, который помещается в область размером не более 7" x 7", является **малым**.
- Ландшафт, который не является маленьким и помещается в область размером не более 7" x 12", является **средним**.
- Ландшафт, который слишком велик, чтобы поместиться в область 7" x 12", является **большим**.

1.3 РАЗМЕРЫ ЛАНДШАФТА

Каждый **элемент ландшафта** в Warhammer Age of Sigmar относится к одному из следующих типов:

- **Препятствие**
- **Заслоняющий Ландшафт**
- **Площадной Ландшафт**
- **Место силы**
- **Фракционный Ландшафт**

Перед началом битвы игроки должны договориться о том, какой тип относится к каждому элементу ландшафта.

1.4.1 ПРЕПЯТСТВИЯ

Примеры: Руины, обломки, статуи, баррикады
Способности Ландшафта: Укрытие, Неустойчивый

1.4.2 ЗАСЛОНЯЮЩИЙ ЛАНДШАФТ

Примеры: Диколесье, Крепостная Стена
Способности Ландшафта: Укрытие, Заслоняющий, Неустойчивый

1.4.3 ПЛОЩАДНОЙ ЛАНДШАФТ

Примеры: Холмы, Штормовое Хранилище
Способности Ландшафта: Укрытие

1.4.4 МЕСТА СИЛЫ

Примеры: Врата Царства, Очищающий Аквалит, Связующий Сосуд
Способности Ландшафта: Укрытие, Место Силы, Неустойчивый.

1.5 ФРАКЦИОННЫЙ ЛАНДШАФТ

У некоторых фракций есть специальные элементы ландшафта, называемые **фракционными элементами ландшафта**. У фракционных элементов ландшафта есть свои собственные боевые свитки. Они не считаются юнитами, кроме следующих случаев:

- В фазе сражения они рассматриваются как юниты для целей движения, зоны атаки и вступления в сражение. Юниты могут завершить движение наступления в пределах 1\2» от вражеских фракционных элементов ландшафта, как если бы они были юнитами.
- Они могут быть выбраны в качестве целей вражеских способностей, как если бы они были юнитами. На них не действуют вражеские способности, не связанные с выбором цели.
- Им можно наносить очки урона, как если бы они были юнитами, и их можно уничтожать.

1.6 НАСТУПЛЕНИЕ ЮНИТОВ НА ЛАНДШАФТ

В некоторых случаях невозможно добраться до вражеского юнита, используя способность **Наступление**, когда он целиком находится на элементе ландшафта (например, юнит на вершине башни), потому что наступающий юнит не может закончить своё движение по середине пути вверх по элементу ландшафта и не хватает места для размещения моделей на вершине. В этих случаях наступающий юнит может закончить своё движение в пределах ½ **от этого элемента ландшафта**, если это приведёт к тому, что наступающий юнит закончит своё движение **в сражении** с любыми вражескими юнитами, полностью находящимися на этом элементе ландшафта.

1.7 ФРАГМЕНТЫ ОКРУЖЕНИЯ

Некоторые элементы ландшафта, такие как диколесье или коллекции небольших разрушенных временем руин, состоят из нескольких фрагментов окружения. Каждый фрагмент окружения, составляющий часть одного и того же элемента ландшафта, должен быть установлен таким образом, чтобы все фрагменты окружения помещались в область, соответствующую размеру элемента ландшафта (см. 1.3). Полная совокупность фрагментов окружения считается одним элементом ландшафта.





В Списке Ландшафта Citadel (стр. 65) указано количество фрагментов окружения, из которых может состоять каждый элемент ландшафта. Если вы используете элементы ландшафта, не включённые в этот список, согласуйте их с противником перед установкой поля боя, из скольких фрагментов окружения состоит каждый элемент ландшафта.

Некоторые фракционные элементы ландшафта позволяют размещать на них юнитов (это будет четко указано в правилах для данного элемента ландшафта). При этом вместо измерения дальности или видимости до юнита и от него, который находится на этом элементе ландшафта, измеряйте расстояние до элемента ландшафта и от него. Если не указано иное, юниты на фракционном ландшафте не могут использовать способности Бой.
Если юнит, размещенный на элементе ландшафта, удаляется с него (например, если способность удаляет его с поля боя), этот юнит считается покинувшим этот элемент ландшафта и теряет любую особую роль или преимущество, которое он имел в результате размещения на нем.

На этом поле боя используется ландшафт Citadel, поэтому игроки могли просто посмотреть в Списке Ландшафта Citadel (стр. 65) информацию о типе ландшафта для каждого элемента ландшафта.

1. Разрушенное Жилище (Препятствие)
2. Остатки Жилища (Препятствие)
3. Идол-хранитель (Препятствие)
4. Очищающий Аквалит (Место силы)
5. Связующий Сосуд (Место силы)
6. Диколесье (Заслоняющий Ландшафт)

На втором поле боя используется созданный с нуля ландшафт. Перед тем как выставить ландшафт, оба игрока обсудили и согласовали тип ландшафта для каждого элемента ландшафта, который они будут использовать, как указано ниже.

1. Место Силы
2. Площадной Ландшафт
3. Препятствие
4. Заслоняющий Ландшафт

МАГИЯ

- **Волшебники** могут сотворять заклинания; **Жрецы** могут воспевать молитвы.
- Каждый **Волшебник** и **Жрец** может использовать количество заклинаний или молитв за одну фазу, равное их уровню силы.
- Каждый **Волшебник** может использовать количество способностей **Развеивания** за одну фазу, равное его уровню силы.
- Каждое заклинание или молитву можно использовать только один раз за ход.

1.0 ВОЛШЕБНИКИ И ЖРЕЦЫ

Волшебники - это особые юниты, которые могут творить **заклинания**, а **Жрецы** - особые юниты, которые могут воспевать **молитвы**. Заклинания и молитвы - это мощные **способности**, которые могут кардинально повлиять на ход битвы.

1.1 УРОВЕНЬ СИЛЫ

Каждый **Волшебник** и **Жрец** имеет **уровень силы**, указанный в скобках после ключевого слова, например **Волшебник (2)**. Уровень силы **Волшебника** или **Жреца** определяет количество способностей **Заклинания, Молитвы** или **Изгнания**, которые они могут использовать за фазу в любой комбинации. Например, юнит **Волшебник (2)** может использовать 1 способность **Заклинания** и 1 способность **Изгнания** в героическую фазу своего командира.

2.0 ЗАКЛИНАНИЯ

На этапе объявления каждого заклинания вам нужно сделать **бросок заклинания 2D6**. Если бросок **не** равен или не превышает **значение сотворения** (в правом верхнем углу заклинания), это заклинание проваливается и его эффект не применяется.

Если не модифицированный бросок заклинания включает **2 или более кубиков с результатом 1**, то это **ошибка сотворения**, оно проваливается, его эффект не применяется. Волшебнику, использовавшему заклинание, наносится **D3 смертельного урона**, и этот **Волшебник** больше не может использовать заклинания в эту фазу.

Вражеская реакция может быть применена только если **бросок сотворения** равен или превышает **значение сотворения**. Если заклинание не развеяно (см. 4.0), то оно **успешно сотворено**: примените его **эффект**.

ПРИМЕР ЗАКЛИНАНИЯ

Ваша Героическая Фаза — 6

МИСТИЧЕСКИЙ ЩИТ: *Союзники заклинателя окутаны неведомым сиянием, которое защищает их от опасности.*

Выполнить: Выберите видимый дружественный юнит находящийся полностью в пределах 12" от этого **Волшебника** в качестве цели. Затем сделайте бросок сотворения 2D6.

Эффект: Цель получает **Оберег (6+)** на этот ход

Ключевые слова: **Заклинание**

3.0 МОЛИТВЫ

На этапе объявления каждой молитвы вам нужно сделать **бросок воспевания D6**. При не модифицированном результате броска равном **1** молитва проваливается, её эффект не применяется, и вы должны **снять D3 ритуальных очка у Жреца**, использующего эту молитву.

При **броске воспевания равном 2 или более** выберите одно из следующих действий:

- Дайте **Жрецу** количество **ритуальных очков**, равное результату броска воспевания (ритуальные очки могут накапливаться в течение нескольких ходов).
- Добавьте число ритуальных очков **Жреца** к результату броска воспевания. Если бросок воспевания равен или превышает **значение воспевания** (в правом верхнем углу молитвы), значит, молитва **услышана**; примените **эффект** молитвы, затем сбросьте общее количество ритуальных очков **Жреца** до 0.

ПРИМЕР МОЛИТВЫ

Один Раз за Битву, Ваша Героическая Фаза — 7

ВОСКРЕШЕНИЕ: *Павший герой возвращается из мертвых, а его жизненная сила полностью восстанавливается*

Выполнить: В Сделайте **бросок воспевания** D6.

Эффект: Выберите дружественного **Героя Пехоты**, который был убит, и верните его на поле боя. Разместите этого **Героя** полностью в пределах 3" от этого **Жреца**.

Ключевые слова: **Молитва**

4.0 РАЗВЕИВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЙ

Каждый **Волшебник** может использовать реакцию «Развеять» несколько раз за фазу, равное его **уровню силы**. Это исключение из Правила Одного (Основные Правила, 53).

Реакция: Противник объявил способность Заклинания

РАЗВЕЯТЬ: *Волшебник вытягивает энергию из заклинания противника, сводя на нет его эффекты.*

Используется: Дружественный **Волшебник** в пределах 30" от вражеского **Волшебника**, сотворяющего **заклинание**.

Эффект: Совершите **бросок развеивания** 2D6, если результат броска превышает результат **броска сотворения**, то заклинание **развеивается** и его эффект не применяется. Эта реакция не может быть использована более одного раза за каждый **бросок сотворения**.

Ключевые слова: **Развеять**

5.0 РЕВНИВЫЕ МАГИ И КАПРИЗНЫЕ БОГИ

Не более 1 дружественного **Волшебника** может произнести одно и то же заклинание за ход, если только это заклинание не имеет ключевое слово **Неограниченное**. Точно так же не более 1 дружественного **Жреца** может произносить одну и ту же молитву за ход, если только эта молитва не имеет ключевого слова **Неограниченное.** Помните, что каждый юнит всё ещё может использовать одну определённую способность заклинания или молитвы только один раз за фазу (см. Правила Одного, Основные Правила, 5.3).

6.0 ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ И МОЛИТВЫ

Волшебники и **Жрецы** могут использовать только те заклинания или молитвы, которые они **знают**. Каждый **Волшебник** и **Жрец** знает **все** заклинания или молитвы, указанные на его боевом свитке, а также **все** заклинания или молитвы, которые содержатся в **знаниях о заклинаниях, знаниях о воплощениях** и **знаниях о молитвах**, которые вы используете в своей армии, в зависимости от ситуации (см. модуль «Состав Армии»).

7.0 ВОПЛОЩЕНИЯ

Существует два типа **воплощений: бесконечные заклинания**, которые могут призваны **Волшебниками**, и **инвокации**, которые могут вызывать **Жрецы**. Каждое воплощение имеет свой **боевой свиток**, а **заклинание** или **молитву**, позволяющую вызвать это воплощение, можно найти в соответствующих **знаниях о воплощениях**. Не более одного дружественного **Волшебника** или **Жреца** могут попытаться вызвать одно и то же воплощение за ход. Воплощения не считаются юнитами, кроме следующих случаев:

- Они рассматриваются как юниты с точки зрения движения, зоны атаки, нахождения в сражении и расстановки других юнитов. Юниты могут завершить движение наступления в пределах ½ от вражеского воплощения, как если бы оно было юнитом.
- Если у них есть оружие ближнего или дальнего боя, они могут использовать **Основные** способности « Бой» и «Стрельба», как если бы они были юнитами.
- Если их характеристика перемещения больше 0" ("-"), они могут использовать **Основные** способности **Движения**, как если бы они были юнитами.
- Они могут быть выбраны в качестве целей вражеских способностей, как если бы они были юнитами. На них не действуют вражеские способности, не связанные с выбором цели.
- Им можно наносить очки урона, как если бы они были юнитами, и они могут быть уничтожены.
- Воплощения, у которых характеристика движения равна 0" ("-"), не могут перемещаться. С точки зрения для движения, зоны атаки, нахождения в сражении и расстановки других юнитов они рассматриваются, как юниты, только в фазе боя. Юниты могут завершить наступление в пределах ½" от вражеской манифестации, у которого характеристика движения равна 0" ('-'), а не в пределах ½" от вражеского юнита.
- Модели могут перемещаться через воплощения, но не могут завершить ход на них.

7.1 РАЗОРВАННАЯ СВЯЗЬ

Если **Волшебник** или **Жрец**, вызвавший воплощение, убит, то воплощение удаляется с поля боя.

7.2 ИЗГНАНИЕ ВОПЛОЩЕНИЙ

Все **Волшебники** и **Жрецы** могут использовать способность «Изгнание Воплощений»:удаляется с поля боя.

Ваша Героическая Фаза

ИЗГНАНИЕ ВОПЛОЩЕНИЯ: *Волшебник или Жрец разрушает магические силы, поддерживающие воплощение, и стирает его из бытия.*

Выполнить: Выберите дружественного **Волшебника** или **Жреца**, чтобы использовать эту способность, затем выберите воплощение в пределах 30" от него, которое будет целью, а затем сделайте **бросок изгнания** 2D6.

Эффект: Если **бросок изгнания** равен или превышает **показатель изгнания,** указанный на боевом свитке воплощения, оно **изгоняется** и удаляется из игры. Вы не можете выбрать одно и то же воплощение в качестве цели этой способности более одного раза за ход.

Ключевые слова	Изгнание

НО КХОРН НЕНАВИДИТ КОЛДОВСТВО!

Хотя Волшебники и Жрецы опираются на совершенно разные источники силы: первые используют потоки магии, пронизывающие владения, а вторые призывают божественную мощь самих богов, для обычного человека из царств такие нюансы не имеют значения.С точки зрения правил, магические способности как волшебников, так и жрецов рассматриваются в модуле Магии.



СБОР АРМИИ

Последние очковые стоимости доступны в приложении Warhammer Age of Sigmar, а обновления очков - на сайте **warhammer-community.com.**

Боевые профили регулярно обновляются для улучшения баланса. Когда мы переиздаем их, новая версия имеет приоритет над версиями с более ранней датой публикации.

1.0 ДАВАЙТЕ НАЧНЕМ

1.1 СОСТАВ АРМИИ

Эти правила объясняют, как формировать **состав армии** для подготовки к битве. Вы можете зайти на сайт **warhammer-community.com**, чтобы скачать копию для печати.

1.2 ОГРАНИЧЕНИЕ ПО ОЧКАМ

Эти правила объясняют, как формировать состав армии для подготовки к битве. Вы можете зайти на сайт warhammer-community.com, чтобы скачать копию для печати.

1.2.1 НЕПОЛНАЯ ТРАТА ОЧКОВ

Во многих случаях общая стоимость юнитов в вашей армии не дотягивает до точного лимита по очкам, но при этом у вас может не хватить очков, чтобы добавить ещё один юнит. Если общая стоимость вашей армии на **50 или более очков меньше**, чем лимит очков для битвы, вы получаете **1 дополнительное командное очко в начале первого боевого раунда**.

1.3 БОЕВЫЕ ПРОФИЛЯ

Информация, которая понадобится вам при формировании состава армии, содержится в **боевом профиле** каждого юнита. Боевые профиля каждого юнита доступны по ссылке warhammer-community.com.

2.0 ФРАКЦИИ

Первое, что вам нужно сделать при формировании состава армии - это выбрать **фракцию** (например, Грозорождённые Вечные или Скавены). У каждой фракции есть свои боевые свитки, боевые профили и правила фракции. Их можно найти в различных изданиях, но чаще всего в **боевом томе** фракции.

2.1 БОЕВЫЕ ФОРМАЦИИ

Многие фракции содержат одну или несколько **боевых формаций**. Каждая боевая формация дает уникальные преимущества вашей армии. В **фракционных правилах** вашей фракции будут описаны все варианты боевых формаций.

2.2 ПРОСЛАВЛЕННЫЕ АРМИИ

Некоторые фракции имеют доступ к правилам для тематических армий, называемых **Прославленными Армиями**. Если вы решили использовать прославленную армию, правила прославленной армии заменяют обычные правила фракции для этой армии.

3.0 ДОБАВЛЕНИЕ ЮНИТОВ

3.1 ПОЛКИ

Армии состоят из одного или нескольких **полков**, каждый из которых возглавляет **Герой.** В вашей армии должен быть как минимум 1 полк, и вы можете включить в неё **максимум 5 полков**. Чтобы добавить полк, выберите 1 Героя из своей фракции, а затем выберите до **3** не **Геройских** юнитов для его сопровождения.

В боевом профиле каждого **Героя** указано, какие юниты могут быть добавлены в его полк, а в боевом профиле каждого не **Геройского** юнита перечислены все соответствующие ключевые слова, которыми он обладает. В боевых профилях некоторых **Героев** (например, именных персонажей) указано, что они могут быть добавлены в полк другого **Героя**.

3.2 ГЕНЕРАЛ
Вы должны выбрать 1 **Героя** в вашей армии, который возглавляет полк, для того, чтобы он был **Генералом**. Если в вашей армии есть юниты с ключевым словом **Главнокомандующий**, вы должны выбрать одного из них в качестве генерала. Полк вашего генерала может включать до 4-х не **Геройских** юнитов в дополнение к вашему генералу.

3.3 УКРЕПЛЕННЫЕ ЮНИТЫ
Когда вы включайте юнит в свою армию, вы можете включить его как **укрепленный юнит**. Укрепленный юнит содержит **в два раза больше моделей**, чем минимальный размер юнита, и стоит **в два раза больше очков**. Если минимальный размер юнита равен 1, он не может быть укреплен.

3.4 УНИКАЛЬНЫЕ ЮНИТЫ
Вы не можете включать один и тот же **Уникальный** юнит в свою армию более одного раза. **Уникальные юниты** не могут быть укреплены.

3.5 ПРОСЛАВЛЕННЫЕ ПОЛКИ
Помимо создания собственных полков, вы можете потратить очки, чтобы включить в состав армии 1 **Прославленный Полк**. Прославленные Полки - это заранее созданные полки, каждый из которых имеет свои особые способности. В правилах для каждого Прославленного Полка указано, какие фракции могут включать его в состав. Юнит в Прославленном Полку не может быть вашим генералом, даже если он является **Главнокомандующим**.

• Вы не можете включить в свою армию более 1 Прославенного Полка, если иное не указано в колонке "Примечания" боевого профиля этого полка.

• Юниты Прославенного полка не могут использовать (но могут быть выбраны в качестве цели, если они имеют на это право) какие-либо правила фракции, в которую они входят, включая улучшения и знания, если только у них нет ключевого слова, соответствующего названию этой фракции.

• Если способность позволяет вам создать заменяющий юнит (Основные правила, 24.2) для юнита в Прославленном Полку, этот юнит также считается частью этого Прославленного Полка.

- Выберите ограничение по очкам: 1000 или 2000 очков. Если лимит очков другой, согласуйте его с оппонентом.
- Выберите свою фракцию.
- Выберите боевую формацию (если есть).
- Сформируйте полки. В каждом полку 1 **Герой** и 0-3 не **Геройских** юнита (0-4, если это полк генерала).
- Добавьте вспомогательные юниты (если таковые имеются). Вспомогательные юниты - это юниты, которые не входят в состав полка. Если у вашего противника больше вспомогательных юнитов, чем у вас, вы получаете 1 дополнительное командное очко в каждом боевом раунде.
- Добавьте фракционные элементы ландшафта (если есть).
- Выберите улучшения (по 1 из каждой таблицы улучшений).
- Выберите 1 знания о заклинаниях, 1 знания о молитвах и 1 знания о воплощениях.

4.0 ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

4.1 УЛУЧШЕНИЯ
Каждый набор правил фракции включает в себя ряд **улучшений**, которые могут быть даны юнитам. Например, **героические черты**, **черты наездника** и **артефакты силы**.
Вы можете взять по 1 улучшению из каждой таблицы улучшений в правилах вашей фракции. В каждой таблице улучшений указано, какие юниты могут получить это улучшение. **Уникальные** юниты не могут получать улучшения.
Хотя некоторые способности позволяют вам брать дополнительные улучшения, в одном юните не может быть более одного улучшения одного типа, и вы не можете включить одно и то же улучшение в свою армию более одного раза.

4.2 ЗНАНИЯ
Вы можете выбрать 1 **знания о заклинаниях**, доступное вашей фракции. Если вы это сделаете, **все Волшебники** в вашей армии будут знать **все** заклинания из этих знаний.
Вы можете выбрать **1 знания о молитвах**, доступное вашей фракции. Если вы это сделаете, **все Жрецы** в вашей армии будут знать **все** молитвы из этих знаний.
Вы можете выбрать **1 знания о воплощениях**, доступное вашей фракции. Если вы это сделаете, **все Волшебники** в вашей армии будут знать **все** заклинания из этого списка знаний, а **все Жрецы** знают **все** молитвы из этих знаний.

ОПИСАНИЕ СБОРА АРМИИ

На этих страницах вы найдете общее описание того, как сформировать состав армии. Вам понадобится чистый бланк состава армии, который вы можете скачать с сайта warhammer-community.com. На страницах 35-36 каждый из этих этапов описан более подробно.

1. СОГЛАСОВАТЬ ЛИМИТ ОЧКОВ

1000 ОЧКОВ

1-2 ЧАСА

2000 ОЧКОВ

2+ ЧАСА

ДРУГОЕ

(согласуйте с вашим оппонентом)



2. ВЫБЕРИТЕ ФРАКЦИЮ И БОЕВУЮ ФОРМАЦИЮ

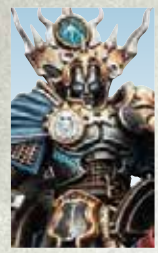


ФРАКЦИЯ
Грозорождённые Вечные



БОЕВАЯ ФОРМАЦИЯ
Крыло Авангарда

3. СФОРМИРУЙТЕ ПОЛКИ



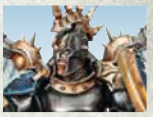
Лорд-Наблюдатель на Грифоне-Охотнике
Генерал



5 **Освободителей**



10 **Освободителей**
Укрепленный



3 **Обвинителя**



5 **Поборников**

1-5 ПОЛКОВ НА АРМИЮ

Вы обязаны выбрать 1 **Героя**, который будет вашим **генералом**

Каждый полк имеет:

• 1 **Героя**

• 0-3 не Геройских юинта (0-4 если **Герой** это Генерал)

Укрепление: Удвоение очковой стоимости и размера юнита

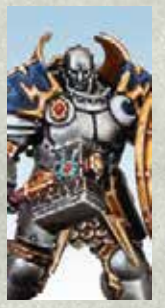
4. ДОБАВИТЬ ВСПОМОГАТЕЛЬНЫЕ ЮНИТЫ И ФРАКЦИОННЫЙ ЛАНШАФТ



Штормовой Дракон



Лорд-Наблюдатель на Грифоне-Охотнике



Аннигиляторы

Добавьте дополнительные юниты из вашей фракции в качестве **вспомогательных юнитов**

1 Если у вашего противника больше **вспомогательных юнитов** чем у вас, вы получаете 1 дополнительное **командное очко** каждый боевой раунд



Если у вашей фракции есть какие-либо элементы ландшафта, вы можете добавить 1 к состав вашей армии

5. ДОБАВИТЬ УЛУЧШЕНИЯ



Выберите 1 **улучшение** из каждой **таблицы улучшений** доступных для вашей фракции

6. ВЫБЕРИТЕ ЗНАНИЯ



Выберите 1 **знание о заклинаниях**, доступных вашей фракции (если есть)



Выберите 1 **знание о молитвах**, доступных вашей фракции (если есть)



Выберите 1 **знание о воплощениях**, доступных вашей фракции (если есть)

КОМАНДНЫЕ МОДЕЛИ

Если у юнита на панели ключевых слов написано **Чемпион (1/10)**, то одна модель в этом юните может стать чемпионом за каждые 10 моделей в юните.

1.0 ЧЕМПИОНЫ

Юниты с ключевым словом **Чемпион** имеют одну или несколько моделей **чемпионов**. Если после ключевого слова **Чемпион** стоит число, оно указывает на долю моделей в данном юните, которые могут быть чемпионами. В любом другом случае 1 модель в отряде может быть чемпионом. Отряды с ключевым словом **Чемпион** обладают следующей пассивной способностью:

Пассивное

ЧЕМПИОН: *Боец-ветеран возглавляет наступление.*

Эффект: Добавьте 1 к характеристике **Атаки** оружия, используемого чемпионами в этом юните.

Сообщите противнику, какие модели в юните являются чемпионами, музыкантами и знаменосцами, если это не понятно по миниатюрам.

2.0 МУЗЫКАНТЫ

В юнитах с ключевым словом **Музыкант** есть одна или несколько моделей **музыкантов**. Число после ключевого слова **Музыкант** указывает на долю моделей в этом юните, которые могут быть музыкантами. Юниты с ключевым словом **Музыкант** обладают следующей пассивной способностью:

Пассивное

МУЗЫКАНТ: *Грохот барабана или звук горна побуждает солдат идти вперед.*

Эффект: Пока в этом юните есть музыканты, если он использует команду Сплочение, вы можете сделать один дополнительный **бросок сплочения** D6.

3.0 ЗНАМЕНОСЦЫ

Юниты с ключевым словом **Знаменосец** имеют одну или несколько моделей **Знаменосцев**. Число после ключевого слова **Знаменосец** указывает на долю моделей в этом юните, которые могут быть знаменосцами. Юниты с ключевым словом **Знаменосец** обладают следующей пассивной способностью:

Пассивное

ЗНАМЕНОСЕЦ: *Знамя отряда служит точкой сплочения в хаосе битвы.*

Эффект: Пока в составе этого юнита есть Знаменосцы, прибавьте 1 к **значению контроля** этого юнита.



Клановрыса Чемпион



Клановрыса Музыкант



Клановрыса Знаменосец

БОЕВЫЕ ТАКТИКИ

- Боевые тактики выбираются с помощью способности «Тактический Гамбит» в начале вашего хода и завершаются в конце вашего хода.
- Каждая тактика боя приносит 4 победных очка.

1.0 ОПИСАНИЕ ТАКТИКИ БОЯ

Во время сражения каждый игрок может получить дополнительные **победные очки**, выполнив **боевые тактики**.

2.0 ВЫБОР БОЕВОЙ ТАКТИКИ

Боевые тактики выбираются с помощью способности 'Тактический Гамбит', приведенной ниже:

☼ Один раз за боевой раунд, в начале вашего хода

ТАКТИЧЕСКИЙ ГАМБИТ: *Вы приказываете своим войскам воспользоваться возможностью, возникшей в ходе битвы.*

Вы не можете использовать эту способность, если в предыдущем боевом раунде вы ходили вторым, а в текущем решили ходить первым.

Эффект: Выберите 1 боевую тактику, которую вы еще не предпринимали выполнить. Вы можете попытаться завершить эту тактику в этом ходу.

2.1 ВЫПОЛНЕНИЕ БОЕВОЙ ТАКТИКИ

Если в конце вашего хода вы выполнили боевую тактику, которую вы выбрали для этого хода, вы получаете **4 победных очка**.

3.0 УНИВЕРСАЛЬНЫЕ БОЕВЫЕ ТАКТИКИ

НЕ КОЛЕБАТЬСЯ: *Мы не должны дрогнуть ни на одном рубеже. Стойте крепко и держите врага на мушке.*
Вы выполняете эту боевую тактику в конце своего хода, если в этом ходу сражались 2 или более дружественных юнита и ни один дружественный юнит не был уничтожен в этом ходу.

УНИЧТОЖИТЬ СВИТУ: *Оставляйте вражеского командующего незащищенным, атакуя бойцов его личной охраны.*

Выберите юнита из полка вражеского генерала. Вы выполняете эту тактику боя, если этот юнит будет уничтожен в этом ходу.

АТАКА НА ДВА ФРОНТА: *Разделяй и властвуй, подступая к противнику по двум направлениям.*

Вы завершаете эту боевую тактику в конце своего хода, если контролируете 2 или более целей, которые вы не контролировали в начале своего хода, и хотя бы одна из этих целей была под контролем противника в начале вашего хода.

ЗАБЕРИТЕ ИХ ЗЕМЛЮ: *Закрепитесь на вражеской территории.*
Выберите элемент ландшафта, полностью или частично находящийся на территории противника и полностью за пределами дружественной территории. Вы выполняете эту боевую тактику, если контролируете этот элемент ландшафта в конце своего хода.

ВЗЯТЬ ЦЕНТР: *Занять сильную центральную позицию, с которой ваши войска смогут определять ход сражения.*

Вы выполняете эту боевую тактику в конце своего хода, если 2 или более дружественных юнита находятся в пределах 3" от центра поля боя и не находятся в ближнем бою.

АТАКУЙТЕ С ФЛАНГОВ: *Окружите противника, а затем приблизьтесь, чтобы его уничтожить*
Вы выполняете эту боевую тактику в конце своего хода, если у вас есть по крайней мере 1 дружественный юнит в пределах 6" от каждого короткого края поля боя, ни один из этих юнитов не находится полностью в пределах дружественной территории, и ни один из этих юнитов не был размещён в этом ходу.



ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

В дополнение к Основным Правилам, в Соревновательных Играх: Пограничная Война, используются следующие Продвинутые Правила:

- Команды (стр. 29)
- Ландшафт(стр. 31)
- Магия (стр. 33)
- Сбор Армии (стр. 35)
- Командные Модели (стр. 39)
- Боевые Тактики (стр. 40)

РАЗМЕР ПОЛЯ БОЯ

Для битвы на 1000 очков мы рекомендуем поле боя размером **30"×44"** с **4** элементами ландшафта.

Для битвы на 2000 очков мы рекомендуем поле битвы размером **44"×60"** с **8** элементами ландшафта.

Если вы договорились о лимите очков, выходящем за эти пределы, то смело корректируйте размер поля боя и количество элементов местности соответствующим образом.

БОЕВОЙ НАБОР СОРЕВНОВАТЕЛЬНЫХ ИГР
ПОГРАНИЧНАЯ ВОЙНА

1. СОБЕРИТЕ СВОИ АРМИИ

Каждый игрок набирает армию, используя правила в разделе Сбор Армии (стр. 35).

2. ПОДГОТОВЬТЕ ПОЛЕ БИТВЫ

Игроки выполняют встречный бросок. Победитель выбирает, кто из игроков будет **атакующим**, а кто **защитником**.

Затем защитник размещает **цели** в местах, обозначенных золотыми кружками на карте поля боя. Затем защитник расставляет **элементы ландшафта**. Каждый элемент ландшафт должен быть расположен на расстоянии более 3" от края поля боя, более 6" от всех других элементов ландшафта и более 3" от всех целей.

После того как цели и ландшафт размещены, **атакующий** выбирает, какая территория принадлежит **атакующему**, а другая территория становится территорией **защитника**.

Затем игроки проводят **фазу размещения**. Атакующий **начинает размещения**. (Основные Правила, 10.0)

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Каждый игрок набирает **победные очки** в конце каждого своего хода следующим образом:

- Получите 2 **победных очка**, если вы контролируете хотя бы 1 цель.
- Получите 2 **победных очка**, если вы контролируете 2 или более целей.
- Получите 2 **победных очка**, если вы контролируете больше целей, чем ваш противник.



ДЛИТЕЛЬНОСТЬ БИТВЫ

Сражения Пограничной Войны длятся **4 боевых раунда**.

БЛЕСТЯЩАЯ ПОБЕДА

Игрок, набравший **наибольшее количество победных очков в конце битвы**, одерживает **крупную победу**.

Если в конце битвы у игроков равное количество победных очков, и только генерал одного из игроков выжил в битве, этот игрок одерживает **небольшую победу**. Если игроки имеют равное количество победных очков, и оба генерала или ни один из генералов не выжил в битве, битва считается завершившейся **вничью**

ПЛАН БИТВЫ

ПОГРАНИЧНАЯ ВОЙНА

Две армии намерены захватить важную землю, разделяющую их владения. Оттуда они смогут нанести удар вглубь вражеской территории.

ТВИСТ: Получите 2 дополнительных победных очка если вы контролируете цель на вражеской территории. Если есть **отстающий**, он получает 1 дополнительное победное очко за каждую цель, которая находится на территории обоих игроков.





Защищенные доспехами, выкованными самими богами, Грозорождённые Вечные неукротимы на поле боя. Но на каждого сверкающего воина в их рядах приходится полдюжины скавенов, точащих свои ножи в тенях...